

## EDITORIAL

É com grata satisfação que trazemos a público um novo número da Achiote.com – Revista Eletrônica de Moda. Nesta edição contamos com artigos que destacam a diversidade de áreas que se interrelacionam com a moda: a tecnologia, a história, a sociologia, a filosofia, a estética, a antropologia, dentre outras.

Aline Barbosa da Cruz Prudente e Anna Thereza Kuhl discorrem sobre o projeto “Memórias Vestidas – Re-construção de indumentária”, que contou com a colaboração de artistas, designers, fotógrafos e professores para o desenvolvimento de uma reflexão/criação sobre o tema da memória, no artigo “Memórias vestidas: (re)criação de moda a partir da memória”.

Em “A experiência estética na modernidade entre a moda e a arte”, Angélica Adverse, argumenta que o escritor Charels Baudelaire apresenta uma nova possibilidade para se pensar sobre a experiência estética, a partir de sua crítica do conceito de belo, introduzindo uma problemática cara à estética da moda.

Um grupo de skatistas californianos dos anos sessenta e setenta – os Z-Boys, são o objeto de investigação de Guilherme Legnani da Silva, em “Z-Boys”, artigo que fala da trajetória histórica e investiga a potência criativa desse grupo.

Considerando as proposições de alguns importantes autores que discutem sobre moda, cultura, gênero e mundo contemporâneo Izabel Marques em “Moda e Contemporaneidade: as imagens de moda como documentação do contemporâneo e seu trajeto de desenvolvimento” mostra alguns indícios de como a imagem de moda se apresenta como documentação do contemporâneo, ou seja, tudo o que perpassa o tempo vivido, e sua propagação e movimento permite o surgimento de novas abordagens estéticas.

Em “O uso da tecnologia CAD 3D na Indústria de Confecção”, Priscila Zimmer Corso, Heide Gomes Casagrande e Heloisa Helena de Oliveira Santos apresentam um estudo da aplicação do software *Audaces 3D*, como recurso no



REVISTA ELETRÔNICA DE MODA.  
volume 4 • número 2 • setembro/dezembro de 2016

desenvolvimento de modelagens na indústria têxtil e de confecção. Apresentam algumas funções do programa e o desenvolvimento de algumas peças com a utilização desse software.

Esta revista é resultado de um projeto de extensão da Universidade FUMEC. Agradecemos a colaboração dos alunos envolvidos no projeto e que foram fundamentais para a publicação dessa edição, os estudantes Filipe Diniz e Silva Rocha, Henrique Oliveira Cardoso e Natália, alunos dos cursos de graduação da Instituição.

Boa leitura!

Vanessa Madrona Moreira Salles  
Editora



REVISTA ELETRÔNICA DE MODA.  
volume 4 • número 2 • setembro/dezembro de 2016

## MEMÓRIAS VESTIDAS: (RE)CRIAÇÃO DE MODA A PARTIR DA MEMÓRIA

Aline Barbosa da Cruz Prudente<sup>1</sup>

Anna Thereza Kuhl<sup>2</sup>

### RESUMO

Com o objetivo de melhor compreender uma experiência educacional, este artigo descreve e analisa a prática de um projeto cultural sobre recriação de trajes que se relacionam com memórias de pessoas comuns, muitas sem formação na área da moda e de classe baixa.

**Palavras-chave:** Figurino. Memória. Traje de época.

### Introdução

O projeto “Memórias Vestidas – Re-construção de indumentária” foi financiado pelo Programa de Ação Cultural (ProAC) e desenvolvido a partir da colaboração entre artistas de diversas linguagens, com produção e idealização de um coletivo de figurino. Todos os artistas e profissionais envolvidos foram mais que colaboradores, sendo também coautores deste projeto. Entre esses profissionais, além de duas figurinistas, estão dois fotógrafos, um designer e *videomaker* e uma professora de costura e modelagem.

O objetivo principal deste projeto girou em torno da memória da indumentária, sendo entendida como figurino/obra artística, registrada nas linguagens do vídeo e da fotografia. Para além de seus fins artísticos e culturais, também se desenvolveu como recuperação de memórias e história de vida, auto estima e cidadania dos participantes envolvidos. Foi um processo muito rico, que teve três eventos como produtos: uma exposição de trajes e fotografia,

<sup>1</sup> Mestrado em andamento em Artes Visuais -Universidade Estadual de Campinas, UNICAMP. Graduação em Artes Visuais – UNICAMP.

<sup>2</sup> Graduada em Produção Audiovisual - UFSCAR.

um desfile de moda e um registro fotográfico e audiovisual do processo, publicado em endereços virtuais<sup>3</sup>.

A duração total de projeto foi de 9 meses, desde sua pré-produção até a desprodução da exposição. Todo o processo, entre oficinas e exposição ocorreu no Museu da Imagem e Som de Campinas, um órgão da Secretaria de Cultura de Campinas.

## A Oficina e o Resgate de Memórias

O curso aconteceu com uma turma formada por onze participantes mulheres, apesar do curso ser gratuito e oferecer 15 vagas. Desistências ou falta de comprometimento por parte do público parece ser uma dificuldade inerente ao processo de formação de público, não só dos programas de cultura no estado de São Paulo, como em todo Brasil, mas principalmente em regiões do interior, mesmo que em uma grande cidade, como Campinas. Exatamente por isso, se mostra de tamanha importância a existência de um Programa de Ação Cultural, que contemple uma porcentagem de projetos em relação ao interior paulista.

A oficina oferecia vagas prioritariamente para a terceira idade, porém houve uma grande procura por jovens, que foram aceitos no curso e proporcionaram um encontro de gerações que enriqueceu o processo. Das onze participantes, seis tinham faixa etária acima de 60 anos e cinco mulheres de faixas etárias diversas, de 18 a 50 anos. Estas alunas também tinham origens e classes sociais distintas, o que resultou em trocas muito ricas em relação à experiências de vida.

O projeto contou com uma oficina de 10 encontros de 3 horas, nos quais as alunas tiveram a oportunidade de aprender a teoria do processo de criação em moda e figurino, como pesquisa, painel de referências, cor, história da moda, como também desenharam e confeccionaram os próprios trajés.

<sup>3</sup> Site: [memoriasvestidas.tumblr.com](http://memoriasvestidas.tumblr.com) e Canal: <https://www.youtube.com/watch?v=R7ufSu9P-iM&list=PLOasGOzF5v-biCOzM-5eVj30FFBQ6rfVK>

A pergunta norteadora para a escolha do traje a ser confeccionado foi “Que Histórias Você Veste?”. A partir de uma roupa usada em um momento marcante na vida das participantes, as alunas aprofundaram sua pesquisa com imagens e redesenharam esse traje, muitas vezes associando outros elementos sensoriais do momento especial escolhido.

Neste momento aconteceram vários confrontos com memórias tristes que surgiam. Mexer com objetos ligados a pessoas que perdemos nem sempre é algo fácil, mesmo após algum tempo que a perda tenha ocorrido. Sobre isso, autora Auslander nos explica que,

[...] Os seres humanos precisam de coisas para individualizar, diferenciar, e identificar; Os seres humanos precisam de coisas para expressar e comunicar o não-dito e o indizível; Os seres humanos precisam de coisas para se situar no espaço e no tempo, como extensões do corpo (e para compensar os limites do corpo), bem como para o prazer sensorial; Os seres humanos precisam de objetos para se lembrar de forma eficaz e esquecer; e precisamos de objetos para lidar com a ausência, com a perda e com a morte<sup>4</sup>. (AUSLANDER, 2005, p. 1019, tradução nossa).

Pelo fato dos objetos serem algo tão importante na materialização da memória, trabalhamos com uma pesquisa do imaginário das alunas envolvendo diversos objetos, tais como: retalhos de tecido, desenhos, recortes de revistas, objetos afetivos, músicas, e principalmente imagens e fotografias familiares de cada participante.

A aluna M.T.R.M. (63 anos), por exemplo, trouxe um caderno de bordados de sua mãe, que havia sido costureira e bordadeira. Em seu traje, a aluna elaborou um desenho a partir de um vestido que a mãe havia feito para ela na infância com um delicado bordado de pérolas (Figura 1).

---

<sup>4</sup>Do original: “[...] human beings need things to individuate, differentiate, and identify; human beings need things to express and communicate the unsaid and the unsayable; human beings need things to situate themselves in space and time, as extensions of the body (and to compensate for the body's limits), as well as for sensory pleasure; human beings need objects to effectively remember and forget; and we need objects to cope with absence, with loss, and with death”. (AUSLANDER, 2005, p. 1019).



Figura 1 – Foto de detalhes da roupa da aluna M.T. R. M.  
Fonte: Fotógrafo Maycon Soldan

Por se tratar de um curso de memórias, houveram diversos casos de alunas que trouxeram memórias de pessoas próximas já falecidas. Um dos primeiros exercícios feitos na primeira aula consistia em escolher entre diversos retalhos, os quais teriam algo que se relacionasse a sua história. Numa próxima aula, os alunos trouxeram fotos antigas de si mesmo. Neste momento, o projeto de M.A.V.B. (57 anos) teve um grande desenvolvimento. A aluna havia escolhido um tecido floral e um *voil* com bolinhas brancas, mas não sabia exatamente ao que se referia de sua infância. Ao analisarmos as fotos trazidas com dificuldade pela aluna, pois havia perdido a mãe a pouco tempo, foi constatado que em uma das fotos que ela havia de sua mãe, ela vestida um vestido com estampa floral e, na outra, que era de seu casamento, seu vestido parecia ter um *voil* de bolinhas. Este *insight* foi de grande importância para a aluna, até para sua própria superação de luto (Figura 2).



Figura 2 – Aluna M.A.V.B.  
Fonte: Fotografa Monique Souza

Nem com todas as alunas tiveram esse desenvolvimento positivo. Algumas vezes, confrontadas com a morte (mesmo não sendo esse o intuito da oficina) as alunas desistiam do curso. Como é o caso de C.E.A. (34 anos), que estava com o pai hospitalizado na mesma época.

Em casos delicados com esses, os objetos ligados às pessoas já falecidas podem ser tanto cruéis, quanto reconfortantes. Muitas pessoas escolhem se desfazer destes objetos, pois para elas esta ação apagaria um traço vazio da pessoa, a lembrança do que foi perdido, como se o objeto tivesse uma presença fantasmagórica. Como exemplifica Stallybrass (1993), “As roupas em seus armários ainda estão penduradas ali, segurando seus gestos, sendo tanto reconfortante, quanto terrível, tocando os vivos com os mortos” (STALLYBRASS, 1993, p. 36, tradução nossa)<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Do original: “The clothes in their closets still hang there, holding their gestures, both reassuring and terrifying, touching the living with the dead” (STALLYBRASS, 1993, p. 36)

Auslander, por outro lado, aponta o efeito reconfortante de objetos, dando o exemplo de um homem que mantém casacos da esposa e depois de algum tempo, no processo de luto, ele o veste. Tisseron e Tisseron-Papetti<sup>6</sup> argumentam que o contato físico com o tecido que revestia sua esposa não só o reconecta com ela, mas também o faz completo novamente:

Porque as emoções ligadas à pessoa perdida não estão mais na psique, mas depositadas em certas partes do mundo ao redor e se fundiram com esses objetos, eles fazem muito mais do que fixar uma memória. Eles promovem o reencontro da pessoa perdida e a parte do self que tinha estado em contato com ela<sup>7</sup> (TISSERON; TISSERON-PAPETTI, apud AUSLANDER, 2005, p. 1020 tradução nossa).

No processo de resgate de memória nos vimos em limites tênues, entre as boas nostalgias e as dores da saudade, o que se concretizava em objetos e muitas vezes roupas.

Outra aluna, L.R.B. (22 anos) trouxe uma camisa que pertencia ao seu avô já falecido. Esta foi ajustada para caber nela e fez parte do projeto. Ao final, ela escolheu retratar tanto o avô, quanto a avó que ainda é viva, pelo motivo dos dois terem participado ativamente de sua criação. Nota-se que a camisa de flanela xadrez, sobrepôs-se ao traje da avó, sendo o elemento mais importante da sua criação (Figura 3).

---

<sup>6</sup> Yolande Tisseron-Papetti and Serge Tisseron, *L'erotisme du toucher des étoffes*. Paris. 1986.

<sup>7</sup> Do original: "Because the emotions tied to the lost person are no longer held in the psyche but deposited in certain parts of the surrounding world and melded with those objects, they do a great deal more than to fix a memory. They reunite, inextricably combined, the lost person and the part of the self that had been in contact with her." (AUSLANDER, 2005, p. 1020)



Figura 3 – Aluna L. R. B.  
Fonte: Fotógrafo Maycon Soldan

A fase de resgate de memória e criação não foi só importante para as alunas como forma de superar o luto, como descrito anteriormente, mas também foi uma forma de olhar para tempos difíceis da vida que foram superados. Como foi o caso I.M.B. (38 anos), que sofreu um acidente que a impossibilitou de andar por meses. A primeira vez que saiu andando de casa, a aluna usava um vestido com floral em fundo preto, o qual ela decidiu reconstruir. A partir do olhar de um dos fotógrafos, foi criada uma foto poética sobre sua história de superação e persistência (Figura 4).



Figura 4 – Aluna I.M.B.  
Fonte: Fotógrafo Maycon Soldan.

Após um momento de pesquisa e desenho, as alunas tiveram uma consultoria com uma professora de costura que tem pesquisa na área indumentária popular de época. Neste momento, as referências foram afinadas, especialmente das alunas mais jovens, que haviam escolhido fazer trajes de seus avós.

Na semana seguinte, as alunas tiveram a oportunidade de ir às ruas de Campinas em busca de materiais para confecção de suas criações. Demos preferência por brechós, onde as alunas puderam encontrar algumas peças que se encaixassem em seus projetos com alguns ajustes, além de pedaços de tecidos e toalhas que haviam sido descartados por outras pessoas. Só então fomos às lojas de tecidos e aviamentos em busca do que faltava. Com isso, buscávamos tornar o projeto mais sustentável e conscientizar as alunas da importância do reaproveitamento.

Com os materiais comprados, as alunas começaram as confecções e ajustes com a professora de costura e a supervisão das duas figurinistas, as quais duraram 4 aulas. Na semana seguinte, as alunas tiveram dois dias para os ensaios fotográficos, ambos com maquiadoras e cabeleireiras para ajudá-las a compor o visual de acordo com cada traje. O primeiro dia ocorreu no próprio MIS Campinas, que é situado no Palácio dos Azulejos, prédio histórico construído no século XIX. No segundo dia, fomos para o CIS Guanabara, antiga estação de trem da cidade, atualmente um espaço cultural.

As sessões fotográficas foram de extrema importância para a concretização da memória resgatada e para o aumento da autoestima e convívio das alunas.

## **Encontro de Gerações**

Apesar da oficina ter sido pensada para um público de terceira idade, a alta procura por jovens nos fez abrir vagas para outras faixas etárias. No mesmo

ano já havíamos feito uma oficina com o propósito de encontro de gerações, mas nesta, na qual focamos em memórias, houve um maior entrosamento entre as alunas e atraiu pessoas da mesma família, como é o caso de I.S.R (18 anos) e a avó M.M.R. (78 anos), que veio frequentar as aulas a pedido da neta (Figura 5).

I.S.R. tem grande paixão pela moda e se inspira muito na avó por ela ter sido costureira a vida inteira. A princípio a jovem queria recriar o vestido de casamento da avó, mas devido ao tempo da oficina e após um aprofundamento na história das duas participantes, descobrimos histórias mais significativas para cada uma. A jovem decidiu criar uma roupa com silhueta dos anos 60, como uma forma de homenagem à avó, mas reproduzindo uma blusinha frente única rosa, que ela vestiu por vários anos de sua infância, como se a blusa se adaptasse ao seu corpo de criança em desenvolvimento, alterando seu tamanho, de acordo com a idade; fato percebido durante a pesquisa de fotos pessoas da oficina. Já a avó recriou um vestido de uma história, que não tem registro fotográfico, mas o qual ela lembra com detalhes:

Este vestido é de quando conheci meu querido marido há 58 anos atrás. No dia em que eu estava pela Vila Brasilândia, quando passei na frente da casa dele, eu estava com um livro na mão, um hinário. Joguei pra cima dizendo: “Wenceslau, você é meu”. Depois de um ano, nos casamos, vivemos 55 anos juntos, tivemos filhos e fomos muito felizes. Só agradeço a Deus por tudo. (M.M.R., 69 anos)



Figura 5 – Desfile com as alunas I.S.R e M.M.R..  
Fonte: Fotógrafo Maycon Soldan

A neta e a avó já eram bem próximas e o processo da oficina as aproximou ainda mais (figura 5). Essa aproximação entre alunas aconteceu também entre pessoas de origens distintas, como é o caso de duas alunas, que já haviam participado de outras oficinas oferecidas pelo coletivo de figurino e, neste curso elas conseguiram trabalhar juntas. A aluna R.M.A.M. (69 anos) decidiu fazer suas criações exaltando a passagem do tempo e se inspirando nos anos 1920, o qual ela admira muito, mesmo não tendo vivido nesta época. O que a inspirou também foi a aparência de L.M.R.F. (19 anos), que a fazia lembrar de atrizes dos anos 1920. A partir disso, R.M.A.M. decidiu criar dois figurinos nos anos 1920, um para ela e um traje de banho para L.M.R.F.. Esta relação especial entre as duas alunas foi especialmente registrada pelos fotógrafos (Figura 6).



Figura 6 – Alunas R.M.A.M. e L.M.R.F..  
Fonte: Fotógrafo Maycon Soldan.

## Exposição

Para a abertura da exposição foi organizado um desfile em que as alunas puderam vestir os trajes criados, mais um vez contando com a maquiagem e cabelo produzidos por uma profissional. Tal experiência foi muito enriquecedora para a autoestima das participantes, e também funcionou como uma plataforma de divulgação para a exposição, que durou três semanas.

Após a desmontagem da exposição no MIS Campinas, esta seguiu para o espaço CIS Guanabara (Unicamp), a convite de alunas que estão em contato com este espaço, como funcionárias ou como frequentadoras. A exposição aconteceu durante uma Feira Cultural.

## Considerações Finais

Reunimos neste artigo parte das onze histórias particulares de pessoas, que à primeira vista são desconhecidas, mas que após um olhar mais atento, podem se tornar familiares e nos fazer lembrar de nossas próprias histórias, de nossas próprias texturas e cores, de nossos amados que já partiram.



REVISTA ELETRÔNICA DE MODA.  
volume 4 • número 2 • setembro/dezembro de 2016

Muitas vezes, nos vimos entre sentir os sabores do passado novamente, mas ao mesmo tempo perceber que deixamos um pouco de nossas almas naqueles momentos, que agora chamamos de memórias.

A concretização do projeto se deu em forma de exposição, resgatando a memória não só das participantes da oficina, como também do público, que teve a oportunidade de deixar em um painel interativo suas próprias histórias e memórias vestidas. Estas recriações poéticas de memórias foram, portanto, um meio para compartilhar e reavivar outras histórias.

Todo este processo foi ainda acompanhado pelos fotógrafos, gerando um material de registro fotográfico e vídeo, promovendo desta maneira a integração entre as linguagens, foco do edital de Artes Integradas.

## Referências

AUSLANDER, Leora, Beyond Words. **American Historical Review** . n. 110, 2005, p. 1015-1045.

STALLYBRASS, Peter. Worn Worlds. Clothes, Mourning, and the Life of Things. **The Yale Review**, Volume 81, Number 2, 1993. p. 35-50.

## **A EXPERIÊNCIA ESTÉTICA NA MODERNIDADE ENTRE A MODA E A ARTE**

**Angélica Oliveira Adverse<sup>8</sup>**

### **RESUMO**

Sob a ótica da modernidade, Charles Baudelaire propõe, uma nova perspectiva para se pensar a experiência estética. A sua leitura crítica do belo introduz na arte as problemáticas pertencentes à moral estética da moda e do tempo histórico. O presente artigo, pretende problematizar as transformações que essa proposição crítica legou tanto para a moda quanto para a arte. Trata-se de observar a dimensão da experiência estética pelo processo da estetização do cotidiano introduzida pela cultura de moda na arte moderna.

**Palavras-Chave:** Moda. Arte. Estética.

### **A Axiologia do Belo na Moda**

A moda. Uma espécie de corrida pelo primeiro lugar na criação social. A corrida recomeça a cada instante. Oposição entre moda e uniforme. (BENJAMIN, 2006, p.949)

A moda é compreendida, a priori, como um mecanismo de apresentação de novidades. O uso da palavra se modificou ao longo dos séculos e contemporaneamente é utilizada para designar uma espécie de norma estatutária dos hábitos vestimentares na sociedade de consumo. Em geral, a utilização da palavra moda no cotidiano está associada às regulações do jogo estético que se estabelece entre o passado e o presente, determinando o juízo crítico do gosto em relação ao belo. Esse uso nos permite compreender como a classificação cíclica dos costumes ou do uso de paramentos estéticos é legitimada pelas qualificações que instituem as normas do In/out. Tais

<sup>8</sup> Doutora em Artes Visuais pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais.

regulações constituem um importante instrumento de distinção social que organizam os grupos estéticos, os estilos de vida e as classes sociais.

A moda estabelece um jogo estético muito diferente da dimensão da experiência estética associada à fruição das obras de arte. A experiência evocada pela moda não é desinteressada, pelo contrário, o processo perceptivo está engendrando por um sistema de ordem econômica, política e cultural. Estando o sentimento de prazer provocado pelo belo intimamente associado ao desejo de diferenciação e distinção. Característica, esta, que nos permitiria apontar um certo tipo de falência da *aesthêsis*. Para ilustrar nosso ponto de vista, lembramos aqui que as tendências sazonais que condicionam as nossas vontades, a nossa sensibilidade ou o nosso desejo por uma determinada cor, formas da modelagem ou estilo. Nesse aspecto, essas orientações determinam tanto uma atitude de bom gosto quanto um déficit de juízo estético apurado. Ambas as leituras estão imbricadas por normas que desconstroem o prazer desinteressado que orienta nossa experiência estética.

Outro aspecto relevante é a axiologia do belo pela moda. O valor é construído por uma lógica de legitimação do *ethos* da exclusão, ou seja, por um processo de adesão aos seus princípios reguladores que determinam temporalmente os argumentos discursivos relacionados à beleza e à elegância.

A mutabilidade da moda é, de certo modo, responsável pelo eixo de razoabilidade do sentimento de belo. Assim, o princípio de autonomização do indivíduo no espaço público tende a expressar seu juízo estético-crítico de acordo com as regulações morais determinadas pela impressão dos sentidos produzidas historicamente. Nesse sentido, a experiência estética é marcada por um discurso em interação com um tempo determinado e por uma comunidade que fundamenta de maneira endógena um certo modelo de *ethos* do bom-gosto. Dito em outras palavras, a experiência estética se efetiva a partir do processo de socialização do belo organizada pela faculdade mimética. Comumente,

copiamos modelos e imagens que nos suscitam prazer. Como define Georg Simmel:

No interior da materialização social destes opostos, uma das vertentes dos mesmos é sustentada sobretudo pela tendência psicológica para a imitação. A imitação poderia designar-se como a transição do grupo para a vida individual (...). As condições vitais da moda como uma manifestação constante na história de nossa espécie podem assim descrever-se. Ela é imitação de um modelo dado e satisfaz assim a necessidade de apoio social, conduz o indivíduo ao trilho que todos percorrem, fornece um universal, que faz do comportamento de cada indivíduo um exemplo. E satisfaz igualmente a necessidade de distinção, a tendência para a diferenciação, para mudar e se separar. E este último aspecto consegue-o, por um lado, pela mudança dos conteúdos, que marca individualmente a moda de hoje em face da de ontem e da de amanhã, consegue-o ainda de modo mais enérgico, já que as modas são sempre de classe, porque as modas da classe superior se distinguem das da classe inferior e são abandonadas no instante em que esta última delas se começa a apropriar. (SIMMEL, 2008, pp.22-4)

A maneira como utilizamos a palavra moda em nosso cotidiano expressa ainda algo extremamente perverso, pois seu uso irreflexivo indica que a sua ordem presenteísta (como por exemplo o “aqui-agora” do acontecimento) é soberana em qualificar o “novo” como uma categoria estética que define os atributos de beleza. Os ensaios do jornalismo de moda expressam, com frequência, uma análise do belo como um conceito dependente de uma relação estabelecida com a contemporaneidade. Tomemos, por exemplo, as palavras de Carmel Snow, editora da revista Harper’s Bazaar entre 1934 e 1958, ao considerar o *Tailleur Bar* de Christian Dior como uma criação que enfrentava a monotonia dos uniformes da Segunda Guerra Mundial. Após assistir ao desfile em fevereiro de 1947, Carmen Snow exprime a ideia que caracteriza a propriedade do juízo estético para a moda no Século XX: “This is a New Look”. (SEELING, 2000, p.212). A forma como apresentou a criação de Christian Dior salienta como a experiência estética é regulada pelo sentimento de surpresa diante do novo (por mais antigo que ele se revele por um olhar crítico ou dialético).

Encontramos nesse exemplo, a noção de que a vivência presenteísta da novidade é determinante para traduzir a experiência estética da moda.

Frequentemente, a leitura crítica contemporânea do jornalismo de moda reitera a análise sobre o belo partindo de um juízo estético temporal. Algumas frases ilustram essa concepção estética: “É belo porque é novo”, “a coleção moderniza a beleza do passado” ou ainda “perdeu a beleza porque envelheceu”. Em geral, o conceito de belo é definido pelo atributo estético originário da experiência da percepção temporal contemporânea. Trata-se, portanto, de um juízo de gosto amparado pela categoria histórica da beleza. Para a crítica da moda, a propriedade do belo é objetivada pela relação temporal do sujeito com o objeto.



Figura 1. Desfile de Christian Dior em 12 de fevereiro de 1947

Figura 2. Richard Avedon, Marie-Louise Bousquet e Carmen Snow

Desfile Maison Dior em 12 de fevereiro de 1947

O uso que fazemos da palavra “moda” desconstrói o sentido da experiência estética universal. O belo da moda jamais é desinteressado ou desprovido de interesse. A ideia do “belo em si mesmo” é esgarçada pelo processo classificatório e qualitativo das normas reguladoras que atribuímos à palavra moda. T. W. Adorno oferece uma definição sobre as classificações cotidianas acerca do belo que se distanciam da experiência estética concernente à fruição da obra de arte:

De certo modo, o belo surgiu do feio mais do que ao contrário. Mas, se o seu conceito fosse posto no índice, como muitas correntes psicológicas procedem com a alma e numerosos sociólogos com a sociedade, a estética tinha de se resignar. A definição da estética como teoria do belo é pouco frutuosa porque o caráter formal do conceito de

beleza deriva do conteúdo global do estético. Se a estética não fosse senão um catálogo sistemático de tudo o que é chamado belo, não existiria nenhuma ideia da vida no próprio conceito do belo. No que visa reflexão estética o conceito de belo figura apenas um momento. A ideia de beleza evoca algo de essencial na arte sem que, no entanto, o exprima imediatamente. Se não se firmasse dos artefactos, de maneiras muito modificadas, que eles são belos, o interesse por eles seria incompreensível e cego, e ninguém, artista ou espectador, teria oportunidade de sair do reino dos fins práticos, o da autoconservação e do princípio de prazer, o qual a arte, pela sua constituição, exige. (Adorno, 2003, pp. 65-6)

Talvez, a moda seja responsável pelo intenso pragmatismo da experiência estética desencadeados pelos “fins práticos” citados por Adorno. Não seria a moda a responsável por transformar a nossa percepção do aqui-agora (*Jetztzeit*)? O seu faro para o atual pode paradoxalmente introduzir uma ruptura que bifurca a experiência do belo. O belo passaria a ser designado pela relação temporal com o presente e pela expressão de tudo aquilo que se pode atribuir como uma novidade. O novo se torna com a moda uma espécie de autoridade histórica que qualifica a experiência estética.

## II. A Moral da Experiência Estética

Em relação a esse processo classificatório, vale lembrar o ensaio “O Belo, A Moda e a Felicidade” (1869) de Charles Baudelaire. É interessante observar como o poeta nos apresenta a inserção do regime criticista da moda pela análise das obras de arte. Primeiramente, inicia um jogo de leituras entre a arte renascentista e a arte de seu período histórico. Em seguida, se detém sobre os croquis de costumes. Baudelaire introduz o elemento temporal como um indicativo estético para a apreciação estética das obras. Em sua análise ele pontua prontamente as duas qualidades distintivas das obras: passado e presente. Devemos levar em consideração, aqui, que sua observação se distancia do “prazer desinteressado” citado anteriormente por Adorno. A lógica estética enunciada por Charles Baudelaire, estabelece, uma distinção entre o beleza livre e a beleza dependente do valor histórico. Diz Baudelaire:

Há neste mundo, e mesmo no mundo dos artistas, pessoas que vão ao Louvre, passam rapidamente – sem se dignar a olhar – diante de um número imenso de quadros muito interessantes embora de segunda

categoria e plantam-se sonhadoras diante de um Ticiano ou de um Rafael, um desses que foram mais popularizados pela gravura (...) Devo convir que o mundo, de alguns anos para cá, se corrigiu um pouco. O valor que os amadores atribuem hoje aos mimos gravados e coloridos do século XVIII prova que houve uma reação na direção reclamada pelo público: Debucourt, os Saint-Aubin e muitos outros artistas dignos de serem estudados. Mas eles representam o passado. Ora, hoje quero me ater estritamente à pintura de costumes do presente. O passado é interessante não somente pela beleza que dele souberam extrair os artistas para quem constituía o presente, mas igualmente como passado, por seu valor histórico. O mesmo ocorre com o presente. O prazer que obtemos com a representação do presente deve-se não apenas à beleza de que ele pode estar revestido, mas também à sua qualidade essencial de presente. (BAUDELAIRE, 1989, pp. 7-8)

Baudelaire afirma que as obras têm um valor estético a partir do espaço-tempo. Para o poeta o belo não seria universal porque estaria associado à expressão estética de um determinado período histórico. O belo teria em si dois aspectos mutuamente associados: o eterno e o transitório. Ambos suscitariam algo invariável e, ao mesmo tempo, algo transitório referente a uma característica histórica peculiar. Digamos que qualquer leitura seria indissociável de uma moral, de uma moda ou de uma paixão.

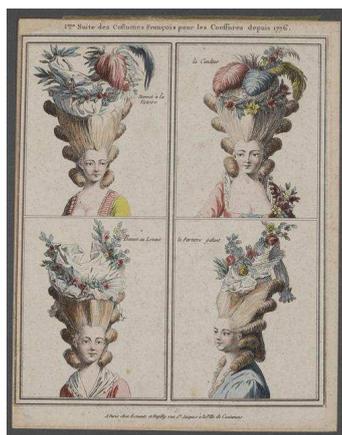


Figura 3- Gabriel de Saint-Aubin, Costumes Franceses para Penteados, 1776.

Figura 4- Philibert-Louis Debucourt, La Toilette d'un Clerc Procureur, 1778.

A citação de Charles Baudelaire nos é importante porque valida a dinâmica temporal da moda. O comportamento contemplativo e desinteressado

de apreciação da obra de arte cede lugar a um prazer associado ao valor dado pela cultura. Se o belo é, portanto, uma “promessa de felicidade”, a relação temporal estabelecida aqui destituiria o sentimento de resistência que algumas obras de arte incitam. A felicidade, como uma categoria do belo, é articulada pela moda como uma força produtora de modelos pré-estabelecidos e mimetizados no presente. Dessa maneira, o prazer resultante da experiência estética é resultado de normas classificatórias da experiência dadas a priori. A relação entre o espectador e as imagens é regulada por uma moral estética construída por um juízo determinista.



Figura 5- Constantin Guys, Elegantes conversando num Café em Paris, s/data.

### **III. A Moda & Arte: Práticas Modernas da Estetização do Si**

A análise de Charles Baudelaire sobre as práticas modernas da experiência estética inaugura uma nova compreensão da instauração do fenômeno moda nos processos de criação, de produção e de percepção crítica das obras de arte. Fica claro em seu texto o estado-de-devir das obras de arte, do artista e do olhar do espectador das obras. É por meio de Charles Baudelaire que compreenderemos as práticas modernas da arte na modernidade. Por isso, irão nos interessar suas referências à nova experiência estética presentes nos

estudos sobre o artista moderno e sobre o *flâneur*, sobre os croquis de costumes, a mulher, o dândi e a modernização da cidade de Paris.

Este novo elemento, observado pelo poeta, se transformará em seu texto num importante estudo para se observar a relação da moda com as obras de arte. A análise de Charles Baudelaire nos será de grande valia para entender as esferas da representação, da semelhança, da aura e da experiência do belo propriamente dita. Se fará presente, no ensaio de Charles Baudelaire uma das mais importantes questões: a relação do artista com o seu próprio tempo. É por meio da relação que o artista moderno estabelece com o seu tempo presente que se desenvolve o seu *ethos* filosófico que o leva a se perceber como um artista da modernidade. Charles Baudelaire consegue perceber na análise estética das obras de arte um dos mais relevantes aspectos da moda: “a sua qualidade essencial do presente”. Essa qualidade, reivindicada pelo poeta, se confronta com as teorias estéticas que suscitam a ideia de uma fruição da obra de arte desvinculada do gosto ou do interesse.

Assim, poderíamos dizer que o encontro entre a arte e a moda, desencadearia um outro processo de fruição não mais concernente ao belo. Em outras palavras, seria como se a moda propiciasse à arte a experiência do moderno como um fator essencial para a determinação do belo. A introdução da temporalidade da moda na arte, sinalizou profundas rupturas com os cânones estéticos da tradição. E, ainda, fortaleceu o entendimento da diferença entre o passado e o presente. O conceito de moderno indicou para a arte uma aguda consciência da atualidade: “*modernus* designa não o que é novo, mas o que é presente, atual, contemporâneo daquele que fala” (COMPAGNON, 2010, p.17). Não obstante, o sentido de moda sempre estará associado à essência do moderno, pois ambos advêm de uma mesma raiz etimológica: *modus*. Diante disso, o entendimento da palavra moda e suas distensões torna-se uma tarefa primordial para analisarmos a experiência estética na arte moderna.

Diante dessa perspectiva, a leitura crítica de Charles Baudelaire alicerça os paradoxos que definem o *self* do artista moderno porque a moda contribui para modelagem da sua própria identidade. Ela se torna responsável pela alteração das técnicas de modelagem do si e pelos estilos de vida que fomentaram a reflexão sobre a obra de arte total. Como esclarece Mike Featherstone (1995), a modernidade assinala uma nova experiência estética na vida moderna, introduzindo o sentido de ruptura com o juízo de gosto da tradição. E, portanto, o homem moderno é aquele que possui uma grande sensibilidade frente à natureza contingente e fugaz da experiência estética do presente. A experiência da modernidade constitui, acima de tudo, a tentativa de inventar a si próprio por meio de estatutos estéticos.

Trata-se de pensar a possibilidade de constituir a vida como um processo estetizante de modelagem do *self*. Essa ideia foi esclarecida, em parte, pela difusão de textos literários que introduziam a ideia de uma vida estetizada e pelo seu mimetismo no espaço social, além da apresentação de novos modelos identitários no espaço urbano que contribuíram para a ressignificação da existência.

O surgimento de uma identidade moderna nos faz pensar numa experiência totalizante do indivíduo no espaço-tempo. O artista moderno, portanto, representará os novos modos de ser do sujeito moderno. A arte moderna refletirá as múltiplas formas de estetização do cotidiano promovidas pelo encontro entre arte e vida, a partir do íntimo contato que os artistas estabelecerão com novas práticas do fazer artístico. E, dentre elas, o Dandismo. O gesto do artista representará um sistema de pensamento que entende a obra de arte como a sua própria existência. As tecnologias utilizadas para novos constructos identitários serão muito importantes para a criação de uma existência estética.

A arte moderna, e é essa sua principal virtude, nega-se a considerar o produto acabado e a vida ser vivida como sendo separados. Práxis igual a poíesis. Criar é criar a si mesmo. As obras de arte, contrariamente ao produtos da indústria, revelam-se assim

inseparáveis do vivido de seu autor, vínculo que se afirma com tanto mais vigor pelo fato de o sistema econômico, em sua lógica de padronização e maquinização, apagar dos objetos que fabrica qualquer vestígio de criação humana. BOURRIAUD, 2011: p.14)

Stephen Greenblatt (2005), nos apresenta uma interessante exposição sobre a compreensão do termo *fashion* no Renascimento inglês. Para Greenblatt, há uma crescente autoconscientização da modelagem da identidade humana. *Fashion* designaria a prática da modelagem do Self por meio de artifícios artísticos e estéticos. Este entendimento da palavra se consolidou a partir do século XVI, passando a denotar a formação de um Si. Para o autor, devemos considerar outros aspectos, que por hora se referia à imposição de um modelo ou a sua adoção por meio de uma conotação mimética. A *fashioning* era portanto uma consciência dessa ação e do seu processo. Esta modelagem poderia ainda sugerir o acabamento de uma forma menos tangível, como declara o autor:

Talvez a observação mais simples que possamos fazer é a de que no século XVI parece haver um incremento da consciência da modelagem (*fashioning*) da identidade humana como um processo manipulável, artístico. Tal autoconsciência tinha se espalhado entre a elite no mundo clássico, mas o Cristianismo havia trazido uma crescente suspeita sobre o poder do homem moldar a identidade: “Tire as mãos de si mesmo”, declarou Agostinho. “Tente construir a si mesmo e construirá uma ruína” (...) Quando em 1589 Spenser escreve que a intenção e o significado gerais que ele havia “modelado” (*fashioned*) em *The Faerie Queene* eram o de “modelar um cavaleiro”, ou quando ele faz seu cavaleiro Calidore declarar que “em cada si do homem.../Está em questão modelar sua própria vida”, ou quando ele diz a sua amada, em um dos *Amoretti*, “Você emoldura (*frame*) meus pensamentos, e me modela por dentro”, ele está se servindo das conotações especiais do verbo “modelar” (*to fashion*) neste período, uma palavra que não ocorre em momento algum na poesia de Chaucer. (GREENBLATT, 2005, p.2)

Para Stephen Greenblatt, com o termo *fashion* pode-se compreender importantes tópicos dos processos de subjetivação. Sua leitura segue como itinerário alguns textos literários no Renascimento, nos quais o autor investiga como a construção imagética da personagem se une à produção de um discurso que afirma o si. Fala-se aqui de uma das práticas para a constituição da subjetividade que fundamentará a questão moderna sobre o sujeito: a performatividade da aparência e sua relação com o discurso.

A relação intertextual que se desenvolve entre a literatura e *self-fashioning* (automodelagem) é marcada por um jogo de reconhecimento histórico por meio das detalhadas citações sobre a *parure*<sup>9</sup> e sobre o *habitus* que consolidava a individualidade. Como veremos mais adiante, o conceito de moda como modelagem confunde-se por vezes com o sentido de uma consciência do Eu. Mas já no texto de Greenblatt está claro que a atividade de se automodelar redesenha o campo de possibilidades de autoconstituição subjetiva.

Nesse sentido, entendemos que *self-fashioning* é um ponto de partida para se destacar a nova experiência que se apresenta no campo da construção social: a individualidade mundana. O processo de modelagem do *self* é um índice que assinala a percepção do si, contribuindo para enfatizar a representação ficcional do sujeito no espaço do texto. Nessa linha de pensamento, podemos observar como as mudanças de costumes delinearam um novo sentido para os signos com os quais o sujeito, em seu modo de ser, construía o seu processo de comunicação, a sua expressão corporal e a sua maneira de se relacionar com o mundo externo.

Analisemos, por exemplo, as primeiras apresentações de dança moderna introduzida por Isadora Duncan, pensemos na inovação dos gestos e na sua expressão corporal. Reflitamos: qual é o elemento que desencadeia uma ruptura frente ao aspecto hierático do corpo feminino e frente ao gesto? Por que tais trabalhos influenciaram a criação de vários estilistas no início do século XX? À título de análise comparativa, tomemos, como exemplo, os trabalhos de Paul Poiret, Mariano Fortuny e Madeleine Vionnet. Por que tantas narrativas histográficas da moda as indicaram como importantes ícones para a moda?

---

<sup>9</sup> *Parure* é a palavra francesa utilizada para designar o conjunto de ornamentos e roupas que combinam entre si. O termo foi muito utilizado pelas comunidades lusófonas até meados do Século XX, caindo em desuso em nossa contemporaneidade.



Figura. 1. Isadora Duncan, Dança e Véu, figurino Paul Poiret, s./d.

Figura. 2. Isadora Duncan, Dança e Véu, Mariano Fortuny, s./d.

A performance coreográfica de Isadora Duncan encetou uma nova perspectiva da subjetividade feminina. A artista propôs uma insurgência do corpo disciplinado e ereto apresentado pelo passado da dança clássica na arte e pelo espartilho na moda, introduzindo movimentos orgânicos e subjetivos a partir da dança moderna. A consciência corporal apresentada por seu trabalho conduziu a um outro imaginário possível para o corpo feminino. Um corpo mais livre e com atitudes libertárias voltadas às promessas de felicidade da vida moderna. Isto é, à emancipação feminina e à liberdade de ser. Sua experiência biográfica como ativa feminista fundamentou a pesquisa artística que corroborou para destituir as próteses (espartilhos, corpetes, cintas) que limitavam os gestos e o movimento do corpo feminino. Isadora Duncan modificou a experiência do belo ao criar um ponto de contato e fricção da arte à moda.

A bailarina Isadora Duncan fez mais pela libertação da mulher do que qualquer costureiro. Paul Poiret nunca teria conseguido levar a cabo a sua batalha contra o espartilho se bailarinas como Duncan e Fuller não tivessem exibidos seus corpos. (SEELING, 2000, p.20)

A ideia de uma nova configuração dos gestos femininos foi o espírito que engendrou o seu contato com os criadores de moda. Logo, o deslocamento e a

mobilidade no espaço tornaram-se uma problemática tanto para a arte, quanto para a moda. A dança contribui para se pensar a constituição de um outro ideário feminino no espaço público. E, em paralelo, a moda formulou um vestuário para a mulher moderna. Observemos o trabalho de Madeleine Vionnet e seu compromisso com a liberdade de expressão do corpo feminino.



Figura. 4. Isadora Duncan, Modelo de Paul Poiret, 1914

Figura. 5. Madeleine Vionnet, foto: Hoyningen-Huene, Vogue, s./d.

Retomando a experiência temporal da moda, cabe validar que Isadora Duncan por meio de uma vivência da atualidade, reivindicou a partir de seu trabalho, outras possibilidades existenciais para a mulher no início do século XX. Pode-se inferir que a arte antecipa as transformações de cunho social e, a moda tende a difundir-la por causa de sua íntima aproximação ao cotidiano. Sua ação no vestuário e na constituição estética dos corpos contribuiu para que as inovações se efetuassem na prosa cotidiana. Por isso, a integração entre ambas, a arte e a moda, pode reafirmar as propostas artísticas por meio da adoção de novos gestos vestimentares, como também, pelo processo de ruptura com o passado.

A inovação aqui, passa a ser compreendida como uma emancipação dos gestos e da expressão do corpo feminino. Logo, o contato entre a arte e a moda se efetua na medida em que há um entendimento sobre a transformação da ação e da cultura do feminino no início do século XX. Porventura, não será esse o fundamento da arte? Instaurar reflexões sobre a nossa existência? E não será

também essa ação, uma tarefa da moda? Iniciar questionamentos em relação a estetização dos modos de ser? Por acaso, não seria esta a condição da existência da moda numa sociedade moderna? Suscitar novos gestos e percepções estéticas para originar transformações dos nossos modos de ser e em nosso comportamento social? Isto posto, parece enfim plausível afirmar que a moda está para além do vestuário. Sua inscrição inicia-se no espírito e posteriormente se incide na cultura.

## Conclusão

Para encerrar, esclarecemos: a diretriz desse artigo foi pensar como a experiência estética na modernidade se transforma com a introdução do termo “moda” como conceito valorativo para a construção do juízo do belo. E, ainda que, o termo moda pode ser pensado em um sentido amplo (referindo-se a um fenômeno multifacetado), ele nos auxilia em inúmeras reflexões semânticas para explorar a problemática que envolve a experiência estética na arte.

O próprio termo moda tem inúmeras ramificações e faz conexões com diversos aspectos da nossa realidade. Esta riqueza é perdida de vista quando se faz – como costuma acontecer – um uso excessivamente restrito do termo “moda”, como vemos nos meios de comunicação e pela própria indústria do vestuário, que empobrecem seu significado atrelando a moda à produção cíclica de novidades indumentárias. Neste caso, o novo é simplesmente reduzido a um mecanismo de ornamentação estética.

Ainda no que concerne à restrição do termo “moda”, convém lembrar que para o senso comum, a moda expressa somente a ideia de uma dinâmica de aceleração do tempo para a apresentação das novidades produzidas pela indústria. Junte-se a isso a percepção de que se trata de um fenômeno essencialmente vinculado à cultura do feminino. De certo, pagamos um preço pela má interpretação e uso do termo, pois deixamos escapar algo importante na moda: seu incessante movimento está profundamente arraigado em nossos modos de vida. O significado da moda deveria anunciar, já em seu uso mais

prosaico, o quão importante é pensar a experiência estética regida pela força da transitoriedade.

Para nós está em questão pensar a ruptura do uso convencional do termo belo para a moda. Tendo em vista, a compreensão dos processos de inovação social num determinado momento histórico. Tal como a arte, a moda pode ser pensada como um dispositivo criativo que promove choques no processo de recepção da experiência estética. Mas, nesse caso, é um fenômeno que age e fundamenta os novos modelos perceptivos através de uma rígida estética normativa. Sua capacidade de aceleração e contínua transformação das coisas pode ser fundamental para que ocorra diferentes mudanças na vida cotidiana, para engendrar modos não convencionais de pensar e agir e, com isso, criar novos modos de ser e de se fazer um tipo de “existência artística”.

Essa breve leitura textual pretendeu apresentar como a moda pode desencadear na arte “modos não convencionais” que configuram uma nova existência estética. À vista disso, supomos que as descontinuidades efetuadas pela moda são primordiais para a criação de novos modos de vida artísticos e de novos modelos de pensamento crítico. Este propósito é, de certo modo, o que alicerça a ideia de uma “obra de arte total” e, portanto, promove o encontro entre a arte e a vida.

## REFERÊNCIAS:

BAUDELAIRE, Charles. **Sobre a Modernidade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1989.

BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora da Universidade Federal de Minas Gerais; São Paulo: Editora da Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2006.

BOURRIAUD, Nicolas. **Formas de Vida: A Arte Moderna e a Invenção de Si**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

COMPAGNON, Antoine. **Os Cinco Paradoxos da Modernidade**. Belo Horizonte: UFMG, 2010.



REVISTA ELETRÔNICA DE MODA.  
volume 4 • número 2 • setembro/dezembro de 2016

FEATHERSTONE, Mike. **Cultura de Consumo e Pós-Modernismo**. São Paulo: Studio Nobel, 1995.

GREENBLATT, Stephen. **Renaissance Self-Fashioning**. From More to Shakespeare. Chicago: The University of Chicago Press, 2005.

SEELING, Charlotte. **Moda: O Século dos Estilistas**. Lisboa: Könemann, 2000.

SIMMEL, Georg. **Filosofia da Moda**. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.

## Z-BOYS

Guilherme Legnani da Silva<sup>10</sup>

### RESUMO

Este trabalho apresenta uma reflexão sobre os *Z-Boys*, grupo de skatistas californiano dos anos sessenta e setenta e relaciona sua atuação, tanto no esporte, como no espaço urbano, com tendências comportamentais contemporâneas. Ele explora o histórico do grupo e o analisa sob a ótica do nomadismo contemporâneo urbano e sua potência criativa.

**Palavras-chave:** Skate. *Dogtown*. *Z-Boys*. Nomadismo. Contemporâneo.

### Introdução

Um grupo de jovens de *Dogtown*, Califórnia, também conhecidos como "*Z-Boys*", com suas pranchas de skate improvisadas e espírito explorador natural, foi capaz de estabelecer e representar um estilo de vida, uma imagem emblemática e desejos latentes do homem contemporâneo, sem nunca ter tido esse objetivo de maneira clara e sistemática. Esses jovens foram responsáveis pelo início da formação de uma cultura amplamente disseminada que, inclusive, acabou se dividindo e se esquematizando em subculturas com códigos simbólicos específicos, mas nunca deixaram de carregar consigo a atitude das décadas de 60 e 70.

---

<sup>10</sup> Graduado em Design de Moda - Universidade FUMEC

## Origem e histórico dos Z-Boys

A região de *Dogtown*, como era conhecida a parte sul do condado de Los Angeles, Califórnia, foi o território onde floresceu a prática do skate como esporte radical, graças à ação dos jovens residentes na região. A área, que englobava três comunidades praianas - *Venice*, *Santa Mônica* e *Ocean Park* - era uma zona desprovida de recursos financeiros, descrita no documentário "*Dogtown and Z-Boys*" (PERALTA, 2001), como "*seaside slum*"<sup>11</sup> e "*a place where you needed to have eyes behind the back of your head*"<sup>12</sup>. Contrastando com as triunfantes, largas e ricas avenidas da parte situada ao Norte do condado, *Dogtown* era um lugar inóspito, um cenário sujo, marcado por muros pichados e construções destruídas ou interminadas.

Nas ondas do Oceano Pacífico, que quebravam nessa parte do litoral norte-americano, desenvolveu-se, inicialmente, a prática do surf. O território pouco convidativo servia de refúgio para os praticantes do esporte que, na época, não era bem visto. Nessa mesma época - décadas de 60 e 70 - o jovem emergia como importante agente social e cultural, inaugurando um movimento de contra-cultura do qual, sem dúvida, esportes como o surf faziam parte. Isso porque, por mais que não servissem como instrumentos de contestação ou de expressão direta de algum tipo de insatisfação, sugeriam "certo comportamento informal, um estilo descompromissado ou algum posicionamento mais anárquico que, de alguma forma, vinha a romper com 'as regras do jogo'"<sup>13</sup>. (Brandão, 2009, p. 4)

<sup>11</sup> Em tradução livre do autor: "favela litorânea".

<sup>12</sup> Em tradução livre do autor: "um lugar onde você precisava ter olhos atrás da cabeça".

<sup>13</sup> BRANDÃO, Leonardo. **HISTÓRIA E ESPORTE: leituras do corpo no filme "*Dogtown and Z-Boys*".** Disponível em: <<http://www.periodicos.ufgd.edu.br/index.php/historiaemreflexao/article/viewFile/205/182>>. Acesso em 16/03/2014.



REVISTA ELETRÔNICA DE MODA.

volume 4 • número 2 • setembro/dezembro de 2016

Em 1972, os produtores de pranchas Jeff Ho e Skip Engblom e o artista Craig Stecyk fundaram uma loja chamada "*Jeff Ho and Zephyr Surfboard Productions*", com a intenção de vender pranchas que não se parecessem com as produzidas em larga escala. Localizada no centro de *Dogtown*, a loja *underground* lançava produtos com design único e de alto desempenho. De maneira inovadora, os três sócios foram responsáveis por imprimir em um objeto, o estilo e a identidade do ambiente urbano que os rodeavam e, por consequência, dos jovens que o habitavam e exploravam. As imagens estampadas nas pranchas eram inspiradas nos grafites espalhados pelos muros de *Dogtown*, levando para o mar a identidade da cidade. Essas pranchas foram a primeira mídia que permitiu a disseminação da cultura jovem local e também a identificação de um grupo que, aos poucos ganhava unidade e uma maneira de se expressar. Tornando possível a expressão de um movimento que ainda não era muito bem fundado, os três sócios e designers facilitaram o processo de formação de um grupo coeso, reconhecível.

Foi nessa loja que se formou o chamado "*Zephyr Surf Team*", um grupo integrado pelos melhores surfistas de *Dogtown*. Era um grupo fechado, com identidade agressiva que explorava ondas nos mais inusitados e perigosos locais, como a região de Venice. Originalmente concebida aos moldes de Veneza, Itália, a cidade de Venice seria movida por arte, cultura e diversão, em sua concepção original. Mas um grande incêndio, em 1920, destruiu grande parte do píer onde se localizavam as principais atividades. Nessa mesma época, foram descobertos poços de petróleo na região e paisagem foi tomada por plataformas petrolíferas. A exploração do petróleo durou até meados dos anos 60 e, após essa data, Venice foi largada e passou a atrair imigrantes europeus (em sua maioria fugitivos do Holocausto) e membros da contra-cultura<sup>14</sup>.

Nessa época, o skate era praticado nos Estados Unidos como um esporte alternativo para os jovens americanos de classe média. Porém, os surfistas de

<sup>14</sup> Disponível em: <http://destinocalifornia.com/tag/dogtown/>. Acesso em 17/03/2014.

*Dogtown*, insatisfeitos com a periodicidade das boas ondas para surf, precisavam contar com a prática. Assim, começaram a produzir, com pedaços de madeira e rodas retiradas de patins, suas próprias pranchas de skate. Foi então que iniciou-se as práticas no esporte e estilo de vida desses jovens que definiram o que ele se tornaria no futuro: um esporte radical.

Diferentemente da maneira como era praticado anteriormente, como mera atividade recreativa, os *Z-Boys* inseriram na prática do skate o "elemento adrenalina", ao realizar movimentos perigosos, que desafiavam a geografia do terreno e que, agora, eram permitidos pela invenção das rodas de poliuretano.

O toque das mãos no chão é descrito como um ato importante: dessa maneira eles podiam "sentir o que estavam fazendo" (PERALTA, 2001) se sentir ainda mais próximos e donos do território escolhido.

Nesses territórios, cada um deles foi, aos poucos, desenvolvendo seu estilo específico. Ter estilo era algo de suma importância no grupo e, desenvolvê-lo cada vez mais era, no fim das contas, o principal objetivo. Em mais um ato de peregrinação urbana, os jovens de *Dogtown* encontraram um novo palco para suas performances: piscinas vazias.

Na década de 1970, a Califórnia passou por uma das mais fortes secas já presenciadas na área. Um dos resultados desse fenômeno foram centenas de piscinas que acabaram vazias e abandonadas. Eles se aproveitaram da possibilidade e começaram a andar pelas ruas da cidade procurando as melhores piscinas, dentro das quais dariam continuidade à sua prática.

Em 1975 ocorreu, em Delmar, Califórnia, a primeira competição organizada de skate desde meados dos anos 60: *The Delmar Nationals*. O estilo praticado pela maioria das equipes era o que tinha se tornado popular naquela década. O campeonato serviu como uma espécie de vitrine que expôs a atitude dos garotos de *Dogtown* para o interesse das principais marcas por trás da produção e distribuição não só dos skates, mas também de publicações dedicadas ao esporte.

O cenário do skate, então, começou a se tornar extremamente popular novamente nos Estados Unidos, com publicações dedicadas exclusivamente ao esporte e os jovens de *Dogtown* se tornando celebridades internacionais. Foi então que a atitude e estilo da Costa Oeste da Califórnia começaram a se tornar icônicos<sup>15</sup>, sendo retomados de diversas maneiras e por diversos agentes (músicas, videoclipes, filmes, etc.) posteriormente. O estilo selvagem, descontraído, rebelde e ao mesmo tempo inocente e descompromissado, começou, então, a cair no gosto de americanos. Essas revistas foram responsáveis por disseminar não só o esporte como era praticado em *Dogtown*, mas também o estilo de vida desses jovens, seus códigos, sua maneira de vestir e se expressar, enfim, a maneira que eles vinham construindo de conferir significado a si próprios. Estabeleceram, dessa maneira, uma imagem que representa, até hoje, uma espécie de fuga.

### **Z-Boys e o nomadismo contemporâneo**

Pelas características descritas, pode-se analisar esse grupo de jovens de *Dogtown* e seu comportamento à luz do nomadismo contemporâneo. De acordo com o filósofo Michel Maffesoli, o comportamento nômade ressurgiu como espírito do tempo da idade contemporânea (MAFFESOLI, 2001, p. 16). O autor explica que a idade moderna é marcada pelo "compromisso de residência" e, para quebrar esse "enclausuramento", o homem contemporâneo busca pela imparmanência em instâncias e de maneiras diversas. É importante ressaltar que esse tipo de comportamento, que reflete o desejo de evasão presente na época atual, começou a acontecer de maneira natural, como expressão de desejos latentes do ser humano e não para "oferecer soluções nem respostas objetivas". (MAFFESOLI, 2001, p. 29).

---

<sup>15</sup> A característica de ícone conferida à imagem criada pelos Z-Boys e disseminada pelas revistas especializadas, se deve ao fato de que ela se tornou tão popular que referencia à região estudada até os dias atuais, tornando-se uma representação daquele espaço. A imagem referencia, quase que diretamente, o lugar.

A sociedade moderna é o ponto culminante de um processo de imposição de comportamento sedentário. O nomadismo não se enquadra nas condições de existência do Estado Moderno, formado por instituições diversas em um complexo sistema de divisão de poder que o torna abstrato e capaz de dominar o homem por uma vigilância constante. De acordo com Maffesoli:

...pode-se dizer que a domesticação está na passagem do nomadismo para o sedentarismo. Numerosas são as monografias, etnografias em particular, que mostram que a transição das comunidades para as comunas, mais tarde destas para entidades administrativas maiores, até se chegar ao Estado-nação, é acompanhada pelo nascimento de um poder tanto mais abstrato quanto mais afastado esteja. O nomadismo é totalmente antiético em relação à forma de Estado Moderna. E esta se preocupa constantemente em suprimir o que considera a sobrevivência de um modo de vida arcaico. Fixar significa a possibilidade de dominar. (MAFFESOLI, 2001, p. 24)

Por esse motivo, os nômades contemporâneos são vistos como rebeldes e tentativas de cerceá-los são despendidas com frequência. O que se move foge do controle.

Os *Z-Boys* de *Dogtown* se enquadram nesse cenário comportamental nômade contemporâneo de diversas maneiras. Primeiramente, consideremos que nas décadas de 60 e 70, nos Estados Unidos, o contexto social, cultural e político passava por mudanças encabeçadas pela contra-cultura jovem que questionava exatamente os valores intuídos pela sociedade moderna. Os jovens skatistas, objetos de estudo deste trabalho questionavam, por meio de seu comportamento, os mesmos valores. Eram jovens com idade entre 12 e 20 anos, em sua maioria com contexto familiar desestruturado<sup>16</sup>, que se moviam pelas ruas da cidade à procura de novas possibilidades, escapando daquilo que, no ambiente doméstico, representava a falha de uma das instituições até então mais valorizada: a família.

<sup>16</sup> A maior parte dos membros do grupo, possuíam um cenário doméstico caótico, com pais separados, brigas constantes, alcoolismo, etc. Eram famílias desestruturadas e um ambiente conflituoso.

A própria região de *Dogtown* e, especialmente, o orgulho e sensação de pertencimento que os *Z-Boys* sentiam por lá, representa a maneira com que eles não se enquadravam na realidade dominante até então. Segundo Maffesoli: "diante de uma sociedade se afirmando perfeita e 'plena', expressa-se a necessidade do 'vazio', da perda, da despesa, de tudo que não se contabiliza e foge à fantasia da cifra." (MAFFESOLI, 2001, p. 23)

Sobre o hedonismo inerente ao comportamento nômade e também presente no dos *Z-Boys*, é pertinente que se recorra, novamente, a Maffesoli. O autor explica que o desejo de evasão significa um desejo de viver o devir, que seria o próprio sentido da vida. Ele se utiliza de uma metáfora para ilustrar esse pensamento: "só os grãos que vão longe têm possibilidades de frutificar. Os que caem muito perto do tronco não têm nenhuma possibilidade de crescer e desabrochar" (MAFFESOLI, 2001, p. 156). Nesse sentido, o nomadismo "é um exercício de ser melhor, de estar bem. O que o aproxima do hedonismo..." Porém, o hedonismo que ele menciona não trata da busca desenfreada e superficial pelo prazer mundano, mas sim algo que "permite um ampliamto de si para qualquer coisa de maior". (MAFFESOLI, 2011, p. 156/157.) No documentário sobre os *Z-Boys*, é possível observar essa postura em diversos momentos. É claro, por exemplo, que havia, em suas práticas, uma busca elaborada por pertencer a algum universo mais amplo do que aquele que os rodeava.

De fato, o sociólogo explica também que é próprio do nômade o gosto pelo coletivo. Ele expõe que o errante vive uma "lei que vem do outro, a pessoa só existe em função do outro, o que restitui ao corpo social sua densidade e sua significação concreta" (MAFFESOLI, 2001, p.148). Os *Z-Boys* buscavam essa significação dentro de seu grupo, ao conferir para ele códigos muito específicos de conduta e estética que iam desde as pranchas de surf que lhes eram características, até à importância que davam ao desenvolvimento do estilo e da performance, passando pela camiseta azul marinho com logo da *Zephyr Shop*

que, na época, era símbolo de pertencimento ao grupo mais habilidoso e *cool*<sup>17</sup> da "região do skate". Dessa maneira, ao tornarem-se conectados a um novo grupo, onde era possível pertencer e ser indivíduo ao mesmo tempo, os *Z-Boys* ilustram um pensamento de Maffesoli, que contém um objetivo da própria existência contemporânea:

...pode se destacar que estando desligado, isto é, estando livre em relação às instituições de todos os tipos, é que é possível comunicar-se, entrar em correspondência, viver uma forma de "relição" com a natureza que nos cerca e com o mundo social. (MAFFESOLI, 2001, p. 149)

A "racionalização generalizada" da vida, proposta pela sociedade moderna, incapaz de suprir a necessidade de estabelecimento de vínculos do ser humano, aos poucos é substituída pelo comportamento tribal presente principalmente nas grandes metrópoles atuais. Essa conduta, de acordo com Maffesoli, "se assenta na necessidade de solidariedade e proteção que caracteriza todos os grupos sociais." (MAFFESOLI, 2004, p. 23). Baseando-se em "ajuda mútua, compartilhamento dos sentimentos e um ambiente afetivo" (MAFFESOLI, 2004, p. 24), os *Zephyr-Boys* se formaram no contexto de *Dogtown* e do ambiente doméstico desestruturado de onde provinham; seus membros supriam, um com o outro, as necessidades que as instituições arraigadas que os cercavam pareciam não ser capazes de atender.

Com um discurso grupal definido, os *Zephyr-Boys*, assim como as tribos contemporâneas, encontraram nos territórios do cenário urbano onde estavam inseridos, uma ferramenta a mais na construção de sua identidade e de libertação.

---

<sup>17</sup> O termo "*cool*" é uma gíria que designa pessoas ou grupos de pessoas que se destacam das demais, geralmente por ter características como talento, habilidade, inovação e estilo. O termo se refere a formadores de opinião, que possuem estilo característico que, normalmente, foge de alguma maneira às regras imperativas. O jovem *cool* é aquele desperta sentimentos de aspiração nos demais.

A exploração de novas possibilidades de significação e exploração territoriais, conceitos presentes em ambos os pensamentos citados, são elementos que, entre outros, configuram a base da conduta de skatistas até os dias atuais. As pranchas de skate fornecem um "meio rápido de fuga quando se está em dificuldades" (Pais, 2014, p. 14). Pais confirma o pensamento de Craig Stecik ao expor que o skate, por estar liberto de convenções territoriais fixas, "afrota simbolicamente a gestão urbana" (Pais, 2014, p. 14). De acordo com o autor:

De fato, o *skateboard* (...) viola a imposição que sustenta a necessidade de um recinto desportivo para a prática de um qualquer desporto clássico. (...) os *skaters* procuram tirar o máximo de possibilidades de deslize de um conjunto de superfícies. As dificuldades de percurso são transformadas em oportunidades de manobra. O móbil é contornar os obstáculos de percurso, como se estivessem a exercitar capacidades para contornar atritos da vida real. (Pais, 2004, p. 14)

Assim o skate, os pioneiros do esporte radical de *Dogtown* e o comportamento nômade se relacionam mais uma vez no que parece ser sua principal razão: a busca de novas possibilidades, por meio do movimento, dentro de territórios que atualmente são, em sua maioria urbanos. Maffesoli defende que esse tipo de relativização do território e busca constante por aventura é uma forma de transformar a existência em obra-de-arte. Os *Z-Boys* tinham a preocupação estética como um dos elementos principais de sua conduta nômade, construindo uma nova maneira de vivenciar o mundo que, aos poucos, ganharia espaço em grupos sociais diversos, seja de maneira concreta ou idealizada.

O nomadismo comportamental desses jovens de *Dogtown* "demonstra cabalmente a falência da lógica da fortaleza" (Pelbart, 2000, p. 21) característica do Estado Moderno. Ao observar-se as reflexões do filósofo Peter Pelbart (2000), pode-se inferir que o Estado acabou por absorver esse nomadismo para si. Na verdade, de acordo com o autor "o Império se nomadizou completamente. Ou melhor, ele é a resposta política e jurídica à nomadização generalizada" (Pelbart, 2000, p. 21). Isso não significa, porém, que se solucionou os problemas contra

os quais esses jovens se posicionavam, mas sim que foram substituídos por outros.

### **Considerações Finais**

A partir de quando o modelo desenvolvimentista industrial norteamericano extraiu de *Dogtown* o que a região tinha para oferecer-lhe e esgotou-se o recurso que despertava interesse nas corporações que comandavam o mercado, um processo de exclusão não só social e econômico, mas também simbólico, começou a se conformar no local, desenquadrando tanto o espaço físico quanto seus habitantes das possibilidades de se encaixarem no discurso normativo imperativo da época e, dessa maneira, se tornarem viáveis para a existência na sociedade moderna.

Uma espécie de abandono se arquitetou em relação a esse espaço e aos indivíduos que ali se formavam. Um abandono econômico, político e social que teve, como um de seus resultados, a conformação de indivíduos e produção de suas subjetividades que não eram capazes de referenciar a norma e que, por isso, eram afastados, empurrados a uma situação de borda, de periferia.

A performance corporal e comportamental dos *Z-Boys* não servia para citar o discurso detido pelo poder que gerava corpos produtivos e domesticados. Uma espécie de descompromisso e atitude hedonista comprometida com a esfera estética da vida os colocava em situação de renegação, não os enquadrava nos critérios existentes de classificação daquilo que era considerado bom e ideal.

Excluídos da possibilidade de se enquadrarem nos processos projetados como norma pela estrutura cultural e social da época, os indivíduos foram em busca de sua própria produção simbólica para conseguir pojetar uma forma de existência, uma narrativa de si e de grupo. O nomadismo surge para esses indivíduos como agente instrumental capaz de conectá-los socialmente e à

experiência do mundo, conduzindo-os aos elementos necessários para criar essas narrativas próprias. Além disso, uma série de performances decorrentes do comportamento nômade serviu também para construir esse universo sensível particular, ao promover comportamentos e movimentos extremamente estilizados e transformar o espaço urbano, ressignificando-o constantemente. As pranchas de surf personalizadas, os skates improvisados, as pichações nos muros da cidade e os movimentos por eles criados revelam a potência criativa de indivíduos que buscam, na geração de símbolos próprios, as condições para sua existência.

## REFERÊNCIAS

BRANDÃO, Leonardo. **HISTÓRIA E ESPORTE: leituras do corpo no filme “Dogtown and Z-Boys”**. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufgd.edu.br/index.php/historiaemreflexao/article/viewFile/205/182>>. Acesso em 20/04/2015.

**DOGTOWN AND Z-BOYS**. Direção de Stacy Peralta. Argi Orsi Productions/Vans of the Wall. Estados Unidos, 2001. DVD (91 min.), color.

MAFFESOLI, Michel. **Notas Sobre a Pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Atlântica, 2004.

MAFFESOLI, Michel. **Sobre o Nomadismo**. Rio de Janeiro: Record, 2001.



REVISTA ELETRÔNICA DE MODA.  
volume 4 • número 2 • setembro/dezembro de 2016

## MODA E CONTEMPORANEIDADE: AS IMAGENS DE MODA COMO DOCUMENTAÇÃO DO CONTEMPORÂNEO E SEU TRAJETO DE DESENVOLVIMENTO

Izabel Marques Cruz<sup>18</sup>

### RESUMO

Considerando as proposições de alguns importantes autores que discutem sobre moda, cultura, gênero e mundo contemporâneo esse artigo discute sobre uma importante função social da moda: documentar, com seus recursos, princípios e valores de uma época. Mostra alguns indícios de como a imagem de moda se apresenta como documentação do contemporâneo, ou seja, tudo o que perpassa o tempo vivido, e sua propagação e movimento permite o surgimento de novas abordagens estéticas.

**Palavras-chave:** Moda. Cultura. Contemporâneo. Gênero.

Efêmera por excelência, a moda sempre teve gosto pela novidade, e só foi possível começar a vivê-la após o final da Idade Média, quando, segundo o filósofo Lipovetsky, “a renovação das formas se torna um valor mundano, a fantasia exhibe seus artifícios e seus exageros, a inconstância em matéria de formas e ornamentações já não é exceção, mas regra permanente” (LIPOVETSKY, 2009, p. 24). Somente quando o valor do transitório se sobrepõe ao da tradição é que a moda conseguiu se instaurar de vez, pois, ainda como alega o filósofo, sua instabilidade significa que o parecer não está mais sujeito à legislação intangível dos ancestrais, mas que procede do puro desejo humano. De acordo com Baudrillard (1996):

---

<sup>18</sup> Designer de Moda - Universidade FUMEC, mestranda do Programa em Estudos Culturais Contemporâneos – Universidade FUMEC.

[...] não há moda a não ser no quadro da modernidade. Isto é, num esquema de ruptura, de progresso e de inovação. Em qualquer contexto cultural, o antigo e o moderno se alternam significativamente. Mas só para nós existe, depois das Luzes e da Revolução industrial, uma estrutura histórica e polêmica de mudança e de crise. Ao que parece, a modernidade instala simultaneamente o tempo linear, o do progresso técnico, da produção e da história, e um tempo cíclico, o da moda. (BAUDRILLARD, 1996, p.115)

Georg Simmel (2008) defendia que somente no espaço urbanizado e industrializado a moda se desenvolveu de fato, uma vez que as grandes cidades acentuam a individualidade e elevam a um novo status os cuidados da aparência pessoal, tornando a moda um elemento de suma importância na exteriorização da personalidade de cada um. A urbanização foi responsável por gerar a tomada de consciência da subjetividade humana, pois a ampliação dos círculos sociais e o maior contato com as pessoas geraram uma preocupação acerca da autoimagem.

Sendo um fenômeno cultural que reflete os padrões estéticos inseridos em uma sociedade, a moda é o signo da novidade e permite ao indivíduo se qualificar e se ressignificar, além de captar com fidelidade a consciência de um tempo, isto é, tudo aquilo que se passa em determinada época e, por isso, muda com tanta facilidade. Pode-se dizer que a moda é o mecanismo que doou à modernidade, e doa à contemporaneidade, a capacidade da mudança. Como ressalta Holzmeister (2010), “a moda capta a energia de cada época e transforma em imagem, tendo como suporte o corpo” (HOLZMEISTER, 2010, p.16), ou seja, toda a expressão do *zeitgeist* da contemporaneidade é convertida em imagem que, conseqüentemente, retrata as formas vigentes do corpo.

Nossa percepção do corpo humano é sempre dependente das modas dominantes da época, e nossa percepção das modas é, por sua vez, dependente de como são representadas visualmente em pinturas, fotografias ou outros meios. (SVENDSEN, 2004, p.87).

De acordo com Poschardt (1999), “uma olhada para os últimos vinte anos da fotografia de moda expõe nossa cultura visual: ela explica as raízes, distorções, mostra uma beleza radiante e detalhes sangrentos, ambos no banal e no sublime” (POSCHARDT, 1999, p.7). Com o passar das estações, inúmeras

imagens são geradas e descartadas em uma velocidade voraz, e apenas as mais memoráveis, aquelas que extraem o eterno do transitório, como disse Baudelaire (1997), ficam na lembrança.

Desde que a moda se consolidou com o fortalecimento do capitalismo, passou por diversas fases até chegar ao presente momento e, se analisada como um todo, de seu início até agora, não haveria nenhum espanto, pois é nítida cada transformação, cada detalhe.

Dessa forma, todo o ideal imagético de uma época pode ser percebido nas publicações de moda, e uma vez que o corpo é o suporte da roupa, ele também sofre alterações que refletem o espírito do tempo. No livro *Moda: uma Filosofia*, Lars Svendses (2004) alega que “o corpo se tornou um objeto de moda especialmente privilegiado. Ele parece ser algo plástico que pode mudar constantemente para se adequar a novas normas à medida que elas emergem” (SVENDSES, 2004, p.85). Essa ideia de corpo como suporte das representações do tempo é reforçada pelo curador do *Metropolitan*, Harold Koda, que diz que “a moda é a evidência do impulso humano de aproximar o corpo de um ideal transitório” (KODA apud SVENDSEN, 2004, p.93). Dessa forma, o ideal de cada época imprime-se no corpo e, conseqüentemente, na imagem de moda.

É importante ressaltar que a fotografia de moda dialoga com o tempo em forma de imagem: ela apresenta todo o ideal estético de uma época, e é por esse motivo que apontar os editoriais de moda como objeto de análise para caracterizar uma época é válido.

A contemporaneidade nada mais é que o próprio tempo. Entretanto, ela não consiste apenas no próprio tempo, mas, como conceitua Agamben (2009), é uma relação particular com o tempo vivido: perceber as trevas, o escuro de sua época ao invés das luzes que atrapalham a visão. Porém o escuro citado não configura a simples ausência de luz, mas o resultado de uma não passividade em perceber o próprio tempo, ou seja, neutralizar as luzes que provêm da época para descobrir suas trevas.

Por conseguinte, para melhor compreender a imagem de moda da contemporaneidade, é necessário retomar a época que a influenciou. Sendo assim, a década de 1990 revela-se como precursora da imagem de moda da contemporaneidade. “É como se aquela invisível luz, que é o escuro do presente, projetasse a sua sombra sobre o passado, e este, tocado por esse fecho de sombra, adquirisse a capacidade de responder as trevas do agora” (AGAMBEN, 2009, p.72).

Após uma década em que o luxo e o glamour estavam em voga, era das supermodelos e dos milionários cachês, os anos 80 cultuavam um corpo perfeito: proporções equilibradas, corpo esguio e curvilíneo. Sendo assim, como alega Holzmeister, “para que surja uma nova tendência, a anterior precisa morrer; uma nova tendência surge centrada exatamente no contrário da anterior, trazendo, assim, a impressão do novo” (HOLZMEISTER, 2010, p. 21). Em negação à década anterior, os anos 1990 propuseram uma imagem oposta: começou a ser veiculado nas publicações de moda um ideal de corpo andrógino, extremamente magro, beirando o doentio e remetendo ao uso de drogas, materializado pela modelo Kate Moss, ícone do *heroin chic*. O visual causou polêmica na época, sendo até censurado pelo presidente dos Estados Unidos no momento, Bill Clinton.

Esse novo ideal de corpo remetia aos cenários urbanos e degradantes, o que se refletia também na atitude das modelos, sempre apáticas e deprimidas. Ambientes com pouca luz, cinzeiros sujos, bebidas alcoólicas, cabelos aparentando estar sujos, pele pálida, móveis velhos, todos esses aspectos compunham a estética da imagem de moda noventista.

Essas características podem ser apontadas como uma consequência à síndrome do final do século XX, uma vez que, em meio a uma infinidade de dúvidas e pessimismo, desastres ecológicos e uma série de avanços tecnológicos galopantes, configuraram uma espécie de medo, que a moda captou, “transformando em imagem e tendo como suporte o corpo”

(HOLZMEISTER, 2010, p. 16). Sendo assim, como em diversas outras épocas, o corpo se apresentou como suporte não só para a criação da roupa, mas como reflexo do imaginário social que permeava na época.

A tecnologia se apresenta como um fator essencial na difusão das novidades, e principalmente, fortifica o surgimento de novas abordagens estéticas, não só pelo uso do computador para manipulação de imagens, mas também pela rapidez em que os costumes se propagam e geram novas tendências. Como discorre Baudrillard, citado em Holzmeister (2010), “trata-se da realidade contaminada por seu simulacro, uma vez que a moda é espontaneamente contagiosa” (BAUDRILLARD apud HOLZMEISTER, 2010, p. 42).

Em torno dos acontecimentos da década de 1990, alguns temas se destacaram como produtores da experiência de tempo da época, são eles o já citado *heroin chic*, bonecas e ciborgues, que, conseqüentemente, influenciaram a imagem de moda da contemporaneidade. Como pontua Holzmeister (2010), “tanto no século XIX como no XX, as bonecas foram idealizadas à semelhança das mulheres adultas, e vestiam, inclusive, os mesmos estilos de roupas” (HOLZMEISTER, 2010, p. 19). Em oposição a essa idealização da mulher, diversos fotógrafos propuseram uma inovadora abordagem das bonecas, com o paradoxo animado/inanimado, colocando em pauta a forma na qual a sociedade tratava o sexo feminino. Nesse sentido, Baudrillard (1996) observa que “a moda faz parte de um mesmo sistema que inclui outras modalidades de exclusão e exploração, e que, sob o signo da beleza e o princípio do prazer, a mulher é separada da vida de si mesma e do seu corpo” (BAUDRILLARD, 1996, p. 128).

Já o aspecto ciborgue, que também faz menção aos opostos animado/inanimado, traz à tona o *Ciborgue Manifesto*, de Donna Haraway, que discute o quanto de artificial existe no ser humano, uma vez que considerando os avanços tecnológicos que possibilitam a construção de um corpo artificial, fragmentado. Portanto, o ciborgue aponta para um corpo em construção, que,

metaforicamente, como alega Silva (2000), é o meio para discutir a identidade e a subjetividade no contemporâneo.

Uma das mais importantes questões de nosso tempo é justamente onde termina o humano e onde começa a máquina? Ou dada a ubiquidade das máquinas, a ordem não seria inversa? [...] ironicamente, a existência do ciborgue nos intima a perguntar sobre a natureza do humano: quem somos nós? (SILVA, 2000, p.12 e 13).

Como dito anteriormente, uma época nega a anterior e, portanto, a chegada do século XXI renovou toda a imagem proposta no final do século passado: “Durante os seis primeiros anos do século XXI, viu-se nos desfiles, catálogos e ensaios de revistas uma verdadeira ode à alegria e à saúde” (HOLZMEISTER, 2010, p.57), personificada pela modelo brasileira Gisele Bündchen, apelidada pelo estilista Alexander McQueen de “the body”. Após esse culto à felicidade da primeira década dos anos 2000, pode-se perceber alguns sinais que remetiam ao espírito do tempo da década de 1990: a quebra de padrões, a veiculação de uma imagem de moda que não exaltava o belo mas questionava a identidade.

De uma forma mais direta, as imagens propostas pelos editoriais dos últimos anos retomam da estética noventista do *grunge*, porém de forma diferente da apresentada à época. O corpo continua delgado, porém, não faz associação ao uso de drogas.

A imagem de moda a partir de 2010 não faz menção unicamente à estética noventista, ela propôs algo novo: o questionamento da identidade de gênero. Desde então, diversos âmbitos da cultura começaram a propagar essa nova faceta do contemporâneo.

Se analisarmos as publicações de moda dos últimos anos, diversos editoriais abordam a transgeneralidade, seja pela escolha dos modelos ou pela estética escolhida. Diversas marcas vêm reforçando esse novo ideal de corpo contemporâneo, o que reflete em suas campanhas publicitárias. A modelo

Saskia de Brauw foi a escolhida pela marca francesa Saint Laurent Paris para protagonizar a campanha masculina primavera/verão de 2013.

Portanto, ao observar os editoriais das publicações de moda da atualidade, é notória a transposição da contemporaneidade na imagem e, ao se fazer uma análise mais minuciosa, percebe-se a veiculação de um corpo ambíguo, ora feminino, ora masculino, e na maioria das vezes, indefinido. Há uma dúvida quanto ao gênero apresentado na imagem, tendo em vista que, cada vez mais, a estética andrógina vem se tornando preponderante não somente nas revistas de vanguarda, como a *I.D e Candy*, mas, também, nas edições da *Vogue* e da *Elle* de todo o mundo.

É de suma importância pontuar, neste momento, quais foram os acontecimentos que culminaram o surgimento dessa ampla gama de identidades de sexuais, largamente explorada pela moda atualmente. Desde que a moda se consolidou como fenômeno e o valor do efêmero se sobrepôs ao da tradição, a construção identitária de gênero, isto é, o modo como o sujeito se apresenta à sociedade pela imagem, tornou-se fragmentada, plural. O próprio processo de desenvolvimento da moda, pautado pela renovação das tendências, pela busca de novos temas, propiciou maior enfoque na questão da imagem ambígua. Como salientado previamente, a androginia já aparecia nas publicações há algum tempo, entretanto, só após a primeira década do século XXI ela foi um tema de destaque. O aumento da circulação das informações proporcionado pela globalização gerou conhecimento sobre os diversos acontecimentos do mundo, como a questão da homossexualidade, os tabus de casamento de pessoas do mesmo sexo e da transgeneralidade. Diversas discussões ganharam força após essa quebra de conceitos tradicionais, e a moda, que capta a essência do tempo, refletiu essas mudanças nos editoriais. Segundo Hall (apud JAYME, 1996),

Quanto mais a vida social torna-se mediada pelo marketing global de estilos, lugares e imagens, pelos trânsitos internacionais, por imagens de mídia e sistemas de comunicações em redes globais, mais as identidades tornam-se descartáveis – desconectadas de tempos,



REVISTA ELETRÔNICA DE MODA.

volume 4 • número 2 • setembro/dezembro de 2016

lugares, histórias e tradições específicas, parecendo estar à deriva.  
(HALL apud JAYME, 1996, p.57).

Em suma, como apresentado durante o texto, a imagem de moda se apresenta como documentação do contemporâneo, ou seja, tudo o que perpassa o tempo vivido, e sua propagação e movimento permite o surgimento de novas abordagens estéticas.

## REFERÊNCIAS

- AGAMBEM, Giorgio. **O que é o contemporâneo e outros ensaios**. São Paulo: Argos, 2009.
- BAUDRILLARD, Jean. **A troca simbólica e a morte**. São Paulo: Loyola, 1996.
- HOLZMEISTER, S. **O estranho na moda**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2010.
- JAYME, J. Travestis, transformistas, *Drag queens*, transexuais: identidade, corpo e gênero. **VIII Congresso Luso-afro-brasileiro de Ciências Sociais**, 2004.
- LIPOVETSKY, G. **O império do efêmero**. São Paulo: Companhia de Bolso, 2010.
- MESQUITA E CASTILHO, C. e K. **Corpo, moda e ética**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011.
- POSCHARDT, Ulf. **Archeology of Elegance**. New York: Rizzoli, 1999.
- PRECIOSA E MESQUITA, R. E C. **Moda em ziguezague- interfaces e expansões**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011.
- SVENDSEN, Lars, **Moda: Uma Filosofia**. São Paulo: Zahar, 2010.
- SIMMEL, Georg. **Filosofia da moda e outros escritos**, Lisboa: Edições Texto e Grafia, 2008.



REVISTA ELETRÔNICA DE MODA.  
volume 4 • número 2 • setembro/dezembro de 2016

## O USO DA TECNOLOGIA CAD 3D NA INDÚSTRIA DE CONFECÇÃO

Priscila Zimmer Corso<sup>19</sup>

Heide Gomes Casagrande<sup>20</sup>

Heloisa Helena de Oliveira Santos<sup>21</sup>

### RESUMO

A tecnologia se tornou uma necessidade no setor industrial. Na indústria de vestuário não é diferente e os programas de CAD revolucionaram a produção em diversas empresas do ramo, seja para as equipes de criação, seja para aquelas envolvidas com desenvolvimento. Há alguns anos, a empresa Audaces lançou, no Brasil, o CAD 3D. Este artigo visa apresentar um estudo da aplicação do software *Audaces 3D* como recurso no desenvolvimento de modelagens na indústria têxtil e de confecção, discutindo ainda seu papel na aprovação da peça piloto. São apresentadas algumas das funções do programa que ainda está em processo de inserção em empresas do país. Por fim, algumas peças desenvolvidas com a associação entre o programa de moldes do Audaces e o Audaces 3D são trazidas a fim de se analisar a eficácia deste último. A aproximação com o programa se deu porque uma das autoras trabalhou diretamente na empresa e teve a oportunidade de se capacitar no sistema. Espera-se que, com este artigo, mais pessoas possam conhecer alguns elementos do software.

**Palavras-Chave:** Virtualização. CAD 3D. Tecnologia. Audaces.

### INTRODUÇÃO

A industrial têxtil e de confecção está sempre focada em diminuir custos, seja acelerando processos, seja evitando desperdícios, de modo que a tecnologia se tornou uma necessidade no setor industrial. Na indústria de vestuário não é diferente e os programas de CAD revolucionaram a produção

<sup>19</sup> Tecnóloga em produção de Vestuário/SENAI CETIQT.

<sup>20</sup> Especialista em Docência do Ensino Superior/UCAM; SENAI CETIQT.

<sup>21</sup> Doutora em Design/PUC-Rio; Docente SENAI CETIQT/FAETEC-RJ.

em diversas empresas do ramo, seja para as equipes de criação, seja para aquelas envolvidas com desenvolvimento.

Um dos processos que merece ainda muita atenção em razão do tempo despendido é a aprovação da peça piloto. Como sabemos a modelagem pode ser feita pelo método plano ou tridimensional. Ambos os métodos necessitam de pilotagem, pois o caimento do modelo se modifica conforme a matéria prima utilizada. A peça piloto serve principalmente para identificar problemas de vestibilidade, porém é também comum perceber a necessidade de alterações de comprimentos e volumes. Muitas vezes a estilista percebe, por meio da análise da peça piloto, que o produto desenvolvido não está de acordo com sua ideia original e pede pequenas - e, em alguns casos, grandes - alterações quando comparadas ao desenho inicial. Assim, podemos perceber como a pilotagem é uma etapa importante dentro do processo de desenvolvimento de peças do vestuário. Porém, ela também pode ser muito custosa, uma vez que há um desperdício de matéria prima e de tempo até a aprovação final: é comum o desenvolvimento de duas ou três peças piloto até a aprovação de um item da coleção, pois quando “[...] um protótipo é diagnosticado com defeito, o molde deve ser corrigido e outro protótipo deve ser produzido pelo novo molde. [...]” (TREPTOW, 2013, p. 155).

Já sabemos que a modelagem computadorizada agiliza muito o desenvolvimento da modelagem, mas ainda não tínhamos como testar a vestibilidade sem montar efetivamente a peça. Com o objetivo de realizar este processo, desenvolveu-se a tecnologia 3D que nos permite vestir a roupa em um manequim virtual antes de cortar e montar.

Já existe mais de um fornecedor desta tecnologia no mercado. Neste trabalho, síntese de um estudo realizado para desenvolvimento de um trabalho de conclusão de graduação, iremos utilizar o software 3D da *Audaces*, empresa brasileira com sede no estado de Santa Catarina. Para avaliar a eficácia e confiabilidade do software 3D, resolveu-se por simular peças do público feminino

com diferentes tipos de tecidos e diferentes efeitos de modelagem comparando o resultado obtido em ambiente virtual e a peça piloto real.

Desta maneira, este artigo tem como objetivo apresentar um estudo da aplicação do software *Audaces* 3D como recurso no desenvolvimento de modelagens na indústria têxtil e de confecção, discutindo ainda seu papel na aprovação da peça piloto. São apresentadas algumas das funções do programa que, embora já fornecido no país, ainda está em processo de inserção nas empresas do Brasil: processo este muito lento em razão, especialmente, dos altos custos de aquisição das tecnologias.

Por fim, algumas peças desenvolvidas com a associação entre o programa de moldes do *Audaces* e o *Audaces* 3D são trazidas a fim de se analisar a eficácia deste último. A aproximação com o programa se deu porque uma das autoras trabalhou na empresa e teve a oportunidade de se capacitar no sistema. Espera-se que, com este texto, mais pessoas possam conhecer alguns elementos do software: infelizmente não é possível, nas dimensões de um artigo, explicar todo o funcionamento do software, mas acreditamos que estaremos contribuindo para o entendimento e informação de profissionais e estudantes que se interessam por tecnologia, especialmente quando aplicada ao ramo de moda e vestuário.

Por se tratar de um *software* novo e ainda sem muitas fontes de estudo, utilizarei como fonte bibliográfica básica o manual do *software* da empresa. O contato com funcionários da própria *Audaces* para o esclarecimento de como tirar o melhor proveito do programa também será realizado. Assim, a experimentação será meu principal método de pesquisa para obtenção dos resultados.

## 1. CAD (COMPUTER AIDED DESIGN)

Para entendermos um pouco mais sobre o *CAD (Computer Aided Design)*, que é o nome genérico de sistemas computacionais (*software*)

utilizados para facilitar o desenvolvimento de projetos de produtos e desenhos técnicos por áreas como a engenharia, geologia, geografia, arquitetura e *design*, traremos alguns apontamentos breves sobre sua inserção na indústria.

À medida que a computação foi se desenvolvendo, o *CAD* caminhou junto com esta evolução. Tudo teve início na década de 1950, com o desenvolvimento da computação gráfica interativa e com o aparecimento dos primeiros terminais gráficos e impressoras. Grandes companhias desenvolveram seus próprios *softwares CAD* baseados em grandes *Mainframes (Computador Central)*. Nesta mesma década o uso do *CAD* se iniciou na indústria automobilística, na aeroespacial e em agências governamentais.

Na modelagem de vestuário, a utilização dos *CAD* teve início na década de 1960, com a invenção da primeira máquina do mundo de corte automatizado de tecido, uma máquina que revolucionou a indústria mundial do vestuário. As primeiras empresas que se destacaram em software *CAD* para modelagem foram a *Gerber/Camsco*, *Lectra System and Microdynamics System*, *Assyst* e *Investronica*. No Brasil destacou-se a *Audaces* e *Moda-01* no início dos anos 1990. A grande revolução causada de imediato nas confecções com o uso desse sistema se deu especialmente em dois setores, quais sejam, a gradação e o encaixe.

Acreditamos que os setores de gradação e encaixe absorveram rapidamente a tecnologia porque por meio dos *CAD* foi possível reduzir em uma quantidade expressiva o tempo despendido nestas tarefas sem ser necessário um grande investimento em capacitação. O operador de *CAD* que atua na gradação e encaixe de peças não necessita, obrigatoriamente, de ter conhecimentos de modelagem, de maneira que é possível para um profissional que não é modelista, atuar nesta função. Como destaca Casagrande (2008, p. 11):

Mas mais do que uma ferramenta de auxílio ao modelista, o *CAD* também facilita o corte e economiza dinheiro, pois o encaixe gerado no sistema é o de menor desperdício e, enquanto diferentes planos de corte são encaixados no computador, a mesa de corte está livre para que o tecido seja enfiado e cortado.

### 1.1 CAD 3D

O *CAD 3D* consiste na construção de forma digital de objetos em três dimensões. A primeira empresa a se tornar um líder no mundo *CAD* foi a *Autodesk* com um produto chamado *Autocad*. Este foi o primeiro produto de *software* que permitia ao usuário produzir desenhos, ainda em duas dimensões, no computador. É importante notar que, neste momento, no mundo do desenvolvimento do produto, todos os artigos eram concebidos e desenvolvidos a partir de desenhos 2D. Estes desenhos representavam integralmente todas as visualizações apropriadas da peça ou produto. Enquanto este era um método padrão de *design*, o mesmo exigia uma grande capacidade de conhecimento para a interpretação correta do produto final, especialmente de uma capacidade de geometrização e reflexão espacial que não é conhecimento simples ou óbvio para qualquer pessoa.

No ramo do vestuário, os CAD 2D aumentaram a produtividade dos processos de modelagem, na medida em que permitiram não apenas acelerar as etapas de gradação e encaixe, como também facilitaram o arquivamento dos moldes (um HD ao invés de estantes de moldes físicos), de maneira que “foram resolvidos problemas como a falta de espaço e a deterioração de moldes de papel” (Casagrande, 2008, p. 11). Como apontam ainda Dinis e Vasconcelos (2014, p. 101/2):

O trabalho de desenvolvimento de uma nova modelagem vê-se acelerado, pois se podem utilizar moldes-base gravados já aprovados que sofrerão pequenos ajustes para constituir novos modelos. Desta forma, a aprovação das peças-piloto é praticamente garantida, além de proporcionar a manutenção de um padrão de modelagem.

A modelagem em CAD é muito similar, no que se refere à representação, à modelagem plana desenvolvida em papel, o que facilita o entendimento gráfico para aqueles que conhecem modelagem. Contudo, um dos maiores problemas da utilização da tecnologia na modelagem é o desconhecimento, por grande parte dos profissionais do setor, de informática, mesmo de noções básicas.

Assim, é comum termos modelistas experientes, mas que não são alfabetizadas digitalmente ou operadores de sistema excelentes, mas sem conhecimentos de modelagem. Em meados dos anos 1990, Araújo discutia certa rejeição dos modelistas aos sistemas de CAD que ainda pode ser percebida em muitas das profissionais com mais tempo de mercado:

A maioria dos modelistas, porém, prefere conceber os moldes de maneira tradicional (papel, régua e lápis, etc.) digitalizando-os seguidamente para o computador através de dispositivos tais como a mesa digitalizadora ou o 'scanner', em vez de desenhar diretamente no computador [...]. (ARAÚJO, 1996, p. 139)

Uma vez que este era um requisito subjetivo, a comunicação estava sujeita a erros de interpretação. Com *design 2D*, era muito difícil e caro desenvolver peças altamente contornadas ou com superfícies complexas. Entendendo o método citado acima, notamos que a indústria ainda não tinha a capacidade de representar de maneira eficaz um modelo confiável ou até mesmo de fácil entendimento como temos hoje em modelos com a tecnologia 3D. Para resolver esta dificuldade o *software* com tecnologia 3D foi finalmente desenvolvido de uma forma que poderia representar completamente o produto no espaço 3D, isto levou ao desenvolvimento de prototipagem rápida e, na atualidade, a impressão 3D.

Na modelagem de vestuário, o *CAD 3D* possibilitou observar o resultado da construção como na modelagem tridimensional (também conhecido como *draping* ou *moulage*) sem que fosse necessária a confecção de diversas peças piloto. Com as novas ferramentas disponibilizadas, é possível simular o caimento de um tecido na modelagem, a visualização de uma estampa, montar um desfile da coleção, tudo isto de maneira totalmente virtual, entre outras diversas ferramentas que facilitam a visualização da modelagem sem a necessidade de construção da peça piloto. Assim, é fundamental entender que o *CAD 3D* não permite a modelagem das peças: os moldes devem ser digitalizados ou

desenvolvidos no software bidimensional para, então, serem transportados, “cortados”, “costurados” e vestidos no ambiente tridimensional

## 2. SOBRE O *AUDACES 3D*

A *Audaces* é a primeira empresa, no Brasil, a nos trazer a tecnologia de modelagem do vestuário em ambiente tridimensional. A tecnologia 3D foi importada pela *Audaces* de uma empresa coreana chamada *Marvelous* e incorporada ao já existente *Audaces Vestuário*. Por meio deste programa, as modelagens desenvolvidas no sistema *Audaces* podem ser provadas em uma boneca virtual. A promessa do *software* é a de que será possível visualizar um caimento real do tecido, bem como analisarmos a vestibilidade da peça sem a necessidade de desenvolvimento dos protótipos. Com o objetivo de analisarmos a viabilidade deste programa, é necessário considerarmos dois fatores dentro do *Audaces 3D*: a estrutura corporal do corpo de prova virtual e as configurações dos tecidos a serem utilizados.

### 2.1 Propriedade dos Tecidos

Ao iniciar o estudo da construção de uma modelagem dentro do ambiente 3D, o usuário irá se deparar com uma dificuldade que não ocorria em uma produção baseada em ambiente 2D. Como se trata de uma simulação em que desejamos um resultado o mais próximo do real dentro de um ambiente virtual, surge a necessidade de um conhecimento bem aprofundado sobre tecidos, especialmente no que se refere a sua estrutura e caimento.

Como o nome sugere, o caimento, que também pode ser denominado queda, pode ser definido como o grau maior ou menor de flexibilidade ou consistência que o tecido, ou a peça confeccionada, ou ainda parte da mesma, apresenta em termos de maleabilidade. Esta maleabilidade ou flexibilidade é o que faz cair ou apoiar-se sobre o corpo com elegância, especialmente no sentido vertical. ” (CHATAIGNIER, 2006, p. 65)

Para que se consiga uma maior confiabilidade dentro do *Audaces 3D* se faz necessário o preenchimento das propriedades de cada tecido que se deseja

simular. O *software* solicita uma gama de parâmetros ao usuário, que só podem ser configurados mediante uma análise complexa do tecido em questão, incluindo conhecimentos específicos em engenharia têxtil.

O *software*, contudo, vem equipado com um banco de dados de tecidos básico, contendo itens como jeans, jérsei e tricô. Desta maneira, o usuário pode encontrar nesta base a configuração mais próxima do tecido do projeto sem a necessidade de uma análise e configuração manual de cada uma das propriedades.

Para acessórios como botões, zíperes, deve-se criar a modelagem no ambiente 2D com o desenho do mesmo e utilizar as opções para acessórios “Button\_Zipper\_Pad” (utilizado para botões, zíperes e ombreiras); “Collar\_with\_interlining” (para tecidos entretelados) e; “Leather\_belt” (utilizado em cintos de couro).

Abaixo seguem imagens sobre o comportamento de alguns dos tecidos cadastrados no banco de dados do programa:



Figura 1: Jeans.  
Fonte: acervo do autor



Figura 2 - Cetim.  
Fonte: acervo do autor



Figura 3: Jersey.  
Fonte: acervo do autor



Figura 4:  
Tricô. Fonte: acervo do autor

### 2.1.1 Parâmetros

Caso o usuário esteja apto para configurar o tecido com suas propriedades reais, ele deverá usar os parâmetros a seguir:

- **Espessura do tecido:** determina a grossura do tecido, pode-se simular, inclusive, matelassês.
- **Alongamento horizontal (trama):** representa a resistência do tecido contra a força da trama. Afeta a rigidez das dobraduras no sentido horizontal do tecido. Quanto menor valor mais fluido ficará o tecido.
- **Alongamento vertical (urdume):** representa a resistência do tecido contra a força de deformação. Quanto menor valor mais fluido ficará o tecido.
- **Cisalhamento:** representa a resistência do tecido contra a força de cisalhamento. Afeta a rigidez das dobraduras no sentido diagonal

do tecido. Quanto menor valor mais fluido ficará o tecido. Para tecidos com força de elasticidade menor, como o jeans, aumente o valor de cisalhamento para alterar a trama e o urdume e para tecidos mais elásticos, como a Jersey, abaixe o valor do Cisalhamento para alterar o valor da trama e urdume.

- **Dobrar horizontalmente (trama) ou Dobrar verticalmente (urdume):** representa a resistência do material contra a força de dobraduras. Define a rigidez do tecido sob pressão. Para materiais mais rígidos, como jeans e couro, aumente o valor de Dobrar horizontalmente (trama) ou Dobrar verticalmente (urdume) e para tecidos mais maleáveis, como a seda, abaixe o valor de Dobrar horizontalmente (trama) ou Dobrar verticalmente (urdume).

- **Deformação do Tecido (Flambagem):** altera as deformações apresentadas no modelo, aumentando ou diminuindo o valor. Para melhor visualizar as dobraduras de tecido mais fluídos, aumente o valor de taxa de deformação. Para tecidos mais flexíveis, como seda e malha, aumente o valor de Taxa de deformação para próximo a 100 e para tecidos mais rígidos como jeans ou lã abaixe o valor de Taxa de deformação para próximo a zero.

- **Resistência Interna:** representa a força de repulsão contra a gravidade. O resultado é possível de ser notado durante a simulação

- **Densidade:** representa a proporção de peso do material por unidade de área. Quanto mais alto o valor da densidade, mais pesado ficará o tecido. Para tecidos mais pesados abaixe o valor de Densidade para um valor próximo a zero e para tecidos mais leves aumente o valor da Densidade para um valor próximo a 99.

- **Atrito:** representa a força de colisão entre tecidos e entre tecido e manequim. A alteração dos valores afeta a forma como o tecido se comporta no que se refere à força de atrito gerada entre materiais ou

entre estes e o manequim. Muito utilizado para modelos que não tem alças para que não escorreguem do manequim.

- **Pressão do ar:** utilizada para simular objetos inflados como balões, preenchimento de almofadas e outros. A Pressão é aplicada no exterior do molde. Para que os moldes fiquem inflados, é necessário que o valor da ferramenta seja alterado para um valor acima de zero.
- **Outros:** o *software* também permite configurar diversos outros parâmetros como cor, brilho, transparência, estampa localizada e corrida.

Como é possível perceber, os critérios utilizados para o cadastro de tecidos não são óbvios ou mesmo de fácil acesso para um usuário comum. Ademais, devemos destacar que apenas obtivemos a informação sobre estes parâmetros após entrar em contato com a empresa *Audaces*. Assim, embora o *software* já estivesse sendo comercializado, esta informação fundamental não era divulgada pelo fornecedor ao cliente final. Como desejávamos saber a viabilidade da utilização do sistema pelo usuário comum, optamos, diante da restrição da informação apresentada pelo fornecedor, utilizar na pesquisa os tecidos já cadastrados no sistema<sup>22</sup>.

### 2.1.2 Efeitos de Costura

No *software* Audaces 3D é possível dentro do ambiente simular alguns efeitos de costura, tais como:

- **Efeito elástico:** consiste em fornecer em uma linha selecionada o efeito de uma aplicação de elástico, possibilitando assim simular franzidos e outros efeitos com aplicação de elásticos.

---

<sup>22</sup> É relevante destacar que o problema do cadastro de tecidos foi resolvido pela empresa Lectra por meio do envio para o comprador de seu sistema de CAD 3D, de um livro de tecidos para Toque e análise a fim de que o usuário possa identificar o material mais próximo daquele que deseja utilizar.

- Dobrar Moldes: consiste em aplicar em uma linha de controle o direcionamento de dobradura no tecido, utilizado para aplicação de pregas, bainhas, marcar o vinco de uma peça, plissado e outras aplicações que necessite dobrar o tecido em algum sentido.

Estes elementos permitem uma melhor visualização das peças que vão ser vestidas pelo corpo de prova digital, aproximando ainda mais o ambiente virtual da peça real.

### 2.1.3 Manequim Virtual

Como o *software Audaces 3D* trabalha com a simulação da vestibilidade o mais próximo possível da realidade, o usuário deve alimentar as propriedades físicas do manequim. A concepção é similar àquela utilizada para a modelo ou corpo de prova.

Após a montagem, a peça-piloto deve ser testada por uma pessoa selecionada para tal, denominada 'corpo de prova', [...] por esta possuir o biótipo adequado ao público-alvo da empresa. Esta pessoa é geralmente selecionada por suas medidas condizerem com as bases de modelagem e, portanto, experimenta todas as peças com a modelagem executada a partir destas bases. A peça-piloto também pode ser testada sobre um manequim para verificar o caimento, mas o ideal é que haja um corpo de prova para poder verificar o conforto e a mobilidade da peça. (DINIS & VASCONCELOS, 2014, p. 94/5)

Como é possível perceber, é a partir do teste de vestibilidade no corpo de prova que a equipe envolvida verifica se a mesma está adequada às medidas estabelecidas, assim como analisa se o produto alcança as expectativas daqueles que a projetaram. A reprovação da peça no corpo modelo é o que conduz a repilotagem. Neste sentido, vestir a peça em um manequim sem necessitar da confecção física da peça poderia reduzir o número de reprovações.

Dentro do sistema estão disponíveis manequins padrões, como o masculino, feminino e infantil. Porém suas propriedades estão configuradas na anatomia padrão coreana, pois a tecnologia usada no *Audaces 3D* provém do

*software* coreano chamado Marvelous, como já mencionado, de maneira que não coincidem com o biótipo da brasileira média<sup>23</sup>.

Desta maneira, se deve fazer a mensuração do manequim desejado conforme a metodologia do programa. Ao contrário do método brasileiro, onde as alturas são aferidas no sentido da cabeça aos pés, o programa entende as alturas no sentido dos pés à cabeça. Abaixo segue uma imagem ilustrativa de como aferir as medidas do corpo da modelo de prova a fim de alimentar as propriedades do manequim no sistema. Não é necessário destacar a importância de se aferir e inserir as medidas de maneira correta no sistema, pois um erro pode prejudicar a visualização da peça no ambiente 3D:

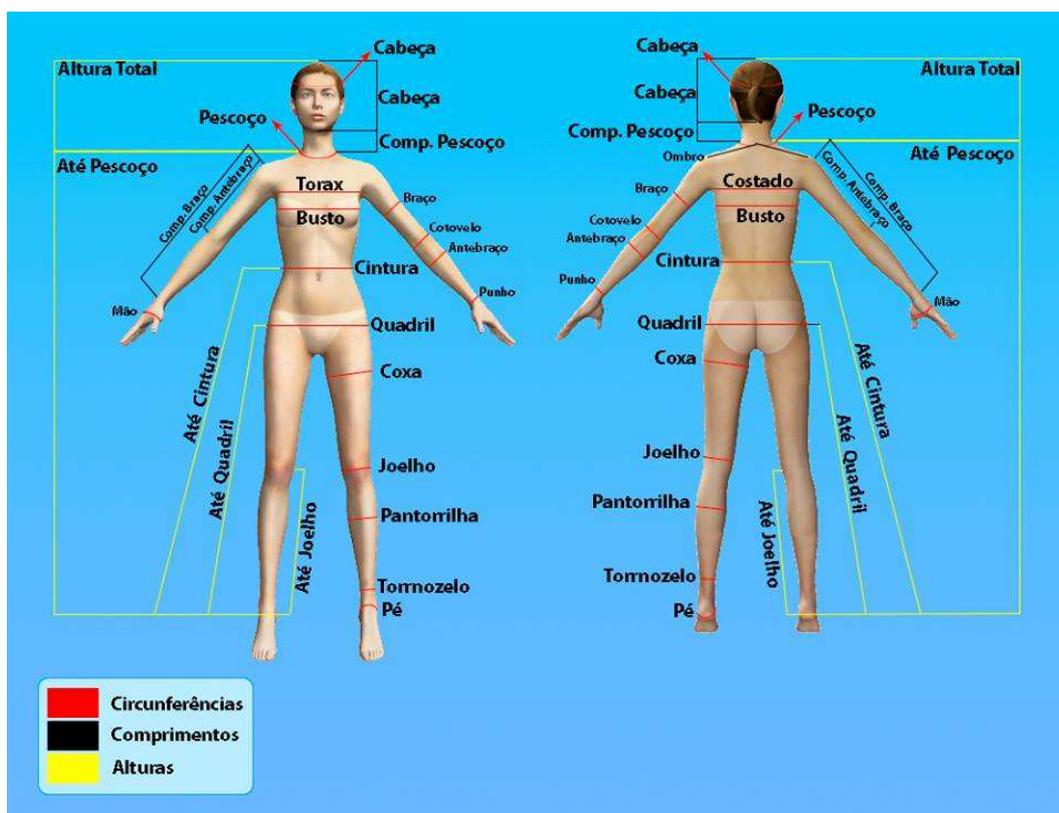


Figura 5: Padrões do *software* para aferição de medidas.

Fonte: Audaces, 2013

<sup>23</sup> Temos de considerar que o Brasil ainda não possui um biótipo padrão em razão de não possuímos uma tabela de medidas utilizada nacionalmente. Atualmente está sendo desenvolvido um estudo antropométrico da população brasileira pelo SENAI CETIQT a ser lançado ainda em 2016.

#### 2.1.4 Posição do manequim virtual

Dentro do ambiente 3D é possível manipular o posicionamento das articulações do manequim. Tornando possível testar com eficácia a peça, especialmente no sentido de prever o seu comportamento com a movimentação do corpo. Desta maneira, o *software* atende a uma preocupação central para o desenvolvimento dos produtos de vestuário, qual seja, as questões ergonômicas, pois atende às preocupações referentes à relação entre vestuário e o conforto nos movimentos do usuário. Como aponta Santos (2014):

Se partimos dos pressupostos de que o vestuário é intrínseco à vida humana e que o objetivo principal da ergonomia é adaptar o que está à volta dos seres humanos às suas necessidades, é válido justificar também a adaptação das roupas, de forma que elas ofereçam conforto, mobilidade, bom caimento, segurança, e ainda sejam confortáveis para o usuário. Isso significa que, antes de se ter uma interface com qualquer coisa que esteja no entorno dos usuários, as pessoas se relacionam com suas vestimentas (SANTOS, 2014, p. 42).

Abaixo, imagem de manequim posicionado a partir da movimentação dos pontos de controle das articulações (em verde):

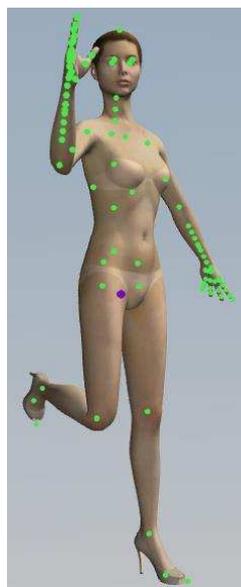


Figura 6: Exemplo de manipulação do manequim com pontos de controle.  
Fonte: Audaces, 2103

Os testes com as roupas foram bastante interessantes no que se refere ao elemento ergonômico: ao desenvolver peças folgadas em excesso ou muito apertadas, as mesmas caíram do corpo ou “rasgaram”, pois o sistema mostrava o ponto de tensão da peça.

### **3 PROCESSO DE FABRICAÇÃO DOS EXPERIMENTOS**

Para a pesquisa experimental foram desenvolvidos alguns modelos. Foram escolhidos diferentes peças e tecidos para testarmos o maior número de efeitos no programa. Utilizamos a modelagem plana computadorizada para modelar, no tamanho 40, um top, uma bermuda e uma blusa, esses em tecidos planos e; uma saia e uma *legging* em malha. Em razão das restrições de espaço do artigo, apresentaremos apenas cinco peças: um top, blusa e bermuda em tecido plano e saia e *legging* em malha. É relevante destacar que as peças inferiores apresentaram mais problemas, como destacaremos no decorrer da análise das mesmas.

A tabela de medidas utilizada neste trabalho foi construída através da mensuração do busto de modelagem tamanho 40 da marca Draft e ampliada seguindo a proporção utilizada na maioria das tabelas industriais.

#### **3.1 Primeira Peça: Top**

O primeiro modelo desenvolvido foi um top “tomara que caia” estilo Pin-Up, recorte princesa frente e costas com busto estruturado e fechamento em zíper no centro das costas. Desenvolvida em tecido Tricoline de composição 100% algodão.

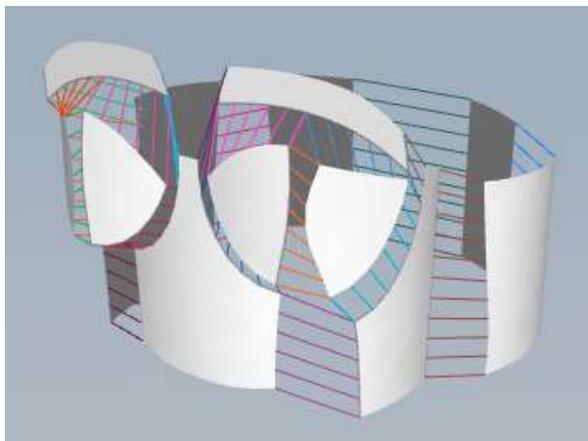


Figura 7: Estrutura de Costura no ambiente 3D.  
Fonte: acervo do autor

Um usuário frequente do *Audaces Moldes 2D* irá encontrar algumas dificuldades, facilmente contornáveis para lidar com o *Audaces 3D*. Alguns novos procedimentos deverão ser adotados. O primeiro deles é retirar a costura de moldes antigos e claro, somente acrescentar costura em moldes novos após o teste de vestibilidade no 3D. O que acontece é que a “costura” no ambiente virtual funciona colando as extremidades dos moldes e não sobrepondo, como fazemos ao costurar tecidos.

Ocorre que o top tomara que caia, durante os testes na modelo, escorregava pelo manequim, pois não tinha alças. A adversidade foi contornada com o descobrimento da função atrito. Esta função coloca uma resistência entre o tecido e o manequim, evitando que a roupa escorregue no momento da simulação.



Figura 8: Peça piloto virtual.

Fonte: acervo do autor

No primeiro teste de vestibilidade no sistema 3D, pode-se perceber que a peça necessitava de um ajuste na cintura: a peça não está bem ajustada nesta região, como é possível observar em nosso amodelo de prova virtual. Esse ajuste foi realizado no total de 2cm divididos entre os recortes. A peça prototipada foi aprovada logo na primeira pilotagem.



Figura 9: Peça piloto real.

Fonte: acervo do autor

Para os usuários acostumados a trabalhar com o molde na horizontal, posicioná-los na vertical torna-se um novo procedimento, pois o 3D não lê o fio.

A posição vertical, neste caso, facilita o alinhamento dos moldes sobre o manequim virtual. Algo importante e difícil de explicar para quem não é usuário é a necessidade de limitar os locais de costura com pontos de controle, esses pontos servem para determinar onde se inicia e onde termina uma determinada costura.

### 3.2 Segunda Peça: Saia

O segundo produto é uma saia lápis com cós, corte a fio e pence nas costas. A mesma foi desenvolvida em tecido Neoprene Fashion de composição 96% poliéster 4% elastano.

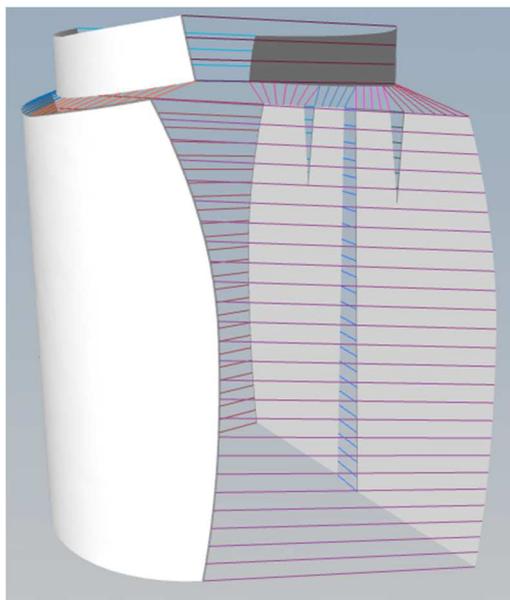


Figura 10: Estrutura de Costura no ambiente 3D.

Fonte: acervo do autor

Após a estrutura de costura, a peça foi experimentada na modelo.



Figura 11: Peça piloto virtual.  
Fonte: acervo do autor

O primeiro teste de vestibilidade no sistema 3D foi satisfatório e não houve nenhum ajuste mesmo após conferência da peça pronta no manequim.



Figura 12: Peça piloto virtual.  
Fonte: acervo do autor

### 3.3 Terceira Peça: Legging

A terceira peça confeccionada foi uma Legging com cós anatômico. O tecido utilizado foi um Suplex de composição 86% de poliamida e 14% de elastano. No primeiro teste de vestibilidade no sistema 3D, foi aplicada de maneira equivocada a elasticidade do tecido no parâmetro de efeitos de modelagem. Por este motivo o teste de vestibilidade no software apresentou uma peça de tamanho 44. No teste de vestibilidade da peça real foi verificado o erro acima citado, pois a mesma deveria vestir o tamanho 36.

Mediante este fato, voltamos à primeira modelagem, isso é, sem nenhum ajuste e reiniciamos o desenvolvimento da peça, agora com os parâmetros corretos para o tecido. Um segundo teste de vestibilidade no software foi realizado sem aplicação de elasticidade e um segundo protótipo foi confeccionado. Ambos apresentaram o resultado esperado inicialmente.

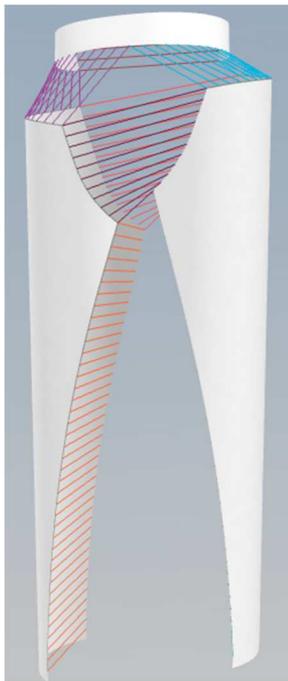


Figura 13: Estrutura de costura no ambiente 3D.  
Fonte: acervo do autor



Figura 14: Peça piloto virtual.  
Fonte: acervo do autor

Abaixo, peça vestida no manequim da empresa Draft:



Figura 15: Peça piloto real.  
Fonte: acervo do autor

#### 3.4 Quarta Peça: Blusa

O quarto produto foi uma blusa de alça em viés, com prega macho na frente e franzido nas costas. O material utilizado foi um Chiffon de composição 100% poliéster.

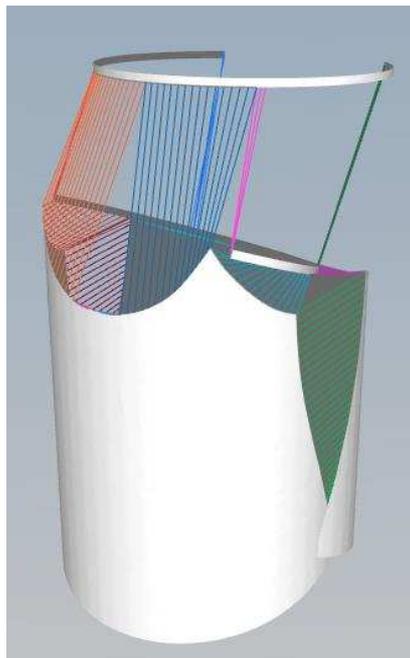


Figura 16: Estrutura de Costura no ambiente 3D.

Fonte: acervo do autor



Figura 17: Peça piloto virtual.

Fonte: acervo do autor

O primeiro teste de vestibilidade no sistema 3D foi satisfatório e não houve nenhum ajuste mesmo após conferência da peça pronta no manequim.



Figura 18: Peça piloto real.  
Fonte: acervo do autor

### 3.5 Quinta Peça: Bermuda

A quinta e última peça que vamos apresentar é uma bermuda com cós anatômico e passante nas costas, frente com bolso no recorte e costas com bolso falso. O tecido utilizado para a confecção da peça foi uma sarja resinada com elastano. A composição do material é 70% Algodão, 29% Poliéster e 1% Elastano.

No teste de vestibilidade no *CAD 3D* foi verificado que a peça ficou grande, vestindo o tamanho 42. Podemos visualizar uma sobra de tecido nos ganchos e ao manusear a bermuda no sistema, tentando colocá-la na altura da cintura, ela escorregava. Também consideramos que ela estava um pouco armada. Propositamente, a modelagem não foi corrigida antes de cortarmos a piloto real, a fim de confirmar ou não o problema de vestibilidade apresentado no ambiente 3D.

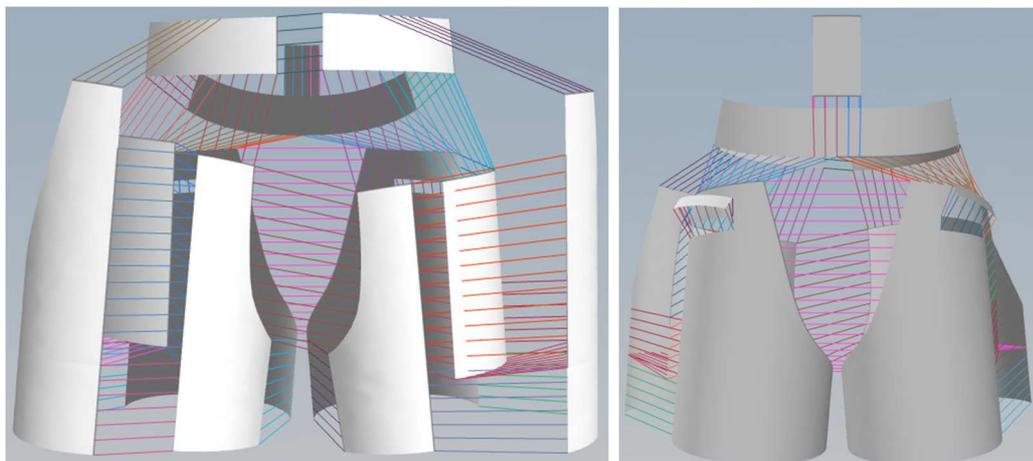


Figura 19: Estrutura de costura no ambiente 3D.  
Fonte: acervo do autor



Figura 20: Peça piloto virtual.  
Fonte: acervo do autor

A peça piloto real confirmou o resultado da vestibilidade 3D, uma circunferência maior do que o tamanho programado. A peça ficou mais armada que no 3D e identificamos que o componente da lateral frente não precisava ter sido cortado duplo. Concluiu-se que este acabamento grosseiro contribuiu para deixar a peça armada.



Figura 21: Peça piloto real com defeitos.

Fonte: acervo do autor

Portanto foi necessário um ajuste de 4cm na circunferência da peça e modificar o acabamento da lateral frente, para que não seja mais duplo. Escolheu-se também um tecido com mais caimento. É importante destacar que dos problemas encontrados, ambos poderiam ter sido evitados com testes mais cuidadosos de vestibilidade no sistema *CAD 3D*.

Esta peça foi uma das mais valiosas no que concerne à análise da adequação do sistema CAD 3D para a redução dos problemas de repilotagem de peças. Observamos que no momento em que ignoramos os problemas percebidos na vestibilidade virtual, tivemos os maiores problemas na confecção da peça real. As demais peças, como foi possível perceber, atenderam de maneira bastante satisfatória a aprovação das peças piloto, fato que, na indústria, poderia reduzir em muitas vezes o tempo e o investimento gasto na produção de pilotos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo teve como objetivo mostrar alguns testes de vestibilidade, assim como as funções do sistema de CAD Audaces 3D. O principal desafio do trabalho foi o próprio estudo para a utilização do *software Audaces 3D*, pois nunca tivemos qualquer treinamento sobre o mesmo, principalmente pelo fato que o *software* estava praticamente sendo lançado no momento de desenvolvimento da pesquisa. Obtive uma cópia demo do *software Audaces 3D* e juntamente com ele, o manual. Com a ajuda do manual e a versão demo, foi iniciado o estudo e as experimentações apresentadas neste texto.

A primeira impressão que tivemos do programa é de um software de fácil aprendizado, pois com pouco treinamento, costurar a modelagem e vestir o manequim virtual é bastante simples. Os problemas iniciam-se com as configurações e parâmetros que são exigidos para que o protótipo virtual chegue o mais próximo possível de uma peça real. Neste momento percebemos que não bastava ter o conhecimento apenas em modelagem ou em *design*, uma vez que para preencher corretamente todos os parâmetros, precisávamos de conhecimento aprofundado em engenharia têxtil. O segundo desafio foi compreender como construir um manequim virtual com as medidas do manequim escolhido para os testes do projeto. Basicamente, o método utilizado

foi o de tentativa e erro. Por meio deste processo, descobrimos as diferenças, principalmente de aferição de alturas do método coreano para o brasileiro.

Concluimos que o software *Audaces 3D* é uma ferramenta revolucionária, que pode gerar um ótimo custo-benefício às empresas, diminuindo consideravelmente o número de peças piloto para aprovação de um modelo. A simulação 3D permite uma visualização muito próxima do real no que diz respeito a estampa, especialmente estampas localizadas. O *Designer* consegue visualizar o casamento do modelo com estampa antes da peça ser pilotada, possibilitando alterações, incluindo uma melhor análise do conjunto da coleção proposta. Apesar de ter obtido resultados satisfatórios em nossos experimentos, consideramos a falta de parametrização das propriedades dos tecidos um sério agravante para um trabalho satisfatório, uma vez que os tecidos cadastrados não são suficientes para contemplar a diversidade de caimentos de tecidos que possuímos na indústria atual.

Esperamos que, com este artigo, possamos ter aproximado mais pessoas deste *software* que, infelizmente, ainda é pouco comercializado em nosso país. Torcemos para que, nos próximos anos, mais empresas o adquiriram e este benefício do programa, qual seja, a redução das pilotagens, possa ser aproveitado por mais confecções no Brasil

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Mário de. **Tecnologia do vestuário**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1996.

AUDACES. **Tutorial Audaces 3D**, Florianópolis, *Audaces*, 2013;

CASAGRANDE, Heide Gomes. **CAD de modelagem**: comparativo de eficiência entre processos manuais e computadorizados de interpretação e graduação de moldes. Rio de Janeiro, 2008. 49 p. TCC (Graduação em Tecnólogo em Produção de Vestuário, Ênfase em Modelagem) - SENAI CETIQT, Rio de Janeiro, 2008.

CHATAIGNIER, Gilda. **Fio a fio**: tecidos, moda e linguagem. São Paulo: Estação das Letras, 2006.



REVISTA ELETRÔNICA DE MODA.

volume 4 • número 2 • setembro/dezembro de 2016

DINIS, Patricia Martins; VASCONCELOS, Amanda Fernandes C. Modelagem. In.: SABRÁ, Flávio Glória Caminada. **Modelagem**: tecnologia em produção do vestuário. Rio de Janeiro: SENAI/CETIQT, 2009.

SANTOS, Cristiane Souza. O Corpo. In.: SABRÁ, Flávio Glória Caminada. **Modelagem**: tecnologia em produção do vestuário. Rio de Janeiro: SENAI/CETIQT, 2009.

TREPTOW, Doris Elisa. **Inventando moda**: planejamento de coleção. 3. ed Brusque: Do autor, 2005.