

# **PANO PRAS IDÉIAS: A TRANSFORMAÇÃO DO TECIDO COMO FONTE DE INOVAÇÃO**

**Aluno: Isolda dos Santos Levy Kamita**  
**Orientador: Claudio Magalhães**

## **Introdução**

Este projeto é uma continuidade da pesquisa “Plano das Idéias”, que propõe uma exploração da transformação da superfície plana, utilizando diversos materiais, afim de gerar soluções que possam ser utilizadas em diversas aplicações na inovação de produtos. A maior parte dos produtos vem evoluindo de forma incremental a partir de um processo de design convencional (PUGH, 1990). Um dos aspectos deste processo é a divisão entre o espaço do problema e o espaço da solução. Pode ser dito que esta divisão caracterizaria um projeto, ou seja, a solução surge de um problema pré-definido e anteriormente analisado. A eficiência desta seqüencialidade é questionada e propõe-se uma maior sobreposição das etapas do processo de projeto como meio para reduzir tempo e recursos. Desta forma, contextos dinâmicos ou produtos inovadores exigiriam processos com maior sobreposição entre o espaço do problema e da solução em um projeto (IANSIT, 1995). Em uma situação extrema, em projetos altamente inovadores, ligados a estratégias de previsão do futuro, esta seqüência pode ser invertida. Partindo de experimentações e soluções, algumas empresas de ponta questionam suas estratégias, redirecionam conhecimentos e capacitações tecnológicas a partir concepções de produtos (Philips Corporate Design, 1996). Desassociam o projeto de um problema específico pré-determinado, porém, relacionado com algum aspecto que caracteriza seu ambiente, seus recursos ou com seu contexto futuro de atuação. Observa-se assim, a contextualização do método ao projeto (BAXTER, 1995, PMI, 1996). No entanto, a maioria das empresas encontra muitas justificativas para manter suas estratégias e processos de desenvolvimento dentro de parâmetros conhecidos e muitas vezes também utilizando processos reativos, até mesmo optando pela cópia como estratégia de desenvolvimento de produtos.

## **Objetivos**

Esta pesquisa investiga a potencialidade de inovação da geração de conceitos e soluções, a partir da exploração da transformação do tecido, antecedendo a definição de problemas e ou oportunidades de projeto, aplicado em organizações que utilizem o tecido como matéria prima principal. Este paradigma tem como objetivo estimular a criatividade e a inovação da organização. Para efeito da delimitação desta pesquisa, estuda-se o contexto dos produtos produzidos a partir de materiais tecidos ou não tecidos (TNT). Uma oportunidade de aplicação é a produção da COOPA-ROCA (Cooperativa de Trabalho Artesanal e de Costura da Rocinha Ltda), em especial, no desenvolvimento de alternativas ao “fuxico” (trouxinhas de panos, feitas com sobras de tecidos), que é uma das principais técnicas utilizadas pela cooperativa. Partindo da solução para o problema: através da geração de protótipos e soluções formais genéricas chega-se ao problema de projeto. A situação de projeto é induzida pela solução.

## **Metodologia**

Visando identificar a potencialidade da geração de formas a partir da transformação do plano como incitação para soluções ou desenvolvimento de produtos inovadores foram estudados os livros *Princípios de Forma e Desenho* (WONG, 2001), *Digital Fabrications: Architectural and Material Techniques* e *The Art of Manipulating Fabric*.

Realizamos pesquisa iconográfica de produtos desenvolvidos com transformações de planos feitos de diversos tecidos para orientar a pesquisa e influir na seleção dos estudos de caso para o desenvolvimento de novos produtos.

A partir do princípio do fuxico e do origami, começamos a geração de modelos com o uso de feltro e TNT (tecido não tecido) pela facilidade de trabalho com esses tecidos sem o uso de acabamentos para a estruturação. Optamos por formatos quadrados variando as escalas dos mesmos. A denominação das formas foi organizada por franzidos (“Puxadinhos”) e dobras.

A partir desta geração procuramos utilizar tecidos que mais se aproximavam aos usados na primeira etapa em termos de caimento e resposta às transformações.

O registro sistemático através de fotos e pequenas filmagens, seguidas de análise da configuração estética e classificação desta geração serviu como reflexão sobre o processo criativo e para decisões de aperfeiçoamentos e mudanças necessárias, assim como, para a exploração concentrada nos modelos promissores.

## **Conclusões**

Foram realizadas associações dos modelos tridimensionais gerados com oportunidades de acessórios e vestuário. Foram aplicadas técnicas de modelo e realização de modelos em escala real, com um único módulo em grande escala ou em sequência de vários módulos criando um padrão que poderá ser aplicado de forma localizada ou corrida.

Atualizamos uma categorização deste levantamento, assim como uma análise dos princípios produtivos das transformações destes produtos, como referência para desenvolvimento de idéias de produtos construídos com tecido.

## **Referências bibliográficas**

IWAMOTO, Lisa, **Digital Fabrications: Architectural and Material Techniques**, Princeton Architectural Press, New York, 2009.

WONG, Wucius. **Princípios de Forma e Desenho**. 1.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WOLFF, Colette, **The Art of Manipulating Fabric**, Krause Publications, Wisconsin, 1996.