

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

Rafaella Siqueira Vetorazzi

MICROSCOPIA:

Interferências têxteis a partir de abstrações biomórficas

Juiz de Fora
2017

Rafaella Siqueira Vetorazzi

MICROSCOPIA:

Interferências têxteis a partir de abstrações biomórficas

Projeto de Conclusão para Graduação a ser submetida à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Moda, do Instituto de Artes e Design, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Moda.

Orientador: Prof.^a Dra. Mônica de Queiroz Fernandes Araújo Neder

Juiz de Fora
2017

Vetorazzi, Rafaella Siqueira.

Microscopia: Interferências têxteis a partir de abstrações biomórficas / Rafaella Siqueira Vetorazzi. --2017.

50f. : il.

Orientadora: Mônica de Queiroz Fernandes Araújo
Neder

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) –
Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e
Design, 2017.

1. Slow Fashion. 2. Moda Sustentável. 3. Movimento
Devagar. 4. Produção de Moda Conceitual. 5. Handstorm. I.
Neder, Mônica de Queiroz Fernandes Araújo , orient. II. Título.

Rafaella Siqueira Vetorazzi

MICROSCOPIA

Interferências têxteis a partir de abstrações biomórficas

Projeto de Conclusão para Graduação a ser submetida à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Moda, do Instituto de Artes e Design, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Moda.

Orientador: Prof.^a Dra. Mônica de Queiroz Fernandes Araújo Neder

BANCA EXAMINADORA

Dra. Isabela Monken - IAD/UFJF

Me. Luiz Fernando Ribeiro da Silva - IAD/UFJF

Dra. Mônica de Queiroz Fernandes Araújo Neder - IAD/UFJF (Orientadora)

Examinado em: 29/11/2017

Ao meu querido avô Moacyr Domingos Vetorazzi, perdê-lo durante esta trajetória foi a pior dor que já senti, mas orgulha-lo minha maior motivação.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus e meus mentores espirituais por guiarem meus passos até aqui.

À minha orientadora, professora e amiga, Mônica, pela ajuda, orientação, incentivo e, principalmente, por acreditar no meu potencial e nas minhas ideias mais do que eu mesma.

Aos meus pais, Cesar e Eliana, pelo carinho, investimento e apoio inestimáveis. Sem eles não teria chegado até aqui.

Aos meus avós, Bronislava Laimute, Moacyr, Rosa e Vicente, por terem sido refúgio, amor e inspiração de vida.

Às minhas irmãs, Adrielle, Bruna e Júlia, e minhas sobrinhas, Ana Julia e Sofia, meu porto-seguro e amor maior e incondicional.

Às minhas melhores amigas, Ana Beatriz, Bárbara, Bruna Auad, Débora, Fernanda, Natália e Bruna Mazzoni por terem sonhado este momento junto comigo, pelo suporte e apoio emocional na horas mais difíceis. Obrigada por terem o dom de fazerem-se presentes em todos os momentos, apesar da distância.

À família que formei em Juiz de Fora, Rafael, Maria Cláudia, Thiago, Raquel, Marina, João Pedro, Analua, Samantha, Matthes, Jonathan, Jéssica, Beatriz, Thais e Paula. Se hoje é doloroso deixar essa cidade, isso se deve a vocês. Obrigada por me acolherem e cuidarem tão bem de mim. O melhor que eu levo da graduação são as amizades que aqui fiz.

RESUMO

Este trabalho apresenta o percurso criativo e desenvolvimento de 3 vestíveis inspirados em imagens de estruturas celulares, usando os conceitos do *Slow Movement* e o *Slow Fashion* como embasamento teórico, alicerce inventivo e estilo de vida e criação. Utiliza também metodologias manuais inovadoras, fundamentadas na técnica de *handstorm*, como parte do processo de criação. Como produto final, foi realizada uma produção de moda conceitual, cujo resultado foi a realização de 14 imagens.

Palavras-chave: *Slow Fashion*. Moda Sustentável. Movimento Devagar. Produção de Moda Conceitual. *Handstorm*.

ABSTRACT

This paperwork brings the creative process and developing of 3 apparels inspired in celular structures' images, applying the Slow Movement and Slow Fashion concepts as theoretical foundation, inventive background and life and creation style. It pulls handmade metodes as well, based on the handstorm tecniche as part of the creave process. A conceptual fashion editorial was handed as final product that resulted in 14 photographs.

Keywords: Slow Fashion. Slow Movement. Handstorm. Conceptual Fashion Editorial.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01:	Moodboard.....	18
Figura 02:	Matriz Conceitual.....	18
Figura 03:	Experimento 01.....	19
Figura 04:	Experimento 02.....	20
Figura 05:	Experimento 03.....	21
Figura 06:	Experimento 04.....	22
Figura 07:	Processo de Criação Peça 1.....	24
Figura 08:	Blusa-colete.....	24
Figura 09:	Cinto-mutável semiacabado.....	25
Figura 10:	Cinto-mutável.....	26
Figura 11:	Processo de Criação da Ombreira-removível.....	27
Figura 12:	Ombreira-removível.....	27
Figura 13:	Esboço da Blusa-colete.....	28
Figura 14:	Esboço do Cinto-mutável.....	28
Figura 15:	Esboço da Ombreira-removível.....	29
Figura 16:	Vestido-de-ver.....	29
Figura 17:	Vestido-interferido.....	29
Figura 18:	Ficha técnica: Blusa-colete.....	30
Figura 19:	Ficha técnica: Cinto-mutável.....	32
Figura 20:	Ficha técnica: Ombreira-removível.....	34
Figura 21:	Prancha de Estilo.....	37
Figura 22:	Prancha de <i>Looks</i>	38
Figura 23:	Prancha de Local.....	39
Figura 24:	Prancha de Beleza.....	40
Figura 25:	Prancha de Poses.....	41
Figura 25:	Ficha técnica: Produção de Moda.....	42

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	O QUE É FAST FASHION	11
3	MOVIMENTO SLOW	12
3.1	SLOW FOOD: ONDE TUDO COMEÇOU.....	12
3.2	SLOW FASHION.....	14
4	HANDSTORM	15
5	PERCURSO CRIATIVO	16
6	CRIAÇÃO DAS VESTES	23
6.1	PEÇA 1: BLUSA-COLETE.....	23
6.2	PEÇA 2: CINTO-MUTÁVEL.....	25
6.3	PEÇA 3: OMBREIRA-REMOVÍVEL.....	26
6.4	ESBOÇOS.....	28
6.5	FICHA TÉCNICA.....	30
7	PRODUÇÃO DE MODA	36
7.1	BJORK COMO INSPIRAÇÃO.....	36
7.2	PRANCHA ESTILO.....	37
7.3	PRANCHA LOOKS.....	37
7.4	PRANCHA LOCAÇÃO.....	38
7.5	PRANCHA BELEZA.....	39
7.6	PRANCHA POSES.....	40
7.7	PRODUÇÃO DE MODA.....	42
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	50
	REFERÊNCIAS	51

1 INTRODUÇÃO

A partir de reuniões realizadas pelo grupo de pesquisa Cor e Forma, coordenado pela Profa. Dra. Mônica Neder, em 2013, as pesquisas sobre o *Slow Movement* - Movimento Devagar - e suas influências na criação de moda e no comportamento foram colocadas como contraponto ao modelo *Fast Fashion*, que domina maior parte do cenário da indústria da moda nacional. Os estudos permearam as reflexões dos componentes do grupo supracitado, provocando mudanças graduais no comportamento inventivo. As transformações motivaram a definição de um percurso criativo diferenciado, pautado no conceito preconizado pelo Movimento Devagar. Originado do *Slow Food*, iniciado em 1986 pelo chef italiano Carlo Petrini, que tem como motivação o desenvolvimento de uma cultura de alimentação mais naturalizada, com refeições preparadas com tempo, dedicação e que utilizam ingredientes produzidos de forma natural, consciente e respeitosa ao meio ambiente. Estes princípios foram levados para a moda pela inglesa Kate Fletcher em 2007, e deram origem ao que se deu o nome de *Slow Fashion*, que se contrapõe ao *Fast Fashion* desde a forma de criar e comercializar até a de consumir.

Os estudos teóricos iniciais demandaram a experimentação prática de um percurso criativo permeado de discussões sobre o tempo, o fazer manual e a prática criativa. Este trabalho é o resultado de experimentações voltadas para a elaboração de vestimentas que tiveram como ponto de partida interferências têxteis. Esta escolha deveu-se à vivência que a autora teve em intercâmbio internacional no curso de Design Têxtil da University of Derby, UK, em 2014/2015.

No ítem 2, trataremos do *Fast Fashion* do ponto de vista de Samantha Pereira Silva e Raul Inácio Busarello (2016), que explicam como este modelo nasceu e cresceu, sendo adotado por vários países como modelo de referência para a produção de vestimentas motivado por um consumismo acelerado de moda. Na secção 3, apresentamos como contrapartida Carl Honoré (2005) e Marília Barrichello Naigeborin (2011), que mostraram, por meio do *Slow Movement*, uma conscientização crescente de consumidores preocupados com a origem do que consomem, ao mesmo tempo em que a aceleração dos processos produtivos e do consumo, colocou em crise a criação em fluxo constante. No ítem 4 explicamos o *Handstorm* como método das práticas experimentais utilizadas neste trabalhos, baseadas em estudos de Gassel (2005) e Monteiro e Queiroz (2013), que colocaram

a criação de objetos metafóricos como base para o desenvolvimento de produtos. No 5, encontra-se detalhado o Percurso Criativo adotado para as interferências têxteis. No capítulo 6 está o processo de criação das vestes que foram, finalmente, registradas em produção de moda conceitual no item 7.

2 O QUE É *FAST FASHION*

Para melhor entendermos o *Slow Fashion*, é necessário reconhecer o *Fast Fashion* como uma “estratégia distributiva capaz de adaptar a oferta dos produtos atuais ou emergentes de consumo do modo mais rápido possível” (SULL e TURCONI, apud CIETTA, 2016, p.61). Este modelo, seguido por grandes marcas internacionais como Zara, H&M, GAP e Forever 21, iniciou sua expansão a partir dos anos 1980 e tem “como objetivo potencializar mais que nunca a competitividade e rotatividade dentro da cadeia de produção de moda” (BUSARELLO; SILVA, 2016, p.6). Sendo assim, uma das suas principais características é a rapidez com que a indústria produz e vende, o que afeta diretamente na forma de criar moda.

Antigamente o calendário de moda era constituído por duas coleções anuais, hoje se espera que as confecções de vestuários entreguem de três a cinco coleções de “meia estação” para o público consumista, criando assim uma pressão sobre os fornecedores para entregar em um espaço curto de tempo o que antes era esperado com um intervalo maior (BUSARELLO; SILVA, 2016). Dessa forma os estilistas a cada lançamento, com intervalos cada vez menores, se prendem a uma criatividade mecânica que reveste velhas referências de seu próprio repertório com uma roupagem nova, sem apresentar inovação. O *Slow Fashion*, na contra mão da crise criativa e dessa corrida pela novidade, alimentada pelo consumismo, cultiva conceitos opostos, tais como: “calmo, cuidadoso, receptível, tranquilo, intuitivo, sereno, paciente, reflexivo, qualidade-mais-que-quantidade. É uma questão de estabelecer ligações reais e significativas com pessoas, a cultura, o trabalho, a comida, tudo” (HONORÉ, 2005, p.26).

3 MOVIMENTO SLOW

3.1 SLOW FOOD: ONDE TUDO COMEÇOU

De origem italiana, o *Slow Food* trata-se de uma associação internacional, criada por Carlo Petrini em 1986, que surgiu como uma forma de manifestação crítica à inauguração da primeira loja da gigante de *fast food* - Mac Donald's - no seu país. Sem visar fins lucrativos e com crescente popularidade, o *Slow Food* hoje conta com adeptos em 150 países e mais de 100.000 membros associados.

Os ideais do movimento vão contra o ritmo acelerado no qual vivemos que, somados - e tendo também como consequência - ao crescimento das indústrias de *fast food*, tem culminado na extinção de tradições regionais, no desinteresse pela procedência dos alimentos ingeridos e na despreocupação com o impacto ambiental de sua produção no mundo. “O princípio básico do movimento é o direito ao prazer da alimentação, utilizando produtos artesanais de qualidade especial, produzidos de forma que respeite tanto o meio ambiente quanto as pessoas responsáveis pela produção, os produtores.”(SLOW FOOD BRASIL, online).

Carlo Petrini, ao explicar os princípios no site do movimento, coloca que o hábito de se sentar à mesa, a cultura local vindo com a apreciação dos costumes, a valorização das mercadorias e orgânicos produzidos regionalmente, vindo do paladar adquirido, transcendem a necessidade essencial do alimentar-se, trata-se de cultura, vivência e experiência.

Traduzindo do inglês, “*Slow*” significa devagar e “*Food*” comida, deste modo o termo *Slow Food* ou “comida lenta” pode, muitas vezes, diminuir sua ideia e potencialidade podendo sugerir algum preconceito ou desconforto com o tema, pois o termo “devagar” traz consigo um sentido de lerdeza, palavra julgada como uma má qualidade atualmente. Porém, o termo refere-se a tão somente fazer as coisas com calma, apreciando o ato de cozinhar, de escolher os alimentos e prepará-los, a dedicar-se ao ato de se alimentar e não apenas comer para suprir uma necessidade física.

A partir deste conceito, o escocês Honoré (2005) cunhou o termo *Slow Movement*. A ideia do movimento, assim como no *Slow Food*, não se trata de fazer tudo devagar e sim na velocidade correta, adequada. Desde trabalhar, praticar atividades físicas, estudar ou aproveitar um momento de lazer, todas as ações nos

dias de hoje são feitas de forma acelerada, sempre com pressa, pensando-se sempre na próxima. O que o movimento procura é recuperar a autonomia temporal, saber a hora de fazer as coisas de forma rápida e também a hora de desacelerar, ter controle sobre o próprio tempo e não se deixar ser controlado por ele e pelas obrigações do dia-a-dia.

Honoré (2005) questiona o ritmo extremamente acelerado no qual vivemos e sua drástica consequência na vida das pessoas e no meio ambiente. Ele argumenta que o capitalismo e seu enorme incentivo ao consumo não só levaram as pessoas a comprarem e gastarem mais do que precisam, mas também viverem ainda mais em ritmo acelerado. Quanto mais trabalham, mais consomem, quanto mais consomem, mais trabalham, criando um ciclo vicioso e precipitado. “Hoje em dia, existimos para servir á economia, e não o contrário. O excesso de horas no trabalho acaba nos tornando improdutivos, sujeitos a erros, infelizes e doentes” (HONORÉ, 2005, p.15).

Esse ritmo desenfreado tem causado, além da improdutividade, consequências serias a saúde das pessoas. Diversas doenças são desencadeadas pela velocidade intrínseca da rotina, como estresse, depressão, insônia e ansiedade. Um exemplo disso é o *karoshi* - nome dado a morte por excesso de trabalho no Japão e que vem crescendo consideravelmente no país.

Outro agravante desse estilo de produção e consumo são os efeitos desastrosos na natureza. O consumo desenfreado estimulado pelo capitalismo leva a indústria a esgotar os recursos naturais. Todo ano milhares de quilômetros quadrados de matas e florestas são destruídos em função da produtividade. Esses recursos tem sido consumidos mais rápido do que é possível repor, levando diversas espécies da fauna e da flora a extinção, além de consequências ainda mais graves como Aquecimento Global.

Sendo assim, o que o movimento sugere é encontrar um equilíbrio. Fazer cada coisa em seu tempo, reservar um momento do dia para si para que o corpo e a mente possam descansar, viver o presente ao invés de estar sempre em função de eventos futuros, exercitar-se, meditar. “O que o mundo precisa, e o que o movimento Devagar oferece, é um caminho intermediário, uma maneira de associar a *dolce vita* ao dinamismo da era da informação” (HONORÉ, 2005, p.309).

A partir dessa máxima de desaceleração, outros movimentos derivados do *Slow Food* e *Slow Movement* surgiram, como: *Slow Travel*, voltado a pessoas que

buscam uma experiência real no local visitado, uma conexão intensa e direta com a cultura do lugar, as pessoas que ali vivem e seus costumes; e o *Slow Fashion*.

3.2 SLOW FASHION

Kate Fletcher (2016) cunhou o termo *Slow Fashion* em 2007 ao relacionar moda Sustentável com o movimento de *Slow Food*, elencando as similaridades entre os dois estudos no que tange processo e produção (CATALDI, DICKSON, GROVER, 2010). Trata-se de um movimento que presa vestimentas originais, feitas de forma artesanal, desenvolvidas com qualidade de matéria prima, confecção e acabamento. Desta forma, elas duram por um longo prazo e não apenas uma estação. Neste movimento de “Moda Devagar”, o consumidor consciente preocupa-se em saber a origem dos materiais que são usados e seu destino antes, durante e depois do uso, quando o produto é descartado, provocando prejuízos ambientais. Outra característica do *Slow Fashion* é a liberdade e tempo que o criador tem para conceber suas criações sem a preocupação em seguir tendências, desenvolvendo produtos de qualidade, atemporais e que perdurarão no guarda-roupa das pessoas.

Sendo assim, com base no estilo de vida *Slow* supracitado, dentro da premissa de criação cuidadosa e atemporal do *Slow Fashion* e utilizando a técnica de *handstorm*, conceito tratado a seguir, este trabalho propõe-se a criar uma coleção-cápsula-conceito desenvolvidas a partir de construção têxtil exclusiva, com inspiração em imagens macroscópicas de estruturas celulares e criada por meio de interferências têxteis em TNT. Todo processo resultará em uma produção de moda conceitual, serão confeccionadas 3 das 5 peças propostas, essas serão complementadas por *looks* intercambiáveis compostos de vestuários originários de acervo pessoal e de brechós (mais uma vez reforçando o ideal de sustentabilidade e reciclagem do *Slow Fashion*).

4 HANDSTORM

Inspirado na prática de “brainstorm” e com a missão de desenvolver um método eficaz de tornar as reuniões de planejamento e criação de designers mais produtivas e esclarecedoras, Gassel (2016) criou o conceito de *Handstorm*. Doutor em Engenharia Mecânica pela Universidade de Tecnologia de Eindhoven, Gassel deu continuidade a seus estudos na área de design e desenvolvimento de projetos em equipe. Criou o método ao receber a incumbência de auxiliar um gerente de projetos de uma empresa holandesa a gerir um grupo de designers de forma a encontrar uma solução criativa para construção de um bloqueio marítimo. Seu objetivo era incentivar e instigar o processo criativo do grupo com reuniões colaborativas. Para tal, aplicou os quinze princípios do *Handstorm*, desenvolvidos por ele, a serem seguidos para organizar, conduzir e conceber essas reuniões. Tal experimento culminou em seu projeto de PhD em 2016.

Os princípios do método de *Handstorm* consistem em:

1. Preparar reuniões detalhas.
 2. Convidar uma variedade de participantes.
 3. Explicar o método de trabalho de forma simples.
 4. Fazer com que os participantes escutem uns aos outros.
 5. Fazer com que um participante relutante trabalhe.
 6. Criar ritmos nas atividades.
 7. Reformular a questão.
 8. Não ter medo de desviar do planejamento da reunião.
 9. Mudar as circunstâncias de forma contínua.
 10. Tirar os participantes de sua zona de conforto.
 11. Deixar os participantes trabalharem.
 12. Deixar que as mãos pensem.
 13. Alternar entre rigoroso e suave.
 14. Terminar a reunião com perspectiva.
 15. Escolher o método apropriado para sua reunião.
- (HANDSTORM, online).

Segundo Gassel (2016), ao utilizar esse método garante-se que não só o intelecto será estimulado, mas todo o corpo, usando a voz, a gesticulação, as emoções, já que a técnica emprega o uso de objetos, materiais, imagens, compartilhar histórias, vivências e o “fazer” propriamente dito. Enquanto o *brainstorm* consiste apenas em estímulos intelectuais e cognitivos, o *handstorm* trabalha com o uso das mãos, com a prática do “fazer” e construir como estímulo criativo. Trata-se de fazer o caminho inverso do método tradicional de criação, que geralmente consiste em pensar, desenhar, esboçar em 2D para só então criar. Nesta técnica desenvolve-se primeiro protótipos, experimenta-se materiais, cria-se em 3D afim de transmitir ideias e então estabelecer um projeto.

5 PERCURSO CRIATIVO

No início de 2017, o percurso criativo, que havia se iniciado em 2013 nas reuniões do grupo Cor e Forma, foi reforçado ao longo das aulas da disciplina Laboratório de Criação 3, do Bacharelado de Moda da UFJF, ministrada pela Profa. Dra. Mônica Neder. Na ocasião, os alunos foram incentivados a fazerem uma ampla pesquisa imagética, que subsidiasse a criação em termos de formas, cores e materiais. Neste contexto, nasceu o presente trabalho, a partir das referências visuais de estruturas celulares de diferentes organismos, principalmente de origem vegetal. A inspiração surgiu de imagens macroscópicas desses elementos, que levaram à experimentação de interferências em substratos têxteis. Este também era um desejo da autora após a experiência adquirida no curso Design Têxtil da *University of Derby, UK*, em 2014/2015.

O processo de criação iniciou-se com o exercício de *handstorm*, desenvolvido por Frans Van Gassel (2012). Nele, o autor contempla diferentes alternativas construtivas e de materiais, que levou às práticas experimentais realizadas ao longo das aulas. Foram construídos modelos de forma improvisada e com materiais inusitados, que contribuíram para a criação de interferências têxteis inspiradas nas imagens microscópicas de referência, levando às abstrações biomórficas propostas neste trabalho.

Unindo o método de *handstorm* e os conhecimentos em torno do *Slow Fashion* como pilar para criação, nasceu este projeto, que propõe-se a criar uma coleção-cápsula-conceito de 3 peças que resultará numa produção fotográfica conceitual de moda. As peças propostas serão confeccionadas e complementadas por *looks* intercambiáveis compostos de vestuários originários de acervo pessoal e de brechós (mais uma vez reforçando o ideal de sustentabilidade e reciclagem do *Slow Fashion*). O principal objetivo dessa experiência, para além do produto final, é vivenciar o passo-a-passo do processo criativo dentro dos parâmetros do Movimento Devagar, tendo como principal instrumento de criação e desenvolvimento o fazer manual em experimentações têxteis aplicadas às modelagens de cada criação. É importante apreciar os experimentos, tanto os que deram certo, quanto os que deram errado, levando em conta que cada etapa gerou conhecimento e contribuiu para que o resultado final, valorizando não só o produto, mas também o percurso criativo.

Definidas as macro-imagens de estruturas celulares como tema dessa pesquisa, objetivou-se o desenvolvimento de uma espécie de tecido estruturado como produto, dando início aos experimentos utilizando os princípios do *Handstorm*. Foram realizadas quatro experimentações principais até se chegar ao método ideal escolhido, neste projeto, para a criação da construção têxtil, que daria origem às vestimentas e acessórios.

É importante notar que cada etapa da criação contemplou conceitos do *Slow Fashion*, a saber: (a) o tempo dedicado a experimentação, (b) o fazer 100% manual e (c) a valorização de cada experimento - os positivos e os negativos - percebendo assim o potencial educativo do percurso, a inovação que este projeto experimental-conceitual apresenta e a característica atemporal das peças.

Afim de ilustrar de forma clara e didática os exercícios de criação desempenhados sob os preceitos deste método, foi feito um fichamento de cada teste realizado, enumerando os materiais utilizados, a técnica empregada e os resultados, positivos e/ou negativos, obtidos em cada experiência (figuras 3, 4, 5 e 6).

Como princípio do percurso criativo foi criado um *moodboard* com as imagens de inspiração, que ajudaram a definir a cartela de cores, acoplada à prancha (figura 1). Observa-se nela a utilização de métodos artesanais, com colagem feita manualmente, utilizando as imagens impressas, recortes de papel, um dos experimentos feitos e a cartela de cores.

Para auxiliar na criação, foi feita também uma Matriz Conceitual¹ (figura 2), a partir das figuras de referência, para ajudar a traduzir as imagens de inspiração em materiais, cores e formas.

Ao final de todos os experimentos, foi definido como objetivo construtivo a criação de uma estrutura têxtil. Os materiais escolhidos foram o TNT branco de gramatura 100, por ser bem estruturado, e a cola de silicone, por facilitar o processo de união de cada auréola. Definiu-se que os módulos da estrutura têxtil teriam espessuras diferentes e largura de 1 centímetro. Por fim, adotou-se o tingimento por meio de aguadas de tinta de tecido devido a qualidade da aderência da mesma ao tecido, além do custo baixo oferecido. Foram feitas aplicações de pequenas quantidades de tinta diretamente no TNT para criar efeito *dégradé*. Criou-se duas

¹ Instrumento criado pela Profa. Dra. Mônica Neder e aplicado na disciplina de Laboratório de Criação III, do Bacharelado em Moda, UFJF.

tonalidades para pigmentar a malha: tons de magenta e tons de verde azulado.



Figura 1: Moodboard. Fonte: Da Autora, 2017.

INTANGÍVEIS	COR	FORMA	MATÉRIA-PRIMA
Tripofobia	-----	Bolas, formato redondo	Tecido humano
União	Azul, magenta, vinho, verde, amarelo	Redondo, repetitivo	Orgânico
Sensibilidade	Marrom, magenta, verde, roxo, brilhoso	Arredondadas, estruturadas	Leve, maleável, macio
Equilíbrio	Branco, azul, rosa, magenta	Argolas, continuidade, retangular, arredondada	Fluido e estruturado, macio, transparente
Organicidade	Azul, verde	Fractal, padronagem, repetição	Flexível, gelatinoso
Funcionalidade	Magenta, azul, verde	Tubular, redondo, estrutural	Estruturado, firmeza, corrente, metal
Conexão	Verde, vinho, magenta, azul, rosa, roxo	Linear, sequência, estrutural, circular, hexagonal	"Furada", vazada, arejada, corrente, madeira, metal, plástico

Figura 2: Matriz Conceitual. Fonte: Da Autora, 2017.


EXPERIMENTO 01	VOIL DE ALGODÃO
Materiais	Voil de algodão, linha e agulha.
Procedimento	Primeiro foram criados pequenos módulos de tecido, de diferentes diâmetros e com 2 cm de largura. Foram fechados e conectados por meio de costura à mão.
Análise	Embora quando fotografada a estrutura aparenta ser interessante, não atingiu as expectativas, pois, devido a leveza do <i>voil</i> , não foi possível manter a estabilidade para construir as vestimentas Outro problema encontrado foi o fato do tecido desfiar muito, tornando impossível dar acabamento a peça.
Resultado:	
	

Figura 3: Experimento 01. Fonte: Da Autora, 2017.

EXPERIMENTO 02	TNT COSTURADO
Materiais	TNT de gramatura 100 , linha e agulha.
Procedimento	Utilizando um TNT branco, de gramatura 100, novamente foram criados módulos de diferente diâmetros e 2 centímetros de largura. Foi utilizado o método de costura à mão para unir todos eles.
Análise	Dessa vez, a estrutura começou a apresentar o aspecto estável esperado, devido à alta gramatura do TNT. Porém, o método de costura a mão estava tornando o processo extremamente lento e desgastante (levando em conta o prazo de entrega do projeto).

Resultado:

Figura 4: Experimento 02. Fonte: Da Autora, 2017.


EXPERIMENTO 03	TNT COLADO
Materiais	TNT de gramatura 100 , cola de silicone.
Procedimento	Utilizando um TNT branco, de gramatura 100, novamente foram módulos de diferentes diâmetros e 2 centímetros de largura. Dessa vez, para uni-los, foi empregada a técnica de colagem, usando cola de silicone. A cola superbonder também foi testada, porém, por ser muito líquida, vazava pelo TNT e dificultava o processo. Problema esse que não aconteceu ao aplicar a cola de silicone.
Análise	Finalmente foi possível obter uma estrutura estável e bem acabada. Com ela foi criado um acessório de vestuário. Embora o resultado tenha sido satisfatório, para obter um aspecto de tecido seria preciso criar módulos mais estreitos.
Resultado:	
	

Figura 5: Experimento 03. Fonte: Da Autora, 2017.

EXPERIMENTO 04	TINGIMENTO
Materiais	TNT de gramatura 100 , tinta de tecido, água.
Procedimento	Para dar cor ao TNT foram feitos testes de tingimento. Utilizou-se o método de imersão do TNT em uma mistura de vários tons de tinta de tecido diluído em água. Para dar efeito <i>dégradé</i> , após a submersão do tecido na aguada, foram aplicadas com a mão pequenas quantidades de tinta diretamente no tecido, ainda úmido. Depois o tecido foi deixado ao sol para secar.
Análise	Ao imergir o tecido na aguada de tinta de tecido, apesar de absorver pigmento, o tom ficou bem claro e homogêneo. Com a aplicação de tinta diretamente no tecido, e espalhando com a mão, foi possível obter coloração mais intensa e efeito <i>dégradé</i> almejado.
Resultado:	

Figura 6: Experimento 04. Fonte: Da Autora, 2017.

6 CRIAÇÃO DAS VESTES

O método de criação adotado foi cortar o TNT em tiras de diferentes comprimentos e fechá-las, uma a uma, com cola de silicone, formando um módulo redondo. Depois cada módulo foi unido formando a estrutura da veste. Assim definido, o próximo passo foi determinar as peças a serem confeccionadas. Alguns rascunhos (figuras 13, 14, 15, 16 e 17) foram feitos para guiar a criação, mas em cada peça foram usadas técnicas diferentes para melhor atender ao processo de criação. Foram escolhidos três desenhos para serem desenvolvidos devido a característica versátil e também por serem peças de uso diferentes umas das outras, a saber: a Blusa-colete (figura 13), o Cinto-mutável (figura 14) e a Ombreira-removível (figura 15).

6.1 PEÇA 1: BLUSA-COLETE

Um esboço foi criado a partir das imagens de estruturas celulares que encontram-se na prancha, em especial as que têm formato de auréolas conectadas umas as outras, e também na escultura de papel que se encontra no canto superior esquerdo. A ideia era criar uma estrutura que fosse o mais parecida possível com o emaranhado celular das imagens. Então, iniciou-se o processo de criação do colete, unindo os módulos com a cola de silicone. Foram confeccionadas duas estruturas de, mais ou menos, 30x5 centímetros. Usando essas duas bases, o processo teve continuidade no manequim de tamanho 38. As estruturas foram pregadas no manequim com alfinete tamanho 29, conforme a figura 7.

Na figura 8 é possível observar o resultado final, com a Blusa-colete no manequim.



Figura 7: Processo de criação Peça 1. Fonte: Da Autora, 2017.



Figura 8: Blusa-colete. Fonte: Da Autora, 2017.

6.2 PEÇA 2: CINTO-MUTÁVEL

A ideia para segunda peça veio, principalmente, da imagem da malha celular verde que está no canto inferior esquerdo da prancha temática (figura 1). A sensação que ela passa é de ser extremamente maleável, apesar de estruturada, e abre-se para outros caminhos, separando-se e juntando-se novamente. Assim foi criado um cinto que, graças a sua característica maleável e as correntes acopladas, pode ser usado de várias formas, até mesmo como blusa, e que parte de uma ponta em comum e depois se separa, mas também pode unir-se com auxílio das correntes. Este foi confeccionado sem o auxílio do manequim, apenas apoiado em uma mesa. Foram criadas duas estruturas, de mais ou menos 30x5 centímetros, e foram unidas por uma parte em comum (figura 9). Depois foram adicionadas correntes de prata nas três extremidades do cinto com fechos em todas as pontas para dar ainda mais mobilidade, como mostra a figura 10.

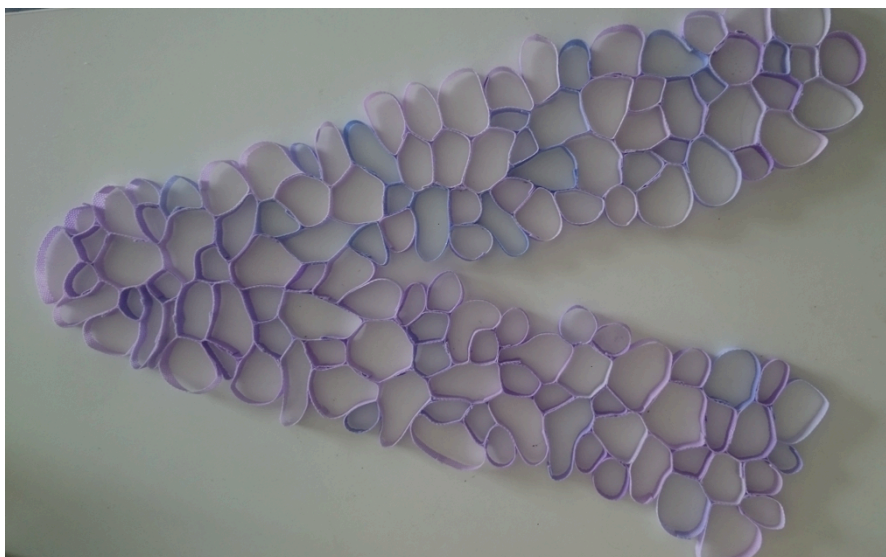


Figura 9: Cinto-mutável semiacabado. Fonte: Da Autora, 2017.

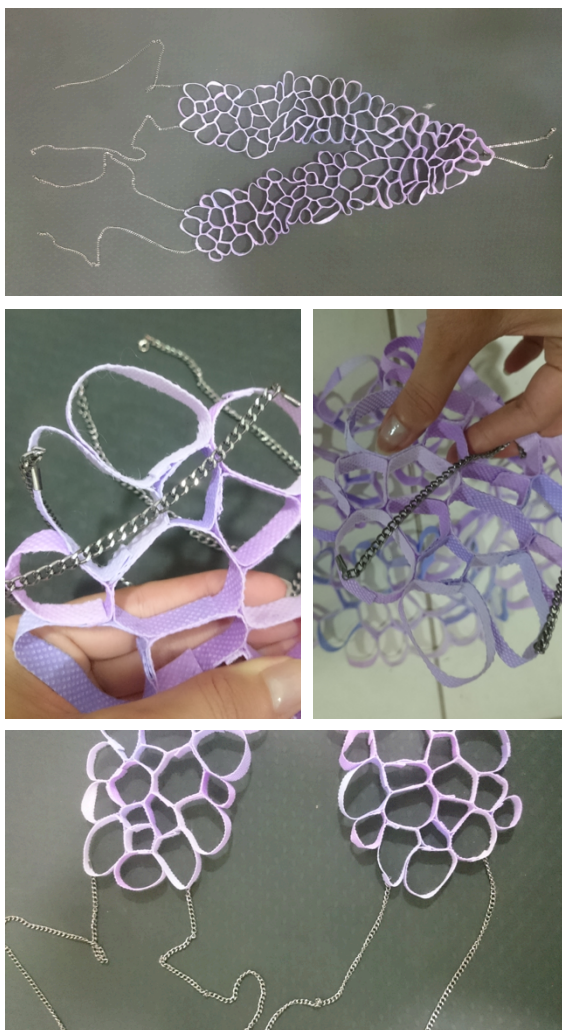


Figura 10: Cinto-mutável. Fonte: Da Autora, 2017.

6.3 PEÇA 3: OMBREIRA-REMOVÍVEL

A proposta da ombreira-removível veio a partir das imagens celulares centrais do *moodboard* (figura 1), em especial a ramificação azul, estruturada em alicerce roxo, que apresenta uma espécie de aglomerados circulares roxos envoltos por um tecido celular vermelho. De forma a assemelhar-se o máximo possível a essas duas imagens, o processo de criação da ombreira foi um pouco diferente dos supracitados. Para essa peça foi usado o TNT tingido em tons de verde azulado e, ao invés de argolas de 2 cm de largura e diferentes diâmetros, foram criadas argolas pontudas de 4, 3 e 2,5 centímetros de largura e o mesmo diâmetro para todas (figura 11). Este processo também não utilizou manequim (visto que o mesmo não possui braços e ombros), foi feito na mão, tendo como apoio o ombro de uma terceira pessoa para realizar pequenos testes de encaixe até adquirir a forma final.

Para conectar ambos lados da ombreira também foram usadas correntes de prata na parte da frente e de trás da mesma, com fecho para facilitar o processo de vestir. O resultado final pode ser visto na figura 12.



Figura 11: Processo de criação da Ombreira-removível. Fonte: Da Autora, 2017.



Figura 12: Ombreira-removível. Fonte: Da Autora, 2017.

6.4 ESBOÇOS



Figura 13: Esboço da Blusa-colete. Fonte: Da Autora, 2017.



Figura 14: Esboço do Cinto-mutável. Fonte: Da Autora, 2017.



Figura 15: Esboço Ombreira-removível. Fonte: Da Autora, 2017.

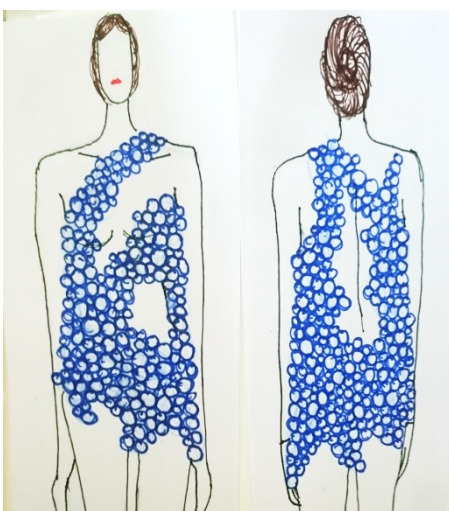


Figura 16: Vestido-de-ver. Fonte: Da Autora, 2017.

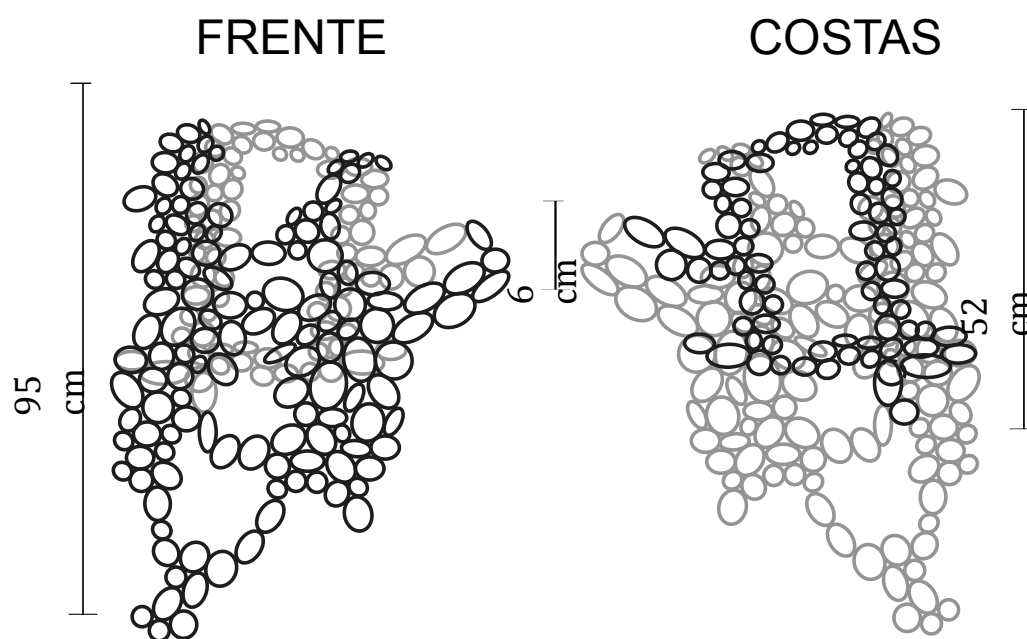



Figura 17: Vestido-interferido. Fonte: Da Autora, 2017.

6.5 FICHA TÉCNICA

Figura 18: Ficha técnica Blusa-colete.

FICHA TÉCNICA	
COLEÇÃO	REF.
Microscopia	
DESCRIÇÃO DO MODELO	DATA
Blusa-colete	10/11/2017
DESCRIÇÃO DAS ESPECIFICAÇÕES	



 2 cm de largura
 3 a 6 cm de diâmetro

GRADE DO MODELO

PP		P		M		G		GG		XXG	
34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56
		X									

TECIDO

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO RENDIMENTO	% DE ELASTICIDADE HORIZONTAL X VERTICAL	CORES	FORNECEDOR
TNT	100% Polipropileno/ 70 cm	0%	Branco	

AVIAMENTOS

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO RENDIMENTO	CONS. PEÇA	CORES	FORNECEDOR

BENEFICIAMENTOS/OBSERVAÇÕES

Tingimento com tinta de tecido magenta e ciano em degradé

AMOSTRAS

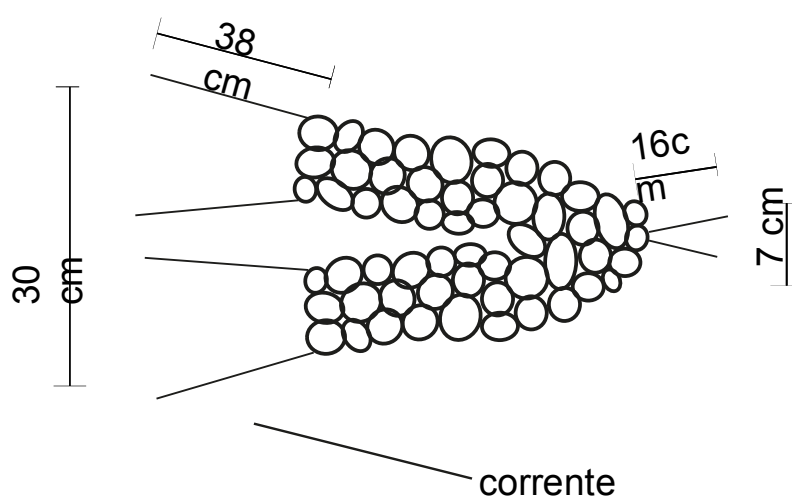
--


Fonte: Da Autora, 2017.

Figura 19: Ficha técnica Cinto-mutável.

FICHA TÉCNICA	
COLEÇÃO	REF.
Microscopia	
DESCRIÇÃO DO MODELO	DATA
Cinto-mutável	10/11/2017
DESCRIÇÃO DAS ESPECIFICAÇÕES	

FRENTE E COSTAS



 2 cm de largura
 3 a 6 cm de diâmetro

GRADE DO MODELO

PP		P		M		G		GG		XXG	
34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56
		X									

TECIDO

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO RENDIMENTO	% DE ELASTICIDADE HORIZONTAL X VERTICAL	CORES	FORNECEDOR
TNT	100% Polipropileno	0%	Branco	
	50 cm			

AVIAMENTOS

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO RENDIMENTO	CONS. PEÇA	CORES	FORNECEDOR

BENEFICIAMENTOS/OBSERVAÇÕES

Tingimento com tinta de tecido magenta e ciano em degradé

AMOSTRAS

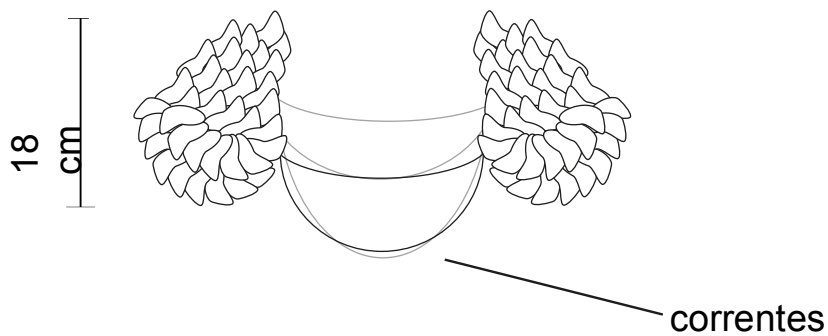
--

Fonte: Da Autora, 2017.

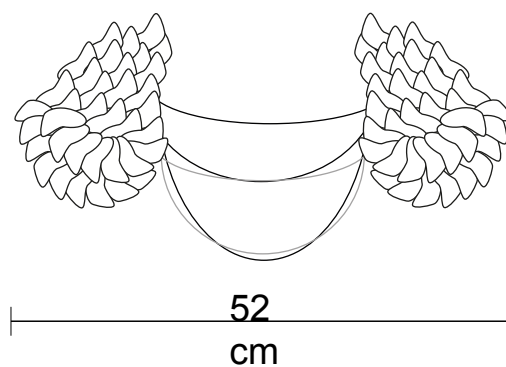
Figura 20: Ficha técnica Ombreira-removível.

FICHA TÉCNICA	
COLEÇÃO	REF.
Microscopia	
DESCRIÇÃO DO MODELO	DATA
Ombreira-removível	10/11/2017
DESCRIÇÃO DAS ESPECIFICAÇÕES	

FRENTE



COSTAS



⊙ 5; 4 e 3,5 cm de largura
3 cm de diâmetro

GRADE DO MODELO

PP		P		M		G		GG		XXG	
34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56
		X									

TECIDO

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO		% DE ELASTICIDADE HORIZONTAL X VERTICAL	CORES	FORNECEDOR
		RENDIMENTO			
TNT	100% Polipropileno		0%	Branco	
	50 cm				

AVIAMENTOS

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO		CONS. PEÇA	CORES	FORNECEDOR
		RENDIMENTO			

BENEFICIAMENTOS/OBSERVAÇÕES

Tingimento com tinta de tecido verde e ciano em degradé

AMOSTRAS

--

Fonte: Da Autora, 2017.

7 PRODUÇÃO DE MODA

A plataforma escolhida para apresentação da mini-coleção-conceitual Microscopia foi a fotografia, por meio de uma produção completa de moda. Para produzir o ensaio foi escolhido como tema a cantora e artista Björk devido a semelhança desse projeto com seus trabalhos, em especial seu álbum *Biophilia*, lançado em 2011. Foram criadas pranchas de inspiração (figuras 13, 14, 15, 16 e 17) para guiar todo o time envolvido no editorial.

7.1 BJÖRK COMO INSPIRAÇÃO

Nascida na Islândia, em 1965, Björk Guðmundsdóttir é cantora, compositora, produtora musical, artista, entre muitos outros atributos da área criativa. Como artista completa que é, a cantora está sempre inovando a cada lançamento que faz, sempre criando e recriando sua imagem com auxílio de diferentes plataformas audiovisuais. “Seguindo sua criatividade, com intervenções técnicas e de seus produtores especializados, Björk está sempre oferecendo novos visuais” (CORREA ARAUJO, 1998, p.10).

Contendo diversos trabalhos exaltando a natureza, a artista sempre deixou claro sua admiração e conexão com a mesma em suas produções. Seguindo essa linha de criação, em 2011, Björk lançou o álbum *Biophilia*, um de seus projetos musicais mais audaciosos que contou até mesmo com a criação de um aplicativo para maior interação com a produção musical. A discografia conta com faixas como “*Virus*” (vírus), “*Moon*” (lua), “*Solstice*” (solstício) e “*Cosmogony*” (cosmogonia) que contemplam a natureza de forma densa e reflexiva, como se falasse da natureza em sua origem, como explica Marek Susdorf:

O que vale a pena perceber é que ela não é vítima da apresentação patriarcal da 'natureza' como uma ultra posição, figura romântica, feminina, coberta de mitos da fertilidade. Pelo contrário, ela tenta se tornar um cientista, mas de um tipo especial. Em primeiro lugar, a cantora começa a ouvir o mundo que a envolve, ao invés de observar e colonizá-lo discursivamente. Então, através do canto juntamente com seu 'lado não-humano', ela anuncia os resultados do inquérito no álbum (SUSDORF, 2017, p.114).

7.2 PRANCHA ESTILO

Esta prancha foi criada para servir como guia para o fotógrafo identificar os ângulos esperados nas fotos e para o nortear o designer na edição das imagens. A ideia é alavancar a relação vestes-natureza, através da fotografia e também dos efeitos de edição, levando em conta que entre as imagens da prancha temática, a maioria são estruturas celulares de plantas, estabelecendo, de forma semiótica, uma conexão entre tema, cenário, vestuário e fotografia.

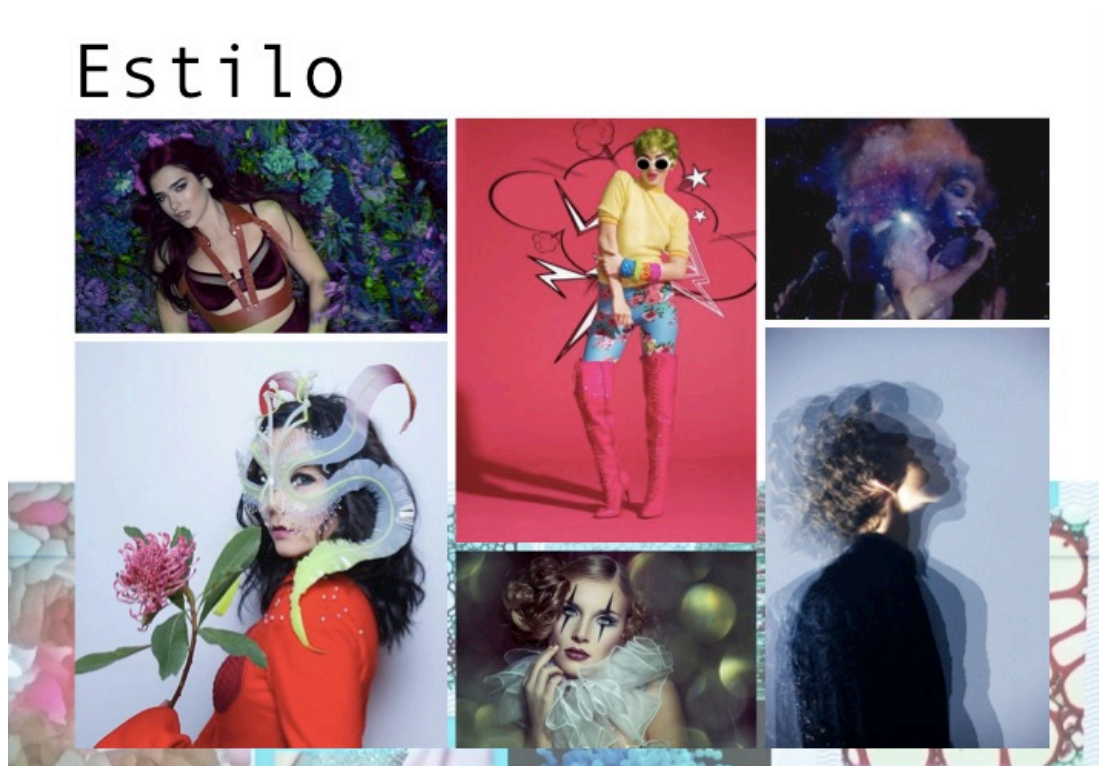


Figura 21: Prancha de Estilo. Fonte: Da Autora, 2017.

7.3 PRANCHA LOOKS

Para complementar as vestes criadas, foram utilizadas peças de brechó e de acervo pessoal da autora, de forma que oferecesse destaque as peças criadas e ajudasse a criar a ideia de conexão entre as peças, as roupas e o cenário.

Looks

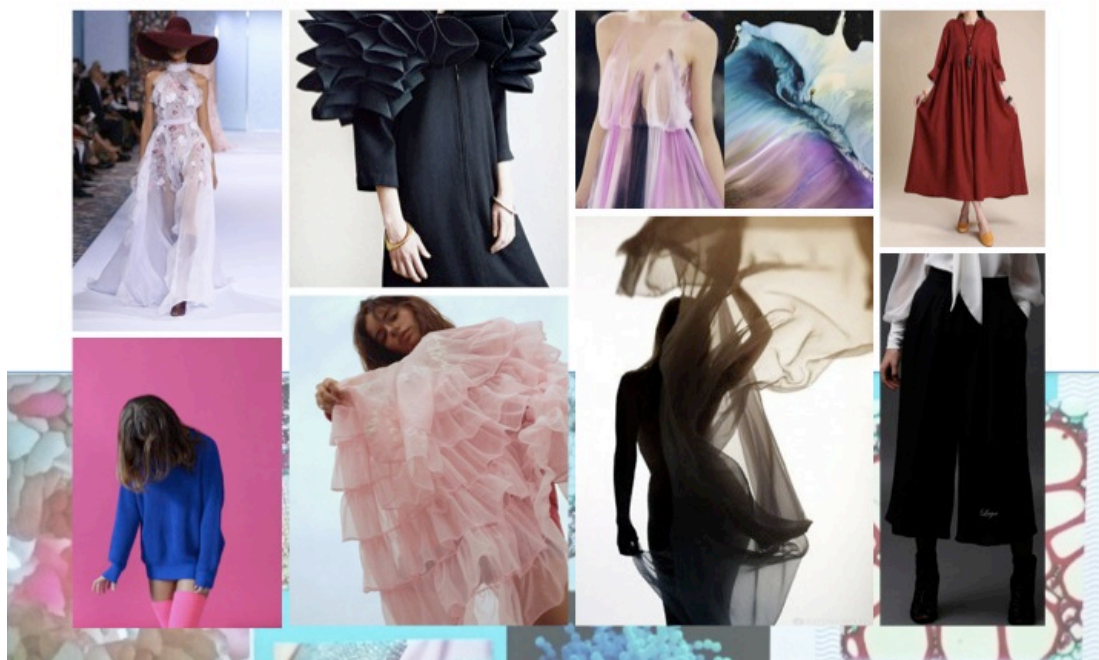


Figura 22: Prancha de Looks. Fonte: Da Autora, 2017.

7.4 PRANCHA LOCAÇÃO

O local idealizado pela autora, para que fosse estabelecida a conexão biológica-natural, foi uma floresta, bosque, um local de árvores altas e mata fechada acentuando a ideia de natureza em sua forma mais pura.

Local

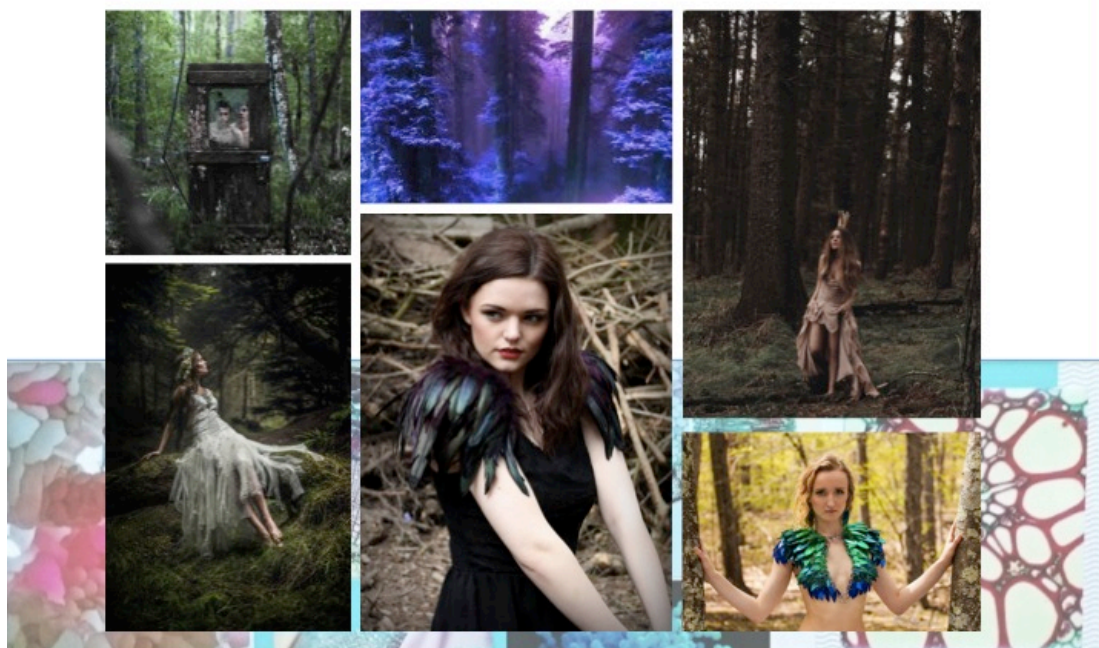


Figura 23: Prancha de Local. Fonte: Da Autora, 2017.

7.5 PRANCHA DE BELEZA

A prancha de beleza traz imagens para inspirar a maquiagem e penteado a serem usados no ensaio. Idealizou-se uma pintura que puxasse os tons de cores das peças criadas e o cabelo preso e forma a valorizar o caimento das peças no corpo, sem escondê-las.

Beleza

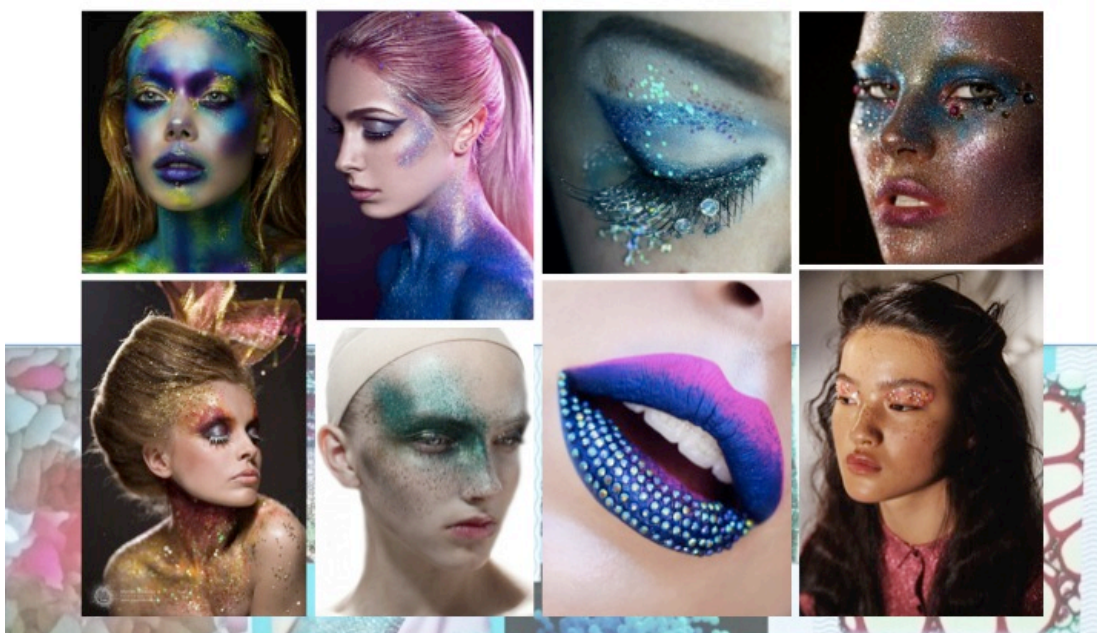


Figura 24: Prancha de Beleza. Fonte: Da Autora, 2017.

7.6 PRANCHA DE POSES

A prancha de Poses foi importante para guiar a modelo e o fotógrafo na hora do ensaio. Buscou-se posições que fossem evidenciassem as peças criadas, tornando possível mostrar detalhes das vestes em ângulos diferentes.

Poses

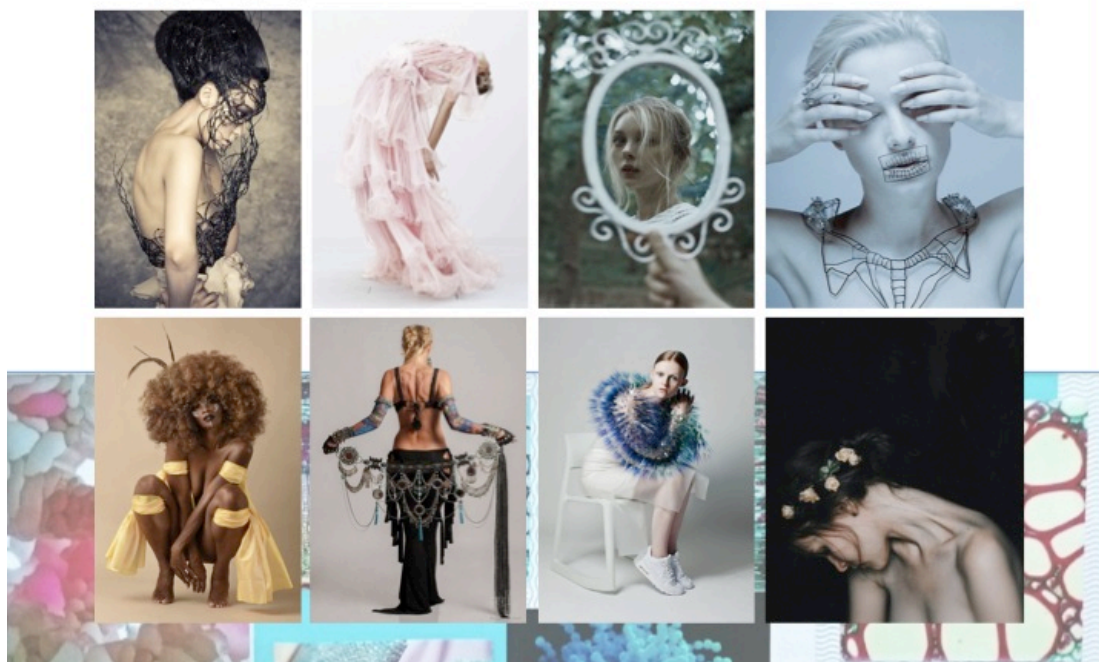
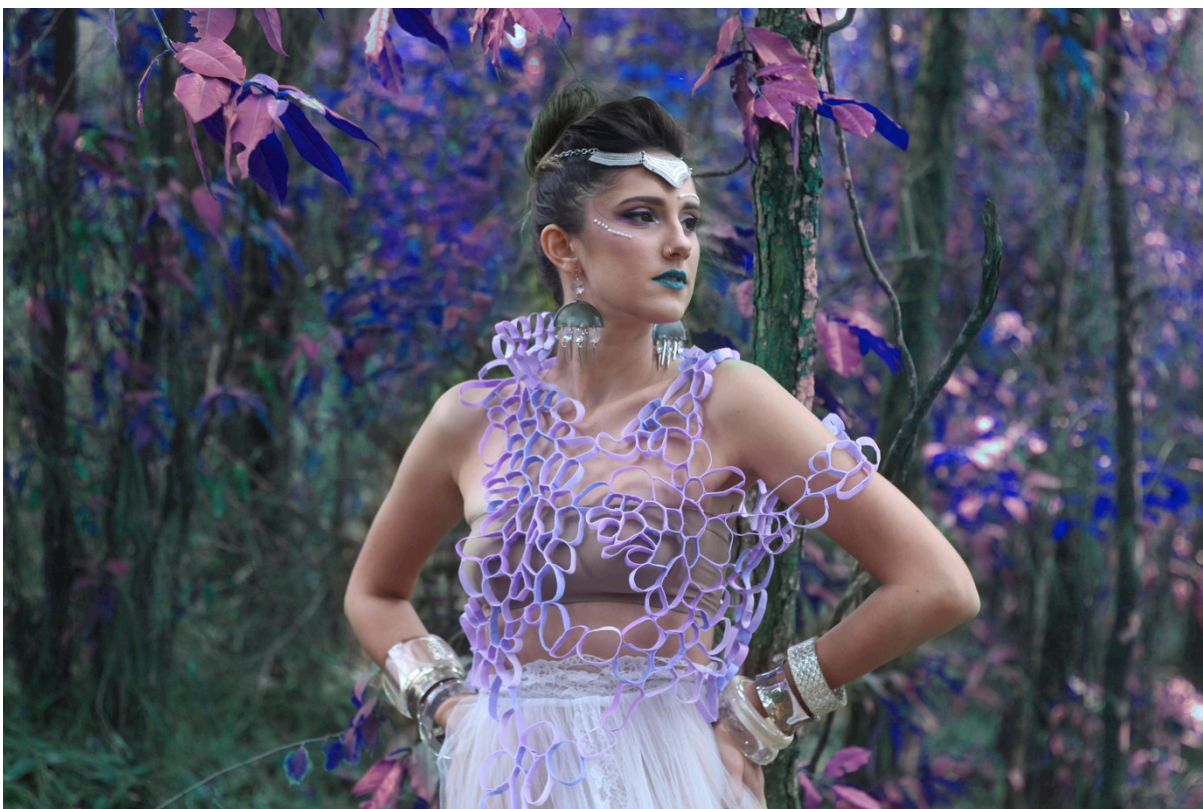


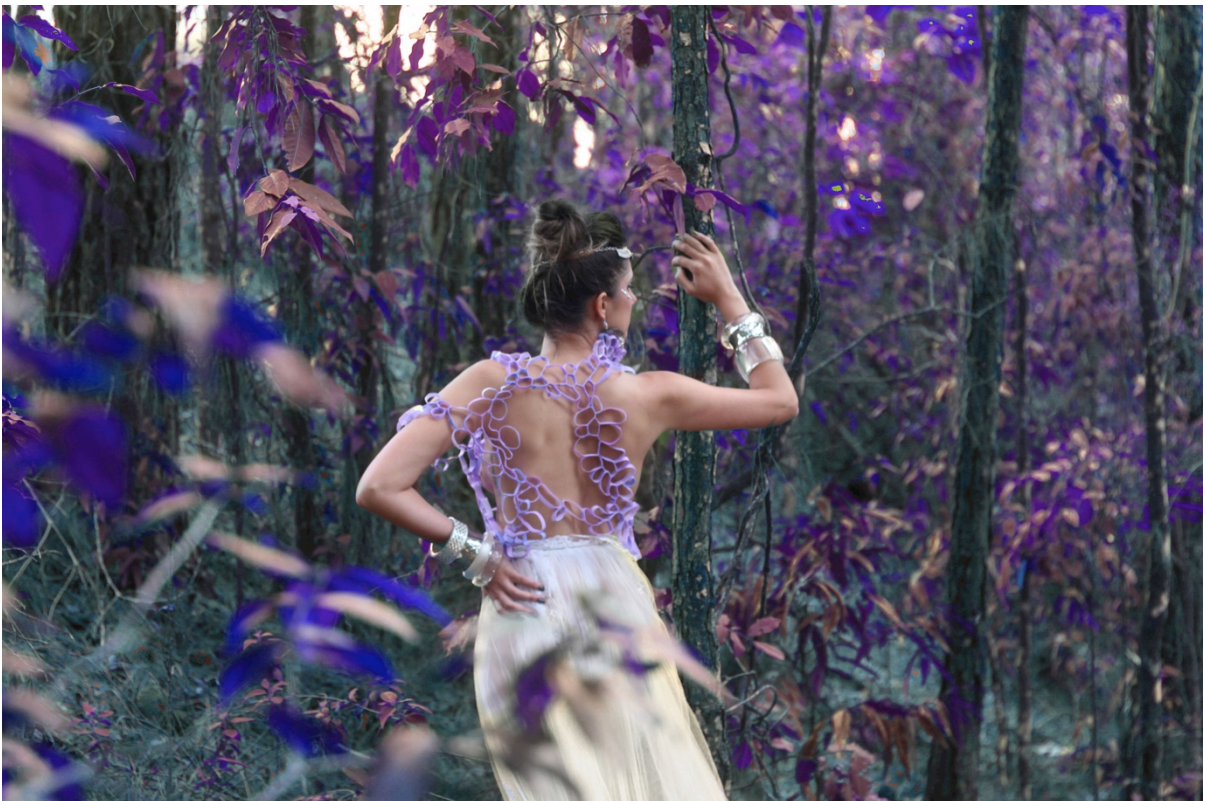
Figura 25: Prancha de Poses. Fonte: Da Autora, 2017.

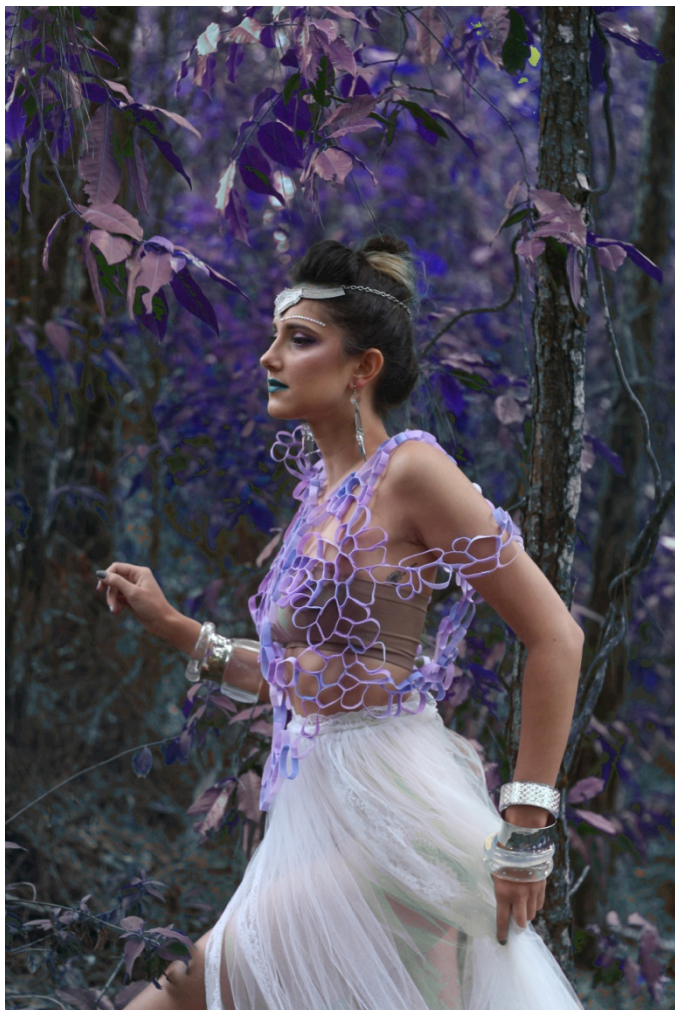
7.7 PRODUÇÃO DE MODA

	MODELO: RAFAELLA VETORAZZI
	BELEZA: RAFAELLA VETORAZZI
	FOTOGRAFIA: TOM SANCHES
	EDIÇÃO: THIAGO CORRÊA
	LOCAL: BOSQUE - IAD - UFJF
	PRODUÇÃO E FIGURINO: RAFAELLA VETORAZZI
	ACESSÓRIOS: LUIZ FERNANDO RIBEIRO
	ASSIST. DE PRODUÇÃO: MARIA RITA VASCONCELOS

Figura 26: Ficha técnica: Produção de Moda. Fonte: Da Autora, 2017.















8 CONSIDERAÇÃO FINAIS

O presente trabalho é resultado de 4 anos de pesquisas e experimentações pessoais em torno do *Slow Movement* e suas ramificações. Conhecer a fundo o movimento vai além das pesquisas acadêmicas, foi preciso vivenciar e adequar, aos poucos, os hábitos e a rotina para que a experiência fosse completa e, só assim, fosse possível tirar o máximo do processo criativo dentro dos crivos do *Slow Fashion*.

Uma das maiores dificuldades durante o processo foi encontrar materiais ideais para construção das criações, que não só garantissem a formação estética esperada, mas que também não tornassem o processo de construção das peças difícil e desgastante. Porém, quando definidos os materiais e depois dos testes realizados, o percurso tornou-se prazeroso. Os módulos feitos de TNT - tingidos em *degradé* e com auxílio da cola de silicone para uni-los - abriu um leque de possibilidades criativas, permitindo a criação de roupas e acessórios das mais diversas larguras, comprimentos e espessuras. De forma simples e experimental descobriu-se novas possibilidades de criação. A cada teste, a cada concepção e exercício de *handstorm*, novas ideias de vestes surgiam o que evidenciou também a importância de desenvolver um método de criação ao estilo *Slow Fashion*, dedicando um tempo considerável para criação e práticas de características artesanais.

Vislumbra-se, como continuidade desta experimentação, criar peças a partir de módulos mais estreitos e fechados, novas experimentações também com módulos de diferentes larguras e a criação de acessórios como pulseiras e anéis com as mesmas em tamanhos menores. Espera-se, a partir de mais experimentações, encontrar um material adequado para construção de acessórios mais duráveis, que sejam menos prejudiciais ao meio ambiente e que tornem o produto comercializável.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, Denize Correa. O Fenômeno Björk (invenção, intervenção, hibridação ou criação digital?). University of California, Riverside, 1998.

CIETTA, E. A revolução do fast-fashion: Estratégias e modelos organizativos para competir nas indústrias híbridas. São Paulo: Estação das letras, 2010.

FLETCHER, Kate. Slow Fashion (An Invitation for Systems Change). University of the Arts London. Londres, 2016.

GASSEL, Frans van. Experiences with collaborative design by constructing metaphoric objects. In: Henri Achten et al. Design Research in the Netherlands. Eindhoven University of Technology. Bouwstenen 92. 2005.

GASSEL, Frans van. Handstorm principles for creative and collaborative working. Eindhoven: Technische Universiteit Eindhoven, 2016.

HANDSTORM. Handstorm General. Disponível em: <<https://handstorm.nl/handstorm/>> Acesso em: 27 out. 2017.

HONORÉ, Carl. Devagar. Brasil: Record, 2005.

MONTEIRO, G. P. e QUEIROZ, Mônica. Handstorm (uma prática para o design de Moda). Rio de Janeiro: REDIGE, 2013.

NAIGEBORIN, M. B. O. Movimento Devagar e seu significado plural na contemporaneidade mutante. 2011. Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

SLOW FOOD BRASIL. O Movimento Slow Food. Disponível em: <<http://www.slowfoodbrasil.com/slowfood/o-movimento>> Acesso em: 22 out. 2017.

SUSDORF, Marek. Björk's Biophilia: A Musical Introduction to Feminist New Materialism. Disponível em: <<http://junctionsjournal.org/>> Acesso em: 10 nov. 2017.