

## **METAVERSO: TECNOLOGIA, IMPACTO INDUSTRIAL E NOVAS POSSIBILIDADES NA ÁREA DE MODELAGEM<sup>1</sup>**

Rafael Braz Costa<sup>2</sup>, Monique Vandresen<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> Vinculado ao projeto “Comunicação e Moda no Metaverso: Proposta de uma Agenda de Pesquisa”

<sup>2</sup> Acadêmico do Curso de Bacharelado de Moda – CEART – Bolsista PROBIC

<sup>3</sup> Orientadora, Departamento de Moda – CEART – mvandresen@gmail.com

Apesar de sua popularização durante a pandemia da Covid-19, o Metaverso e a moda possuem uma relação muito antiga que data de antes da primeira década do século XXI, quando se fez necessária a “produção” de peças digitais 3D para jogos, em que, desde então, ocorre uma digitalização - ainda que de pequeno porte – dos processos da moda. Fato este que se tratava de uma mera questão de tempo, uma vez que, com a instauração da Era da Imagem e da Virtualidade, todas as áreas do saber passaram a se introduzir no ramo digital e a automatizar seus sistemas e produções, buscando (ou sendo obrigados a) implementar novos conhecimentos e tecnologias que amplifiquem sua área de atuação.

A digitalização e virtualização da moda passa a ser vista como forma de comunicação em que o elemento simbólico do vestir digital na interação entre os sujeitos de uma época e o reflexo de uma sociedade contemporânea na qual as interações no ambiente virtual é uma constante, partindo do pressuposto que a internet se constitui como espaço de interação e a moda faz parte dessa realidade enquanto produto.

Assim, pode-se afirmar que os contínuos avanços no ramo da moda digital e a corrida pela virtualização de suas práticas possuem um viés estritamente capital: o medo de ficar para trás. Além da vontade, há uma necessidade de as empresas estarem atualizadas e a par dos competidores na indústria, existindo, assim, uma maior dificuldade para produtores de pequeno e médio porte para que sejam introduzidos em um novo mercado bilionário como o Metaverso.

O fim do estado pandêmico ocasionou na volta de práticas mais “casuais” do universo da moda, como desfiles de Fashion Week presenciais e o desenvolvimento de campanhas e revistas de moda com auxílio de editoriais e produções físicas. Porém, ainda que estejam em segundo plano, tais práticas digitais não foram totalmente descartadas, tendo como exemplo a Metaverse Fashion Week (MFSW) de 2023 – contando com nomes como Dolce & Gabbana e Tommy Hilfiger –, que deu espaço para novos criadores do ramo digital.

Contudo, mesmo que com uma aparente desaceleração - e certo desinteresse - pela obtenção de um universo virtual totalmente unificado, a popularização do Metaverso ocasionou em uma maior busca por novas tecnologias que aprimorassem técnicas manuais da moda, como a prática de modelagem digital por meio de sistemas CAD (Desenho Assistido por Computador), tanto 2D quanto 3D, causando impactos positivos em toda cadeia de produção industrial - já que, segundo Amorim e Boldt (2020), a utilização de softwares para modelagem de peças possui a finalidade de trazer maior precisão para o produto final por meio de arquivos digitais que independem dos materiais físicos tradicionais.

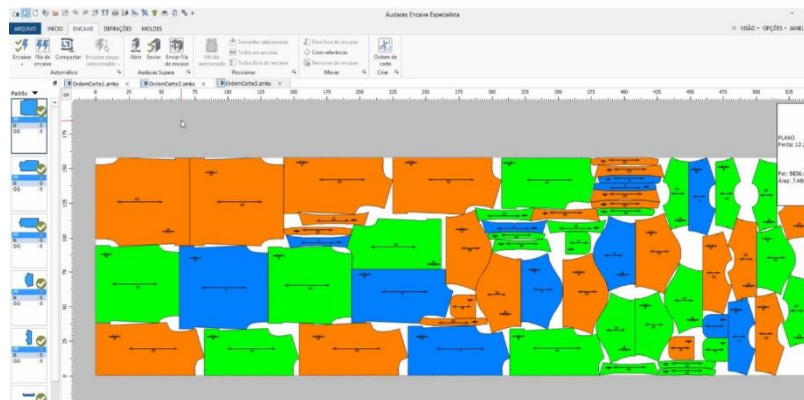
Dessa forma, a otimização dos processos de modelagem está atrelada a aceleração da produção, redução de desperdício têxtil e menor consumo de papel, confecção de peças mais

ergonômicas e uma maior grade de tamanhos, além de proporcionar (para aqueles que tenham acesso a tais artifícios) uma maior autonomia para exercer a profissão de modelista.

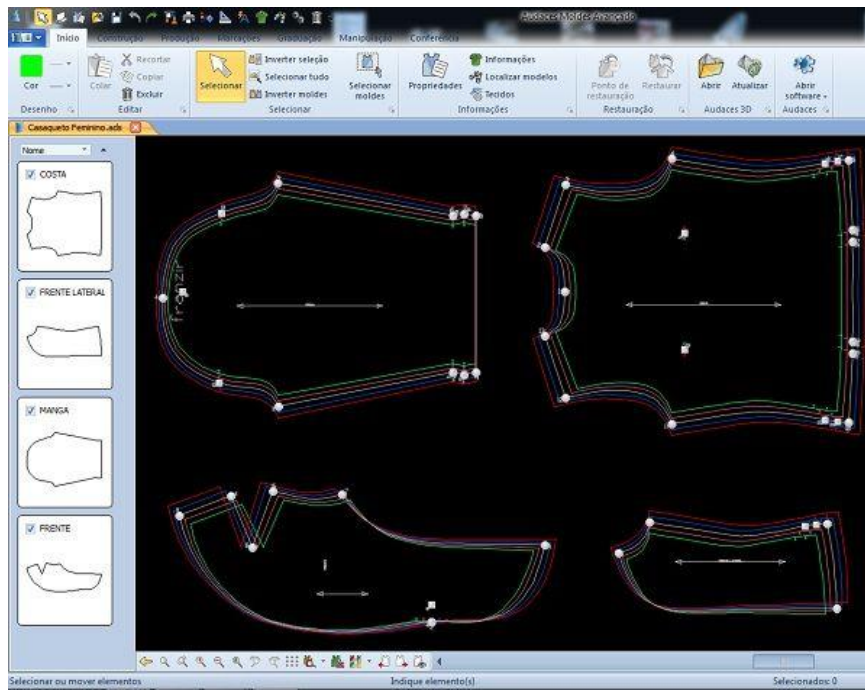
Portanto, pode-se observar que mundo da moda já conta com soluções que levam as tecnologias do Metaverso para o setor industrial e o Brasil é detentor de alguns dos programas mais avançados na área de modelagem virtual, como o Audaces e a Mold.me, programas que disponibilizam funções de produção, gradação, encaixe de moldes e planejamento de enfeitos, armazenamento de bases no sistema de nuvem e a digitalização de bases físicas, o que proporciona ao modelista a possibilidade de gerar e adaptar novos modelos com muito mais facilidade.

Vale ressaltar que tal simulação realizada em ambiente virtual, carrega informações específicas das máquinas e dos dados técnicos copiados com exatidão para o sistema operacional, criando uma integração físico-digital. Se faz importante destacar, também, os serviços de capacitação e assistência técnica que as empresas citadas proporcionam (ainda que com um incentivo financeiro) aos seus clientes, tornando a modelagem computadorizada mais acessível e prática para esses profissionais – tendo em vista que além valor monetário necessário para o investimento em maquinários e softwares, o conhecimento e capacidade para operar e manter tais ferramentas também é uma problemática a ser abordada.

Aspirar o aumento de lucro sem o comprometimento da qualidade do seu serviço e/ou produto, incorporando um caráter pró-sustentável em suas operações e lidar com desafios relacionados à modelagem são transições necessárias a fim de se manter à frente do mercado. Para isso estão à disposição as novas tecnologias, permitindo assim simplificar e integrar processos e aumentar a eficiência na produção e execução de serviços relacionados a modelagem por meio da criação de um elo entre a vida real e o universo digital.



**Figura 1.** Utilização da ferramenta “Ordem de Corte” no sistema Audaces.



**Figura 2.** Utilização da ferramenta “Gradação” no sistema Audaces.

**Palavras-chave:** Metaverso. Modelagem. Moda. Tecnologia. Indústria.