

# 1

## Introdução

O trabalho aqui relatado foi realizado por meio de uma pesquisa descritiva de caráter exploratório em que as operações metodológicas foram desenvolvidas para demonstrar que a aplicação do construtivismo no ensino-aprendizagem do desenho de moda à mão livre contribui para a projeção de produtos de design de vestuário. Pretendeu-se direcionar este estudo à relevância do uso de didáticas e experiências de desenho à mão livre com objetivos instrumentais orientados à criação de novos saberes diretivos à produção de resultados reais para a concepção projetual a ser realizada no contexto da moda. Entende-se que cabe ao sistema educacional e aos modelos de educação inserir o aluno na área de Design de Moda, no que se refere ao desenvolvimento de suas capacidades cognitivas e manuais para ideação projetual.

Para a aquisição de conhecimentos sobre códigos e elementos constitutivos formais e compositivos do desenho de moda à mão livre direcionado à prática projetual é preciso considerar o aluno como sujeito de seu próprio processo de aquisição do saber. Para tanto, o aporte bibliográfico acerca do tema que embasou a pesquisa teve apoio em Becker (2003, 1995, 1992, 1985), como guia teórico para os procedimentos educacionais. Foram selecionados os modelos pedagógicos e epistemológicos propostos por este autor, por postularem que é o sujeito quem constrói o próprio conhecimento na relação entre ação e pensamento. Assim, tentou-se encontrar no desenho à mão livre a compreensão da lógica do raciocínio enquanto elemento gerador de conhecimento.

Aqui cabe salientar que para esta tese, adota-se grafar Desenho de Moda com letra maiúscula, quando o termo se referir ao âmbito de uma área de conhecimento, de uma teoria, de um campo de saber. Grafa-se desenho de moda com letra minúscula, quando o termo estiver passando,

por exemplo, acepções que correspondam às ideias de projeto, desenho, configuração estética e plástica etc. O mesmo procedimento se aplica ao termo Design ou Design de Moda. Contudo, em citações, as iniciais dos termos respeitarão a grafia original do texto do trabalho.

A pesquisa para esta tese teve igualmente para a fundamentação teórica o ponto de vista de outros autores que tratam de assuntos referentes à educação, moda e desenho, como Barthes (1979), para quem os significados do vestuário são inúmeros; Nojima (2008, 2006, 1999), por seu ensino sobre semiótica, comunicação não verbal e estudos das linguagens como suporte à metodologia do Design; Charbelly, (2006), por seu pensamento sobre a codificação presente na representação visual; Cross (2004), por seus estudos sobre projetos e design de produto; Dondis (1991), por suas colocações sobre a linguagem visual; Lupton e Phillips (2008), Rech e Morato (2009) que tratam de seu relacionamento direto com moda; Sole e Coll (2006), Miras (2006), que tratam da relação aprendizagem, conhecimento prévio e estruturas de assimilação e acomodação do conhecimento do sujeito em relação ao meio; Rozestraten (2006), para quem o desenho é considerado essencial na atividade projetual. E ainda as contribuições de Hsuan-na (1997), Gomes (1997) e Massironi (1996), por discorrerem sobre os elementos estruturais e compositivos formais e visuais, entre outros citados ao longo do texto.

A investigação proposta foi direcionada para atividades de criação de produtos nos cursos de Design de Moda, que venham a ser diferenciados no mercado, verificando o quanto as disciplinas de desenho são consideradas fundamentais.

O ensino de desenho de moda à mão livre se apoia nos recursos do desenho e em tudo a ele relacionado: técnicas, suportes, instrumentos, materiais e códigos. No entanto, encontram-se alunos que, apesar da posse de todo o instrumental e suportes necessários para o desenho, dependem das orientações e correções do professor, para continuar desenvolvendo exercícios propostos e experiências sugeridas.

O fato de não conseguirem utilizar o desenho como um meio possível de armazenar reflexões, provocar dúvidas, críticas ou possíveis

soluções, ocorre pela dificuldade que têm de se expressar em uma linguagem que exige habilidades complexas e específicas do campo da expressão gráfica na área de moda. Tal dificuldade é agravada, tendo em vista não serem as competências sobre o ensino do desenho, nos aspectos que orientam os processos perceptivos e expressivos visuais, tratadas sistematicamente durante o percurso de ensino médio, no âmbito da capacitação para atender o desenho e principalmente o desenho dentro da lógica da moda.

Outra questão refere-se à dificuldade do aluno, futuro designer, para compreender as características e elementos inerentes à representação gráfica que contemple todos os atributos de um produto de vestuário. São fatos que podem impedi-lo de se familiarizar com técnicas e procedimento gráfico-visuais, podendo lhe impossibilitar uma trajetória, de forma eficiente, no processo projetual. O não atendimento às expectativas do aluno de Design de Moda influencia, de forma negativa, sua motivação e todo o decurso de estudo e aprendizagem poderá ser comprometido. Para esse aluno, poderá ser mais cômodo apenas cumprir, de maneira mecânica, os compromissos básicos exigidos em sala de aula, o que representa uma atividade de nível muito elementar, do que o empenho em pesquisar e construir novos conhecimentos. Portanto, tomou-se por hipótese o fato de que a articulação teoria/prática para o ensino-aprendizagem do desenho de moda à mão livre é a ação vivenciada em um conjunto de atividades que demandam procedimentos com aportes construtivistas no contexto de cursos de graduação na área de Design de Moda.

Acredita-se que um dos principais desafios de demonstrar as possibilidades de um modelo didático-pedagógico para o ensino de desenho de moda à mão livre, com aportes construtivistas, é a identificação das informações pertencentes às categorias dos conhecimentos envolvidos, bem como a forma que devem ser identificados, sociabilizados, ampliados, disponibilizados e arquivados.

A tese está estruturada em 7 capítulos. Além do Capítulo 01: Introdução, o Capítulo 02 traz a configuração dos cursos de Design de Moda em cinco universidades brasileiras, em especial na UDESC.

Passeia pelo histórico dos cursos de moda, chegando à sua inclusão no ensino superior atual e apresenta um questionário realizado com professores, com o fim de investigação metodológica.

O Capítulo 03 dedica-se a contextualizar a significação do vestuário e o processo gerativo do desenho, da moda, e principalmente a delinear a relação entre sistema de moda e designer. O Capítulo 04 é sobre construtivismo, apresentando os modelos pedagógicos de Becker, baseados na epistemologia genética de Piaget, sublinha a importância do conhecimento prévio do aluno, descreve as diferentes terminologias e significados do desenho para a indústria da moda.

O Capítulo 05 trata da representação gráfica do desenho no Design de Moda, suas ferramentas, procedimentos e experiências de formação do futuro designer. Aqui são descritas as especificidades dos diferentes tipos de desenhos utilizados pela indústria de moda e os Módulos de Ensino como técnicas de aprendizagem do desenho de moda à mão livre para concepção projetual de vestuário. O Capítulo 06 reúne ponderações acerca das experiências vividas por alunos, apoiadas nas questões teóricas da tese. O Capítulo 07 fecha esta tese pela exposição de possíveis considerações finais e propostas para pesquisas futuras para a área de Design de Moda.