

## 6

### **Reflexões sobre as experiências vivenciadas**

A representação gráfica do desenho da figura de moda como suporte projetual tem apoio no desenho de moda à mão livre enquanto possibilitador da experimentação e consequente concretização da criação do designer de moda. A base dos conhecimentos e informações utilizados nas experimentações de sala de aula provém não só de resultados das pesquisas de campo, mas também de princípios que definem a concepção construtivista e seus vínculos com a teoria e prática de ensino e aprendizagem. Reúne autores cuja teorização faz emergir o desenho como representação e suporte de uma reflexão cognoscitiva da concretização projetual. Contemplando dessa forma os objetivos deste trabalho, demonstrando que o ensino de desenho à mão livre, baseado no construtivismo, é uma experiência eficiente na aprendizagem do desenho para concepção projetual.

Para favorecer esta compreensão, retomou-se o conceito fundamental do construtivismo, sintetizado pela ideia “de que nada, a rigor, está pronto, acabado, e de que o conhecimento não é dado, em nenhuma instância, como algo terminado” (Becker, 1992, p.9). Verificou-se que o entendimento do aluno de que o aprendizado é um processo único e pessoal, de que cada pessoa constrói o seu cabedal a partir de explorações e interação com o meio valoriza suas experimentações. Constatou-se também que a atuação do professor, ao criar as bases para que se realizasse o conhecimento, propiciando conteúdos teóricos e práticos, incentivando os alunos a continuar investigações, experiências e reflexões no sentido da concretização do que ia sendo adquirido, oferece os meios de materializar suas criações e ideias projetuais futuras.

As experiências vivenciadas pelos alunos demonstraram que os conteúdos transmitidos foram estudados e verificados para então serem apreendidos com a prática, possibilitando o aprimoramento do desenho da figura de moda, possibilitando a inclusão de ritmo, harmonia, volume e movimento, bem como a aplicação de técnicas para colorir o objeto

representado. Estas experiências oportunizam o desenvolvimento de estilos pessoais de desenho de moda. O designer em formação passa, então, a estabelecer comparações e estabelecer inúmeros vínculos entre teoria e prática, corroborando os preceitos de Derdyk, (2008, p.20), a respeito de como o cérebro armazena as memórias, processa a análise, materialização de abstrações, invenção de representações e imagens.

As experiências agrupadas em Módulos de Ensino estão orientadas nas formas de agir sobre o objeto. Ao construir e repetir os desenhos - o aluno transforma e elabora novas representações para roupas e produtos de vestuário. Logra mudar suas ações em fontes de conhecimento para outras ações, pela relação de materiais e técnicas, gerando efeitos visuais e táteis para determinadas texturas e movimentos nos tecidos. São assimilações cognitivas, operadas durante as experiências que, quando dominadas, são transpostas para outras experiências e associadas a novos projetos, de maneira mais ampla, pela pesquisa, análise e reflexão. E assim sucessivamente, oportunizando novas ideias projetuais.

No início da capacitação, a avaliação do conhecimento prévio do desenho realizado por cada aluno em sala de aula estabelece um ponto de partida importante. Porém, como foi mencionado no Capítulo 03, não é o suficiente para que se conheçam os pontos fundamentais sobre o repertório trazido pelo aluno. Para se compreender o estágio estrutural do desenvolvimento cognitivo de cada aluno, o que se propõe são averiguações, por questionamentos escritos e dialogados, por várias representações manuais e por outras atividades que permitam que as habilidades sejam demonstradas.

As experiências vivenciadas pelos Módulos de Ensino mostraram quão importantes são a nivelção da competência e habilidades manuais e perceptivas. O desenho para o conhecimento prévio das habilidades do aluno é considerado atividade essencial quanto aos objetivos didáticos, pois intervém positivamente no andamento das aulas. O posicionamento construtivista de Miras (2006, p.66), em que o professor chama a atenção para o fato de o educador estar apto a diagnosticar e a tomar decisões em sua prática profissional, direcionando-a de acordo com a realidade dos alunos, para tornar o ensino/aprendizagem do desenho de moda,

prazeroso e significativo. Neste momento, o professor, externando seus conhecimentos, e socializando suas experiências, abre diálogo e reflexões. À medida que há o envolvimento por parte do aluno, os recursos do desenho passam a ter novos significados, o que se dá individualmente.

Durante o processo de aprendizagem, verificou-se que os alunos interagem com formas e cores, que representam e se referem a algum aspecto familiar de sua realidade. Por isso, reitera-se a necessidade de se levar em conta a subjetividade, que vai além da estética e das técnicas, porto seguro das atividades, sendo o traço ou a técnica o que lhes dá segurança tanto para desenhar novas formas como expor criações. Citando Escher por Rozestraten (2006), “são imagens de pensamento, impossíveis de serem traduzidas em palavras”.

Ao ser interiorizado o conhecimento, acontece o que se chama de desenvolvimento das estruturas cognitivas de aprendizagem de determinado conteúdo. Pelas teorias construtivistas, houve uma ação transformadora do aluno sobre o objeto de conhecimento (assimilação), e sobre si mesmo (acomodação). Este é um ponto que deve ser considerado na elaboração da grade curricular dos cursos de Design, porque é necessário que a carga horária atribuída à disciplina de Desenho de Moda à mão livre seja ampliada, para que se possa contemplar créditos para a realização desta atividade preliminar.

Pelo desenvolvimento dos Módulos de Ensino e aprendizagem da construção do desenho de moda à mão livre, o conteúdo sobre os elementos constitutivos e técnicas plásticas se expande do nível individual para os colegas e o professor, indo além da sala de aula, pela interação com outras pessoas em outras disciplinas, atividades acadêmicas e interdisciplinares. Isto ocorre na medida em que, mediados pelo professor, os estudantes conseguem expor dúvidas e saberes, concretizados no suporte/papel e manusear com domínio cores e formas. Conseguem ampliar a capacidade de aprendizagem, mais se conscientizam de que construir o desenho à mão livre é advindo do movimento contínuo de buscas e realizações, do esforço relacionado com habilidade e destreza manual, adquirido pela persistência em praticar

exercícios constantes de transformação de formas concretas, captadas pela observação, em códigos específicos dentro da linguagem de moda. Assim, os desenhos de moda trabalhados pelos alunos carregam características inerentes de cada subjetividade que os criou, como ilustram aqueles expostos neste estudo.

A capacidade de desenvolvimento do discurso pessoal, da construção de ideias significativas, do registro gráfico visível e inteligível se sustentou na reflexão, no diálogo, nos recursos do desenho e no processo de ensino e aprendizagem. Do mesmo modo que existem diferentes tipos de ação projetiva no desenvolvimento do desenho conceptual, existem diversas dinâmicas, modos e técnicas de projetar. A compreensão do significado deste conceito é identificada e considerada pelos alunos como o início do desenvolvimento de um estilo próprio e autoral. Nessas ações, assumiram o controle da prática e do próprio processo de aprendizagem, exercitando ideias e configurações formais de objetos de vestuário.

Realizando suas experiências estéticas e produtivas, o aluno acaba por se transformar no sujeito de seu próprio processo cognitivo e perceptivo. A participação ativa nas ações se insere no modelo construtivista relacional para ensino e aprendizagem de desenho de moda à mão livre proposto neste estudo. Constitui-se, portanto, como uma estratégia a serviço do desenvolvimento das habilidades perceptivas e manuais dos acadêmicos, proporcionando aumento de suas capacidades cognoscitivas para ideação projetual.

Um exemplo da prática realizada são os detalhamentos criados a partir das experiências com cores, formas e técnicas, representadas visualmente pelos alunos para compor o modelo de uma peça de roupa, como: gola, decote, posicionamento dos cortes, tipo de costura, comprimento longo ou curto, entre muitas outras possibilidades e variações, incluindo tecidos, texturas, estampas. Estas configurações visuais são recursos cognitivos, criativos e perceptivos para a construção do saber desenhar.

Surgem da experimentação ou de qualquer outro conhecimento obtido por meio dos sentidos, associando estética e técnica. São recursos

de desenho que permitem aos alunos compreender e refletir acerca das possibilidades inúmeras que o design de vestuário oferece tanto para inovar modelos, como para solucionar futuros problemas projetuais.

São sequências de ações usadas pelos estudantes nos processos investigativos, resultantes de tentativas e acertos, de buscas, observações, interações e percepções do que aconteceu durante todo o processo de interiorização do conhecimento e utilização de recursos do desenho. Como mostram as **Figuras 51** e **52**, imagens de alunos construindo seus desenhos em sala de aula.

**Figura 51:** Foto. Construção de imagem pela aluna C



Fonte: Aulas ministradas por Puls (2010).

**Figura 52:** Foto. Construção de imagem pela aluna D



Fonte: Aulas ministradas por Puls (2010).

Durante este estudo, o processo realizou-se pormenorizadamente até que o aluno conseguisse construir o todo, ou seja, até que visse pronto, vestido, o desenho da sua figura de moda. Assim, tendo condições e habilidades de trabalhar suas estruturas, separadamente em novos objetos, adequando técnicas, materiais e formas com esmero nas proporções, detalhes, cores, acrescentando esteticamente um visual que tanto poderia ser simples, como mais apurado em suas configurações de roupas e acessórios como chapéus e bolsas, entre outros.

Essas reflexões remetem a Solé e Coll (2006, p.12), quando afirmam que cada estágio de experiência e vivência por que passa o aluno, apresenta “possibilidades de crescimento”. Quando os objetos transmitem informações ou comunicam significados para quem os observa é porque muitos dos objetivos propostos no ensino e aprendizagem, através das experimentações e vivências, foram alcançados. Significa então dizer que, se o aluno atingiu este patamar, ele adquiriu capacidade cognitiva e habilidade motora para representar visualmente uma imagem de Desenho de Moda no desenvolvimento do desenho conceptual.

As experimentações realizadas confirmam a relevância da aplicação de postulados construtivistas à sequência de técnicas de aprendizagem, operacionalizadas nos sete Módulos de Construção do Desenho à mão livre para a concepção projetual do produto vestuário:

**Módulo de Ensino 0** - Construir o desenho para análise do conhecimento prévio e uso como inspiração para outro desenho no final do semestre.

**Módulo de Ensino I** - Tabelas de tons: atividade de destreza manual, desenvolver técnicas expressivas úmidas e secas (aquarela, pastel, guache, nanquim, grafite, lápis de cor e lápis aquarelável). Construir tabela de tons em grafite, sobreposição de cor e hachuras.

**Módulo de Ensino II** – Aplicar sombras nos croquis: Perspectiva intuitiva e tonal, direcionamento de luz e sombra. Aplicar em croquis para produzir volume e profundidade nas representações gráficas dos produtos de vestuário.

**Módulo de Ensino III** – Estampas: Criar estampas com o uso de foto-imagem e de objetos concretos, como técnica de referência para criação. Transportar e transformar imagens de um suporte para outro suporte.

**Módulo de Ensino IV** – Texturas: construir texturas, usando os sentidos – tátil e visual -, utilizar a técnica de referência, retalhos de tecidos, peças de roupas e foto-imagem.

**Módulo de Ensino V** – Panejamento: interpretar e representar graficamente os movimentos, caimentos e efeitos que os diferentes tipos de tecidos produzem sobre o corpo.

**Módulo de Ensino VI** – Construir a figura de moda: representar graficamente a estrutura óssea e muscular. Detalhar as partes da figura de moda, como: olhos, rosto, cabelo, mãos, braços, pés, pernas etc. Construir a figura de moda.

**Módulo de Ensino VII** – Desenhar a figura de moda e criar o objeto-roupa: com o uso da técnica de referência de uma foto-imagem, criar um produto de vestuário.

Iniciado no nível elementar e básico, para o aluno ter o domínio de todos os elementos formais do desenho, foi se construindo, aos poucos, o conhecimento, em níveis cada vez mais complexos no campo da expressão gráfica. O que corrobora o fato de que o conhecimento não é algo acabado, mas um processo contínuo, um somatório de aprendizagens. Logo, são ações condizentes com os preceitos construtivistas.

Os códigos, simbologias, conceitos e conteúdos significativos da linguagem de moda foram aspectos captados durante a aprendizagem e, quando interiorizados pelos alunos, estabeleceram elos entre o desenho artístico, cujo compromisso está vinculado à expressividade plástica, e o desenho conceptual para fins projetuais. O raciocínio em torno das questões visuais, subjetivas e de representação dos conceitos realizados pelo desenho à mão livre pode ser primeiramente apreendido pela visualização e observação, como maneira de captação da realidade circundante, para depois ser transferido à materialização da criação conceptual.

Não se percebe nenhum objeto único isolado. A visão é uma apreensão verdadeiramente criadora da realidade – imaginativa, inventiva, perspicaz e bela. Tornou-se evidente que as qualidades que dignificam o pensador e o artista caracterizam todas as manifestações da mente.[...]. Toda a

percepção é também pensamento, todo o raciocínio é também intuição, toda a observação é também invenção (Arnheim, 1994).

Neste sentido, o ato de olhar o mundo vale-se da interação entre propriedades supridas pelo objeto e a natureza do aluno que a observa. O fato de o aluno estabelecer objetivamente os contextos indica que de certo modo ele busca as ordenações que façam sentido. Assim, pode-se dizer que as escolhas significativas acabaram gerando o que se chama de estilo próprio de desenhar e projetar. Fato este que capacitou o aluno a relacionar as configurações visuais à qualidade da materialidade das formas concretas do objeto ou da imagem visual de referência.

Na fase de ensino e aprendizagem do desenho, não se trabalha com a materialidade física do produto. Os alunos utilizaram o contato com os objetos, para sentir as sensações e percepções, captando as características táteis da sua materialidade. Questionamentos foram feitos somente em relação ao tipo de material ou técnica plástica, para reproduzirem à mão livre o efeito tátil percebido. O aluno precisa deste contato captado pelos sentidos, para melhor compreender e se apropriar desta materialidade inerente ao objeto. Conhecendo sua feitura, refletindo e se exercitando, ele conseguirá caracterizá-la nas representações visuais realizadas no plano do suporte. Contudo, se o aluno está desenhando os objetos sem a manipulação tátil ou, principalmente a visual, da ação da apropriação do real, se ele não compreendeu como construir a forma, inteirando-se da estrutura de suas ações, não conseguindo refletir sobre as manipulações e configurações que está realizando, uma das variantes que se supõe é que encontrou dificuldades na execução dos Módulos de Ensino. Ou que estava desinteressado na aprendizagem de desenho de moda, entre outras infinitas possibilidades. Neste caso, o professor precisou acompanhá-lo individualmente, dialogando e incentivando-o a reconstruir novamente o passo a passo estrutural do desenho, direcionando seu olhar e pensamento, para o entendimento do processo compositivo visual.

Quando o acadêmico entende e interioriza quais as várias ações, relações ou procedimentos foram necessários para a construção do desenho de moda à mão livre, demonstrando que consegue assimilar

esse conteúdo, é porque iniciou a modificação das suas estruturas cognitivas. A partir destes fatos, o aluno volta a participar das experiências.

No momento em que o aluno vivencia as experiências dos Módulos de Ensino, está assimilando conhecimento acerca da construção do desenho de moda em si mesmo, sem ter a preocupação com o desenho projetual. Isto quer dizer que o aluno está assimilando conhecimento acerca de como configurar as estruturas da figura de moda através do uso dos elementos formais e compositivos e dos recursos do desenho. Está aprendendo a manusear pincéis, lápis e tintas, para dar qualidade formal e estética ao produto, na caracterização das especificidades de cada tecido. Está assimilando o conhecimento sobre como criar as peças de roupa e como elas se comportam sobre o corpo da figura de moda, seu suporte. O domínio deste saber é um recurso indispensável à construção do desenho de moda para projeto de produto de vestuário.

O desenho de moda para projeto é construído, obedecendo a critérios de clareza, eficácia, informação e adequação da linguagem projetual. Como os desenhos necessitam ser trabalhados, analisados e verificados, para isso, existem as disciplinas de Metodologia Projetual; Projeto de Produto de Moda, como mencionado no Capítulo 01, e que dá fundamentos teóricos à criação do desenho de moda, para que as peças de roupas criadas possam ser produzidas industrialmente.

Nestas disciplinas, o aluno utiliza conhecimentos sobre a configuração do desenho, adquiridos durante suas experiências nos Módulos de Ensino. Conforme dito no Capítulo 03, o profissional de Design, que em sua formação desenvolve práticas projetuais de desenho à mão livre, dispõe de habilidade a mais na utilização dos aparatos tecnológicos.

A sequência das ações para desenvolvimento projetual pode ser visualizada no Capítulo 05. O aluno inicia com desenho do croqui, gerando várias alternativas como mostram as **Figura 8** e **Figura 9**. Depois de optar por uma das alternativas, o aluno desenvolve a figura de moda projetual, suporte para a peça de roupa trabalhada com mais eficácia tanto nas formas como nas cores, pois são peças de um projeto de design

de vestuário, como mostra a **Figura 10**. No projeto de produtos de vestuário, o desenho técnico acompanha a peça de roupa, como visto na **Figura 11**. Na **Figura 12**, mostra-se o produto do projeto design de vestuário pronto.

Os desenhos apresentados nos capítulos anteriores são realizados para aprendizagem da construção da configuração formal e compositiva do desenho à mão livre. Portanto, poderão, futuramente, fazer parte de um projeto, mas no momento do ensino e aprendizagem da construção dos desenhos (figura de moda, panejamento etc.) não têm esta pretensão. Neste sentido, são desenhos não projetuais.

Nas práticas exercitadas, vários foram os procedimentos, conteúdos teóricos/práticos e técnicas, no sentido de definição e representação das funções e características da figura de moda na ideação projetual. A parte **estético-visual** da figura de moda foi onde o aluno aplicou conhecimentos plásticos expressivos, aprendidos para dar estética ao produto conceptual.

A figura de moda foi desenhada com a roupa, mostrando o **produto final**, com as características essenciais (textura, panejamento, cor e forma), para a identificação do modelo de roupa criada. E os diferentes tipos de construção da figura de moda, baseados num suposto personagem, exercitados nas experiências vivenciadas, caracterizaram desde o biótipo até a etnia, identificando o **futuro usuário** de um possível projeto, que ainda está virtualmente idealizado.

Essa visão do devir são relações e conceitos absorvidos e realizados gradativamente pelos alunos. Todos tiveram seu tempo de aprendizado, uns alcançaram melhores resultados, outros ainda necessitam muito treinamento, porém, como foi teorizado nesta tese, o desenho manual é um desenho de processo de aprendizagem individual, não se destacando por seu imediatismo.

Quanto mais Módulos de Ensino foram sendo desenvolvidos, sempre com disponibilidade de materiais básicos para consulta, atendimentos pessoais e extraclases, ao longo do semestre, com professor e aluno, tentando remover os entraves ao aprendizado, mais

visíveis ficavam as mudanças que ocorriam em relativas ao desenho, mas principalmente em relação aos alunos.

Evidenciou-se que estavam mais confiantes, pois deixavam para trás o receio de desenhar, que adquiriam competências e habilidades manuais que lhes permitiam mostrar o desenho como forma de conhecimento e aptidão básica para concepção e ideação projetual. Esta capacitação do futuro designer de moda dependeu de sua própria possibilidade de encontrar maneiras de solucionar as dificuldades. Na concretude de novos desenhos, como um processo de integração dos elementos visuais e técnicas de aprendizagem para construção das configurações expressivas, o aluno mostrou que tomou posse das competências necessárias para o desenho conceptual. A partir do momento em que ele associou estética e beleza plástica à sua sensibilidade e criatividade, conseguiu trabalhar seu desenho autoral. O caminho a seguir vai ser de novas descobertas projetuais, onde não importa que ferramenta ele utilize, importantes serão os resultados que ele vai gerar e construir na concretude de suas ideias em projetos de design de vestuário.