

Processo criativo: tempo para experimentar

Creative Process: time to experiment

Mônica de Queiroz Fernandes Araújo Neder, Javer Wilson Volpini, Larissa Maria Pissolati Simão

Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF
Instituto de Artes e Design, Departamento de Artes e Design
{minicaneder@gmail.com, javervolpini@gmail.com, larissampsimao@gmail.com}

Resumo. Este trabalho relata um experimento do Grupo de Pesquisa Cor e Forma, do Instituto de Artes e Design da UFJF, MG. Nele, o processo de criação é fundamentado pelo movimento devagar, no que se refere às relações entre tempo e criação estabelecidas pelo movimento slow fashion. Foram utilizados exercícios criativos, tais como, a moulage experimental, a Matriz Conceitual e o Handstorm. Este trabalho apresenta, como estudo de caso, a criação um produto vestível, Casaco Mutação, desenvolvido por aluna do grupo de pesquisa, e que foi premiado em primeiro lugar na 5ª edição nacional do Prêmio de Design Bornancini, em 2014.

Palavras-chave: criação, experimentação, tempo.

Abstract. *This paper reports an experiment of the Research Group Color and Form, at the Institute of Arts and Design, UFJF, MG. In this case, the process of creation is justified by the slow movement, with regard to the relationship between time and creation established by the slow fashion movement. Creative exercises were used, such as the experimental moulage, Conceptual Matrix and Handstorm. This paper also presents a study case, creating one wearable product, Mutation Coat, developed by a research group's student, which was awarded first place in the 5th edition of the National Design Award Bornancini in 2014.*

Key words: creation, experimentation, time.

IARA – Revista de Moda, Cultura e Arte

Vol. 8 no 2 – Janeiro de 2016, São Paulo: Centro Universitário Senac
ISSN 1983-7836

Portal da revista IARA: <http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistaiara/>
E-mail: revistaiara@sp.senac.br

Esta obra está licenciada com uma Licença [Creative Commons Atribuição-Não Comercial-SemDerivações 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) 

1. Introdução

O cenário proposto para esta reflexão sobre criação e experimentação, está situado na fase entre uma sociedade industrial e outra pós-industrial. Este contexto é construído por De Masi (2003), quando compara as características destas sociedades. De um lado ele coloca a fabricação em massa dominada pela produtividade, busca de soluções e padronização e do outro, a construção de ideias, invenção e individualização. Para o entendimento deste ambiente mutável e fluido, buscamos em Douglas e Isherwood (2004) as bases do conhecimento sobre os bens como marcos das decisões de consumo e, portanto, sinalizadores da cultura do momento. Por conseguinte, propomos uma reflexão sobre como criar e desenvolver objetos carregados de significados. Isto torna pertinente o questionamento sobre os métodos lineares baseados em soluções de problemas como visto em Munari (1998) e que com dificuldade expressam as emoções, sentimentos e atitudes dos consumidores. Isso nos incutiu a vontade de investigar novos processos, que definissem percursos de experimentação onde o tempo contribuísse para reduzir as incertezas sobre da criação. Por isto, como incitador das investigações, nos colocamos entre dois sistemas que coexistem na indústria da moda: o *fast* e o *slow*, tendendo preferivelmente para o último.

O sistema denominado *fast fashion*, combina a resposta rápida da produção com um tempo reduzido de entrega, a fim de encher o varejo com novidades para o consumo instantâneo. Neste, o que importa é a resposta rápida entre demanda e oferta de produtos, que impacta diretamente nos processos criativos. Isto posto, não podemos nos dar ao luxo de pensar em alternativas e novas possibilidades no desenvolvimento dos produtos, pois o tempo em relação às ideias, não é suficiente. Para os empresários do setor, que têm pressa, experimentar é visto como um esforço que aumenta o custo e traz resultados incertos em termos de venda.

Na fabricação em massa, os estilistas são induzidos a ejetar de seus cérebros, desenhos e mais desenhos, em uma repetição frenética e padronizada, que pode levar o criador à cópia disfarçada pela "releitura" e até mesmo pela autocópia. Isto significa que, quando esgotados pela demanda da pressa, lançam mão de criações anteriores para introduzi-las no mercado com novas cores, estampas ou detalhes que as diferenciem.

Como contraponto à discussão, colocamos o *slow fashion*, cujos princípios são baseados em conceitos de tempo pausado e de valores sociais que prezam pelo consumo consciente e o convívio humano. Podemos citar como exemplo deste sistema, a degustação contra o *fast food*; a flexibilidade contra a força; o relaxamento contra a pressa. Deixamos claro aqui que, ao contrário do que possa parecer, o *slow fashion* não significa morosidade e sim tranquilidade e tempo para refletir sobre o que é feito e consumido. Isto demanda pesquisas sobre processos criativos e produtivos, materiais sustentáveis e formas de diversificar o uso de um mesmo objeto para atender a diferentes situações.

A realidade do *fast fashion*, tão comum na indústria da moda, coloca um impasse na formação dos criadores. O que devemos fazer? Preparar o aluno para se encaixar como uma engrenagem neste "motor" feito para criar? Ou incentivar a criação dentro de um processo, com tempo próprio e experimentações, que ultrapassem o desenho no papel ou no ambiente virtual? Isto não significa dizer que devemos dar as costas para esta realidade, mas propor transformações no modelo, abrindo possibilidades para diferentes formas de atuação criativa na moda.

No ensino podemos lançar mão dos mais diversos métodos, que são explorados com o objetivo de ultrapassar o plano do papel ou a tela do computador na criação de vestimentas. Neste artigo trazemos o resultado de uma experiência feita para sistematizar um processo de criação, desenvolvido dentro do grupo de pesquisa Cor e Forma, ao longo dos anos de 2013 e 2014. Estes experimentos foram realizados no Instituto de Artes e Design, da Universidade Federal de Juiz de Fora, em Minas Gerais. A

proposta inicial feita para um grupo de 6 alunos, foi a experimentação prática na criação de objetos de moda, sejam de vestuário ou de acessórios. Como fundamentação, focamos no movimento devagar – *slow movement* - criado por Carlo Petrini em 1986, cuja origem foi a apreciação da comida a partir de refeições feitas com cuidado e que impactam positivamente na sociedade e no meio ambiente. Ele propôs uma cozinha “cultural”, que preserva as plantas, sementes, alimentos, animais domésticos e a agricultura dentro de uma região. Com conceitos muito similares, onde o tempo e a conscientização formatam o consumo, outras áreas foram seduzidas por este movimento, tais como, design de produto, turismo, planejamentos de cidades e a moda. No design, por exemplo, são criados objetos e ambientes para induzir a contemplação e o consumo reflexivo, além de revelar espaços e experiências da vida cotidiana que muitas vezes são perdidos ou esquecidos. Inclui, também, os materiais e processos que podem ser facilmente esquecidos na produção de um objeto. Em Minas Gerais temos o exemplo de Domingos Tótora que utiliza pasta de papelão reciclado para criar móveis premiados, saídos de Maria da Fé, em Minas para Milão, na Itália. Seu trabalho catalisou um grupo de artesãos locais, fixando-os na região, a partir do fornecimento e matéria-prima e o trabalho no seu ateliê.

Na moda, o movimento devagar é conhecido internacionalmente como *slow fashion*. Ele tem como premissa criar vestimentas com significado emocional, evitando tendências passageiras e, desta forma, contribuindo com a longevidade das roupas, a preservação do meio ambiente e o bem-estar da sociedade como um todo. No Brasil, temos alguns casos de cooperativas de artesãos, que participam da criação e fabricação de vestuários. Elas resguardam tradições, manuseio consciente de matérias-primas, preservando comunidades e mantendo a população em seu local de origem. Podemos citar como exemplo a cidade de Pesqueira em Pernambuco, que possui tradição na criação de renda e que contribui para diversas coleções de moda de algumas marcas nacionais. Em Minas Gerais, o trabalho da Doisélles, produz e exporta roupas em tricô artesanal com mão-de-obra de um presidio em Juiz de Fora. Este tipo de prática criativa estimula a diferenciação, e fica longe do incentivo promovido pelo consumo conspícuo. O processo criativo que prioriza a maturação das ideias em um período de incubação, acontece em um tempo preservado da correria do *fast fashion*.

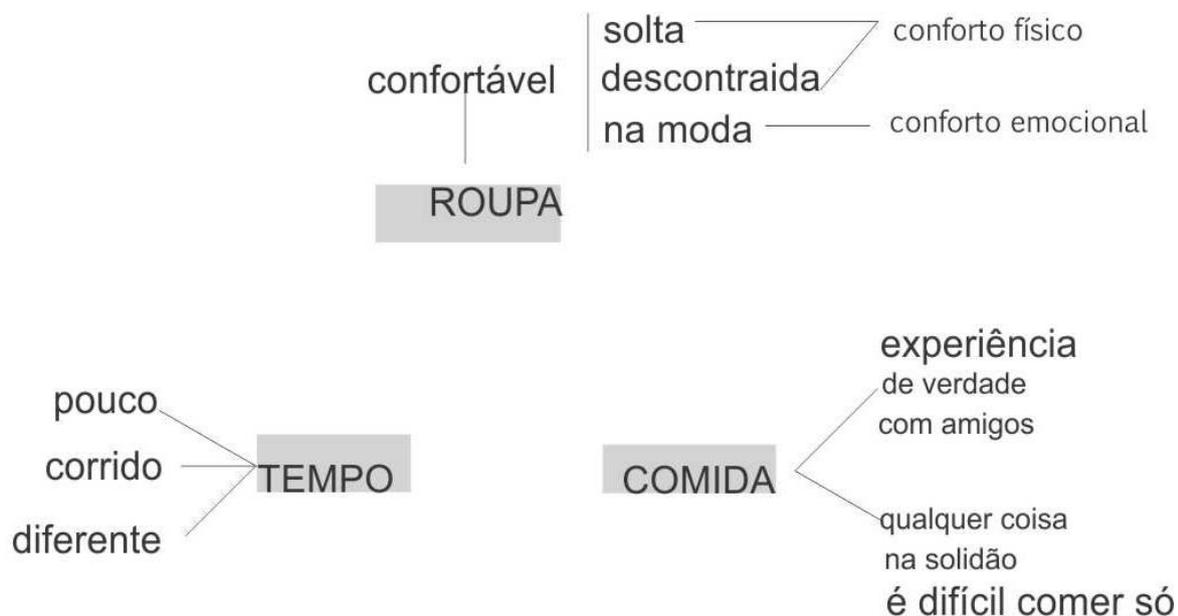
Neste contexto, que acontece paralelo à velocidade da comercialização dos modismos passageiros, fomentamos as ações do grupo com um método definido em duas etapas, “Estruturação” e “Construção”.

Na etapa chamada de “Estruturação”, ocorreu a fundamentação teórica e a pesquisa de campo. Propomos inicialmente leituras dirigidas de textos como os de Douglas e Isherwood, De Masi, Munari e Honoré, com o objetivo de fundamentar o discurso do grupo. Para distinguir o contexto local, incentivamos uma pesquisa de campo dividida em duas fases com objetivos distintos:

Fase 1: Perceber a existência de um perfil local, próximo ao do movimento *slow*. Para tanto, entrevistamos 30 indivíduos (13 homens e 17 mulheres), com idade média de 22 anos. Os resultados desta fase confirmaram dados estudados na fundamentação teórica. Na análise detectamos algumas características de consumo e comportamento locais tais como: ao adquirir algo, a qualidade e o preço acessível são considerados; a casa é associada à conforto e é considerada importante para reunir a família e ficar com os amigos; quando estão sós costumam ler, dormir, cozinhar, ver filmes, viajar na internet e fazer trabalhos manuais e as redes sociais são utilizadas para contato e informação.

Fase 2: Definir o comportamento consumidor local. Da amostragem inicial selecionamos um grupo de 10 indivíduos, no qual aplicamos durante uma semana, um diário de atividades com o objetivo de detectar situações de consumo e características tangíveis de produtos. Elas estão sintetizadas em um mapa mental de resultados (tabela 1).

Tabela 1. Mapa mental dos diários feitos na fase dois.



A “Estruturação” encaminhou as ações do grupo para a etapa 2, chamada de “Construção”. Este foi um período onde as práticas respeitaram a maturação das ideias trabalhadas em exercícios de criação utilizados no processo de trabalho do grupo. As rotinas exigidas pela *práxis* foram sistematizadas nos Laboratórios de Criação da grade curricular do Bacharelado em Moda, e do Ateliê de Criação e Construção da Forma do Bacharelado Interdisciplinar em Artes e Design, no Instituto de Artes e Design, da Universidade Federal de Juiz de Fora.

2. O tempo e o processo criativo

Ao iniciarmos o levantamento bibliográfico, nos deparamos com a questão do tempo. Lidar com o grupo de alunos colaboradores do experimento, mostrou como a aceleração das ações, impacta diretamente na postura mais devagar do processo criativo. Entendemos que é difícil morar em uma grande cidade e ficar imune à velocidade. Tudo nos impele à rapidez: fugir do trânsito, do calor, chegar logo, ver as mensagens nos telefones móveis. Com esta ansiedade, consumimos mais, e a busca pelo bem-estar material nos torna apressados, pois temos um tempo limitado para tocar, possuir e desfrutar. Este cenário de falta de tempo, verificado na Fase 2 da pesquisa de campo, foi o primeiro obstáculo a ser superado pelo grupo.

Na pesquisa sobre o processo criativo, entendemos que ele necessita de um tempo especial. Aqui chamaremos de “zona devagar” o período de incubação onde a ideia inicial passa por uma série de transformações até o nascimento do protótipo, para posterior testes de usabilidade. Entendemos que devagar não significa preguiça e relaxamento em relação aos resultados, mas sim o cuidado minucioso na criação do objeto. Ele é visto aqui, não mais como um produto, mas como algo que carrega uma memória desde o seu nascimento até a interferência do sujeito pelo seu uso. Honoré fala que “acelerando-se o ritmo da vida, muitos se insurgiam contra os efeitos

desumanizantes da velocidade” (HONORÉ, 2012, p.61). Será que com o *fast fashion*, nos deparamos com a produção, e não, a criação de novidades? Como podemos evitar isso? Estes questionamentos permearam as reuniões do grupo que concluiu sobre a necessidade de desacelerar para mergulhar na proposta da experimentação. Como respaldo utilizamos a pesquisa de De Masi e do seu *documenti* ISVET – Instituto para Estudos sobre o Desenvolvimento Econômico e do Progresso Técnico – em 1991, por ele coordenado. Nele De Masi (2003) coloca que vivemos uma transição entre a produção industrial e o individualismo independente do “faça você mesmo”, fato que nos leva a estudar o indivíduo e a sociedade na mesma proporção com que lidamos com o conhecimento técnico. Mas para contextualizar a abordagem do processo criativo aqui colocado, precisamos entender que existem dois tempos com os quais lidamos. São eles:

- 1) O *chronos*, palavra de origem grega, que denomina uma divindade e que exprime a ideia do tempo medido. Este conceito é o que nos domina na contagem das horas e dias e que rege os prazos, de importância crucial para indústria e todo o comércio de vestuário. É finito, sequencial e nunca suficiente.
- 2) O *kairós*, palavra grega e que denomina um dos filhos de Zeus. Ela simboliza um momento existencial, indeterminado e especial, onde a experiência e a vivência são parâmetros de qualidade e não de quantidade a ser medida. Aqui entendemos este tempo como sendo devagar e sem pressa, e que forma uma “zona devagar” de criação. É similar ao tempo do ócio criativo (DE MASI, 2000), ainda sem um entendimento abrangente por parte dos empresários de moda na indústria brasileira.

Em relação ao controle do tempo, a indústria está muito mais voltada para o que Boutinet (2002), define como tripartição do tempo: passado, presente e futuro, e que o movimento devagar também adota. Estas partes são:

- O passado: história social do grupo e história pessoal. Tempo importante para a busca das raízes e para consolidar o sentimento de identidade pessoal e cultural. O *fast fashion*, como a ponta de um *iceberg*, esconde a intensão de massificação e pasteurização do gostar. As lojas transformam-se em “*fast foods*” de roupas onde todos ficam parecidos. Para nós do grupo Cor e Forma, é da vivência que entendemos as necessidades e desejos das pessoas, com o objetivo de criar vestimentas para elas. Isto contraria a uniformização do ato de se vestir;
- O presente: é o momento ameaçado pelo passado e pelo futuro. Acreditamos que o presente é onde experimentamos a criação, percebemos o que deu certo ou errado, onde vivenciamos a experiência e encontramos o *kairós*;
- O futuro: é uma antecipação aleatória do que será o amanhã. Pensar o futuro impulsiona a capacidade de antecipação que, para indústria da moda, recai sempre na sazonalidade das estações do ano e dos modismos efêmeros.

Diante da necessidade de criarmos uma “zona devagar” para iniciar a experimentação criativa, sugerimos ao grupo, uma série de exercícios de observação que consideramos importantes para vivenciar o cotidiano e que estão descritos na tabela 1.

Tabela 2. Exercícios de observação

Exercício	Tarefa	Objetivo
Penso	Reservar 15’ por dia para ficar em silêncio e ouvir os sons ao redor.	Se conectar com a realidade do entorno para descobrir a importância do detalhe.

Observo	Caminhar 30' por dia sem usar celular, mandar mensagens, fotografar ou conversar.	Observar o entorno com atenção para encontrar coisas novas no óbvio.
Desacelero	Fazer as coisas mais devagar, sentindo os gestos, o esforço e o ato.	Entender que a calma faz parte da construção dos objetos. Ter cuidado com os acabamentos.
Organizo	Colocar na agenda o que é viável para o dia, isto é, só programar o que for capaz de cumprir.	Entender que o excesso de afazeres como meta diária gera frustração.

Os alunos fizeram os exercícios Penso e Desacelero e comentaram que a qualidade do dia melhorou, colaborando com o autocontrole em relação ao imediatismo. Ressaltamos que esta série de ações foi sugerida, porque muitos alunos do grupo comentaram sobre a falta de tempo e concluíram que um dos causadores disso é lidar com o excesso de informação e tarefas as quais se impõem.

Após a etapa de "Estruturação" e os exercícios de observação, consideramos os alunos aptos a definirem alguns cenários de projeto, representados por meio de colagens iconográficas. Eles foram trabalhados em um *workshop*, cujo objetivo foi discutir sobre possíveis objetos e vestimentas para diferentes situações.

As propostas que surgiram nas dinâmicas de criação vivenciadas pelo grupo, tiveram duas vertentes: o dentro e o fora. No lugar considerado interno ou dentro, encontramos a intimidade da casa e da família e de pequenos ambientes de viver e trabalhar (estúdios). No exterior ou fora, as imagens ficaram divididas entre o urbano (metrópoles e ruas) e o rural (serra, trilhas, estradas e horizonte).

A conclusão do grupo foi que a divisão entre dentro e fora era tênue e por isso concluiu que os lugares e as coisas tinham, neste contexto, múltiplos entendimentos. Posto isto, foi definido que os conceitos para os objetos e vestimentas a serem criados deveriam ser a flexibilidade e transitoriedade. A partir deste ponto pensamos em binômios como cidade-campo, dentro-fora e trabalho-lazer, dando continuidade ao processo criativo na etapa de "Construção".

3. O processo criativo

Como suporte ao desenvolvimento dos protótipos foi utilizado exercício Matriz Conceitual (figura 1), desenvolvido pela professora Mônica Queiroz Neder (ARAÚJO e QUEIROZ, 2008) como um instrumento para auxiliar o projetista na transformação do conceito do projeto em produtos. A matriz mescla atributos intangíveis, advindos de colagens, com os tangíveis, resultando em um mapa de características físicas, com uma série de estímulos de cores, formas e matérias-primas. A sua representação é no formato de tabela com células preenchidas em um *brainstorm*. Os parâmetros para o preenchimento da matriz são:

- A não obrigatoriedade de preencher todos os espaços da matriz;
- Colocar mais de uma opção de cor, forma e matéria-prima nas células.

A repetição de um atributo tangível significa que ele é forte o suficiente para ser utilizado na criação do objeto.

Figura 1. Matriz Conceitual



emoções sentimentos	cor	forma	matéria prima
aconchego conforto bem estar		redonda envolvente	madeira renda fofo
tranquilidade proteção	   cor pastel	reta envolvente	cerâmica fluido vidro
sabedoria	 		desgaste rústico
zêlo	     		cerâmica madeira renda
reunião	   colorido		porcelana

A partir da Matriz Conceitual, o grupo começou uma série de experimentações com exercícios práticos chamados de *handstorm*. Este é um instrumento desenvolvido por Gassel (2012) onde são contempladas as alternativas de design no livre “fazer” em sessões de estímulos visuais interpretadas de diferentes formas onde são construídos objetos de maneira improvisada. A prática foi iniciada com um objetivo específico de criação, no caso deste experimento, para a construção de objetos mutáveis. No passo seguinte, os alunos do grupo partiram para a construção dos protótipos e testes de usabilidade, que levaram ao aprimoramento da pesquisa de materiais e de modelagem.

Como suporte para esta sessão de estímulos, trabalhamos com a *moulage*, técnica de modelagem tridimensional, adaptada para o processo criativo e com o algodão cru como material inicial chamado de “folha em branco” em uma metáfora para questionar as limitações do papel. Nela, abstraímos as marcações exigidas pela técnica, que define as linhas verticais e horizontais estruturantes das vestimentas. Ao abriremos mão da rigidez do método construtivo da roupa, democratizamos a escultura do tecido e outros materiais para que o aluno, ainda em formação, tivesse seu primeiro contato com um manequim industrial, em uma abordagem criativa. Sem lápis ou papel, apenas com os tecidos, alfinetes e fita crepe, o exercício mostrou as dificuldades do desenvolvimento dos protótipos, mas, ao mesmo tempo, convenceu o grupo de que o *kairós* presente ao momento do experimento definiu os esboços do que seria produzido.

O conhecimento incipiente em relação às técnicas de modelagem por grande parte dos alunos do grupo foi fator determinante na escolha da *moulage* para o desenvolvimento desses protótipos. A técnica representaria não somente a tradicional função de ferramenta de modelagem aliada ao design, mas principalmente, uma ferramenta de estímulo ao processo criativo, denominada por Yamashita (2008) de *moulage* experimental. Ela, além de colocar em prática a execução de uma ideia inicial esboçada

no papel, também favorece a sua expansão para outros caminhos, de acordo com o comportamento que vai sendo adotado pelo tecido e a movimentação do mesmo sobre o manequim, inferindo, principalmente, na construção de novas formas, ainda não concebidas, mas que podem corroborar o aperfeiçoamento do projeto. Dessa forma, os alunos tiveram a possibilidade de experimentar a manipulação do tecido sobre o manequim, orientando a construção de seus protótipos, visualizando e testando as diversas possibilidades que esse exercício ofereceu.

Muitos mestres da modelagem têm lançando mão dos fundamentos da *moulage* experimental, aperfeiçoando-a e até ampliando-a para outras técnicas, aliando não somente conhecimentos da modelagem tridimensional, mas também da modelagem plana, disseminando esse conhecimento técnico em vários *workshops* em instituições de ensino de moda ao redor do mundo. A título de exemplo, podemos citar o brasileiro Jum Nakao com suas oficinas de criação em modelagem, que parte do princípio de se simular a retirada da pele do corpo e planificá-la por meio de um exercício em que se realiza um decalque deste corpo com fita crepe, atividade desenvolvida sobre o manequim. Outro exemplo é o japonês Shingo Sato que, por meio da técnica denominada TR Design, conhecida como "reconstrução transformacional", alimenta a subversão da forma de construção de vestuário tradicional, possibilitando a concepção de novas formas, todas como fortes aliadas ao processo criativo. Trazer esses exemplos para este trabalho vale para ressaltar a importância que a modelagem assume no processo criativo e que a utilização dessas técnicas só é possível em um trabalho contínuo de experimentação, em que a proposição em relação ao fator tempo não é determinante, trazendo à tona novamente a valorização do *Kairós*.

4. Estudo de caso: casaco Mutação

Definimos como estudo de caso para este artigo o trabalho da aluna Larissa Simão, que realizou o seu protótipo denominado casaco Mutação. Ele foi criado pensando em diferentes usos para um mesmo objeto. A tênue divisão entre o dentro e o fora e a adaptação a diferentes situações permite quebrar as barreiras dos espaços de usabilidade. O casaco acompanha este conceito, sendo impregnado pela flexibilidade e pelo transitório.

Seguindo os resultados da pesquisa de campo, o protótipo foi criado com características muito próximas dos perfis pesquisados nas entrevistas e no diário de atividades semanais. Construímos esta *persona*, como identificada com os parâmetros, já colocados, do movimento devagar e do *slow fashion*, representado pela forma como ela lida com a alta exposição aos estímulos de consumo e ao volume de informação que a sociedade atual vive.

Primeiramente, a vestimenta foi pensada para uma pequena produção artesanal e esmerada no acabamento, pois é um objeto que deverá durar um longo período. A ideia começou a se concretizar nas sessões de estímulo visual do *handstorm*. A partir da criação livre de um tecido sobre um manequim, o desenvolvimento do protótipo aconteceu durante o processo de criação. Isto proporcionou uma melhor modelagem visando a construção da forma com variações na sua utilização facilitada, além da flexibilidade e resistência dos materiais empregados.

Para os substratos, foi priorizada a análise sensorial comum à pesquisa de têxteis e que facilitou a escolha em função das características do protótipo, tais como, conforto, flexibilidade, estabilidade e facilidade de manutenção. O objetivo desta análise foi o de adequar o casaco às necessidades do usuário em:

- Transitar em ambientes com diferentes temperaturas (conforto térmico);
- Transportar o casaco em viagens (manutenção);

- Obter opções de diferentes roupas em uma única peça (estética e variações de uso).

O casaco, que pode ser visto na figura 2, permite a utilização em ambas as suas faces. Para isso, foi feito um acabamento para ocultar as costuras. Dependendo da situação ou do clima, a usuária pode também transformá-lo em um colete ou blusa e mudar a sua aparência. Ele possui aberturas na parte de trás que, quando invertida sua posição, se transformam nas cavas de um colete que se fecha com um transpasse frontal. Este fechamento é feito por meio de ganchos criados e construídos pela aluna, presos às pontas das mangas do casaco, que se encaixam em alças na parte interna dos ombros.

É importante ressaltar que o desenho esquemático da peça foi viabilizado a partir de diversas fotografias do protótipo planejado sobre uma superfície rígida. Isto aconteceu devido à dificuldade da representação direta das transformações do casaco, no papel e nos programas vetoriais, pois eles foram limitadores para a compreensão da versatilidade da peça construída. Os diferentes usos do casaco Mutaçã, que no campo das ideias pareceu simples, só foram definidos durante a sua criação sobre o manequim e durante o teste de usabilidade. Desta forma, concluímos que a visão das possibilidades de uso do casaco seria inviabilizada caso a criação se limitasse ao plano bidimensional do desenho.

Figura 2. Prancha do trabalho premiado da aluna Larissa Simão, com as fotos do protótipo em duas transformações e desenhos esquemáticos.



Fonte. Larissa Simão

5. Conclusão

A criatividade é um processo que leva tempo. Um tempo de incubação, onde as ideias são construídas, e refeitas durante o processo. Neste caminho não há lugar para a impaciência e a ansiedade, comuns à pressa. Novas ideias, novos empreendimentos e novas formas de pensar não acontecem em um lampejo de inspiração. Eles surgem mais facilmente após um período de incubação. A experiência com o grupo permitiu enxergarmos que ir mais devagar pode nos tornar mais criativos. Enxergar com calma nos dá a oportunidade de ver mais claramente o que deixamos escapar e para isso a

Matriz Conceitual ajudou muito na organização do pensamento. Quanto ao *handstorm*, a prática de criar sobre o manequim utilizando a *moulage* experimental, deu a experiência de que os materiais são instrumentos da criação e da solução de problemas construtivos e não algo que devemos pensar apenas no detalhamento da roupa durante o preenchimento de uma ficha técnica. O ato de moldar o tecido nas formas tridimensionais do corpo humano melhorou a nossa percepção em relação às ideias e ao domínio da criação.

É claro que não negamos os cronogramas de lançamentos no mercado de moda. O que propomos é uma reconfiguração da distribuição do tempo, onde a criação pertence à "zona devagar", com um período maior para a experimentação e maturação das ideias. Em um encadeamento a esta fase, segue a "zona acelerada" do tempo da produção, cronometrado. Esta abordagem no desenvolvimento de produto exige investimentos na criação como forma de diferenciação da concorrência e de negação à cópia. Esta reconfiguração, portanto, é um investimento em tempo e no processo criativo.

A experiência mais enriquecedora foi a relacionada ao aprendizado coletivo e à vivência do processo, apreciando o resultado alcançado. A aluna, autora do casaco, confessou que teve dificuldade em desenhar a sua criação, não por falta de domínio das técnicas de representação, pois ela é excelente ilustradora, mas por causa das diferentes possibilidades de uso da peça. Este depoimento comprovou que a criação limitada ao papel e às simulações virtuais, deixa de lado a riqueza da tridimensionalidade real no ato criador e o toque da matéria prima. O grupo percebeu que o entendimento da relação da roupa com o corpo humano é essencial para a criação e a inovação das abordagens no uso das vestimentas.

Como reconhecimento pelo trabalho, o casaco Mutações ganhou o primeiro lugar nacional na 5ª edição do Prêmio Bornancini, em 2014. Esta premiação bianual é promovida pela Universidade federal do Rio Grande do Sul e se propõe a incentivar o design inovador. Os projetos inscritos são avaliados por um corpo de jurados composto por profissionais atuantes no mercado. O prêmio Bornancini é dado a diferentes categorias, dentre elas, o design de produto, gráfico, de moda, de superfície e acessórios. O primeiro colocado, o casaco Mutações, ganhou um selo que o associa à inovação. Todo o grupo reconheceu esta conquista como uma aval para os resultados alcançados nesta etapa.

Referências

- ARAÚJO, Mônica; QUEIROZ, Mônica; **Conceptual matrix: incorporating colour into fashion design lessons**. Stockholm, Sweden: AIC, 2008.
- BOUTINET, Jean-Pierre. **Antropologia do Projeto**. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- DE MASI, Domenico. **O Ócio Criativo**. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.
- _____. **A sociedade pós-industrial**. 4ª edição, São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.
- DOUGLAS, Mary, ISHERWOOD, Baron. **O mundo dos bens - antropologia do consumo**. Rio de Janeiro: UFRJ Editora, 2004.
- GASSEL, Frans van. **Experiences with collaborative design by constructing metaphoric objects**. Faculty of Architecture, Building and Planning, Eindhoven University of Technology the Netherland. Disponível em: <<http://www.bdt.org/bdt/avifauna/aves>>. Acesso em: 11 out. 2012.
- HONORÉ, Carl. **Devagar**. 7ª edição, Rio de Janeiro: Record, 2012.
- MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

YAMASHITA, Yaeko. **A Moulage como processo criativo do estilista contemporâneo.** Anais do Colóquio de Moda. 2008, 4º Colóquio de Moda - GT04 - Comunicação Oral. Disponível em: http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/4-Coloquio-de-Moda_2008/42484.pdf

Recebido em 26/11/2014. Aceito em 12/02/2016.