

coerente, com as características físicas do usuário nos seus diferentes usos.

Quanto ao conforto, Broega [2, p.2] define o conforto como “[...] o estado agradável da harmonia fisiológica, psicológica e física entre o ser humano e o ambiente”. No conceito de Linden [6, p.197], “O conforto é um estado afetivo definido pela ocorrência simultânea de bem-estar físico e psicológico, induzido por sensações que evoquem sentimentos e emoções prazerosas” [...].

Martins [8], em relação ao conforto, indica que se trata de uma condição de comodidade e bem-estar, ou seja, é obtido por meio da sensação de bem-estar, comodidade e segurança, percebida pelo usuário nos níveis físico e sensorial. O conforto de um vestuário deve, ainda, proporcionar ao seu usuário liberdade de movimentos, conforto tátil, conforto térmico, conforto visual e bem-estar emocional.

Sendo assim, é importante que o vestuário harmonize as questões que envolvem conforto, comodidade e liberdade de movimentos, como atributos condicionantes ao bem-estar do usuário. O conforto do vestuário é observado em situações de uso, mas a qualidade ergonômica no vestuário deveria ser utilizada desde a etapa de concepção do produto, pois, é possível utilizar a ergonomia desde a criação do vestuário, inclusive, antes mesmo de se avaliar o protótipo e de utilizá-la para fins de correção.

Segundo Grave [4, p.57], uma roupa mal modelada, “[...] expõe o corpo a alterações físicas, até mesmo doenças. Para tanto é necessário um estudo pertinente de cada peça do vestuário”. Por isso, no setor de modelagem muitos conhecimentos são necessários para trabalhar a técnica mais adequada para interpretar o modelo criado. Neste sentido, a seguir, busca-se compreender os requisitos a serem observados na técnica de modelagem tridimensional, a *moulage*.

### 3. A TÉCNICA MOULAGE

A *Moulage* – literalmente “moldagem”, em francês – significa ajustar um tecido sobre o corpo. É sinônimo da palavra *draping* do inglês, que quer dizer dar forma e caimento ao tecido [BURDIN; HOLES, 1].

Silveira [11] explica que a *moulage* é uma técnica de modelagem, onde a construção do modelo do vestuário é feita diretamente sobre o corpo de modelo vivo ou busto/manequim de costura, permitindo a sua visualização no espaço, bem como seu caimento e volume, antes da peça ser confeccionada. O processo de modelagem tridimensional facilita o entendimento da montagem das partes da roupa e suas respectivas funções sobre o corpo. A técnica permite a geração de peças mais adequadas ao corpo humano, com caimento mais perfeito, permitindo a visualização direta das formas estruturais do corpo durante a construção das roupas.

Segundo Saltzman [9], a *moulage* é um processo de abstração que implica transportar as formas do corpo vestido a uma superfície têxtil, o que requer relacionar um esquema tridimensional, como o do corpo, com um bidimensional, como o da tela/tecido.

Souza [12, p. 341] contribui dizendo que a proximidade do corpo favorece a experimentação das possibilidades construtivas, permitindo buscar novas soluções facilitadas pela apreensão da realidade. A técnica da *moulage* propicia considerável desenvolvimento da percepção da tridimensionalidade, favorecida pela ação escultórica sobre o corpo suporte e pela experimentação e manipulação dos materiais. [...] “geram-se formas têxteis para materializar ideias a partir das ações de construir, transformar e reformular. As alternativas geradas podem ser mais estudadas, quando experimentadas em modelos tridimensionais, pela possibilidade de simulações reais de uso”.

Para tanto, com o uso da *moulage* é possível verificar o caimento do tecido sobre o corpo, permitindo a interpretação do modelo e a observação das proporções, de como o tecido ficará o mais parecido possível com o produto confeccionado. Em resumo, permite que a equipe de criação e de modelagem visualizem como o modelo criado, se apresenta em relação à figura humana e concluam se o modelo ficou conforme o planejado. Isso permite um envolvimento direto com a criação do modelo e sua forma, pois podem ser percebidas as proporções, detalhes do