



Gisela Friaça de Souza Pereira

**Uma ideia, um desenho, o produto:
“ver”, perceber e construir**

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Design.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa

Rio de Janeiro
Abril de 2018



GISELA FRIAÇA DE SOUZA PEREIRA

**Uma ideia, um desenho, o produto: “ver”,
perceber e construir**

Dissertação apresentada como requisito parcial para
obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-
Graduação em Design da PUC-Rio. Aprovada pela
Comissão Examinadora abaixo.

PROF. CARLOS EDUARDO FÉLIX DA COSTA

Orientador

Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

Profa. Maria Aparecida Campos Mamede-Neves

Departamento de Educação - PUC-Rio

Profa. Roberta Portas Gonçalves Rodrigues

Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

Prof. Madson Luis Gomes de Oliveira

Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem a autorização da Universidade, da autora e do orientador.

Gisela Friaça de Souza Pereira

Graduou-se em Arquitetura e Urbanismo, pela Universidade Gama Filho em 1995 e em Moda e Figurino pela Universidade Estácio de Sá em 2001. Pós-graduou-se em Produção de Moda (*lato sensu*) pela Universidade Veiga de Almeida em 2004. Atuou como professora desde 2002 de Universidades de Design de Moda – Universidade Estácio de Sá, Universidade Veiga de Almeida e Universidade Federal do Rio de Janeiro – Escola de Belas Artes, quando passou a integrar, em 2009, como colaboradora da PUC – RJ e, em 2017, como professora do Departamento de Artes e Design, onde permaneceu até o momento da defesa dessa Dissertação.

Ficha Catalográfica

Pereira, Gisela Friaça de Souza

Uma ideia, um desenho, o produto: “ver”, perceber e construir / Gisela Friaça de Souza Pereira ; orientador: Carlos Eduardo Félix da Costa. – 2020.

179 f. : il. (col.) ; 30 cm

Dissertação (Mestrado em Artes e Design)– Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020.

Inclui bibliografia

1. Design de moda. 2. Visão holística. 3. Desenho. 4. Modelagem. 5. Experimentação. I. Costa, Carlos Eduardo. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. III. Título.

CDD: 700

Agradecimentos

À Vice Reitoria Comunitária PUC-RIO pela concessão da bolsa VRAC que possibilitou a realização dessa pesquisa.

Ao meu orientador Professor Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa, pela capacidade, sensibilidade e delicadeza com que conduziu meu olhar. E gratidão pela confiança de me acolher na construção dessa nova cabana.

Aos membros da Banca, por toda a disponibilidade e respeito dedicados a este trabalho.

Aos professores do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio.

Ao DAD da PUC-Rio, por ter acreditado nesse projeto como uma contribuição aos novos caminhos que o Design de Moda vem trilhando.

Aos queridos alunos de Design de Moda, o foco dessa pesquisa e sem o que essa dissertação não seria possível, que responderam e participaram da pesquisa, da entrevista e do teste.

Às instituições participantes Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC RIO e Universidade Estácio de Sá do Rio de Janeiro - UNESA.

Aos meus colegas do Laboratório Interdisciplinar em Natureza, Design e Artes - LINDA, em especial, Vinícius Mesquita, pela amizade e pela troca de conhecimentos.

À Professora Dra. Roberta Portas, à Professora Claudia Vianna, à Professora Dra. Manuela Quaresma e ao Professor Dr. Celso Wilmer pelo apoio inicial nessa caminhada.

À Professora Dra. Maria Aparecida Mamede-Neves pela brilhante e carinhosa contribuição, e pela generosidade com que compartilhou seu vasto conhecimento, me estimulando a prosseguir com confiança.

À Professora da disciplina Discurso, Contextos Pedagógicos Dra Inés Miller por seu inestimável conhecimento e pelo carinho com que fui acolhida no Departamento de Letras; incluo os amigos que fiz, em particular à colega Mara Griffo.

Aos funcionários do Departamento de Artes e Design, em especial ao Romário e Diego, pela compreensão e paciência com minhas solicitações.

Aos colegas de (des)orientação, pelas valiosas contribuições, em especial a Paula Cruz, Ana Paula Neves e Luciana Leme.

A Antônio e Gustavo, meus grandes amores, por me lembrarem que de vez em quando, é preciso parar, brincar e experimentar a vida.

Ao meu Anderson pela apaixonante e encantadora parceria, além do respeito aos caminhos que decidi trilhar.

À minha família, Rodrigo, Luciana, Roberto e Solange por estarem do meu lado ajudando e facilitando a minha caminhada nessa fase acadêmica.

A todos os amigos e colegas que direta ou indiretamente colaboraram, opinaram, criticaram e estimularam a realização desse trabalho.

A Celina Pereira a quem eu agradeço a genética, a criação, a determinação e a paixão pela vida acadêmica. Sem seu apoio irrestrito e sua inabalável crença na minha capacidade, nada seria. Dedico a você essa dissertação.

Resumo

Pereira, Gisela Friaça de Souza; Costa, Carlos Eduardo. **Uma ideia, um desenho, o produto: “ver”, perceber e construir**. Rio de Janeiro, 2020. 179 p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Esta pesquisa analisa a dificuldade que os alunos de Faculdades de Design de Moda do Rio de Janeiro demonstram na transposição das representações mentais (ideia) para a representação real (desenho), redundando em um produto final, a roupa, desvinculado da representação mental inicial. Nossa hipótese é a de que a maioria carece de experimentar com reflexão, de perceber o todo e as partes que o constituem, de ser incentivado a explorar e desenvolver suas competências, ampliando suas habilidades, desenvolvendo uma visão holística do processo do Design de Moda. O ponto de partida deste estudo foi a experiência da autora, em sala de aula, fazendo uso da observação, da investigação e da identificação, a partir de pesquisa bibliográfica, entrevista e questionário, dos fatores que impedem o trânsito livre no processo de construção de uma roupa. Assim, o objetivo é propor subsídios facilitadores a partir de uma metodologia que visa propiciar a autonomia e consequente liberdade do aluno em um processo que envolve a Prática aliada à Teoria, na tríade proposta: *ideia – desenho – produto*, à luz do “ver”, do perceber e do construir. Tendo como suporte a aplicação de algumas técnicas artísticas, a partir de constante experimentação, buscou-se promover, num primeiro momento, a liberação de aspectos que bloqueiam a criatividade e que ampliam a visão espacial. Concluímos também que é necessário desenvolver conhecimentos de técnicas/arte de Modelagem, de Desenho Técnico, de Costura, que influenciarão na materialização da ideia, representada no Desenho/Ilustração de Moda.

Palavras-chave

Design de Moda; Visão holística; Desenho; Modelagem; Experimentação.

Abstract

Pereira, Gisela Friaça de Souza; Costa, Carlos Eduardo. **An idea, design, product, "see", realize and build.** Rio de Janeiro, 2020. 179 p. Dissertation – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This research analyzes the difficulty that students from Faculties of Fashion Design in Rio de Janeiro demonstrate in transposing mental representations (idea) to real representation (drawing), resulting in a final product, clothing, unrelated to the initial mental representation. Our hypothesis is that the majority needs to experiment with reflection, to perceive the whole and the parts that constitute it, to be encouraged to explore and develop their skills, expanding their skills, developing a holistic view of the Fashion Design process. The starting point of this study was the author's experience, in the classroom, making use of observation, investigation and identification, from bibliographic research, interview and questionnaire, of the factors that prevent free transit in the process of building a clothes. Thus, the objective is to propose facilitating subsidies based on a methodology that aims to provide the student's autonomy and consequent freedom in a process that involves Practice allied to Theory, in the proposed triad: idea - design - product, in the light of “seeing” , of perceiving and building. Based on the application of some artistic techniques, based on constant experimentation, we sought to promote, at first, the release of aspects that block creativity and expand the spatial view. We also concluded that it is necessary to develop knowledge of techniques / art in Modeling, Technical Drawing, Sewing, which will influence the materialization of the idea, represented in Fashion Design / Illustration.

Keywords

Fashion design; Holistic vision; Drawing; Modeling; Experimentation.

Sumário

1. Introdução	16
2. Conquistar o espaço	25
2.1. Ninho e cabana	26
2.2. “Ver” e perceber	29
2.3. Uma ideia. Um experimento	32
3. Delinear o espaço	44
3.1. Encontros e desencontros	45
3.2. Elementos visuais e forma no desenho	49
3.3. Um desenho. Um experimento	56
4. “A planta baixa”	69
4.1. Metodologia de ensino aplicada em sala de aula	70
4.1.1. Acolhimento e Empatia	71
4.1.2. Reconhecimento do campo do aluno	71
4.1.3. Identificação de bloqueios	73
4.1.4. Respeito à individualidade	75
4.1.5. Estímulo à experimentação	87
4.2. Visão Holística	90
5. Construir e habitar	93
5.1. Desenho de Moda e Modelagem	94
5.2. Leis da Gestalt aplicadas ao Desenho e à Modelagem	99
5.3. O produto. Um experimento	110
6. Análise dos resultados da pesquisa	116
7. Conclusão	131
8. Referências Bibliográficas	141
9. Apêndices	144
Apêndice A – Modelo de Questionário	145
Apêndice B – Questionário Respostas	147
Apêndice C – Modelo de Entrevista	171
Apêndice D – Transcrição da Entrevista	172

Lista de figuras

Figura 1 – Desenho da autora – Tríade proposta	17
Figura 2 – Desenho da autora – Tríade proposta com suas lacunas	18
Figura 3 – Frame do filme que apresenta a paisagem de um deserto situado na base da Península Aleutiana, atual Parque Nacional do Lago Clark, no Alasca, onde o protagonista construiu sua cabana	34
Figura 4 – Detalhe da imagem de um deserto situado na base da Península Aleutiana, atual Parque Nacional do Lago Clark, no Alasca com pinheiros	34
Figura 5 – Desenho da autora que interpreta os pinheiros do deserto situado na base da Península Aleutiana, atual Parque Nacional do Lago Clark, no Alasca com pinheiros	34
Figura 6 – Frame do filme no momento em que o protagonista constrói as paredes de sua cabana	35
Figura 7 – Detalhe da imagem do filme em que o protagonista constrói as paredes de sua cabana	35
Figura 8 – Desenho da autora que interpreta as toras apresentadas no detalhe - Figura 7	35
Figura 9 – Frame do filme no momento em que o protagonista constrói a chaminé	36
Figura 10 – Detalhe da imagem do filme em que o protagonista constrói a chaminé	36
Figura 11 – Desenho da autora que interpreta as pedras da chaminé apresentadas no detalhe - Figura 10	36
Figura 12 – Frame do filme no momento em que o protagonista constrói o telhado	37
Figura 13 – Detalhe da imagem do filme em que o protagonista constrói o telhado	37
Figura 14 – Desenho da autora que interpreta o telhado apresentado no detalhe - Figura 13	37
Figura 15 – Frame do filme no momento em que o personagem recolhe musgo para colocar sobre o telhado	38
Figura 16 – Detalhe da imagem do filme apresentando o musgo recolhido	38
Figura 17 – Desenho da autora que interpreta o musgo formando um ninho – Figura 16	38
Figura 18 – Fotos feitas pela autora – Plantas, construção de uma parede, escadas, ripado de um banco, linhas que marcam uma rua, cabelo de uma criança	39
Figura 19 – Fotos feitas pela autora – Registros de encontros e desencontros formados pela luz e sombra	40

Figura 20 – Fotos feitas pela autora – Locais de onde foram feitas as fotos apresentadas na Figura 19	42
Figura 21 – Desenho da autora – Tríade proposta com suas lacunas sendo trabalhadas	48
Figura 22 – Desenho da autora – Exemplos de pontos-acrômios mal situados nos ombros, como demonstrado nos desenhos B e C	50
Figura 23 – Desenho da autora – Exemplos de pontos mal situados no busto ou situado fora do padrão, como demonstrado nos desenhos B e C	51
Figura 24 – Desenho da autora – O umbigo posicionado em locais errados, como demonstrado nos desenhos B e C	51
Figura 25 – Desenho da autora – Novas configurações de ombros, como demonstrado nos desenhos B e C	52
Figura 26 – Desenho da autora – Exemplos de modificação de linhas e superfícies, gerando novos planos, como demonstrado nos desenhos B e C	53
Figura 27 – Desenho da autora – Exemplo de quadris diferentes resultantes de traços dispostos em diferentes posições	54
Figura 28 – Desenho da autora – Exemplo de figuras humanas com diferentes proporções, como demonstrado nos desenhos B e C	55
Figura 29 – Interpretação, transformação e experimentação de novas imagens do pinheiro	57
Figura 30 – Interpretação, transformação e experimentação de novas imagens das paredes de toras	58
Figura 31 – Interpretação, transformação e experimentação de novas imagens das pedras da chaminé	59
Figura 32 – Interpretação, transformação e experimentação de novas imagens do telhado	60
Figura 33 – Interpretação, transformação e experimentação de novas imagens do ninho	61
Figura 34 – Fotos feitas pela autora – Processo de construção da superfície toras	63
Figura 35 – Fotos feitas pela autora – Processo de construção da superfície telhado	64
Figura 36 – Fotos feitas pela autora – Processo de construção da superfície pedras	65
Figura 37 – Fotos feitas pela autora – Processo de construção da superfície pinheiros	66
Figura 38 – Esboço do experimento	67
Figura 39 – Esquema de aprendizagem - Mamede-Neves	72

Figura 40 – Desenho da autora – Fases do desenho na visão da autora	74
Figura 41 – Desenho da autora – Vestidos obtidos a partir de uma única modelagem	77
Figura 42 – Desenho da autora – Vestido sem alça – Desenho Técnico e Modelagem	78
Figura 43 – Desenho da autora – Vestido sem alça – Modelagem	79
Figura 44 – Desenho da autora – Vestido com amplitude – Desenho técnico e Modelagem	80
Figura 45 – Desenho da autora – Vestido com amplitude – Modelagem	81
Figura 46 – Desenho da autora – Saias obtidas a partir de uma única base	82
Figura 47 – Desenho da autora – Saia evasê – Desenho Técnico e Modelagem	83
Figura 48 – Desenho da autora – Saia envelope – Desenho Técnico e Modelagem	84
Figura 49 – Desenho da autora – Saia rabo de peixe – Desenho Técnico e Modelagem	85
Figura 50 – Desenho da autora – Saia afunilada – Desenho Técnico e Modelagem	86
Figura 51 – Desenho da autora – Saia básica: Desenho Técnico e Modelagem	89
Figura 52 – Desenho da autora – Saia lápis (afunilada): Desenho Técnico e Modelagem	91
Figura 53 – Desenho da autora – Tríade proposta e a visão holística do processo de Design de Moda.	92
Figura 54 – Desenho da autora – Desenho Técnico e Modelagem de jaqueta.	96
Figura 55 – Desenho da autora – Elementos visuais da forma	97
Figura 56 – Desenho da autora – Etapas do processo produtivo de uma roupa	98
Figura 57 – Desenho da autora – Lei da Pregnância no Desenho de Moda	101
Figura 58 – Desenho da autora – Lei da Pregnância na Modelagem	101
Figura 59 – Desenho da autora – Lei da Semelhança no Desenho de Moda	103
Figura 60– Desenho da autora – Lei da Semelhança na Modelagem	103
Figura 61 – Desenho da autora – Lei do Fechamento no Desenho de Moda	105

Figura 62 – Desenho da autora – Lei do Fechamento na Modelagem	105
Figura 63 – Desenho da autora – Lei da Boa continuidade no Desenho de Moda	107
Figura 64 – Desenho da autora – Lei da Boa continuidade na Modelagem	107
Figura 65 – Desenho da autora – Lei da Proximidade no Desenho de Moda	109
Figura 66 – Desenho da autora – Lei da Proximidade na Modelagem	109
Figura 67 – Fotos feitas pela autora – Início da construção da roupa	111
Figura 68 – Fotos feitas pela autora – Construção das casas e colocação dos botões	111
Figura 69 – Fotos feitas pela autora – Peça considerada construída	113
Figura 70 – Desenho de Moda da autora	113
Figura 71 – Fotos feitas pela autora – Construção da quinta amostra, o ninho	114
Figura 72 – Fotos feitas pela autora – Roupa concluída com a versão gola	115
Figura 73 – Desenhos executados na disciplina Desenho de Moda	134
Figura 74 – Desenhos executados na disciplina Ilustração de Moda	135
Figura 75 – Evolução de um aluno a partir de experimentações	136
Figura 76 – Alguns exercícios praticados em sala de aula	137
Figura 77 – Criação livre de uma mini coleção	138

Lista de Gráficos

Gráfico 1 – Faixa etária das alunas participantes do questionário	117
Gráfico 2 – Período em curso das alunas que responderam o questionário	118
Gráfico 3 – Faixa etária das alunas entrevistadas	128
Gráfico 4 – Período em curso das alunas entrevistadas	129

Lista de Tabelas

Tabela 1 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 2, Artes Visuais na escola, questão 6	118
Tabela 2 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 2, incentivo familiar, questão 7	119
Tabela 3 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 3, processo de Moda, questão 8	121
Tabela 4 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 3, processo de Moda, questão 9	122
Tabela 5 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 3, processo de Moda, questão 10	122
Tabela 6 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 3, processo de Moda, questão 11	123
Tabela 7 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 3, processo de Moda, questão 12	124
Tabela 8 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 3, processo de Moda, questão 13	125
Tabela 9 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 3, processo de Moda, questão 14	125
Tabela 10 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 3, processo de Moda, questão 15	126
Tabela 11 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 3, processo de Moda, questão 16	127
Tabela 12 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 3, processo de Moda, questão 17	127
Tabela 13 – Descrição dos comentários resumidos das entrevistas e seus respectivos apelidos	129

*Numa folha qualquer
Eu desenho um sol amarelo
E com cinco ou seis retas
É fácil fazer um castelo*

*Corro o lápis entorno da mão
E me dou uma luva
E se faço chover, com dois riscos
Tenho um guarda-chuva*

*Se um pinguinho de tinta
Cai num pedacinho azul do papel
Num instante imagino
Uma linda gaivota a voar no céu*

Vinícius de Moraes, Toquinho e Maurizio
Fabrizio, *Aquarela*

1

Introdução

O laço de aproximação com o tema da pesquisa se deu a partir da prática profissional da autora em sala de aula. Trabalhando há 16 anos como professora das disciplinas de Desenho Técnico de Moda, Modelagem em áreas tais como Feminina, Masculina, Infantil, Moda Praia, *Moulage* e Modelagem aplicada a uma época, de Design de superfície e Corte e Costura já era possível perceber a dificuldade dos alunos de Indumentária, de Moda, de Design de Moda na materialização de uma ideia e na obtenção de um produto final – roupa – condizente com o conceito inicial. Tal prática se deu nas Universidades Estácio de Sá - UNESA, Veiga de Almeida - UVA, Escola Nacional de Belas Artes (EBA) e Pontifícia Universidade Católica - PUC-Rio. Nos últimos dois anos, com a inclusão das disciplinas de Desenho e Ilustração de Moda na PUC-Rio na minha vida profissional, a dificuldade da materialização de uma ideia, também apresentada por esses alunos, corroborou a observação feita ao longo desses anos e delineou o tema dessa pesquisa: uma ideia, um desenho, o produto. Fortaleceu-se também a necessidade de reflexão sobre o “ver”, o perceber e o construir. Neste estudo são focados aspectos que envolvem as representações mentais, concretizadas no Desenho/Ilustração de Moda e no Desenho Técnico; a transformação do bidimensional para o tridimensional de uma roupa, considerando os volumes – Modelagem; e a finalização desse produto. Para tanto propomos um tripé conceitual, que será defendido e exemplificado durante esse estudo, que acreditamos sintetizar as etapas necessárias para os resultados desejados na formação de um designer de Moda.

A tríade proposta – ideia, desenho e produto – não se dá necessariamente em uma ordem linear; cada etapa pode retroalimentar a outra, todas permeadas pelo “ver”, pelo perceber e pelo ato de construir, conforme demonstrado na Figura 1, configurando um esquema dinâmico em constante atualização.

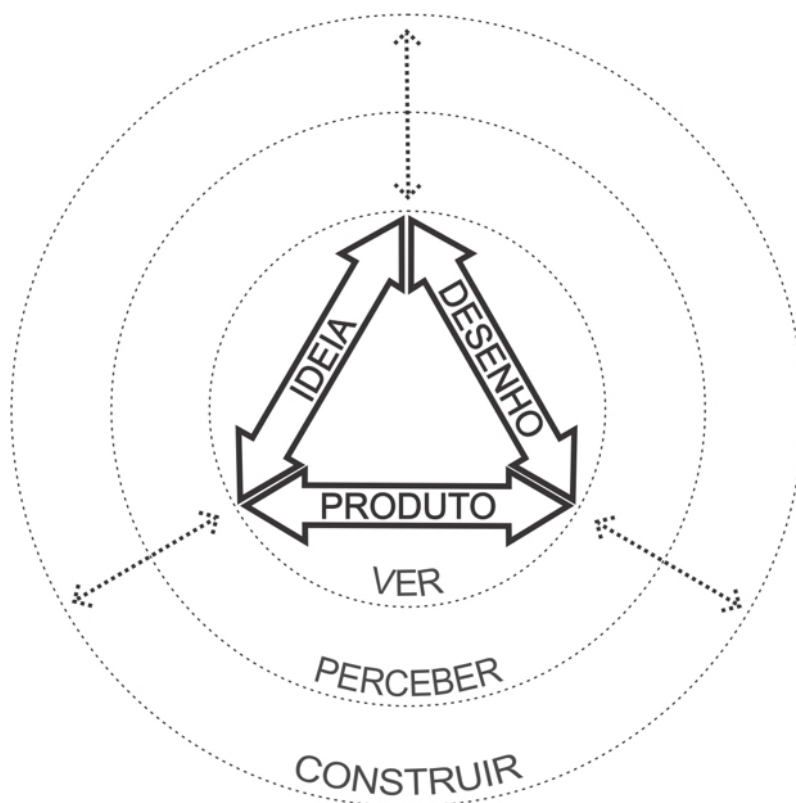


Figura 1 – Desenho da autora –Tríade proposta

Poderíamos entender que o processo pode ser aplicado ao Design em geral. Porém, o objeto dessa pesquisa é a investigação da dificuldade dos alunos de Faculdades de Design de Moda do Rio de Janeiro, denominadas nessa pesquisa como Instituição A e Instituição B, onde atualmente atuo como professora, no livre trânsito dos elementos da tríade, visando uma construção coerente com a representação mental inicial.

De um modo geral, os alunos ingressam nas Universidades não correspondendo à fertilidade imaginativa esperada nesta etapa da vida. Há muita potência e desejo, mas ainda uma incapacidade de ministrar estas competências fluidamente. Na trajetória do pensar, do desenhar e do construir uma roupa, pode-se constatar que há lacunas no domínio das técnicas de Desenho e Ilustração de Moda, de Desenho Técnico, de Modelagem e de finalização da roupa (costura). Uma grande lacuna acontece antes da execução do desenho. Tem sido observada uma censura, um bloqueio em colocar as ideias no papel. Parece-me que a leveza da criança se perde gradualmente com o passar dos anos. De um lado, vemos um adulto exigente e, em sua maioria, cheio de críticas e julgamentos, desistindo da

representação gráfica de suas ideias, a partir do desenho. De outro lado, quando não há bloqueio, podemos encontrar um adulto sem habilidade visual adequadamente desenvolvida, criando desenhos, em especial o de Moda, que não comunicam efetivamente a sua ideia. A Figura 2, apresentada a seguir, mostra a Tríade proposta com as lacunas observadas.

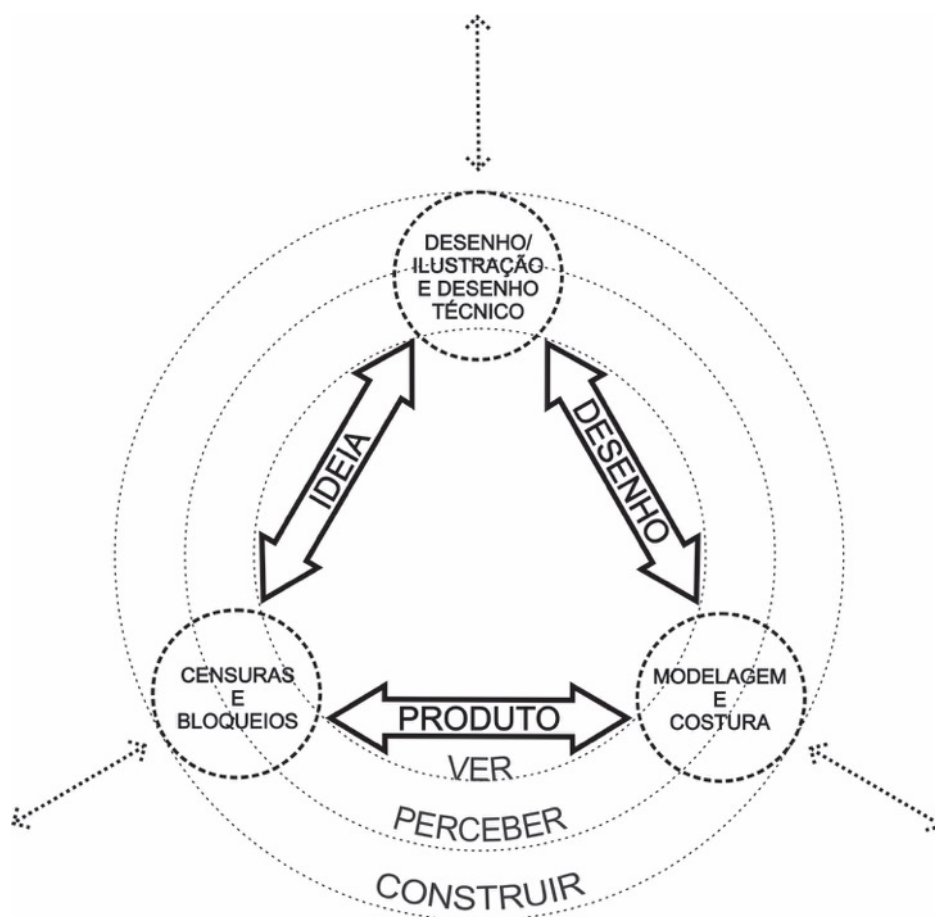


Figura 2 – Desenho da autora –Tríade proposta com suas lacunas

Pode-se perceber também, que no processo de produção de uma roupa, além dos bloqueios arraigados ao longo da formação no âmbito familiar e no escolar, acontecem outras lacunas, tais como ausência de conhecimento de técnicas de desenho e de modelagem, e da visualização tridimensional, conforme mostra a Figura 2. É pois dentro desse nó que essa pesquisa se coloca com o propósito de estudar as condições mais propícias à conscientização do aluno sobre a importância da busca de sua emancipação na tríade proposta, a partir do entendimento de que as Técnicas de Desenho, de Modelagem e de Costura, que são interagentes, afetam o produto. A partir de sua autonomia - a capacidade de organizar-se utilizando seus

próprios meios -, o designer de Moda vai ser capaz de “construir, reconstruir, constatar para mudar, o que não se faz sem abertura ao risco e à aventura do espírito” como coloca Freire (2002, p. 28). Ao professor cabe o grande papel de incentivador do aluno nesse processo de descoberta na aprendizagem, nos quais recomeços e reconstruções não impedem o seu caminhar, evitando desistência na sua trajetória. Quanto mais barreiras são vencidas, pela experimentação e pelas decisões tomadas, maior a autonomia, mais liberdade.

A autonomia na tríade proposta pode emergir da capacidade de ver e perceber, reconhecendo a variedade de significados e o valor simbólico existente nas formas. Para Dondis (1997, p.137) “ver é um fato natural do organismo humano; a percepção é um processo de capacitação”. Já Flores (2015, p. 35) (apud STURKEN; CARTWRIGHT, 2001) afirma “o olhar é uma prática tanto quanto falar, escrever ou cantar.”. Porém não basta saber olhar e, como enfatiza Schön (1993), a aprendizagem deve ser realizada a partir do fazer, do experimentar, da ação e da reflexão sobre a ação durante a ação e a reflexão da reflexão na ação. Como lidar com essa questão e promover o aprendizado e a contínua evolução desse profissional em formação numa área do conhecimento que carrega um encabulamento profundo?

Apesar de se propagar que a forma de aprender vem sofrendo mudanças, que se trata atualmente de aprender a aprender; que cabe a cada aluno procurar seu próprio caminho, com a orientação do professor, ainda não encontramos esta maturidade no cotidiano em sala de aula. Velhos hábitos arraigados nos anos e anos de imutabilidade, de engessamento fazem com que em discurso, todos nós sabemos, que cabe ao professor analisar, refletir, reforçar, incentivar e enfatizar a prática a partir do fazer, a exploração do desenhar e do modelar, onde os participantes são peças fundamentais do jogo do aprender e do ensinar. Sabe-se também que a atividade de docência deve ser capaz de criar alternativas que mantenham no aluno a curiosidade e o foco e em um trabalho de qualidade, viabilizando a expansão da ação para novos horizontes. Sabe-se ainda que esse caminhar docente deve ser flexível e reflexivo, com possibilidades de troca de direções, de recomeços, de reconstruções, respeitando as individualidades, tempo e contextos onde estão inseridos os discentes e os docentes. É necessário experimentar através da ação, fato que requer tempo, uma zona confortável para o empirismo e a incorporação de saberes através de tentativas e erros. Bondía (2002) coloca que a experiência é

peçoal, individual e intransferível. Assim, deve ser incentivada em todas as fases da vida de um indivíduo, ao longo de seu percurso. Tudo isso nos é mostrado, aconselhado, exigido, mas, realmente, a prática docente é muito mais complexa. A Teoria fica de um lado e a sua relação com a Prática parece quase impossível. Práxis é o que almejamos. Práxis é o que pretendemos analisar nessa dissertação, com seus altos e baixos, seus acertos e seus erros, alegrias e desânimos.

No campo da Moda, o processo criativo da concepção de um produto, vestuário, a partir da representação mental, concretizada no Desenho/Ilustração de Moda (representação real) tem início em uma pesquisa sobre um dado tema e que deve ser cuidadosamente planejada. Porém um desenho de moda não se restringe pura e simplesmente a um traço com o lápis no papel, ou ao uso de ferramentas digitais. Sua concretização vai muito além disso; envolve a comunicação das ideias, a percepção visual e o conhecimento relacionado à volumetria, como a Modelagem/*Moulage*, o Desenho Técnico e a costura. Envolve também um repertório visual e o desenvolvimento de uma bagagem cultural, como se posiciona Barbosa (2017). Além disso, o conhecimento e aplicação dos aspectos antropométricos e ergométricos, como coloca Gomes Filho (2006, p. 103) “deve também, de modo, criativo, articular os conceitos e fatores ergonômicos básicos para conceber um produto”, tal como o conforto, manejo, segurança. Em suma, o trabalho do designer de Moda voltado para a concepção e produção de roupa deve retratar uma visão holística da tríade proposta, constituindo um profissional que entenda o processo por completo.

Hatadani e Menezes (2011, p. 79) observam “que mesmo que o designer tenha alto nível de conhecimentos criativos, técnicos e produtivos, a dificuldade na transmissão de ideias de projeto a outras pessoas pode provocar falhas e prejuízos significativos durante a fase de materialização do produto.”. Em uma experiência, na criação/execução em uma das partes do figurino, de figurantes femininas – “clã rico”, de uma novela de época apresentada em tv aberta em 2012, tive a oportunidade de conhecer e de constatar essa situação. A figurinista responsável, formada em Cenografia e Indumentária pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro e premiada com sua criação, expôs o problema que ela enfrentava na época: a dificuldade entre o entendimento da concepção da ideia e sua materialização. Os profissionais disponíveis para a execução não detinham

embasamento histórico e prático para acompanhá-la nas criações; resumindo, não eram capazes de integrar Teoria aliada à Prática.

Após uma entrevista e uma conversa que versava sobre algumas décadas pelas quais a novela se desenrolava, debruçando sobre as anotações, foi possível materializá-las em 133 peças de época, entregues em três semanas, com sucesso. Esse exemplo nos diz que é necessário capacitar um profissional de Moda, que transite livremente, e com conhecimento, na concepção de uma ideia, viabilizando sua materialização a partir das áreas de Desenho/Ilustração de Moda, Desenho Técnico, Modelagem/*Moulage* e confecção da vestimenta. Na indústria, geralmente, não há uma ligação estreita entre a concepção de um produto, sua criação e sua finalização, o que acarreta, como observa Mariano (2011), um comprometimento no resultado final em razão de sua inadequação.

Com base nas constatações descritas, essa pesquisa tem como hipótese que a maioria dos alunos de Faculdade de Design de Moda do Rio de Janeiro, no que se refere à concretização de um produto condizente com a ideia inicial, carece de experimentar com reflexão, de perceber o todo e as partes que o constituem, de ser incentivado para explorar suas competências, ampliando suas habilidades, desenvolvendo uma visão holística do processo do Design de Moda.

Não é pretensão desse estudo perpassar integralmente pelo currículo de formação de um designer de Moda e nem abordar todas as carreiras que esse profissional pode desempenhar. O objetivo é propor subsídios facilitadores a partir de uma metodologia que visa propiciar a autonomia e consequente liberdade do aluno em um processo que envolve a Prática aliada à Teoria, na tríade proposta: *ideia – desenho – produto*, à luz do “ver”, do perceber e do construir. Esse objetivo foi desdobrado nos seguintes objetivos específicos: investigar e buscar identificar os fatores que dificultam a concretização de uma ideia no produto final; propor atividades que possam facilitar essa transposição, obtendo um produto condizente com a representação mental inicial; e, finalmente, avaliar a efetividade do resultado das atividades, que servirão de gatilho para futuras reflexões. A linha que costura esse estudo é a Gestalt.

Atuando como Arquiteta e Urbanista há 23 anos, no início da minha carreira profissional, não foi possível esquivar-me da Moda e da Educação por razões familiares, que se entranharam na minha formação. Bisneta de alfaiate italiano, neta de modista e professora, e filha de professora, dentre outras áreas, a de Modelagem

em Universidades houve de pronto um encantamento pelos universos da Moda e da Educação, que passaram a caminhar com o da Arquitetura. Graduei-me em Moda e Figurino e especializei-me em Produção de Moda. Conciliando fatores pessoais e profissionais que facilitaram minha aproximação com o tema da pesquisa, encontro-me envolvida, engajada e atenta ao movimento da indústria da Moda, que vem alcançando maturidade, gerando empregos e impulsionando a economia. Por essa razão é que se pode afirmar que o designer de Moda tem muitos motivos para se expandir como profissional. Assim, é necessário entender e dominar todas as fases do processo de produção de uma roupa que deve ser cuidadosamente planejado após a definição de uma coleção.

Esses processos são usados e exercitados pelos designers como ferramentas imprescindíveis para as fases de estudos e experimentos, tendo em vista a concepção, o desenvolvimento do projeto e a documentação e registro técnico para a fabricação, confecção ou elaboração do projeto. (GOMES FILHO, 2006, p. 214).

Como coloca Lurie (1997, p.27) “a Moda se tornou um grande negócio, onde os designers de Moda a cada estação propõem um conjunto desnorteante de estilos.” Já Feghali & Dwyer (2001, p.28) afirmam que “A Moda é um dos grandes negócios do mundo.”. Pontuam ainda que a Moda era uma cópia “do que era vindo de fora”.

Apoiada em uma pesquisa bibliográfica, embasando uma prática de 16 anos da autora, busquei o fluxo entre o pensar, o decompor e recompor uma forma, o “ver”, o perceber, o construir, rompendo as barreiras adquiridas pelos alunos ao longo da vida. Utilizando o método de observação durante a aplicação de algumas técnicas tanto no desenhar quanto no modelar, e de análise de questionários e entrevistas, considero esse trabalho como uma pesquisa qualitativa e aplicada.

A importância desse estudo que se transforma em meta é a busca da melhoria do trabalho do designer de Moda, formando profissionais que consigam adquirir conhecimentos ao longo da formação da graduação no processo prático da elaboração e construção de uma roupa com conhecimentos mais equilibrados, sólidos e preparados para um mercado de trabalho mutante.

Tendo como suporte a aplicação de alguns exercícios que utilizam técnicas múltiplas de Desenho e de Modelagem, a partir da dinâmica desenvolvida em sala de aula e de constante experimentação, esse estudo propõe-se a ajudar na liberação de aspectos que bloqueiam a criatividade e que ampliam a visão espacial, no desabrochar do “saber” dentro do processo de Design e no afloramento das

potencialidades dos alunos, respeitando sempre suas individualidades. Participando da capacitação do aluno no desenvolvimento de sua visão holística no campo do Design de Moda, pretendo buscar minimizar as frustrações e o tempo no processo de concretização de um produto, abrindo espaço para uma reflexão com professores de Design de Moda. Percebo também que é necessário desenvolver conhecimentos de técnicas/arte de Modelagem, de Desenho Técnico, de Costura, que influenciarão na materialização da ideia, representada no Desenho/Ilustração de Moda.

Alicerçada na minha formação em Arquitetura, na qual me apliquei na construção de casas, vi na Moda a equivalência na construção de abrigos, cabanas, roupas. A cabana representa um local de proteção, de aconchego e que pode ser transportado, como uma roupa; uma “casa” transportável. Os Capítulos dessa dissertação têm como base o processo que, semelhante ao de um designer de Moda, vive um arquiteto em um projeto: a conquista do espaço (a aquisição de um terreno, de um campo, de uma área), a delimitação do espaço (a colocação de muros, cercas para limitar o espaço), a criação da planta baixa (com a definição dos procedimentos que envolvem a construção de uma moradia) e a construção concreta do objeto casa, possibilitando a habitação e o trânsito de um futuro morador. Esse passo a passo de um projeto de arquitetura está aqui associado a Moda. Assim, a pesquisa se desenvolve em sete capítulos, a partir da metáfora de uma cabana em construção. No Capítulo 2, – Conquistar o espaço –, enfoca-se a conquista do primeiro terreno da vida, o ventre materno, no qual, possivelmente, ocorre a primeira predisposição ao desenvolvimento das habilidades visuais. Inicia-se o desenho do espaço individual, vendo e percebendo os símbolos através dos sentidos, usando as inteligências geneticamente herdadas e fazendo uso do ambiente familiar e social; a primeira cabana. É também abordada a importância do “ver” e do perceber, com base na Teoria de campo-Gestalt. Os autores que embasam este capítulo são Gilles, Maturana e Zöller, Bigge, Dondis, Mamede-Neves e Miller. O Capítulo 3, – Delinear o espaço –, apresenta o desenho dos contornos, o arquitetar, o planejar e o tramar, o demarcar, no qual ocorrem encontros e desencontros na vida, na escola. É necessário que as Artes sejam mais reconhecidas dentro da escola para o desenvolvimento da percepção, da criatividade e das competências cognitivas que lhe são inerentes, como coloca Barbosa (1996). Na trajetória escolar, infelizmente ainda há um declínio gradual de atividades que valorizam o fazer manual, corporal

e o estímulo à imaginação, como bases do aprendizado. Quando um indivíduo inicia a consolidação de uma carreira, de uma vida profissional na graduação, é quando se pode constatar se ele carrega elementos de censura que impeçam sua evolução. Serão abordados os elementos visuais como ponto, linha, plano, volume e proporção, que se relacionam dando origem a códigos, representações e sistemas de significações. Esses elementos viabilizam a criação de esboços, iniciando a concretização de uma ideia. Os autores que embasam este capítulo são Hooks, Mamede-Neves, Paulo Freire e Dondis. No Capítulo 4, – “A planta baixa” –, apresento os procedimentos metodológicos de ensino aplicados em sala de aula que foram utilizados como base para a construção desse estudo. A escolha do título desse Capítulo se deu porque é nela que um arquiteto situa todas as informações para a construção de um produto final, sempre com foco nas solicitações e principalmente nas necessidades do proprietário/usuário. Os autores que embasam este capítulo são Bigge, Mamede-Neves, Bondia, Prendergast e Schön. No Capítulo 5, – Construir e habitar –, pontuo que é hora de construir, habitar no espaço construído, desenhando e modelando a roupa. Nesse capítulo é reforçada a posição do pensar na ideia, na imagem como um todo; fragmentá-la e reconstruí-la, objetivando um produto condizente com a ideia inicial. Como coloca Dondis (1997, p.51) referindo-se aos princípios da Gestalt é necessário perceber [...] “como um todo é formado por partes interatuantes, que podem ser isoladas e vistas como inteiramente independentes, e depois reunidas no todo.” que transcende as partes. Os autores que embasam este capítulo são Bigge, Gomes Filho e Mamede-Neves.

Ao final dos Capítulos 2, 3 e 5 será apresentado um estudo de caso em que me coloco na posição de aluno de Design de Moda, vivenciando a tríade proposta nessa dissertação. O Capítulo 6 apresenta a análise dos resultados dos questionários e das entrevistas que foram aplicados ao longo da pesquisa. O Capítulo 7 apresenta a Conclusão, seguido pelas Referências Bibliográfica e Apêndices.

2

Conquistar o espaço

No Capítulo 2, – Conquistar o espaço –, enfoca-se a conquista do primeiro terreno da vida, o ventre materno, no qual, possivelmente, ocorre a primeira predisposição ao desenvolvimento das habilidades visuais. Inicia-se o desenho do espaço individual, vendo e percebendo os símbolos através dos sentidos, usando as inteligências geneticamente herdadas e fazendo uso do ambiente familiar e social; a primeira cabana e o primeiro ninho. Alicerçada na minha formação em Arquitetura, na qual me apliquei na construção de casas, vi na Moda a equivalência na construção de abrigos, cabanas, roupas. A cabana representa um local de proteção, de aconchego e que pode ser transportado, como uma roupa, uma “casa” transportável. É também abordada a importância do “ver” e do perceber. A linha que costura esse estudo é a Gestalt, fundamentando a percepção e os *insights*¹. Os autores que embasam este capítulo são Gilles, Maturana e Zöller, Bigge, Dondis, Mamede-Neves e Miller.

No final do Capítulo 2, apresento o relato de uma experiência onde me coloco como aluna, no intuito de vivenciar dificuldades vividas por aqueles colocados sob minha orientação nos cursos de Design de Moda, na concretização de um produto a partir de uma ideia. O trabalho, que será relatado, aconteceu após uma provocação proposta pelo professor Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa, na disciplina Temas em Arte Contemporânea, oferecida nesse mestrado. O filme proposto para desdobramentos, *Alone in the wilderness*, apresenta um documentário de 57 minutos, lançado em 2004 -, onde o protagonista Dick Proenneke se isola do mundo no qual vivia indo para o Alasca para construir uma cabana de madeira, na busca de encontrar-se, conquistando um novo espaço. Esse trabalho foi aqui dividido em três etapas associadas aos capítulos, buscando focar a tríade proposta nessa dissertação.

¹ “*Insight* é a palavra-chave dos psicólogos da Teoria de campo-Gestalt quando descrevem a aprendizagem. Veem a aprendizagem como um processo de desenvolvimento de “*insights*” novos e de modificação dos velhos. Os “*insights*” ocorrem quando um indivíduo, na busca de seus objetivos, vê novos meios de utilizar os elementos de seu ambiente, incluindo sua própria estrutura corporal. O termo aprendizagem envolve os novos “*insights*” ou significados que são adquiridos.” (BIGGE, 1977, p. 102).

O filme instigava novas imagens, cuja visualização gerou percepções que alimentavam na mente a criação de croquis, que, por sua vez geravam novas ideias e novos croquis. Com essa experiência, ficou reiterado, o que já havia empiricamente constatado, que é necessário educar o olhar, perceber oportunidades no seu entorno, permitindo à mente soltar-se das amarras da realidade factual, captando informações que agreguem valor ao tema, atitudes que requerem muita experimentação e muita transpiração. No item 2.3 do Capítulo 2, narro a etapa da procura pela concretização da minha ideia.

2.1 Ninho e cabana

Desde a ideia de concepção da vida, quando é feita a corrida para a fecundação, o mais preparado ganha o troféu e conquista o lugar desejado. De um encontro perfeito, ocorre a nidação. Conhecemos ali o nosso porto seguro, o primeiro e mais importante ninho, a primeira cabana. Gilles (2017) acrescenta que a cabana é uma forma de proteção, uma ideia de origem e onde acontece uma união privilegiada da natureza com a arte. Na nidação já recebemos a carga genética e, com base no jogo dialético com o meio ambiente, se desenha a nossa essência, a nossa identidade. Já se pode perceber a importância do papel da família. A configuração familiar, em que uma criança vive é crucial para o seu desenvolvimento e seu relacionamento com o mundo. É fundamental que essa organização propicie como cultura o saber olhar, perceber e respeitar esse espaço da criança. Como diz Maturana e Zöller (2004), aprendemos com nossas mães sem que elas saibam o que estão fazendo; aprendemos com o convívio. Sem dúvida, a família, em qualquer configuração, é o primeiro modelo, ponto de referência, porto seguro, cabana de uma criança. E é para ela, templo sagrado, segundo Vitruvio², que todo ser, criança ou adulto, retorna sempre que necessário para reencontrar as suas origens e, por consequência, a sua segurança.

O homem é voltado à imitação, a revisitar modelos já vistos e vividos. Daí a importância de um modelo familiar com interação, entendimento, cooperação, complacência, segurança e generosidade para a formação de um ninho de amor. É

² Marcos Vitruvius Polião (em latim, *Marcus Vitruvius Pollio*) foi um arquiteto romano que viveu no século I a.C. e deixou como legado a obra "*De Architectura*" (10 volumes, aprox. 27 a 16 a.C.), único tratado europeu do período grego-romano que chegou aos nossos dias e serviu de fonte de inspiração a diversos textos sobre Arquitetura e Urbanismo, Hidráulica, Engenharia, desde o Renascimento.

na primeira cabana/ninho/útero que se constrói a inteligência, considerada como uma capacidade que envolve, dentre outras habilidades, o planejamento, o raciocínio, a resolução de problemas, a abstração, a transferência da aprendizagem e aprendizado a partir de experiências. É muito comum as crianças nos seus primeiros anos de vida, experimentarem a montagem de cabanas para se sentirem abrigadas em um ninho. O que parece ser apenas uma brincadeira, na realidade é o início da conquista de seu espaço; ali, para a criança, é o começo da construção do seu mundo. As cabanas são feitas, mesmo que toscamente por elas, usando lençóis, cobertores ou qualquer outro conjunto de tramas e urdumes sobrepostos, justapostos, amarrados. O que importa é a forma final: a cabana e a sensação que ela traz. É o ser humano fiando a sua história, tateando tecidos, conhecendo texturas e criando formas, dando limites. É o ser humano criando seu espaço, seu campo de ação. E é nesse momento que a criança se percebe como pessoa dona do lugar, o seu ambiente, local para onde leva seus brinquedos favoritos e pessoas queridas para criar sua interação com esses – “tudo ocorrendo num só tempo. Esse é o significado de campo.” (BIGGE, 1977, p. 13) para a Teoria de campo-Gestalt ³. Nessa cabana também se dá, como colocam os teóricos gestaltistas, a aprendizagem, que é “um processo de aquisição ou mudança de *insights*”. (BIGGE, 1977, p. 13).

Várias são as teorias e os estudos sobre genética que versam sobre a aprendizagem e a inteligência, apontando caminhos diversos. Charles Darwin, em 1860, já havia exposto os argumentos científicos explicando a origem e a evolução de todas as espécies. Francis Galton, autor de *O Gênio Hereditário*, passou a ter ideias deterministas em relação ao componente genético da inteligência, após a publicação do famoso livro de Darwin, seu primo, *Origem das Espécies*, onde defendia a ideia de que os mais bem adaptados ao meio têm maiores chances de sobrevivência do que os menos adaptados. Já Galton, em seu laboratório de estudos antropométricos, buscou aprofundar-se na compreensão do papel da genética na inteligência. Afirmava que a inteligência é nata e sem chance de influências externas que a modifique. A partir de então foram criados os testes de inteligência,

³ Gestalt é um termo alemão traduzido para a literatura psicológica com “configuração” ou “modelo organizado”. Teve sua origem na Alemanha e foi formalmente estabelecida pelo filósofo e psicólogo Max Wertheimer em 1912.

atribuídos a Alfred Binet, um psicólogo francês, para determinar o Quociente de Inteligência (QI) de um indivíduo. Esses testes eram voltados basicamente para a linguagem e a capacidade lógico-dedutiva e foram questionados por estudiosos, caindo em descrédito ao longo dos anos. A maioria dos estudiosos enfatiza que a inteligência é um fator hereditário, não somente contido em si mesmo, e que também sofrem influências do meio no qual o indivíduo está inserido. Em artigo, Raskin (2017) coloca que a inteligência é uma característica muito complexa e que é formada pela somatória de componentes genéticos e não genéticos. Pode-se considerar que indivíduo é fruto da sua herança genética e de suas propriedades psicológicas; aprende de acordo com a sua personalidade instigado pelos estímulos externos, advindos do meio em que vive e das oportunidades oferecidas. A criança nasce geneticamente capaz; com várias sementes. O campo onde caem essas sementes ajudarão a formar suas capacidades. A visão holística, não fragmentada, permite várias combinações de comportamento de acordo com a individualidade, evitando o engessamento do indivíduo e o enquadramento em modelos pré-concebidos. Naturalmente, cada núcleo familiar tem uma tendência a reforçar uma dada área de conhecimento, uma inteligência.

A linha que costura esse estudo é a Gestalt. Embora a Teoria de campo-Gestalt tenha ganho força no início do século XX, já é muito antiga a ideia de que um objeto não pode ser entendido pelo estudo de suas partes, mas pela sua totalidade. A literatura da Grécia pré-socrática (precursores da ideia da Gestalt) já propunha que o universo poderia ser melhor compreendido através das “leis do arranjo” ou “princípios de ordem”. Porém alguns gregos da época eram “atomistas”, pois procuravam a chave para o entendimento no estudo de elementos individuais (responsáveis pela ideia atomística, que caracterizou o behaviorismo⁴ inicial). Com base na Gestalt, pode-se afirmar que a cabana não representa para a criança uma soma de partes, de tecidos, de almofadas. O que vale é a forma e o seu significado, o abrigo, o ambiente e sua interação com ele. No século XIX, para Ernst-Mach, os mundos da física e da psicologia eram essencialmente os mesmos. Afirmou também que a psicologia deve levar em conta as sensações que não correspondem à realidade física. Essas sensações “não-físicas” são sensações de relação, por

⁴ Para os defensores do behaviorismo e neobehavioristas, do qual Skinner é o mais famoso, o organismo humano aprende novas respostas ou muda as já adquiridas a partir de estímulos em seus órgãos sensoriais.

exemplo, três pontos que, de acordo com a sua disposição podem sugerir um triângulo. Christian von Ehrenfels, seguidor de Mach, afirmou que em toda percepção apareciam qualidades que representam mais do que os itens físicos sentidos.

Os psicólogos da Gestalt consideram o fenômeno da aprendizagem intimamente relacionado com a percepção. Consequentemente, definem a aprendizagem em termos de reorganização do mundo perceptual ou psicológico do aluno – seu campo. (BIGGE, 1977, p. 51).

Vale ressaltar que esse estudo não visa conceituar a inteligência para não enquadrar as pessoas em conceitos pré-concebidos, permitindo-lhes a possibilidade de crescer, aprender, na busca do desenvolvimento de suas competências. Ressaltamos que uma Universidade recebe alunos que partiram de pontos diferentes, assim deve-se considerar a diversidade de como o alvo é atingido.

2.2 “Ver” e perceber

Desde que um ser é concebido, já inicia a conquista do seu espaço, do seu ambiente, dividindo o ventre com os órgãos maternos e até mesmo com outro irmanado. Ainda no ventre, indiferente dos estímulos vivenciados em sua família, em sua sociedade, o indivíduo cresce aprendendo, apreendendo e vivendo em constante movimento com os seus próprios ritmos e com os de sua mãe. Assistindo a uma ultrassonografia, pode-se ver claramente o feto abrindo e fechando os olhos, em movimentos rápidos. Ao mesmo tempo, presenciavam-se respostas a estímulos provocados pelo médico. Por isso, pode-se afirmar que o ser humano já começa a perceber, ainda no útero materno, manifestações de carinho, de um ambiente tranquilo, vozes familiares. Tudo isso, a partir dos sentidos. Notamos as primeiras manifestações de perceber e de construção de seu espaço. Um ser, tão logo nasça, ocupa a atenção familiar, promovendo um novo desenho e uma nova trama nesse ambiente.

Após seu nascimento e em contato com o meio ambiente, concordando com Dondis (1997) vejo que a criança inicia sua aprendizagem pelo sentido do tato, seguido do olfato, da audição e do paladar, ou seja, a criança percebe nuances antes de ver, usando o sentido da visão. Porém, a capacidade de ver se sobrepõe aos demais sentidos, intensificando-a. O privilégio de ver está diretamente ligado ao sentido da visão; basta abrir as pálpebras. Embora seja um ato fisiológico, dotado

de imediatismo, o corpo instintivamente faz as conexões necessárias para sua execução. Como cita Dondis (1997, p.137) “Ver é um fato natural do organismo humano...”. Não se pretende desvalorizar todo o esforço exercido pelo corpo humano nessa função. Ao contrário, pretende-se reforçar a sua importância, elevando-a a um patamar além do simples ato mecânico. Pretende-se unir ao sentido da visão todos os outros sentidos, uma vez que, para percebermos o que vemos, é necessário o uso de todo o corpo e do aprendizado já vivido e absorvido, ou seja “ver”.

O bebê tem, ao lado da poderosa capacidade de sentir o seio da mãe, o primeiro contato visual com a figura materna, e depois com os que vão, progressivamente se tornando figuras distinguidas. Passa a reconhecê-los, sorri. O simples fato de ver um objeto já é o começo da compreensão que terá dele, vindo a situá-lo no espaço, compondo-o como um elemento da realidade que vai se construindo em seu pensamento, em seu ambiente, em seu campo. Como exemplo, cito os móveis, que são elementos onde a criança percebe a estrutura, como explicam os psicólogos da *Gestalt*, cujo principal interesse é a forma de perceber a configuração de um todo, considerando suas partes. Convém ressaltar que o fato de não ver – sentido da visão - não inibe o desenvolvimento da percepção de um indivíduo e por consequência de seu potencial criativo, nesse caso desenvolvido por outros sentidos. Perceber é o primeiro ato do sistema mental e pode ser desenvolvido e aprimorado. Segundo Bigge (1977, p. 74) “A percepção é um processo unitário, no qual a sensação depende do significado e este da sensação, sendo que a sensação e a descoberta do significado ocorrem simultaneamente.”.

Quando o bebê sente a mãe, a partir do ato de amamentação, está individualmente percebendo-se como indivíduo, percebendo a mãe, percebendo seu ambiente e as relações únicas com a provedora. Essa sensação única pode ser entendida como o primeiro alinhavo da percepção e tem um grande significado para ele. Como afirma Mamede-Neves (1999, CD-Rom) “a importância da percepção para a Teoria Gestáltica pode ser resumida na seguinte máxima que é comum se ouvir de seus seguidores: o comportamento humano é o resultado de como ele percebe o mundo e como se percebe no mundo.” A interpretação do mundo é feita de forma individual e significativa para cada pessoa, ocasionando uma realidade que orienta suas ações, sua estrutura corporal, influenciando no seu aprendizado. Quando os psicólogos da Teoria de campo-Gestalt descrevem a aprendizagem,

insight é a palavra-chave. Segundo Bigge (1977, p.103) ““insight” é a “saída percebida”, ou “solução” de uma situação problemática.”. É uma luz que se acende; eureka!

Pode-se entender que a criança descobre o entorno através de seu próprio corpo, à medida que ganha consciência do espaço, do que vê, do que toca, do que experimenta e do que percebe visual e emocionalmente, e de seus *insights*. Inicia-se o desenho de seu mundo. Basta acompanhar um infante para entender que ele persegue as linhas do chão, pula fendas e intervalos, caminha em quadrados, anda somente no calçamento escuro, por exemplo. São jogos lúdicos que auxiliam a construir uma imagem, limites e contornos. A partir da leveza dessa brincadeira, a criança convive com formas geométricas e noção de profundidade; começa a usar e desenvolver sua capacidade espacial. Maturana e Zöller (2004) coloca que a criança cria seu espaço. Inicia-se o seu processo de capacitação, reconhecendo a variedade de significados e o valor simbólico existente nas formas. E aqui entra o papel da família promovendo todas essas experimentações, incentivando-a a perceber o mundo em que está inserida, alinhavando a sua aprendizagem. Como já dito acima, os psicólogos da Gestalt relacionam a aprendizagem à percepção.

Pode-se afirmar que somos condicionados a não perceber e só a ver com os olhos. Isto porque perceber vem imbuído de indagações, novas concepções, novos olhares, o que gera crítica e desequilíbrio interior. Perceber nos faz sair do lugar comum imposto pela sociedade, que acomoda os indivíduos num modelo existente, quase que impondo a repetição e a manutenção do *status quo*. Perceber nos possibilita novas miradas a respeito de si próprio e do ambiente em que se vive. Nos liberta do que foi imposto pela simples visão (fisiológica), jogando o indivíduo no mundo, libertando-o para novas possibilidades, inclusive a de errar. O importante nem sempre é acertar, e sim tentar, fazer, processar uma ideia; especular a partir de novas experimentações, gerando novas emoções.

Para os gestaltistas, a percepção tem também uma função defensiva que protege a estrutura psíquica contra eventuais estímulos que venham a ser significados como ameaçadores ao sujeito. A percepção é, assim, o seu guardião atento, que vai lutar pela sua integridade e nunca ficar a serviço de sua destruição. (MAMEDE-NEVES, M.A.C. 1999, CD-Rom).

Como premissa para iniciar a pesquisa, coloquei a necessidade de aprender a “ver”, no sentido de transcender a simples função fisiológica do olhar, apreendendo

os vários significados dos componentes do mundo que nos cerca. Sabendo perceber através do “ver”, pode-se intuir que o indivíduo estará a poucos passos da concretização de um produto – vestuário, que proponho nesse trabalho. Para materializar uma ideia, a partir do desenho e da modelagem, obtendo um produto roupa, é fundamental nesse percurso que sejam feitas várias experimentações. Quem experimenta se torna apto a novas transformações, o que requer o uso do tempo e a predisposição para aprendizagem. Um tempo para querer parar para pensar, para olhar, para escutar, para aprender, sujeitando-se a novas experiências, sem se exilar nas censuras impostas pela idade adulta. A criação nasce deste jogo, impulsionar o aluno para fora de seus limites, entendendo o erro como uma possível nova forma de “ver”.

2.3 Uma ideia. Um experimento

No início do mestrado, em uma disciplina fui provocada a realizar um trabalho em que vivenciei todas as etapas que proponho nessa dissertação – *ideia, desenho, produto*, à luz do *ver*, do *perceber* e do *construir*. Propositamente, sai do lugar de professora, habitando a disponibilidade estudantil para investigar, experimentar e refletir sobre todo o processo do Design de Moda na tríade proposta, buscando entender os fatores que dificultam esse trânsito e criando subsídios para a interação com os alunos, reforçando a minha experiência/vivência. Essa oportunidade corroborou e embasou o que sempre propus em sala de aula: a prática exploratória. Para Miller (2012, p.319), “a prática exploratória se apresenta como um trabalho investigativo que é desenvolvido por praticantes – professores, alunos ou outros profissionais em ambientes pedagógicos ou em outros contextos.”.

O trabalho começou a partir de um filme, um documentário de 57 minutos, lançado em 2004 - *Alone in the wilderness*, que deveria estimular a criação de um produto relacionado ao tema da dissertação. O protagonista Dick Proenneke se isola do mundo no qual vivia indo para o Alasca para construir uma cabana de madeira, na busca de encontrar-se. Era um sonhador de meia idade, forte no físico e na sua decisão. E dia após dia, numa ritmização cartesiana, seguia construindo a sua morada; aos domingos, repousava. Entre madeiras, pedras e todos os materiais disponíveis naquele universo, incansavelmente, o personagem afiava as ferramentas, media, cortava, experimentava, cunhava, experimentava, lixava, e finalmente prendia. No dia seguinte, o processo se repetia: media, cortava,

experimentava, lixava, experimentava e prendia. E assim esse processo se repetiu ao longo de meses. Tentando manter uma relação íntima com as suas referências, buscava encontrar-se em seus desejos, vivendo uma solidão acompanhada de uma linda natureza e desencontrando-se dos outros. Residiu solitariamente em seu abrigo, por 35 anos, na base da Península Aleutiana, atual Parque Nacional do Lago Clark, no Alasca, catalogando a vida selvagem, se filmando, sem imaginar que suas ações viriam a se transformar em um documentário. O processo desenvolvido pelo personagem remete ao processo e dedicação tão necessários ao designer de Moda, que incluiu algumas etapas, tais como: repetição e experimentação.

Ao final da reprodução do filme, questionada de várias formas e em todos os ângulos, retornei à realidade. Os pensamentos latejavam em busca de respostas, sem saber por onde começar. Somente aafiava “instrumentos”, pensamentos. Na posição de aprendente, não foi fácil conciliar o ninho infantil e todas as outras cabanas; de arquiteta, de estilista, de professora, de uma menina artista. Aos poucos, com o apoio de uma bagagem cultural construída ao longo da vida, fragmentos de imagens povoaram os pensamentos. Em especial, algumas permaneceram na minha mente, pelo fato de estarem diretamente ligadas à vivência como arquiteta e urbanista. A ideia começou a clarificar, provocando o desejo de iniciar o trabalho. Era hora de esboçar desenhos e esboçar ideias. Iniciou-se o processo de transposição da representação mental para a real. As imagens escolhidas no filme me remetiam a encontros e desencontros, tanto no emocional quanto no campo imagético. A seguir, são apresentadas as imagens dispostas da seguinte maneira: *frames* do filme, detalhe destacado do *frame* e desenho feito pela autora interpretando o detalhe retirado do *frame*.

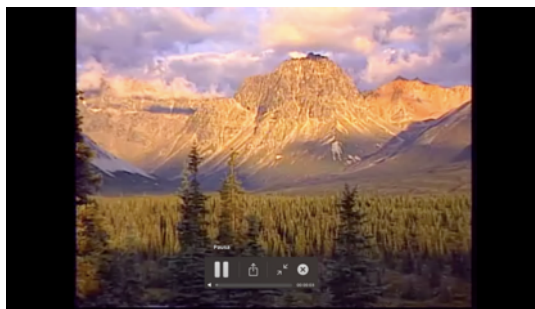


Figura 3 — Frame do filme que apresenta a paisagem de um deserto situado na base da Península Aleutiana, atual Parque Nacional do Lago Clark, no Alasca, onde o protagonista construiu sua cabana.



Figura 4 — Detalhe da imagem de um deserto situado na base da Península Aleutiana, atual Parque Nacional do Lago Clark, no Alasca com pinheiros.



Figura 5 — Desenho da autora que interpreta os pinheiros do deserto situado na base da Península Aleutiana, atual Parque Nacional do Lago Clark, no Alasca com pinheiros.



Figura 6 – Frame do filme no momento em que o protagonista constrói as paredes de sua cabana.



Figura 7 – Detalhe da imagem do filme em que o protagonista constrói as paredes de sua cabana.

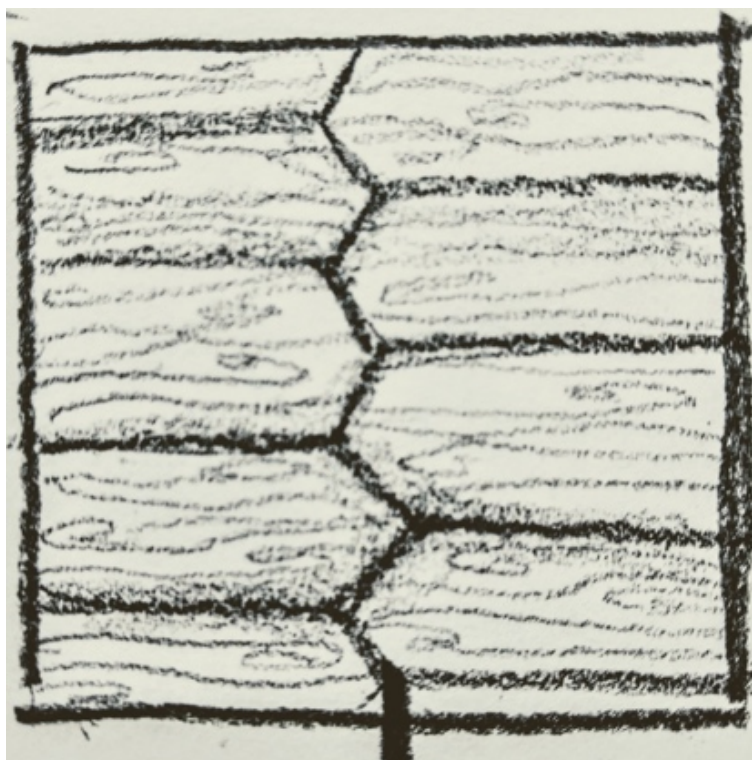


Figura 8 – Desenho da autora que interpreta as toras apresentadas no detalhe - Figura 7.



Figura 9 – Frame do filme no momento em que o protagonista constrói a chaminé.



Figura 10 – Detalhe da imagem do filme em que o protagonista constrói a chaminé.



Figura 11 – Desenho da autora que interpreta as pedras da chaminé apresentadas no detalhe - Figura 10.



Figura 12 – Frame do filme no momento em que o protagonista constrói o telhado.



Figura 13 – Detalhe da imagem do filme em que o protagonista constrói o telhado.

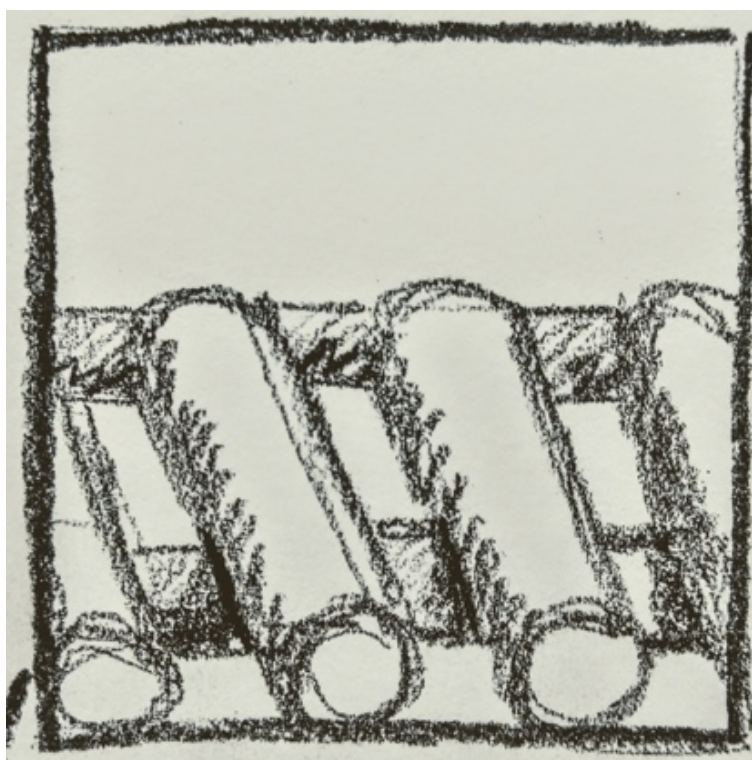


Figura 14 – Desenho da autora que interpreta o telhado apresentado no detalhe - Figura 13.



Figura 15 – Frame do filme no momento em que o personagem recolhe musgo para colocar sobre o telhado.



Figura 16 – Detalhe da imagem do filme apresentando o musgo recolhido.



Figura 17 – Desenho da autora que interpreta o musgo formando um ninho - Figura 16.

Apesar da escolha dessas cinco imagens apresentadas nas anteriores, a confusão mental continuava. Buscava em tudo que via imagens correlatas ou complementares que pudessem enriquecer a transposição e por consequência a materialização da ideia – encontros e desencontros. Inevitavelmente, o olho recaía em cenas cotidianas que repetiam e ilustravam esses encontros e desencontros que podem ser vistos na Figura 18, apresentada a seguir. As linhas num bailar ora ritmizado, ora livre iniciaram, a comunicação das ideias.



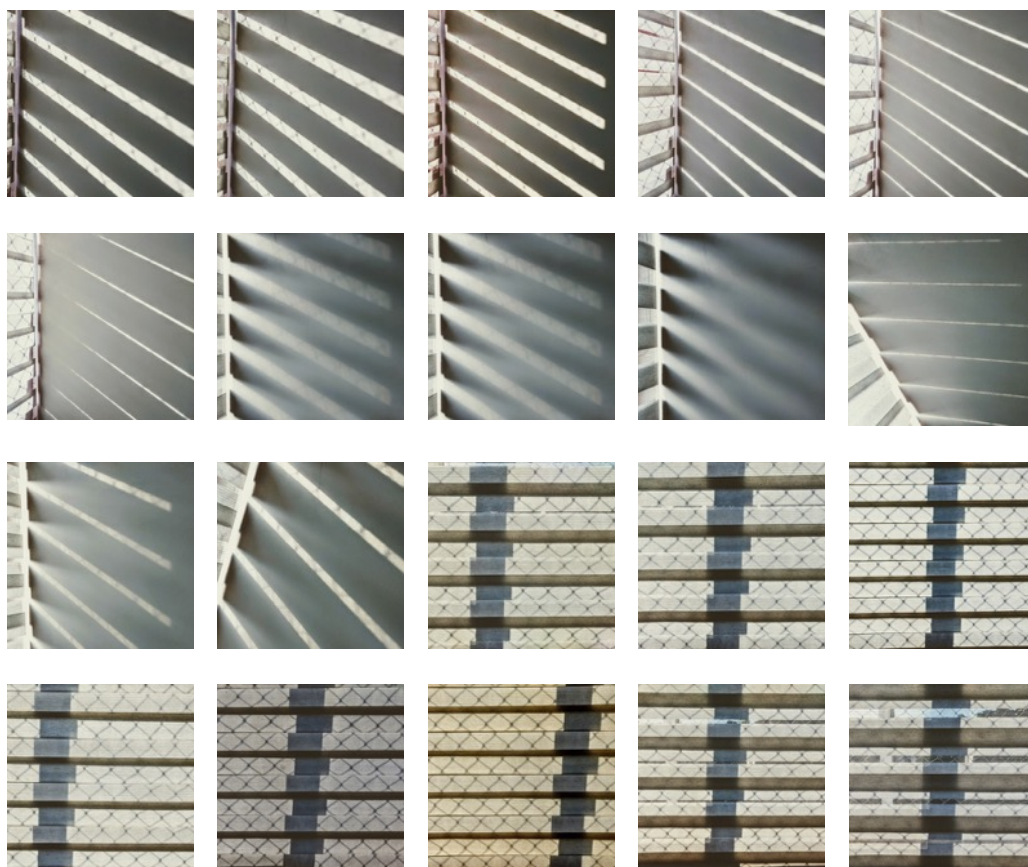
Figura 18 – Fotos feitas pela autora – Plantas, construção de uma parede, escadas, ripado de um banco, linhas que marcam uma rua, cabelo de uma criança.

A visualização das imagens começou a gerar percepções que alimentavam na mente a criação de desenhos, que, por sua vez geravam novas ideias e novos desenhos. Com essa experiência, ficou reiterado, o que já havia empiricamente constatado, que é necessário educar o olhar, perceber oportunidades no seu entorno, permitindo à mente soltar-se das amarras da realidade factual, captando informações que agregassem valor ao tema, atitudes que requeriam muita experimentação e muita transpiração. Porém, eu ainda continuava sentindo necessidade de mais informação, buscando incessantemente inspiração.

A teimosia da insistência do sol, projetada na parede do meu quarto, ultrapassando os limites da persiana, desenhou mais um fantástico encontro e desencontro daquele momento vivido; a luz e a sombra. Luz! *Insight!* Enlouquecida, porém esclarecida, fui ao encontro de todas as imagens desenhadas

pela luz e pela sombra. Porém, mais uma confusão na mente; tais imagens podem ser encontradas em muitos lugares e de diversas formas. Qual seria o meu critério de seleção? Onde aninhar minhas escolhas?

Em minhas cabanas físicas, casa onde eu habito; no ninho onde fui criada, casa da mãe; o curto caminho entre essas duas moradas e na mais nova cabana – PUC, foram, por motivos óbvios, as escolhas; pois é nesses lugares que vivo. Assim também aconteceu com o protagonista do filme. E como ele, com olhar atento e com a calma de quem tem tempo para ter tempo, fotografei, fotografei e fotografei. Registrei os encontros e os desencontros do portão com o chão, de duas paredes e suas vigas, da árvore com o chão, dos fios com o chão, da tela de proteção com o chão, do telhado com o vão de respiração, do ripado de um banco com as pedras, da luminária em movimento com a parede. Sempre o sol desenhando sua luz e sua ausência. Claro e escuro, luz e sombra. A Figura 19 apresenta esses registros e Figura 20, os locais de onde as fotos foram obtidas.



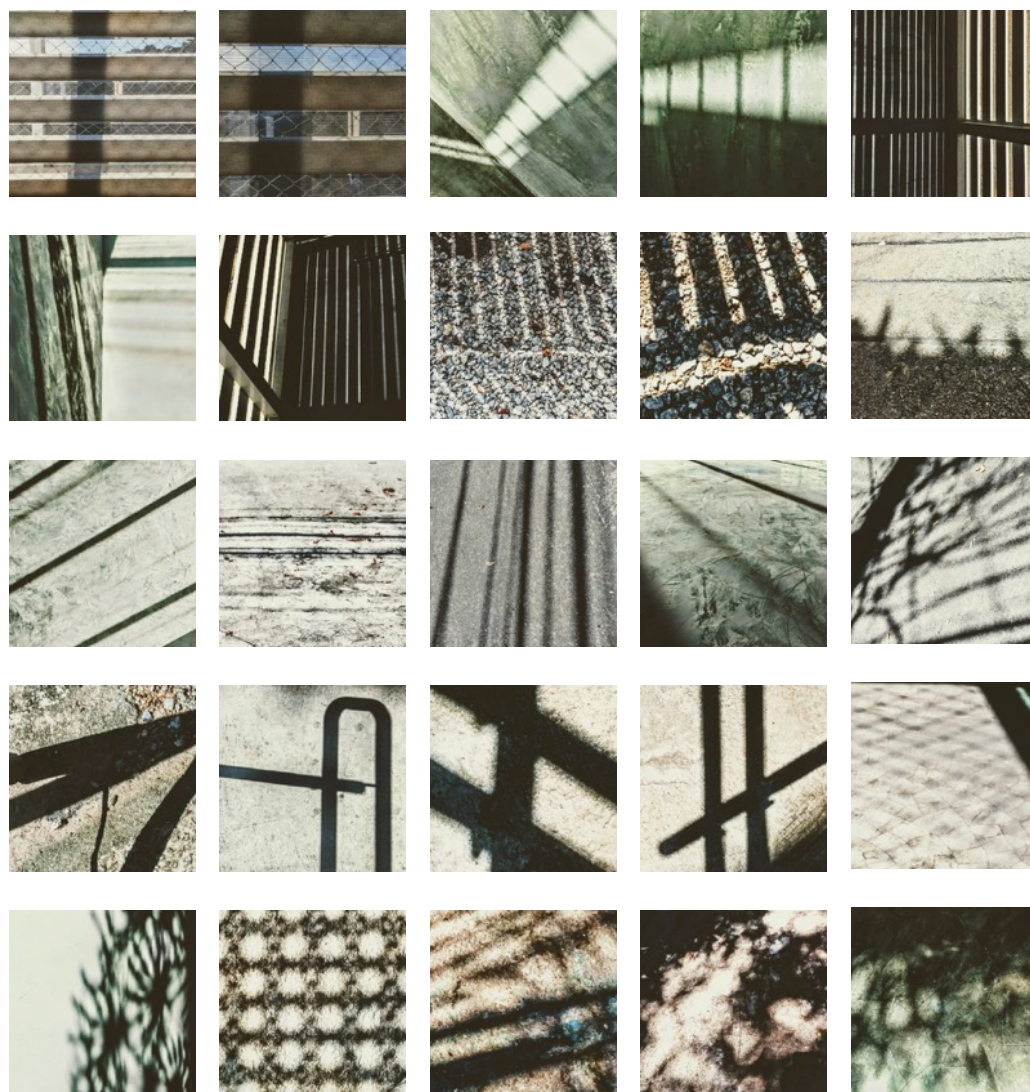
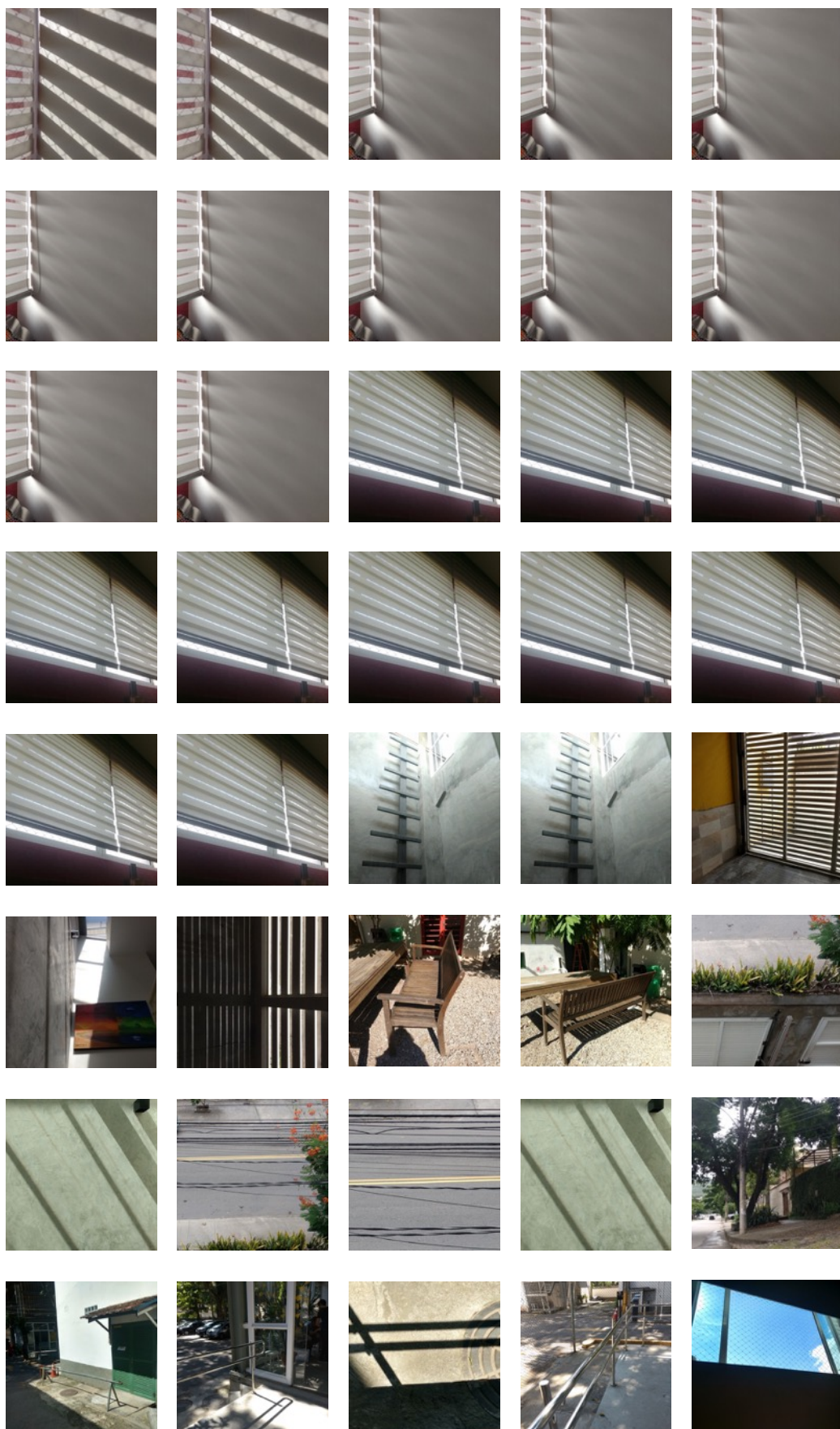


Figura 19 – Fotos feitas pela autora – Registros de encontros e desencontros formados pela luz e sombra



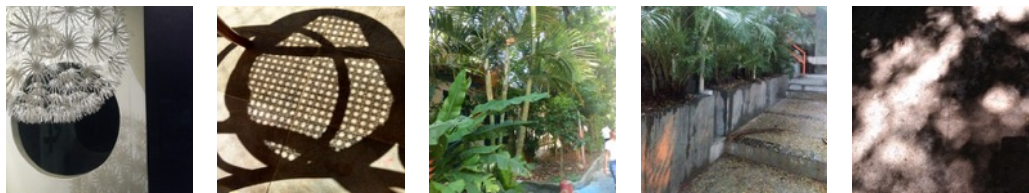


Figura 20 — Fotos feitas pela autora — Locais de onde foram feitas as fotos apresentadas na Figura 19

A visualização das imagens começou a gerar *insights* para a criação de amostras, que por sua vez alimentavam a criação de desenhos, que geravam novas ideias, novas amostras e novos desenhos. Uma ideia, um desenho, um produto. Iniciou a tríade que pretendo estudar na minha dissertação. Pronto! Amadureceu. Tempo de parir! A continuação dessa experiência como aluna será vista no Capítulo 3, onde o espaço será delineado, concretizando a ideia em desenhos e amostras.

3

Delinear o espaço

O Capítulo 3, – Delinear o espaço –, apresenta o desenho dos contornos, o arquitetar, o planejar e o tramar, o demarcar, no qual ocorrem encontros e desencontros na vida, na escola. Na trajetória escolar, infelizmente ainda há um declínio gradual de atividades que valorizam o fazer manual, corporal e o estímulo à imaginação, como bases do aprendizado. Esse momento deveria ser o de construção do espaço individual, conhecendo, percebendo e fazendo uso dos elementos visuais que ao se relacionarem dão origem a códigos, representações e sistemas de significações tão necessários para um designer. É necessário que as Artes sejam mais reconhecidas e associadas à aprendizagem do aluno em todas as suas fases dentro da escola, conduzindo para o desenvolvimento da percepção, da criatividade e das competências cognitivas que lhe são inerentes. Quando um indivíduo inicia a consolidação de uma carreira, de uma vida profissional na graduação, em especial a de designer, pode-se constatar se ele carrega elementos de censura e de bloqueio que dificultam o trânsito pela tríade proposta - *uma ideia, um desenho, o produto* - causados por fatores familiares e/ou escolares que impedem sua evolução.

Nesse Capítulo, delineando o espaço do designer de Moda, abordarei a forma e os elementos que a compõem - fundamentos para o desenvolvimento das habilidades visuais. Esses elementos serão exemplificados e relacionados, enfocando o corpo humano, que é o suporte de uma roupa. Assim, os elementos visuais como ponto, linha, plano, volume e proporção, que se relacionam dando origem a códigos, representações e sistemas de significações, necessários à concretização de uma ideia, a partir, por exemplo, de esboços serão associados ao Desenho de Moda.

Ao final do Capítulo, retomo o relato da experiência, que tem como base o filme *Alone in the wilderness*, onde me coloco como aluna no intuito de vivenciar dificuldades vividas pelos estudantes de Design de Moda na concretização de um produto a partir de uma ideia. No item 3.3 desse Capítulo, narro a segunda etapa dessa experiência, iniciando a materialização, a partir de desenhos no papel e de tratamentos de superfícies em tecidos. Os autores que embasam este capítulo são Hooks, Mamede-Neves, Paulo Freire e Dondis.

3.1 Encontros e desencontros

Uma das cabanas formadas ao longo da vida é a escola, local de aprendizagem e de troca, onde deveríamos nos deixar transformar por novas ideias. Um espaço, um local de inauguração com as novas descobertas e, por consequência, com novas conquistas; vivência que deveria ser de puro prazer. É nesse ambiente, conjungido com a família, que se espera que o aluno se torne um pensador crítico, reflexivo, capaz de questionar os fatos e informações apresentados em sua vida. O papel da escola é também importante no que diz respeito à formação do caráter, da absorção de valores, no processo civilizatório, nas dissonâncias cognitivas amenizadas, na integração. Deve ser possível viabilizar o conhecimento, a organização e a estruturação do entorno do aluno. Precisamos de uma educação flexível, onde a prática reflexiva leva em conta as características de cada escola, de cada turma, de cada aluno; onde haja uma interação e por consequência uma incessável troca de saberes. A escola não deve ser apenas um processo civilizatório. Para Hooks (2013, p. 75), “O conceito de sala de aula pode ser transformado de modo a fazer do aprendizado uma experiência de inclusão”.

Empiricamente, é possível afirmar que, na fase da educação infantil e primeiros anos do fundamental, o aluno normalmente tem um único professor responsável por suas atividades. Esse professor tem uma visão geral da turma e de cada indivíduo, sendo o conteúdo dosado de acordo com as necessidades apresentadas. A experimentação e as atividades lúdicas são uma tônica, fazem parte do dia a dia da criança. A maioria das escolas colocam a Arte como atividade motora no cenário da aprendizagem. É um local de encontros, em sua maioria, prazerosos.

A partir do sexto ano do fundamental, em quase todas as instituições de ensino, iniciam-se os desencontros. Ocorre a segmentação das disciplinas, onde cada professor é responsável por um conteúdo; o conhecimento e o aluno não são mais vistos de forma holística. A experimentação, o aprender lúdico e a Arte, como pano de fundo do cenário da aprendizagem, deixam de fazer parte do cotidiano da criança. A escola passa a ser vista pelo aluno como um local de desconforto, onde o conteúdo é despejado sem preocupação com a participação e assimilação dos ouvintes. A partir desta fase, atualmente, vê-se o incentivo à classificação no ranking de melhor escola, reforçando conteúdos que são apresentados de forma

livresca, ainda nos moldes do ensino tradicional. Muitas escolas passam a entender que o aprender a aprender significa deixar que o aluno absorva conteúdos, a partir de programas a distância, intervindo somente para verificar se todas as telas foram visitadas. Nesse modo de aprendizado, ao invés de acompanhar cada passo do aprendente nesse processo, mais desencontros acontecem: o isolamento e a falta de acolhimento do professor para acompanhá-lo. O aprendiz não é visto como ser único, considerando suas particularidades, suas potencialidades e sua possibilidade de ter uma ampla visão de mundo. Nessa fase, é necessário dar ao estudante o tempo para a maturação, que resulta do tempo; tempo de ter tempo, tempo para vivenciar, tempo para crescer.

O sujeito deve ser submetido a mecanismos que ativem sua aprendizagem, a partir de situações propostas pelo professor, como, por exemplo, a de contemplação e da experimentação que propiciam o aguçamento da percepção. Paulo Freire (1996) defende a autonomia, o desenvolvimento do espírito crítico e decisivo, considerando o meio como fundamento para a aprendizagem-ensino. É pela alfabetização que o sujeito se torna autônomo. Segundo Houaiss e Villar,⁵ “A alfabetização é o processo de aquisição dos códigos alfabético e numérico; letramento.” Esse processo não deve envolver somente a codificação e decodificação de letras e números, mas também a capacidade de compreender, interpretar e escrever textos. Assim, podemos afirmar que a “alfabetização” abrange várias áreas, principalmente na convivência em um novo ambiente, em uma nova situação.

Nessa dissertação, também consideramos, uma imagem como um texto, que comunica uma mensagem tal qual um conjunto de letras (conceito trabalhado pela Profa. Dra. Maria Aparecida Mamede-Neves em aula durante a disciplina Estudo Individual na PUC-Rio). Não há nenhuma dúvida, e todos sabemos, que o mundo atual é inundado por uma quantidade inigualável na História de imagens, cores, luzes. Atualmente, o mundo é regido por símbolos, figuras, sinais, ícones... Os símbolos, as cores e formas são associados a conceitos e funções; a linguagem visual vem se ampliando e criando novos meios de manifestação: a multimídia, o

⁵ HOUAISS, Antonio. (1915-1999); VILLAR, Mauro de Salles (1939 -). **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Elaborado pelo Instituto Antonio Houaiss de Lexicografia e Banco de Dados da Língua Portuguesa S/C Ltda. 1. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2019.

videoclipe, dentre outros; o campo das Artes visuais ampliou-se. Uma vez que as manifestações visuais passaram a ser múltiplas, saber “ver” e perceber, selecionando e distinguindo sentimentos, sensações, ideias embutidas nas formas passou a reafirmar uma necessidade premente na formação do ser humano. A compreensão mais ampla e crítica dos conceitos que as imagens trazem em si deve ser uma preocupação constante nos nossos dias.

O desenvolvimento da habilidade visual não se limita somente ao conhecimento dos componentes das formas; sua abrangência é muito maior: favorece um olhar analítico e crítico. O ideal seria que o aluno fosse capaz de avaliar uma imagem, não se deixando levar somente pelas aparências; é necessário que o indivíduo crie um senso crítico, evitando um consumo disfarçado de informação. Nesse processo, o professor deve estar atento ao que o aluno apreende como informação visual, como ele analisa os próprios trabalhos e os trabalhos dos outros, instigando-o a argumentar sobre objetos e imagens, naturais ou fabricados, observando as relações que ocorrem a partir das combinações de alguns elementos visuais. Deve também aguçar a percepção das qualidades das formas artísticas, a partir de perguntas que incentivem a curiosidade, retirando o aluno de sua zona de conforto, considerando e desafiando seu conhecimento prévio, sua bagagem.

Na trajetória escolar estamos presenciando um declínio gradual de atividades que valorizam o fazer manual, corporal e o estímulo à imaginação, como bases do aprendizado. Esse cenário propicia o início das censuras. Assim, quando um indivíduo inicia a consolidação de uma carreira, de uma vida profissional na faculdade, é quando o professor pode constatar se o aluno carrega algum possível elemento de bloqueio que impeça sua evolução. Os traumas vivenciados, apontados como erros, podem ter sido cristalizados. O sistema educacional conservador aponta o conceito de que o aluno não deve errar, baseando um aprendizado nos acertos. O professor deve ter uma mente flexível para conduzir o aluno no processo de *errância* (conceito trabalhado pelo orientador Prof. Dr. Carlos Eduardo Felix da Costa em sala de aula durante disciplina Temas em Arte Contemporânea na PUC-Rio), fazendo dos equívocos um ponto de apoio para expansão. De um modo geral, os alunos entram na faculdade de Moda férteis de imaginação e ideias, mas sem a competência para colocá-las em prática. Na trajetória do pensar, do desenhar e do construir uma roupa, pode-se constatar que há lacunas no domínio das técnicas de

Desenho e Ilustração de Moda, de Desenho Técnico, de Modelagem e de finalização da roupa (costura); técnicas essas que serão aprendidas durante o curso.

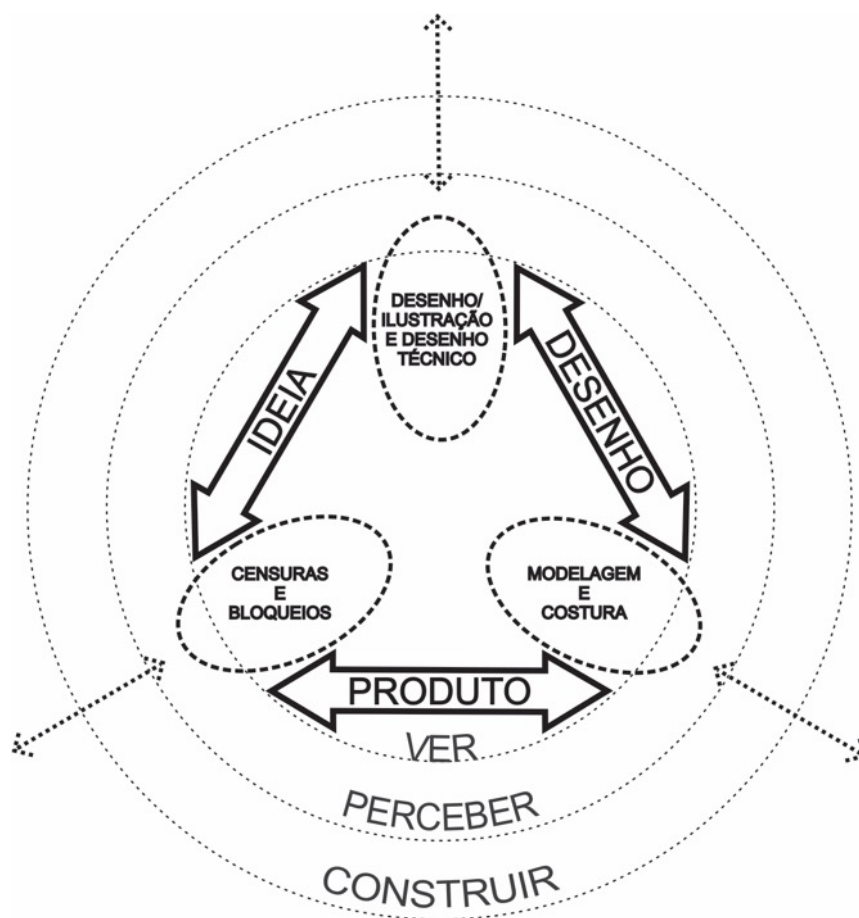


Figura 21 – Desenho da autora – Triade proposta com suas lacunas sendo trabalhadas

Porém, uma grande ausência acontece antes da execução do desenho. Observamos barreiras que o impedem de colocar as ideias no papel. A leveza da criança em arriscar, se divertir na incerteza e tentar, pode ter se perdido gradualmente com o passar dos anos. De um lado, vemos um adulto exigente e, em sua maioria, cheio de censura, inibições, críticas, julgamentos, angústias, negatividade e medo de errar, desistindo da representação gráfica de suas ideias, a partir do desenho, por conta das experiências frustrantes promovidas na escola, no ambiente familiar e no ambiente social. Intui que sabe julgar o que é um bom desenho e que isso o capacitaria a realizar um, mas mão e olho atuam por caminhos próprios. De outro lado, quando não há bloqueio, podemos encontrar um adulto sem percepção visual adequadamente desenvolvida, criando desenhos, em especial o de Moda, que não comunicam efetivamente a sua ideia, por ausência de

disponibilidade para o aprendizado, de experimentação, de conhecimento de técnicas de Desenho e Ilustração de Moda, de Desenho Técnico, de Modelagem e *Moulage* e de Técnicas de Costura.

É hora de o orientador promover situações que conduzem o aluno a libertar-se das ideias sedimentadas e pré-concebidas, considerando-o em sua individualidade, acolhendo-o, encorajando-o a experimentar, a acertar e errar, desmistificando a falha e a perfeição, tornando sua trajetória acadêmica um lugar de prazer. É hora de ensiná-lo a delinear seu espaço, seu ambiente, seu campo.

3.2 Elementos visuais e forma no desenho

Delineando o espaço do designer de Moda, abordarei nesse Capítulo a forma e os elementos que a compõem – fundamentos para o desenvolvimento das habilidades visuais. Eles serão exemplificados e relacionados com o Desenho de Moda, enfocando o corpo humano, que é o suporte de uma roupa. No Capítulo 5, esses elementos serão apresentados considerando a Modelagem.

O ponto de partida para a teoria das formas, segundo Kandinsky (1997) é o ponto. A forma nasce no momento que um ponto sai de seus limites em uma direção, formando uma linha em um plano de recepção da criação gráfica. Para Ostrower (1983), a linguagem visual é constituída por cinco elementos: a linha, a superfície, o volume, a luz e a cor; e três dimensões – altura, largura e profundidade, considerando o tempo.

A caixa de ferramentas de todas as comunicações visuais são os elementos básicos, a fonte compositiva de todo tipo de materiais e mensagens visuais, além de objetos e experiências: o ponto, a unidade visual mínima, o indicador e marcador de espaço; a linha, o articulador fluido e incansável da forma, seja na soltura vacilante do esboço seja na rigidez de um projeto técnico; a forma, as formas básicas, o círculo, o quadrado, o triângulo e todas as suas infinitas variações, combinações, permutações de planos e dimensões; a direção, o impulso de movimento que incorpora e reflete o caráter das formas básicas, circulares, diagonais, perpendiculares; o tom, a presença ou a ausência de luz, através da qual enxergamos; a cor, a contraparte do tom com o acréscimo do componente cromático, o elemento visual mais expressivo e emocional; a textura, óptica ou tátil, o caráter de superfície dos materiais visuais; a escala ou proporção, a medida e o tamanho relativos; a dimensão e o movimento, ambos implícitos e expressos com a mesma frequência. São esses os elementos visuais; a partir deles obtemos matéria prima para todos os níveis de inteligência visual, e é a partir deles que se planejam e expressam todas as variedades de manifestações visuais, objetos, ambientes e experiências. (DONDIS, 1997, p.23).

Com base nas várias opiniões dos autores citados, selecionei os seguintes elementos visuais para delinear o espaço que auxiliam o desenvolvimento do trabalho de um designer de Moda: ponto, linha, plano, volume e proporção, que se relacionam dando origem à forma, a códigos, a representações e sistemas de significações. A partir de muita observação realizada nas disciplinas Desenho de Moda e Ilustração de Moda, apresento a seguir alguns exemplos mais recorrentes na sala de aula relacionando-os com os elementos visuais selecionados.

O ponto é a unidade mais simples. Possui uma grande atração visual sobre o olho. Em um desenho, basta um ponto fora do lugar para causar desconforto ou alterar as características pretendidas pelo designer de Moda. Exemplifico tal fato com o acrômio (proeminência óssea da escápula), que une a cabeça do úmero à escápula. Ou seja, ali ocorre a junção do braço com o ombro. O acrômio, quando mal posicionado num desenho, propicia a união de linhas que geram uma estrutura corporal confusa, dando a sensação de que o braço não pertence ao corpo. A Figura 22 apresenta figuras humanas com esse ponto – acrômio deslocado. No desenho B e C coloco os acrômios deslocados mais comumente retratados pelos alunos, gerando posicionamentos de braços e axilas equivocados.

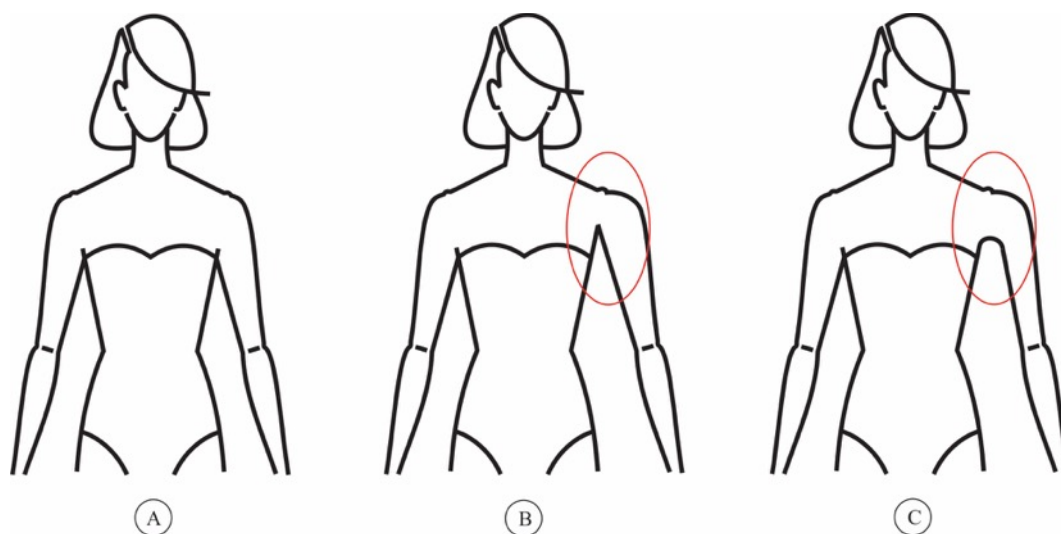


Figura 22 – Desenho da autora –Exemplos de pontos-acrômios mal situados nos ombros, como demonstrado nos desenhos B e C

Outros exemplos recorrentes em sala de aula, que possuem a mesma familiaridade de interpretação são: um mamilo desenhado em desacordo com o outro para causar estranheza, como apresentado na Figura 23, desenhos B e C, e um umbigo colocado fora do lugar, como demonstrado na Figura 24, desenhos B e C.

É muito comum, o aluno relacionar equivocadamente a posição do umbigo com a cintura e/ou com as costelas flutuantes. Para o médico, Dr Eduardo Lange (2017), o umbigo é uma estrutura fixa nos músculos retoabdominais.

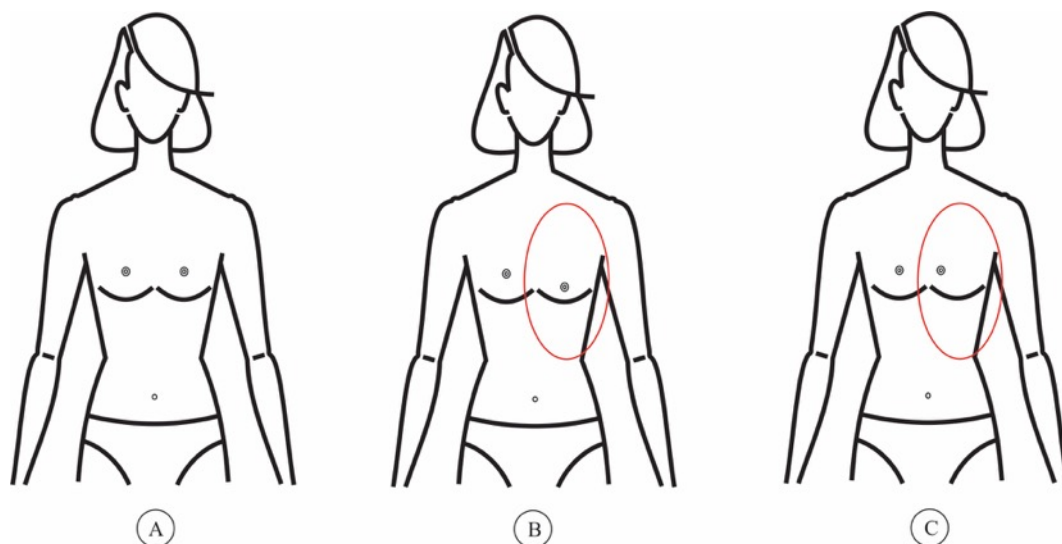


Figura 23 – Desenho da autora –Exemplos de pontos mal situados no busto ou situado fora do padrão, como demonstrado nos desenhos B e C

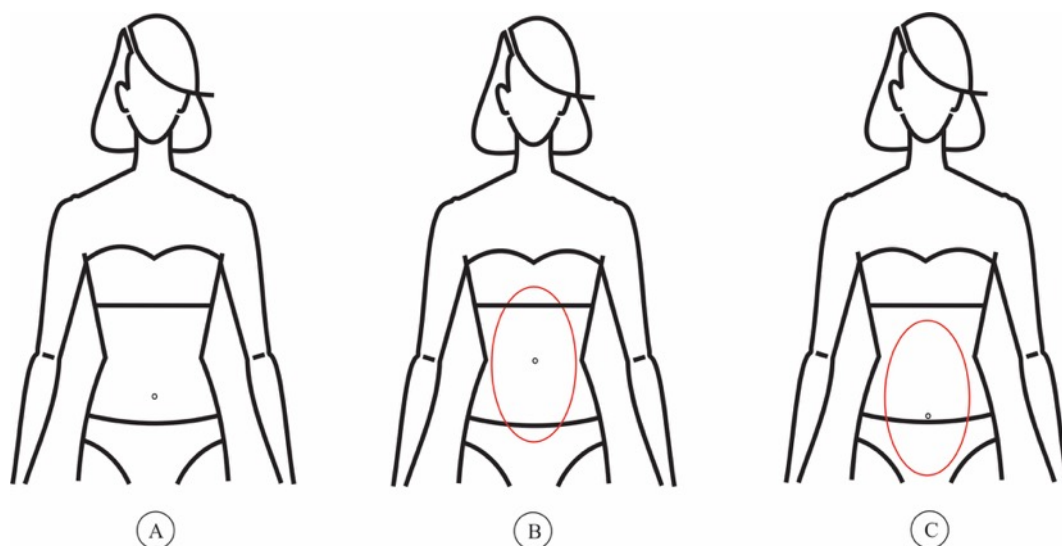


Figura 24 – Desenho da autora –O umbigo posicionado em locais errados, como demonstrado nos desenhos B e C

A linha é uma sucessão de pontos que possuem uma direção, ou seja, um ponto em movimento. No desenho, a maneira como as linhas são dispostas, podem mudar completamente a forma do corpo ou da roupa causando a uma nova configuração, como pode ser visto a seguir na Figura 25, desenhos B e C.

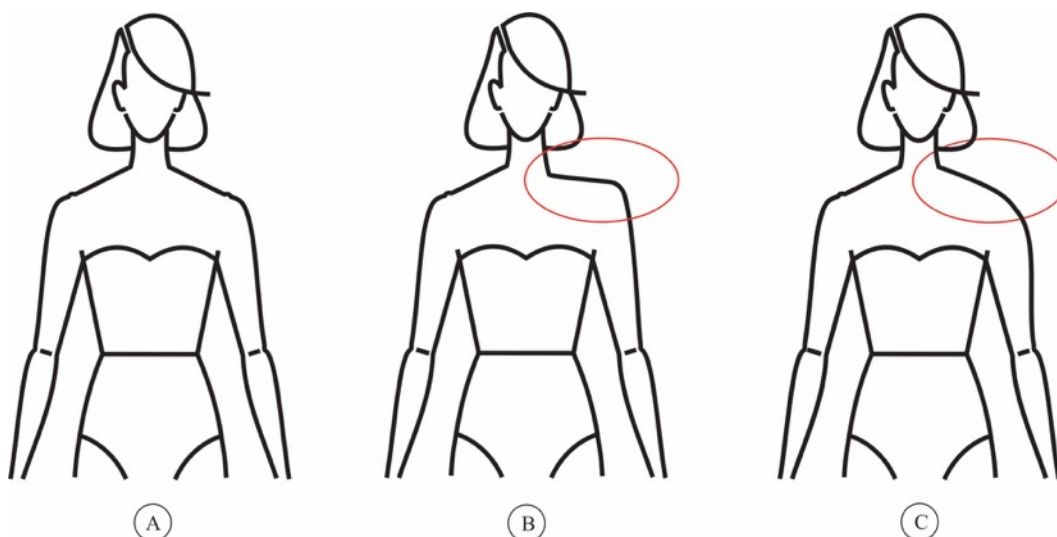


Figura 25 – Desenho da autora –Novas configurações de ombros, como demonstrado nos desenhos B e C

Um desejo sempre apresentado pelos alunos é o desenhar mulheres esguias com ombros pontudos, como mostra a Figura 25, desenho B. Convém, ressaltar que este tipo de alteração de linha pode passar a impressão do uso de ombreira. Uma outra mudança da linha do ombro muito recorrente é o arredondamento do ombro tornando a figura humana roliça, conforme pode ser visto na Figura 25, desenho C. É importante alertar ao aluno que dependendo da linha utilizada no desenho, gera um novo biotipo, um novo plano e, por consequência, um novo volume.

O plano é uma sucessão de linhas, uma superfície, que possui duas dimensões: comprimento e largura. Mudando algumas linhas criamos novas superfícies, novos planos. A alteração, ampliação de algumas linhas aumentou os ombros, braços e o tórax pode ser visualizada na Figura 26. Utiliza-se esse recurso em desenhos com características de pessoas com mais musculatura definida, desenho B, e com formas mais arredondadas, desenho C.

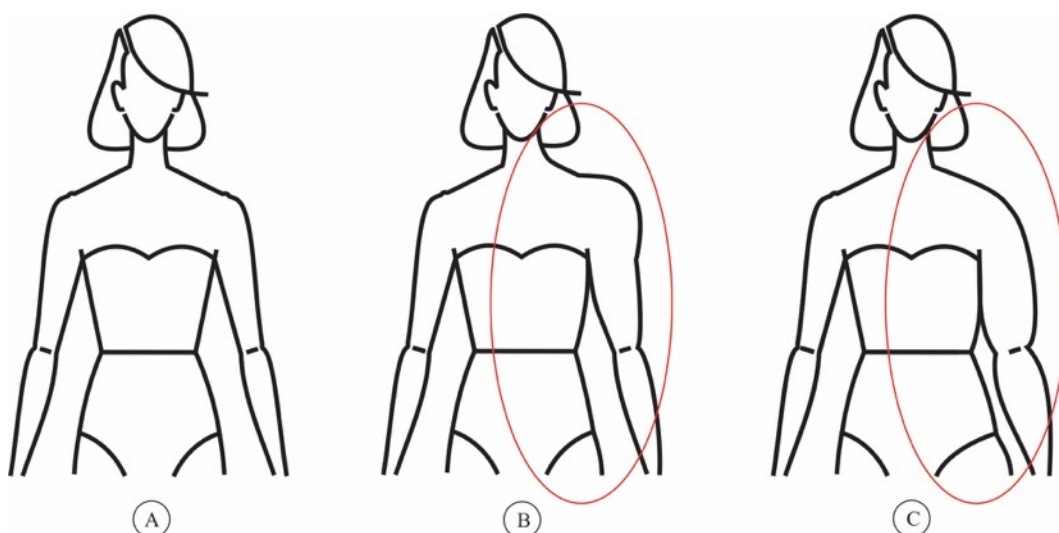


Figura 26 – Desenho da autora –Exemplos de modificação de linhas e superfícies, gerando novos planos, como demonstrado nos desenhos B e C

O volume é a forma completa; possui três dimensões: comprimento, largura e profundidade. No desenho, o volume pode também ser representado a partir de luz, cor, sombra e textura. A Figura 27 apresenta três formatos de quadris diferentes, em função da linha traçada com curvaturas diferentes, configurando formas e volumes diversos nos três exemplos A, B e C apresentados. Na Figura 27, desenho A visualizamos uma figura feminina mais longilínea, com o quadril mais estreito. Na Figura 27, desenho B a mesma figura humana feminina apresenta culotes apenas com a modificação das linhas das coxas, a partir do quadril. Na Figura 27, desenho C, a linha lateral na região do quadril foi aumentada, deixando a figura humana feminina com mais quadril. A movimentação das linhas criou novos volumes.

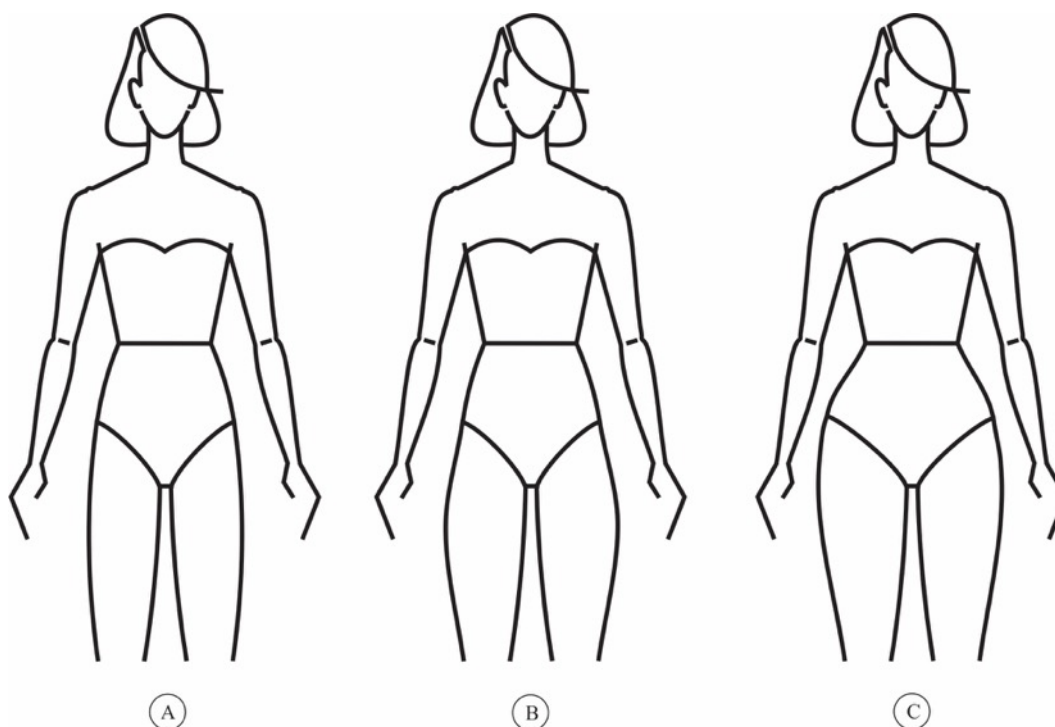


Figura 27 – Desenho da autora –Exemplo de quadris diferentes resultantes de traços dispostos em diferentes posições

A proporção é um fator estrutural importante para a ordenação interior da forma e seu sentido expressivo. A proporcionalidade busca a coerência das diversas partes de um todo. A figura de moda possui algumas medidas alongadas em relação à figura humana real, como por exemplo pernas e braços mais compridos, porém mantendo a harmonia das partes do corpo humano, tais como nível de cotovelo, altura do joelho, posição do umbigo, representação dos seios e posição da cintura em relação ao tronco. A ausência de conformidade pode ser visualizada na Figura 28, desenho B, onde a linha da cintura está deslocada para cima. Na Figura 28, desenho C, a desproporção ocorre no desenho do braço em relação ao tronco. Um dos exemplos, de fácil entendimento, que foge à proporção é o portador de nanismo, onde braços e pernas não se relacionam proporcionalmente ao tronco.

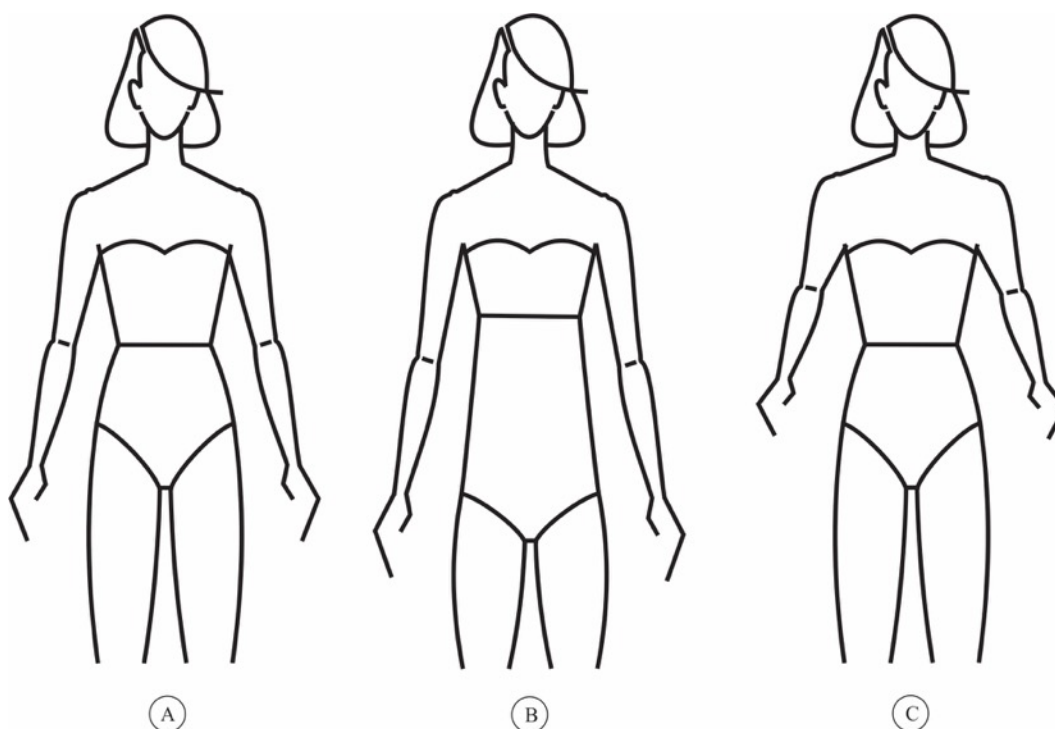


Figura 28 – Desenho da autora – Exemplo de figuras humanas com diferentes proporções, como demonstrado nos desenhos B e C

Anteriormente o Desenho de Moda era mais autoritário em suas regras, impondo figuras sempre longilíneas e estreitas. Esse cenário vem sendo transformado, cabendo ao professor incentivar o projeto de uma Moda inclusiva para pessoas com biotipos diferentes, tais como *plus size*, portadores de nanismo, portadores de deficiência motora, influenciando diretamente nas representações gráficas do corpo humano. Tal fato, corrobora a importância de ampliar a percepção do aprendiz, fazendo-o perceber que as modificações dos elementos gráficos como pontos, linhas, volumes, proporções geram novos desenhos que representam a diversidade de corpos.

A necessidade do desenvolvimento das competências visuais vem confirmando a importância do papel da Arte na Escola. A leitura do discurso visual, que não se resume ao conhecimento dos elementos de ponto, cor, linha, volume, proporção, movimento, textura, mas principalmente é centrada na significação que esses atributos conferem ao desenho de moda, comunicando efetivamente uma ideia. É necessária a ativação do olhar e o religamento construtivo do aprendiz com a imagem. Podemos afirmar que o desenho é o ponto de partida da transposição da ideia mental para real. As movimentações de pontos e linhas, criando novas

superfícies e/ou volumes, são demonstradas em sala de aula, objetivando o conhecimento sobre corpo humano para construir uma roupa mais adequada para seu público alvo. Além de estimular o aluno a iniciar o desenho de moda, mesmo que seja com traços básicos, é sempre necessário incentivar o desejo pelo aprendizado, fortalecendo a motivação intrínseca⁶, para propiciar novos conhecimentos e olhares referentes à Moda, como por exemplo, das próprias técnicas de desenho/ilustração, das técnicas de costura, beneficiamentos de superfícies têxteis, abrindo espaço para a experimentação, considerando possíveis erros.

3.3 Um desenho. Um experimento

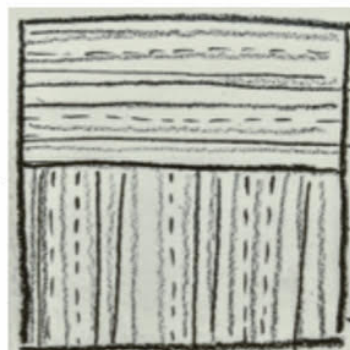
Dando prosseguimento ao trabalho iniciado no Capítulo 2, subtítulo 2.3 Uma ideia. Um experimento, em que revisei os processos de criação que costumo orientar, iniciei a experimentação tanto no desenho quanto em tratamento de superfícies têxteis. Algumas imagens do filme *Alone in the wilderness* me remetiam a convergências e divergências, tanto no emocional quanto no campo imagético. As imagens selecionadas de *frames* que me instigaram podem ser vistas nas figuras 4, 7, 10, 13 e 16, no Capítulo 2, subtítulo 2.3. Iniciei a transformação dessas imagens exercitando novas visualizações, gerando novos desenhos apresentados a seguir, nas Figuras 29, 30, 31, 32 e 33.

⁶ Mamede-Neves (1999, CD-Rom) entende que a satisfação em uma ação desenvolvida, está intimamente ligada à natureza da motivação: intrínseca e extrínseca. Coloca, em relação à intrínseca, que “o material aprendido fornece por si mesmo a recompensa”. E na motivação extrínseca, o impulso à realização de uma ação ocorre em função de “razões que são alheias à própria tarefa”.

PINHEIROS



Desenho dos pinheiros

Interpretação dos pinheiros
feito pela autora

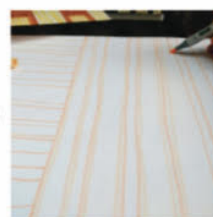
Desenhando a interpretação dos pinheiros feito pela autora



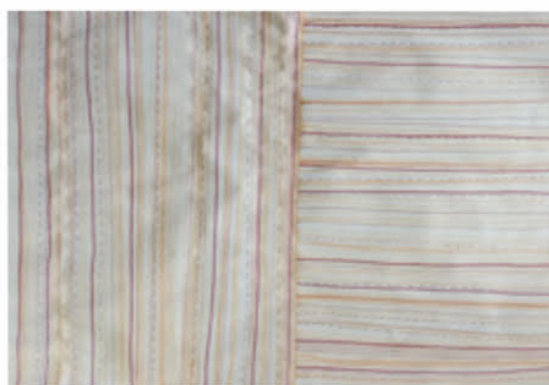
③



②



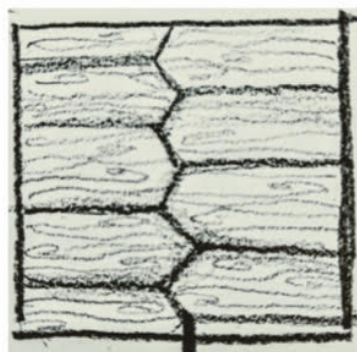
①



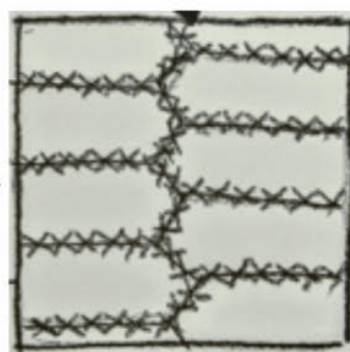
④

Figura 29 – Interpretação, transformação e experimentação de novas imagens do pinheiro

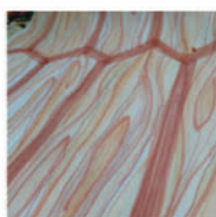
PAREDE DE TORAS



Desenho das toras

Interpretação das toras
feito pela autora

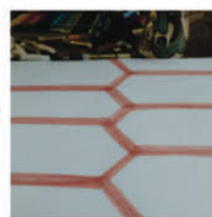
Desenhando a interpretação das toras feito pela autora



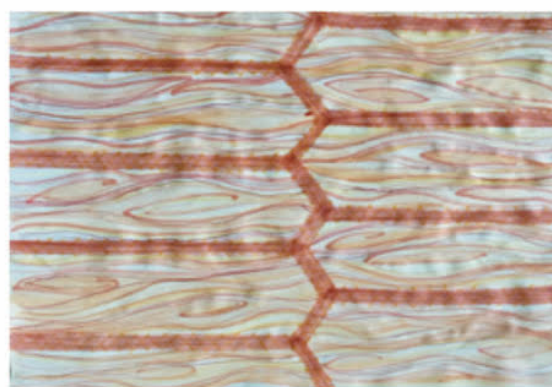
③



②



①



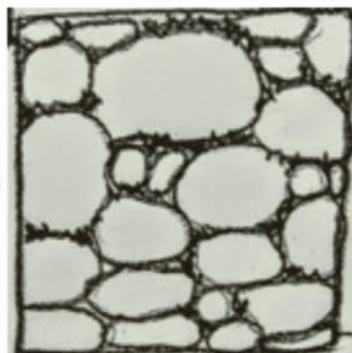
④

Figura 30 – Interpretação, transformação e experimentação de novas imagens das paredes de toras

PEDRAS DA CHAMINÉ



Desenho dos pedras



Interpretação dos pedras
feito pela autora

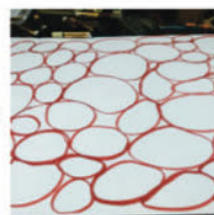
Desenhando a interpretação das pedras feito pela autora



③



②



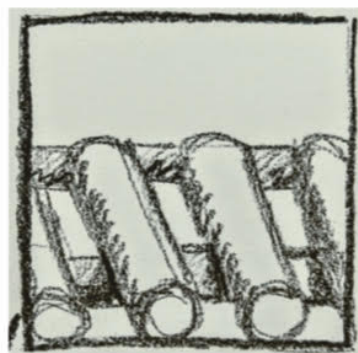
①



④

Figura 31 – Interpretação, transformação e experimentação de novas imagens das pedras da chaminé

TELHADO



Desenho do telhado

Interpretação do telhado
feito pela autora

Desenhando a interpretação do telhado feito pela autora



③



②



①



④

Figura 32 – Interpretação, transformação e experimentação de novas imagens do telhado

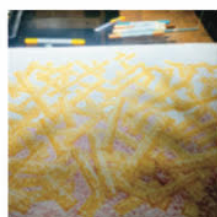
NINHO



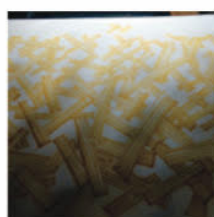
Desenho do ninho

Interpretação do ninho
feito pela autora

Desenhando a interpretação do ninho feito pela autora



③



②



①



④

Figura 33 – Interpretação, transformação e experimentação de novas imagens do ninho

As interpretações, transformações e experimentações foram realizadas utilizando técnicas de ilustração como aquarela, lápis de cor e caneta marcador. Todas as ilustrações foram feitas em papel tamanho A2. A escolha do tamanho do papel se deve ao fato de que ao desenhar, a autora teve uma possibilidade de maior movimentação física, interagindo corpo e mente, mostrando que o corpo nesse caso representa não somente o suporte da roupa, como o envolvimento com o projeto; um ballet arte e sujeito. Com esses desenhos em mãos, resolvi transpor os fragmentos de imagens vistas no filme para o tecido; concretizar a ideia, o desenho, em um produto de moda. Comecei fazendo uma amostra em tecido para cada um desses fragmentos escolhidos e desenhados. Concomitantemente a busca por imagens continuava. E um esboço de roupa começava a se delineava na minha mente. Mais uma vez, reiterei o fato de estar na posição de uma aluna; pontuando um dos aspectos apresentados em sala de aula: a dificuldade financeira de adquirir materiais para executar os trabalhos. Por isso, estabeleci como sendo um dos pontos para confecção dessas amostras, a utilização de materiais existentes e disponíveis em meu ateliê. Nenhum gasto financeiro poderia acontecer. Assim, vasculhando os armários e gavetas do ateliê, encontrei um moletom que estava há algum tempo ali repousando. Meu carinho por esse material era grande, presente de uma aluna, sobras tingidas com café. Reuni também entretela, alfinetes, linhas, lápis e régua, e fui ao encontro da máquina de costura.

As idas e vindas da linha, numa tentativa de imitar os veios da madeira, fez surgir a primeira amostra, que retratou a parede da cabana, o encontro das toras que se desencontravam nas quinas. Com linha amarela representando a luz que teima em entrar, bordei a mão um ritmado zigue-zague, conforme apresentado na Figura 34.



Figura 34 – Fotos feitas pela autora – Processo de construção da superfície toras

Continuando a busca de concretizar as imagens, iniciei a segunda amostra com os mesmos materiais, mas com uma técnica diferente, Richelieu. Lá estava eu no meu ateliê, quiçá apoiada pelo Cardeal, caseando o encontro e o desencontro da estrutura do telhado, a cobertura daquele templo-cabana. Cunhei no tecido vazados e cheios, o que pode ser visto na Figura 35.

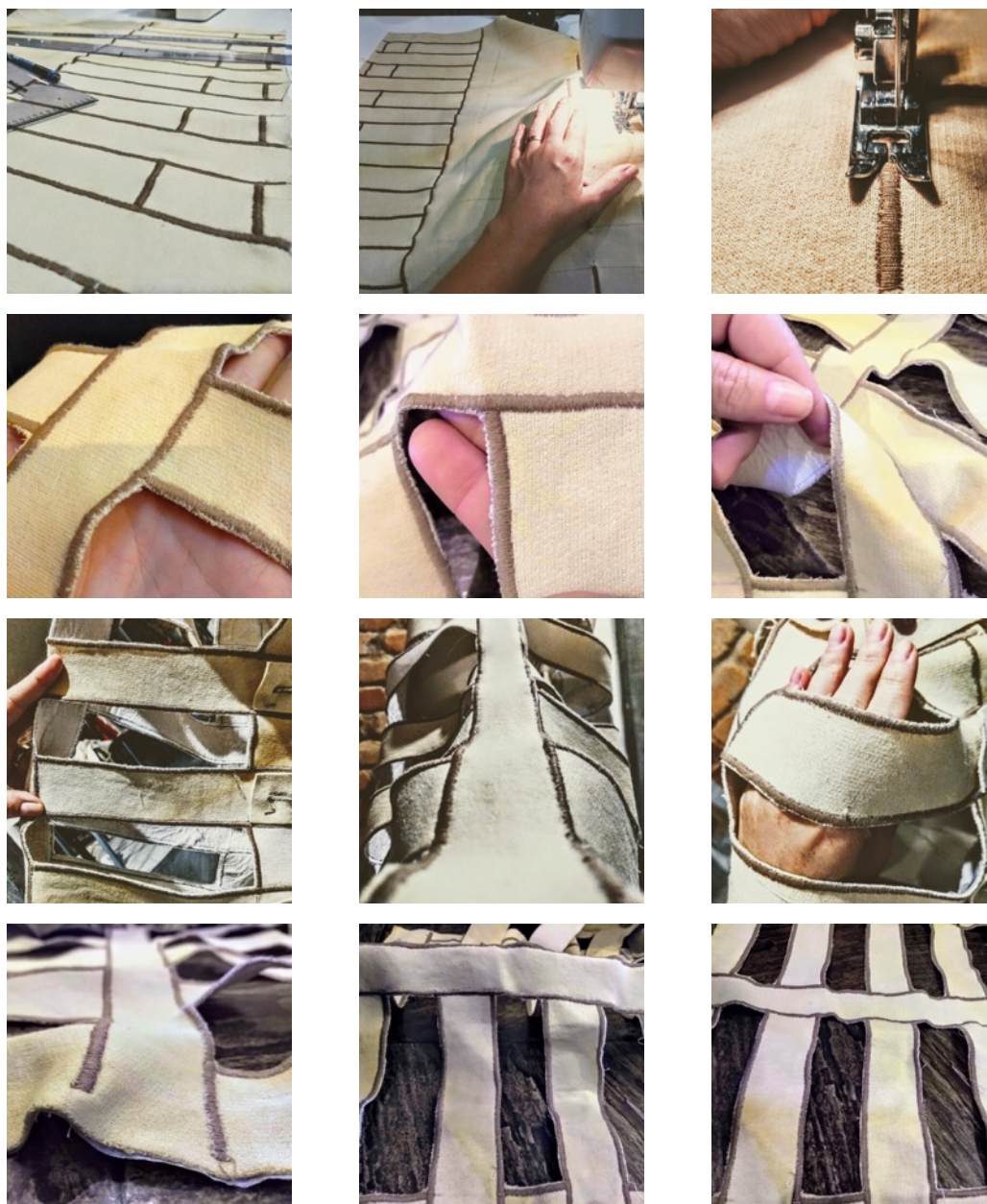


Figura 35 – Fotos feitas pela autora – Processo de construção da superfície telhado

Para criar aconchego e proteção da cabana/vestuário, representei a dureza dos minerais num macio matelassê. Essa técnica, que utiliza *acrylon* entre dois tecidos, foi escolhida para reproduzir o relevo e a textura do muro de pedras, conferindo ao terceiro fragmento um aspecto estruturado. Além da linha que percorreu o tecido e desenhou o muro, foram feitos bordados manuais. Com linha verde, os nós simulam musgos, que juntos, se aninham trazendo a vida para as pedras, apresentados na Figura 36.

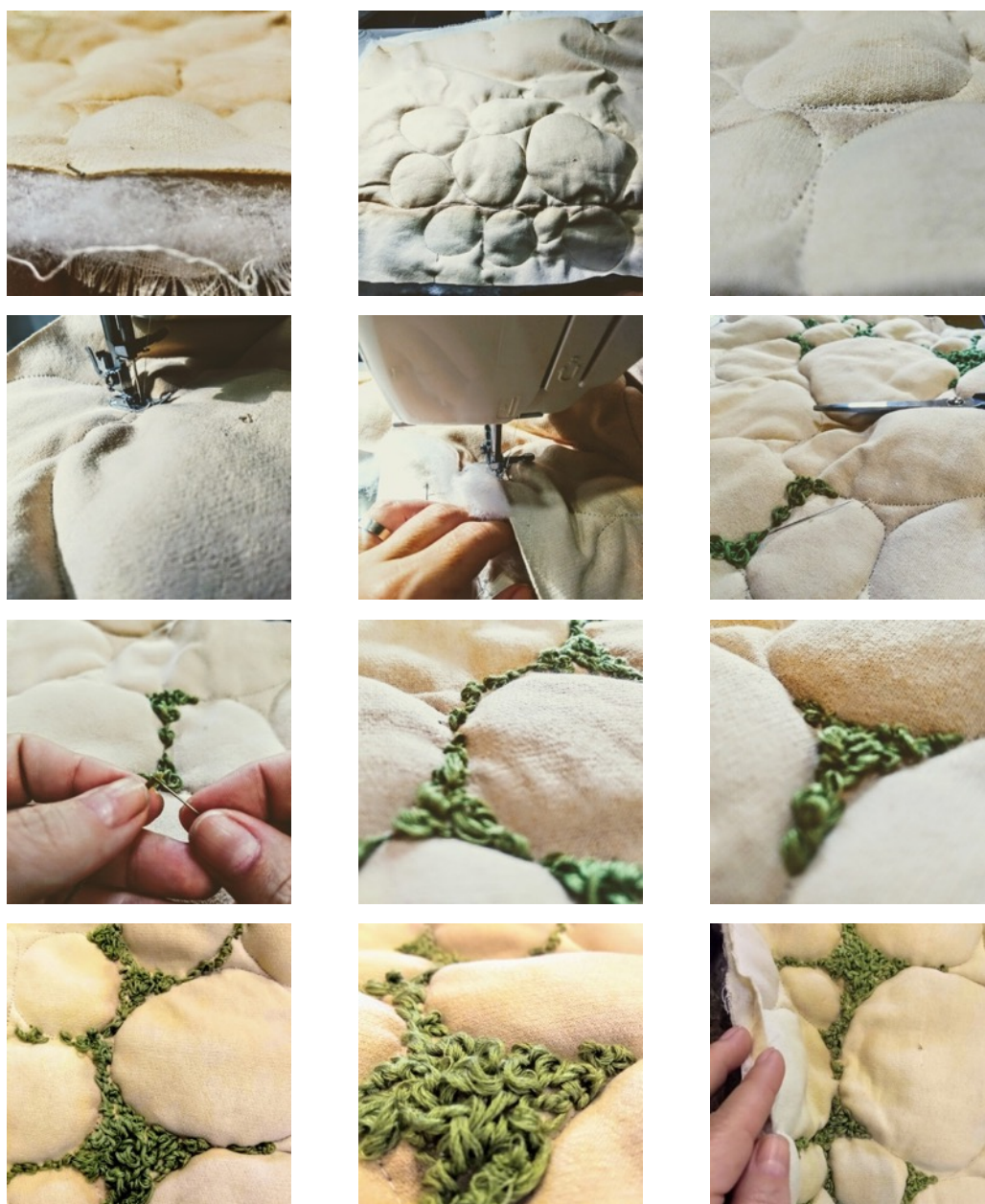


Figura 36 – Fotos feitas pela autora – Processo de construção da superfície pedras

Faltava ainda representar outra presença marcante na paisagem e na constituição da morada, os pinheiros. O encontro da rigidez dos troncos com a flexibilidade das copas resultou na técnica de “sanduiche de tecidos”, ou seja, dois tecidos usados como bases e entremeados /recheados de vários outros tecidos. Como no outono, onde as folhas caem, utilizei as sobras de materiais para o recheio. Preparei minha amostra para a rigidez do inverno, conforme apresento na Figura 37. Com a máquina de costura desenhei com a ajuda de linhas, vários pespontos verticais (troncos) e horizontais (copas) formando espaços que depois foram cortados para fazer aparecer o recheio, a essência...



Figura 37 – Fotos feitas pela autora – Processo de construção da superfície pinheiros

Os materiais e as técnicas utilizados foram escolhidas, propositalmente, com o intuito não só de aproximar o interlocutor às imagens/*frames*, como de refletir a sensação que senti ao vê-las. Aquelas amostras prontas, não acabadas, uma vez que uma cabana pode estar em constante construção, juntas não expressavam nada, somente tratamentos de superfícies. Precisava concretizar toda a ideia em um produto. Estava ali vivenciando as dificuldades daqueles colocados sob minha tutela: a de ter uma ideia, desenhá-la e construir um produto de moda. Olhando para todo aquele material, transposição do desenho para o tecido, finalmente tive o *insight*; pude dar forma a roupa que concretizava a minha ideia. Iniciei um esboço, conforme mostra a Figura 38.

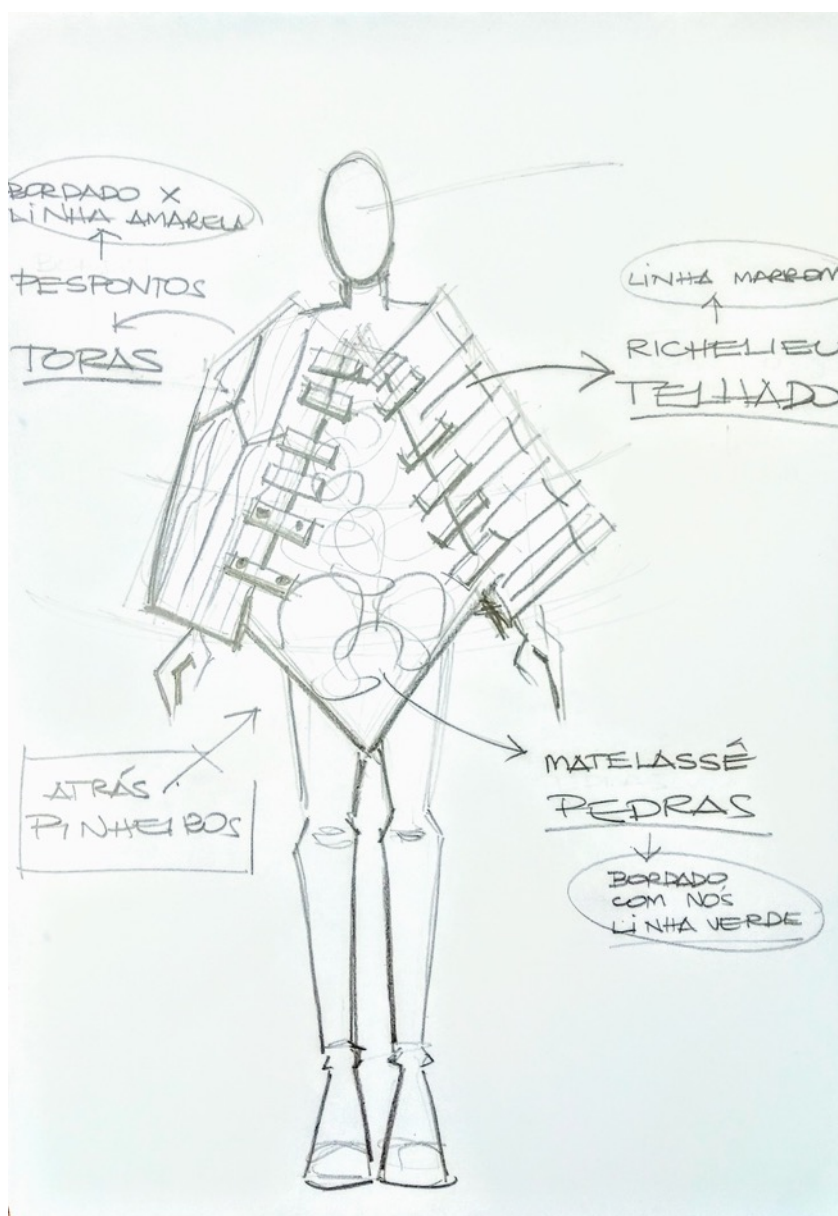


Figura 38 – Esboço do experimento

Esse esboço será apresentado em sua forma final (desenho de Moda) no Capítulo 5, concluindo a minha experiência com um produto de Moda.

A experiência relatada nos Capítulos 2 e 3, me levaram a constatar aspectos que já visualizava mentalmente ao longo de minha carreira como professora. Assim, apresentarei no próximo Capítulo – “A planta baixa” – como transitar na tríade – *uma ideia, o desenho, um produto* - proposta na busca da concretização de uma ideia, consolidando em um produto e descrevendo minha práxis em sala de aula.

4

“A planta baixa”

No Capítulo 4 – “A planta baixa” -, apresento os procedimentos metodológicos aplicados em minhas aulas para atingir os objetivos delineados nessa pesquisa: propor subsídios facilitadores a partir de uma metodologia que visa propiciar a autonomia e consequente liberdade do aluno em um processo que envolve a Prática aliada à Teoria, na tríade proposta: ideia – desenho – produto, à luz do “ver”, do perceber e do construir. Com a experiência relatada nos Capítulos 2 e 3, subitens 2.3. e 3.3., nos quais me coloco na posição de aprendiz, ficou reiterado, o que já havia empiricamente constatado como professora de cursos de Design de Moda, que é necessário querer fazer, educar o olhar, perceber oportunidades no seu entorno, permitindo à mente soltar-se das amarras da realidade factual, captando informações que agreguem valor ao trabalho, atitudes que requerem muita experimentação e muita transpiração. E neste caminhar, encontrei acolhimento, incentivo, conhecimento dos mestres que me acompanhavam. O professor deve apresentar as situações vividas por ele, o que o aproxima do aluno, mostrando que não deve haver abismos entre o discente assustado e o que seria docente soberano; deve ser um mediador, impulsionando o conhecer e o fazer do aprendente. Tudo isso respaldado com uma relação de respeito; considerando o conhecimento do mestre e a vontade de aprender do indivíduo. Como analogia, a escolha do título desse Capítulo – “A planta baixa” - se deu porque é nela que um arquiteto, como eu, situa todas as informações para a construção de um produto final, sempre com foco nas solicitações e principalmente nas necessidades do proprietário/usuário, ou seja, onde haverá interação do aluno com a universidade e com a sala de aula. Nas plantas baixas, observa-se o processo de construção como um todo. Nelas são apresentadas as entradas e as saídas, os vãos de respiração, os caminhos por onde passa a energia, onde são discutidas a necessidade de ter ou não paredes, se é necessário ou não quebrar muros; as entradas de luz e de água, o escoamento dos resíduos não utilizados; enfim, todos os subsídios que facilitem a construção de um ambiente sólido e aconchegante. Não importa a magnitude da edificação e nem o local; o importante é que aconteça a interação das pessoas que habitarão nesse espaço, definindo seu campo de ação, estabelecendo um jogo dialético com o meio ambiente.

Dessa forma, serão criadas fundações sólidas pela análise de estruturas pré-existentes. O aluno, como um proprietário, tem que poder transitar pelos cômodos desta construção livremente, com segurança e prazer. É o ser humano criando seu espaço, seu campo de ação, “tudo ocorrendo num só tempo. Esse é o significado de campo.” (BIGGE, 1977, p.13) para a Teoria de campo-Gestalt. E é nesse ambiente que se dá a aprendizagem, que é “um processo de aquisição ou mudança de *insights*”. (BIGGE, 1977, p.13), tomando-se *insight* como a clarificação do campo percebido.

Alguns pontos que considero importantes para o desenvolvimento do aluno, seja como indivíduo, seja como profissional são apresentados nesse capítulo em busca de uma visão holística na sua formação, bem como a minha metodologia de ensino aplicada em sala de aula, nas disciplinas que leciono. Essa metodologia é apresentada nos subitens: 4.1.1. Acolhimento e empatia; 4.1.2. Reconhecimento do campo do aluno; 4.1.3. Identificação de bloqueios; 4.1.4. Respeito à individualidade; 4.1.5. Estímulo à experimentação. Finalizo com a importância de uma visão global do processo pelo qual passa um designer de Moda. Os autores que embasam este capítulo são Bigge, Mamede-Neves, Bondia, Prendergast e Schön.

4.1 Metodologia de ensino aplicada em sala de aula

Combinando a minha experiência vivida em sala de aula, após muita reflexão e muitos ajustes nas minhas práticas educacionais, com a experiência realizada no início do mestrado, quando me coloquei na posição de aluno, entendo que o professor deve estar, cada vez mais, atento às características daqueles colocados sob sua responsabilidade nas universidades. O que vou expor não se trata de uma forma infalível de ensino, uma didática única e sim uma maneira de aproximação com os estudantes, identificando seus bloqueios, estimulando-os, instigando-os, mediando seu conhecimento, levando-os a aprimorar suas percepções sobre suas obras. O professor ainda não conhece a vivência de cada aluno ao entrar na faculdade de Design de Moda; onde e como construiu suas competências, suas habilidades, como planeja, como raciocina, como resolve problemas, como abstrai, o que experimentou, que bagagem ele carrega. Concordo com Schön (1993) que defende o design como uma atividade que requer prática reflexiva, não só para quem aprende como também para quem ensina. É necessário que o caminhar do

professor junto ao aluno deve ser flexível e reflexivo, com possibilidades de mudanças de direções, de recomeços, de reconstruções, sempre respeitando as individualidades, tempo e contextos. Assim, é importante que a atividade de docência seja capaz de criar alternativas que mantenham no estudante a curiosidade e o foco, em um trabalho de qualidade, viabilizando a expansão da ação para novos horizontes.

4.1.1 Acolhimento e Empatia

No primeiro dia de aula, ocorre o contato inicial entre aluno e professor, o momento de acolhimento, de empatia, de ser plural, apresentando ao estudante um ambiente rico de novas possibilidades, novos ganhos. Essas atitudes devem acompanhar todo o processo, no qual o docente se coloca no lugar do outro sem críticas e julgamentos. Atualmente, as pessoas têm se isolado em seus mundos, com suas razões, seus medos, suas posições pré-concebidas e, em especial, em seus muros tecnológicos. Nesse sentido é que o professor tem um papel importante, não o de ajudar a resolver problemas, mas colocando-se no lugar de escuta, amparando, demonstrando o desejo genuíno de apoiar, conduzindo este aluno a novas possibilidades de reorganização de seu espaço individual e profissional. Nesse convívio, é fundamental manter um tom de voz agradável, não impositivo, usando uma linguagem também gestual, promovendo a aproximação com o conteúdo e evitando o afastamento do desejo de aprender. O professor deve ser solidário, porém buscando deixar claro os limites e regras dos personagens desta cena: alunos e professor.

4.1.2 Reconhecimento do campo do aluno

De um modo geral, os alunos parecem entrar na faculdade férteis de imaginação e ideias, com uma vivência que delineia seu comportamento, suas atitudes. Cabe ao docente muita observação individual percebendo como cada um se comporta e como lida com as situações para, a partir daí, traçar uma estratégia de condução do grupo, mediando o conhecimento e apresentando o conteúdo definido pelas universidades de maneira prazerosa e de forma adequada, respeitando o campo, o comportamento do discente e como este percebe o mundo. Relembro que campo, para a Teoria de campo-Gestalt, é o ambiente onde se dá a aprendizagem. Mamede-Neves coloca a aprendizagem como um processo com

dimensões racional, afetiva, sócio-relacional e como um produto. A Figura 39 a seguir apresenta como Mamede-Neves se posiciona em relação à aprendizagem (esquema de autoria de Maria Aparecida Mamede-Neves, 2019, disponibilizado em aula da disciplina Estudos Individuais).

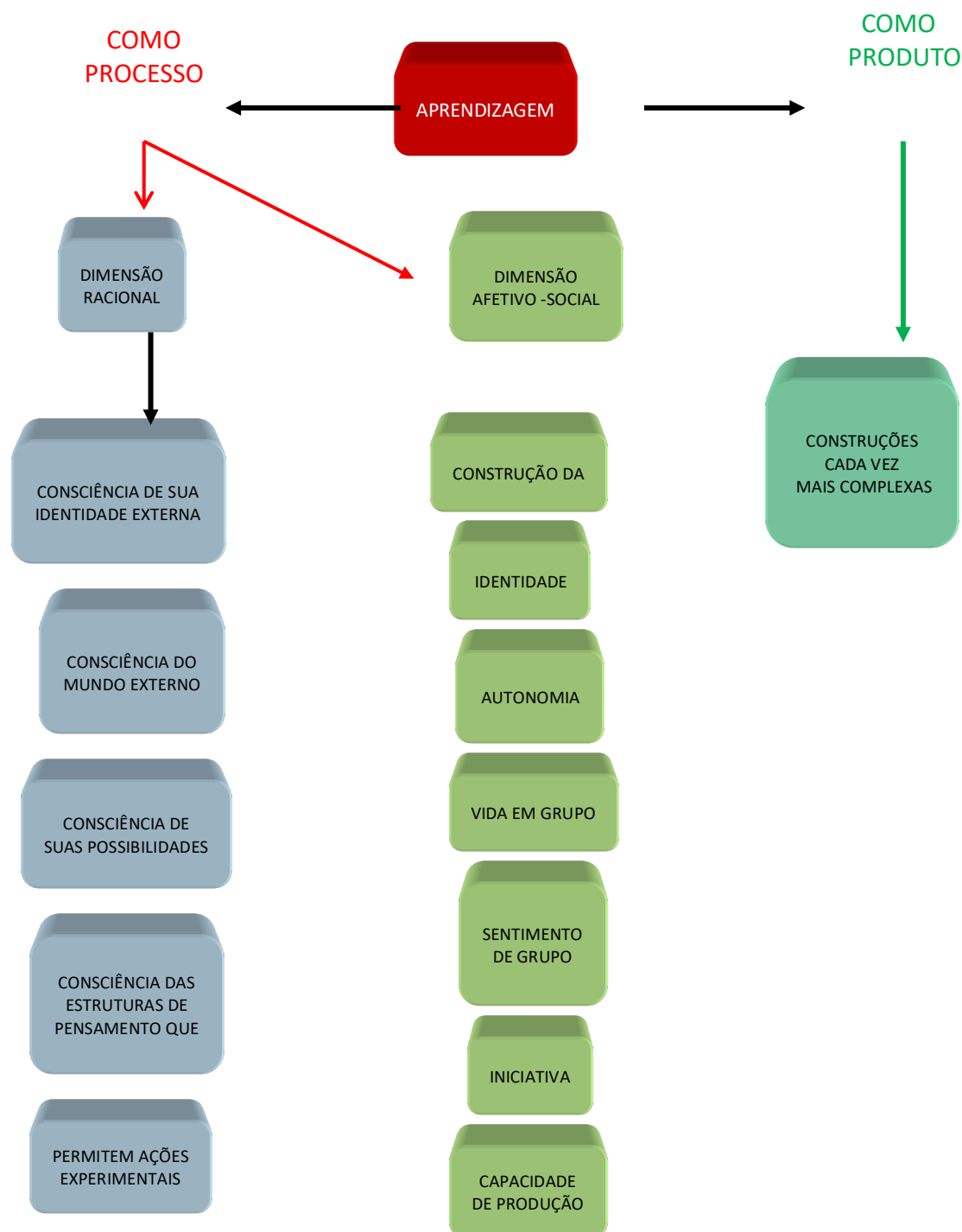


Figura 39 – Esquema de aprendizagem - Mamede-Neves

4.1.3 Identificação de bloqueios

Nas aulas de Desenho de Moda e Ilustração de Moda, ao entrar em contato com o campo do aluno, tenho tido a oportunidade de detectar neles alguns bloqueios adquiridos, que irão influenciar direta e negativamente na capacidade de expressar uma ideia a partir de uma representação gráfica. As críticas, os julgamentos e o medo da rejeição do adulto o impedem de prosseguir, fazendo-o, muitas vezes, desistir antes mesmo de tentar. Prendergast (2015, p.85) cita uma frase de – Jonathan Jepson⁷ “... não deixe que a rejeição o derrube, a moda é uma questão de percepção: uma marca pode odiar seu trabalho, mas outra vai amar”. Uma das formas de quebrar o bloqueio é a partir do encorajamento do aprendiz, mostrando que o caminhar é uma estrada, que cada um se encontra num momento, que não deve olhar para o lado, para o trabalho de um colega, como uma atitude de derrota. O professor deve também desmistificar alguns cânones, como por exemplo, as mãos, pés, detalhes de rostos no Desenho de Moda, que podem ser representados com menos traços; o que importa no caso do Design de Moda é a roupa.

Como exemplos, para diminuir o bloqueio em relação a desenhos, faço uso de alguns exercícios, tais como: esquecer a existência da borracha (objeto censurador); desenhar com caneta, propiciando a não existência de erro e sim a adaptação ao meio e à ideia de dar a volta na situação considerada equivocada; desenhar a figura humana, colocando-a de cabeça para baixo, criando novas relações mentais; desenhar com tempo contado, o que pode acontecer em situações em que a duração é curta, ou seja, fazer ou não fazer, literalmente sem tempo hábil para críticas; desenhar uma figura humana com poucos traços, onde é necessário estar atento às linhas mais significativas para representar a imagem; desenhar o entorno, ou seja o espaço que uma figura humana ocupa, percebendo informações que possam apoiar o projeto como um todo.

Entendo que o processo de construção de uma representação gráfica ocorre em três fases, como apresento na Figura 40. Na primeira - querer desenhar -, o interlocutor deve estar disponível para o aprendiz, se predispondo à ruptura de seus possíveis bloqueios. A segunda - desenhar um objeto real -, se dá a partir da

⁷ Jonathan Jepson, estilista londrino, bacharel em Moda pela Universidade de De Montfort no Reino Unido. Desde sempre, trabalhou com a Moda *high street* ao lado de nomes como Burberry e Oswald Boateng.

observação de um modelo apresentado como exemplo, uma referência visual para o desenho. Posso inferir que essa fase é exercida diariamente por todas as pessoas, ao observar e copiar um modelo, não importando o objeto visto. E é nesse momento que o indivíduo povoa a sua mente com as imagens disponíveis e necessárias para a representação de uma roupa. Quanto maior o contato visual e sensorial com diversos tipos de imagens e de peças do vestuário, maior será a “biblioteca mental”. A terceira fase - desenhar estilizado -, acontece quando o aluno já possui uma vasta quantidade de referências imagéticas, não só no âmbito do vestuário, como no universo em que vive. Nesse contexto, para projetar ilustrações de Moda, o aluno deve também imergir em conhecimentos tais como: de tecidos, suas gramaturas, texturas e caimentos; de Modelagem; e de como as peças são costuradas. Schön (1993) defende a ideia de que projetar é uma conversa reflexiva com os materiais, o que contribui para a tomada de decisões e troca de conhecimento. Dominando as principais linhas, volumes e proporções da figura humana e da roupa com suas características e peculiaridades, o estudante já se encontra apto a criar sua linguagem própria.

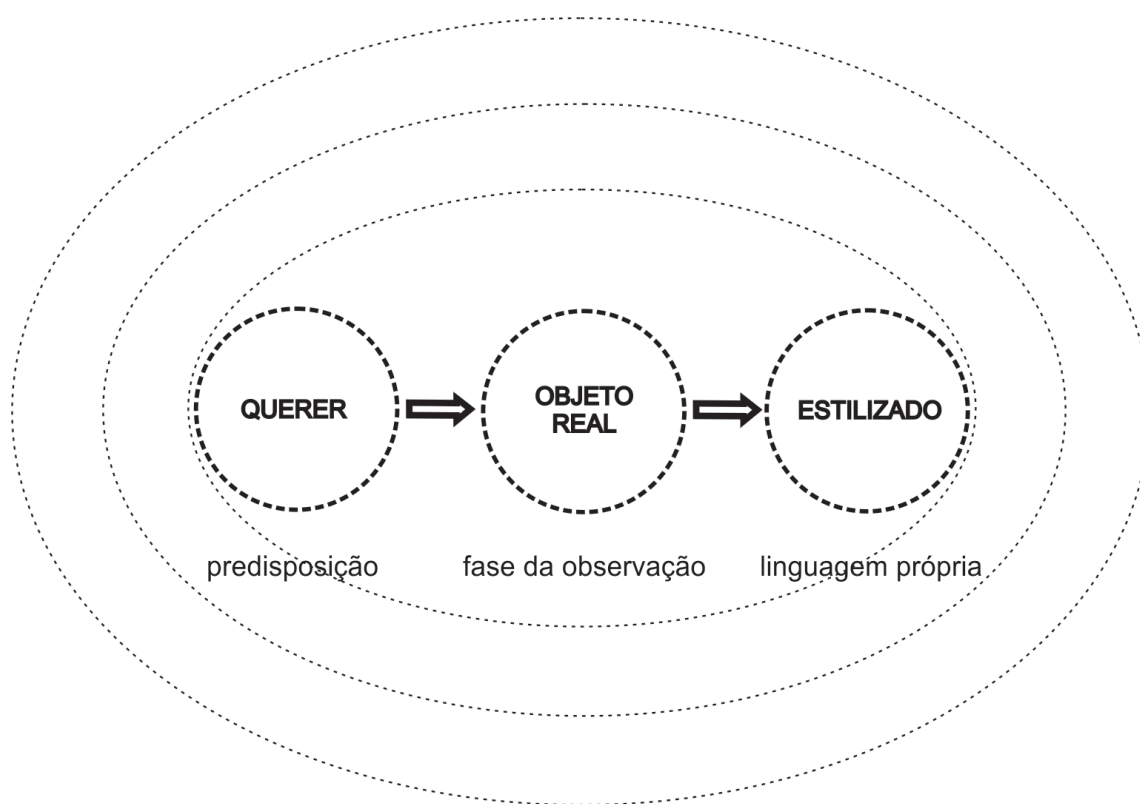


Figura 40 – Desenho da autora –Fases do desenho na visão da autora

Considero ser a terceira fase, a meta idealizada para o designer de Moda, pois ela demonstra a síntese do conhecimento necessário. Apesar do desenho ser uma das partes da tríade, e ser entendida como meio de representação de uma ideia para a concretização de um produto, é importante pontuar a importância da visão holística ao considerar cada uma das partes da tríade. Dominando o processo de criação como um todo, o resultado final - o produto roupa - será compatível com a ideia inicial.

Tenho constatado a existência de fragilidades/bloqueios também na disciplina de Desenho Técnico, quando constato dificuldades tais como a de visualizar uma roupa, entender o todo e suas partes e na redução de escalas, que implica conhecimentos básicos de Matemática. O Desenho Técnico é o princípio da concretização de um produto, quando serão estabelecidos aspectos tais como: vestibilidade, recortes, fechamento (zíper, botões, alamares, dentre outros), tipo de costura, pespontos, beneficiamentos (localização de bordados, de nervuras, dentre outros), em suas proporções adequadas. Esse desenho é uma representação gráfica essencial da Ficha Técnica de um produto, que contém todo o histórico de existência da peça. Na disciplina de Modelagem, o grande impasse ocorre em aspectos diretamente ligados à Geometria bem como à Matemática básica: na planificação de um volume e na realização da volumetria de um plano, o que desenvolve a visão espacial, disciplinas essas que possivelmente foram apresentadas na escola desvinculadas dos fatos que ocorrem e pertencem à vida cotidiana.

4.1.4 Respeito à individualidade

O respeito à individualidade, à diversidade e ao traço, é uma linha de conduta que deve ser usada para costurar a forma como o sujeito vê o desenho na reprodução de figuras humanas que representam os seus modelos. Reforço a necessidade de incentivar individualmente cada sujeito, respeitando a diversidade e o seu traço, a forma como ele vê o desenho na reprodução de figuras humanas que representam os seus modelos, como, por exemplo, pessoas com cabelos cacheados costumam reproduzir essa característica em seus desenhos. Busco entender e respeitar o que o aluno reproduz em seu traço de figura humana, o momento que está vivendo, ou contestando um padrão estético, porém sempre atentando-o para o foco solicitado em sala de aula. Como exemplo, o caso de um aluno cujo momento de vida no

Design de Moda era o de construir roupas para pessoas agênero; assim, não desejava representar rostos masculinos ou femininos; era seu ambiente. Instiguei-o a uma reflexão para uma possível reprodução de diferentes expressões faciais, de forma que seu desenho não tivesse um enquadramento de gênero. Finalmente, o aluno teve seu *insight* e desenhou croquis sem adequados, com diferentes expressões.

Já a disciplina de Desenho Técnico, na qual as regras são rígidas; poucas interferências pessoais do aluno podem ser feitas, como por exemplo, a representação de ganchos de calça e cavas de camisas com manga. Este desenho como o próprio nome diz é técnico, em que a interferência criativa do estudante não tem muito espaço. Nele é necessário evidenciar as folgas, recortes, pespontos e todos os detalhes existentes na peça, não especificados no croqui. Com muita experimentação e com exercícios que desenvolvam o raciocínio lógico-dedutivo, - treinando subsídios elementares de proporção-, e percepção de como é feita uma roupa, - apresentando várias imagens de desenhos técnicos, de roupas para que toquem e sintam as costuras, os recorte e todos os detalhes que uma peça possui -, o aluno torna-se capaz de desenvolver um desenho técnico adequado ao croqui, usando os estímulos sensorial e visual. Já na disciplina de Modelagem, alguns trazem conhecimentos aprendidos ao longo da vida, seja com familiares, seja no trabalho. Sempre que possível, apresento outros caminhos para a Modelagem de determinadas peças para que o aluno amplie seu conhecimento e crie sua própria maneira de modelar, fazendo-o experimentar outras formas de executar uma mesma peça. Apresento imagens de roupas, ensino seus moldes, associo esses moldes a outras peças que podem ser derivadas dele. É o caso de um tubo com recorte vertical que pode servir de base para vários modelos de vestidos, como um vestido sem alça, vestido com ou sem amplitude, com recorte a partir da cava ou do ombro. A Figura 41 apresenta quatro variações derivadas de uma única modelagem.

A seguir, exemplifico, além do Desenho Técnico do vestido sem alça, o processo de modelagem de forma sucinta, a partir do molde do vestido base, Figura 42, e a modelagem resultante do processo, Figura 43. Outro exemplo resultante do vestido base, com seu Desenho Técnico, é o vestido com amplitude, Figura 44, seguido da modelagem da peça, Figura 45.

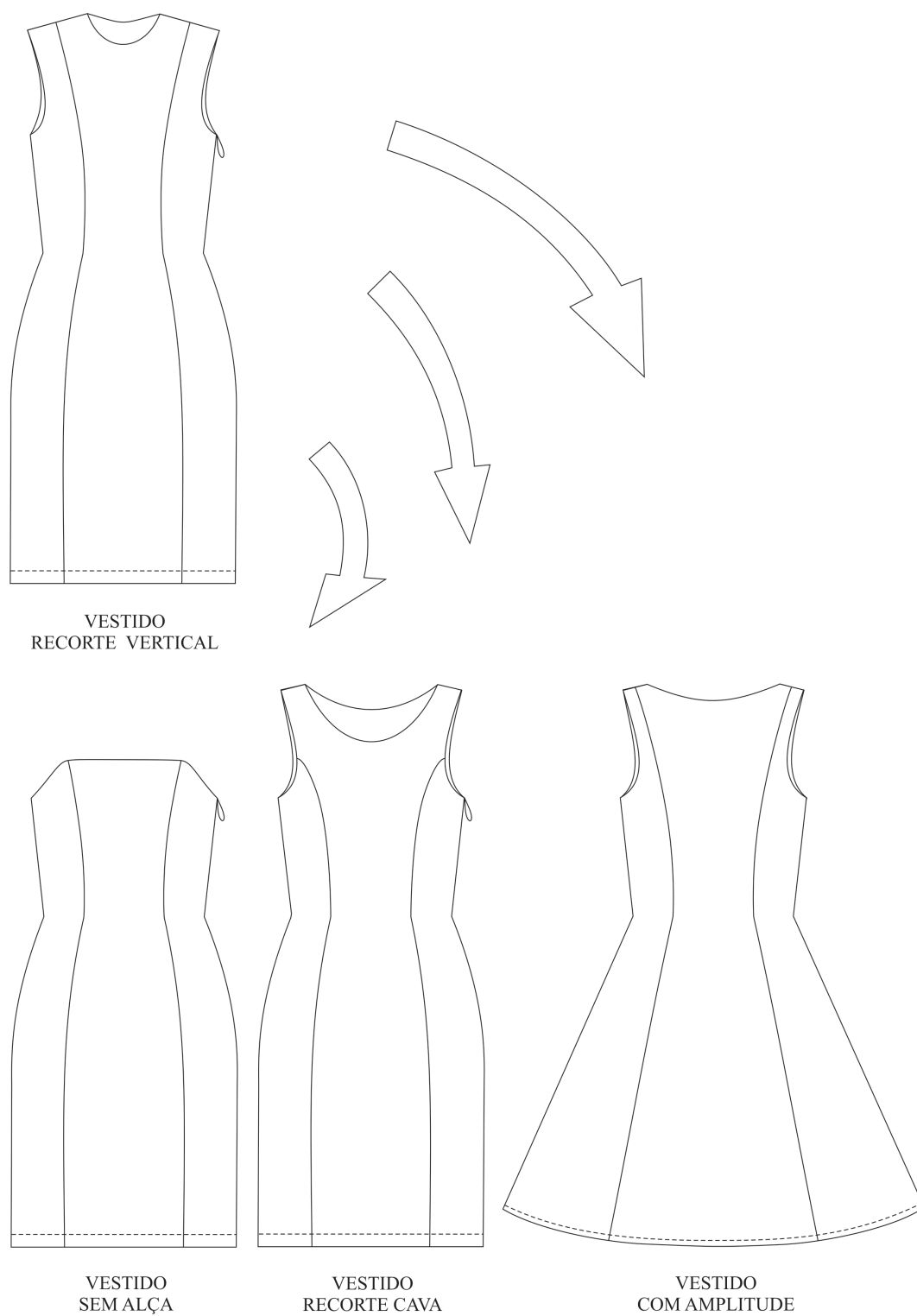
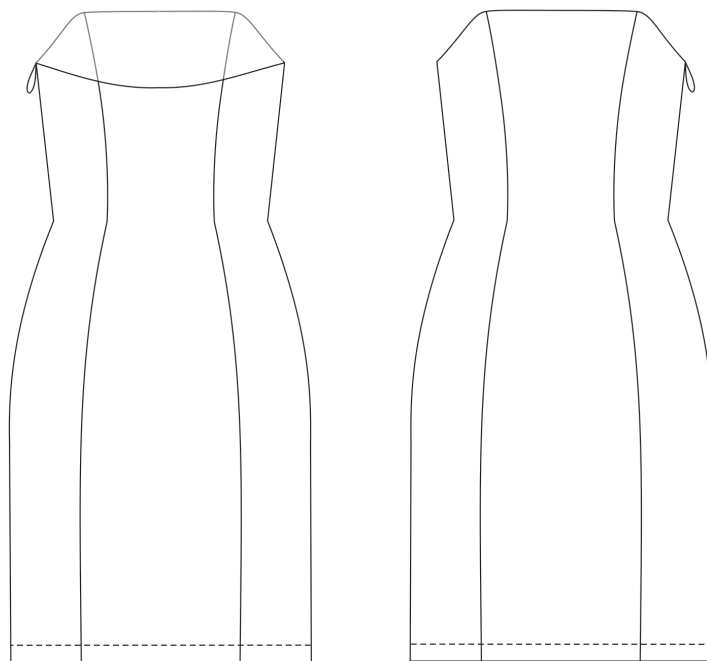
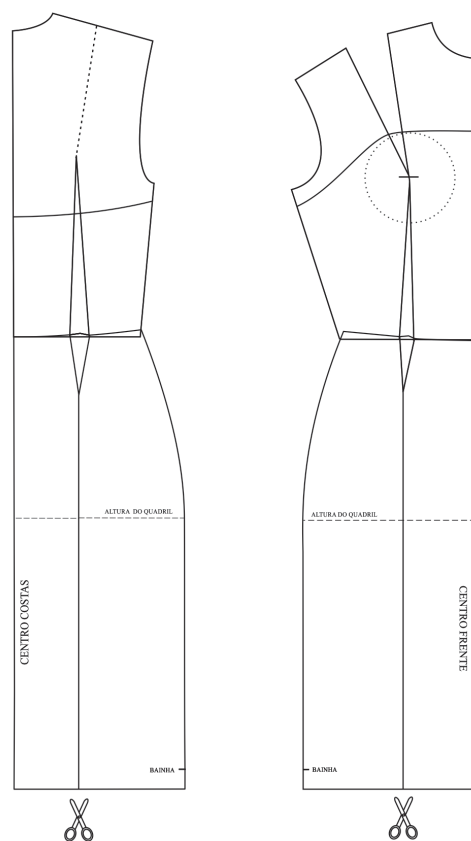


Figura 41 – Desenho da autora – Vestidos obtidos a partir de uma única modelagem

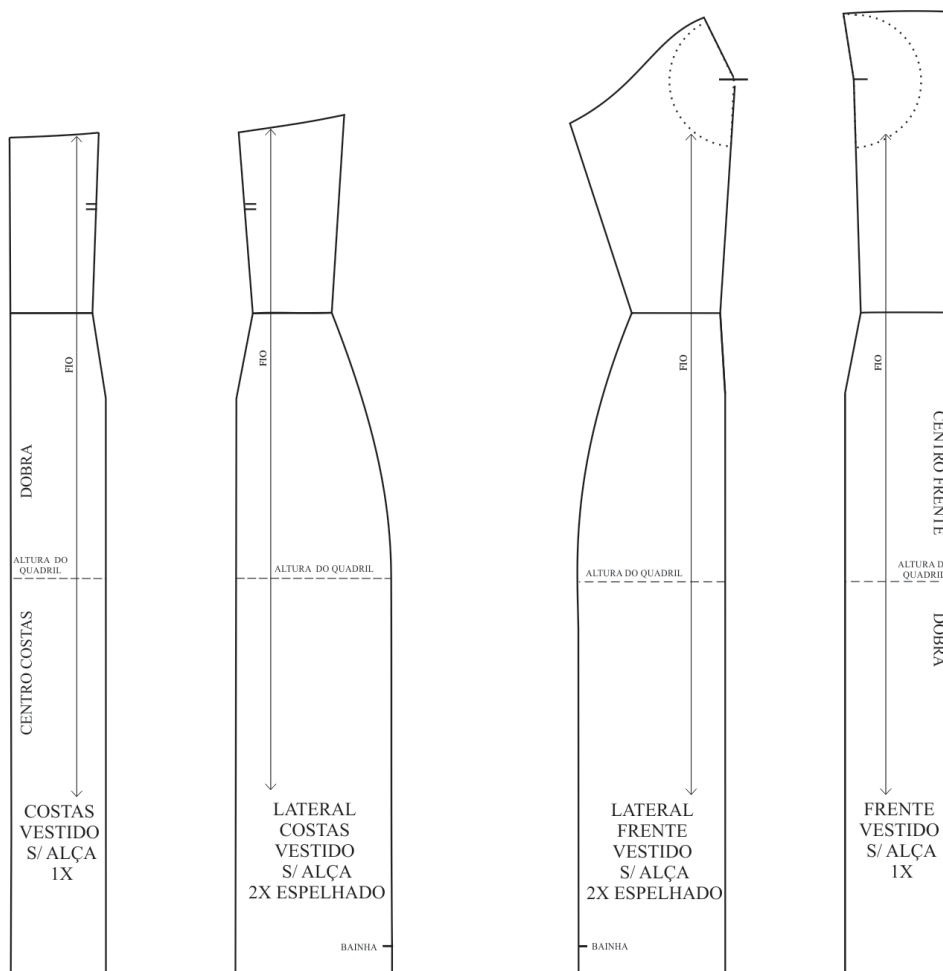


VESTIDO SEM ALÇA COSTAS E FRENTE



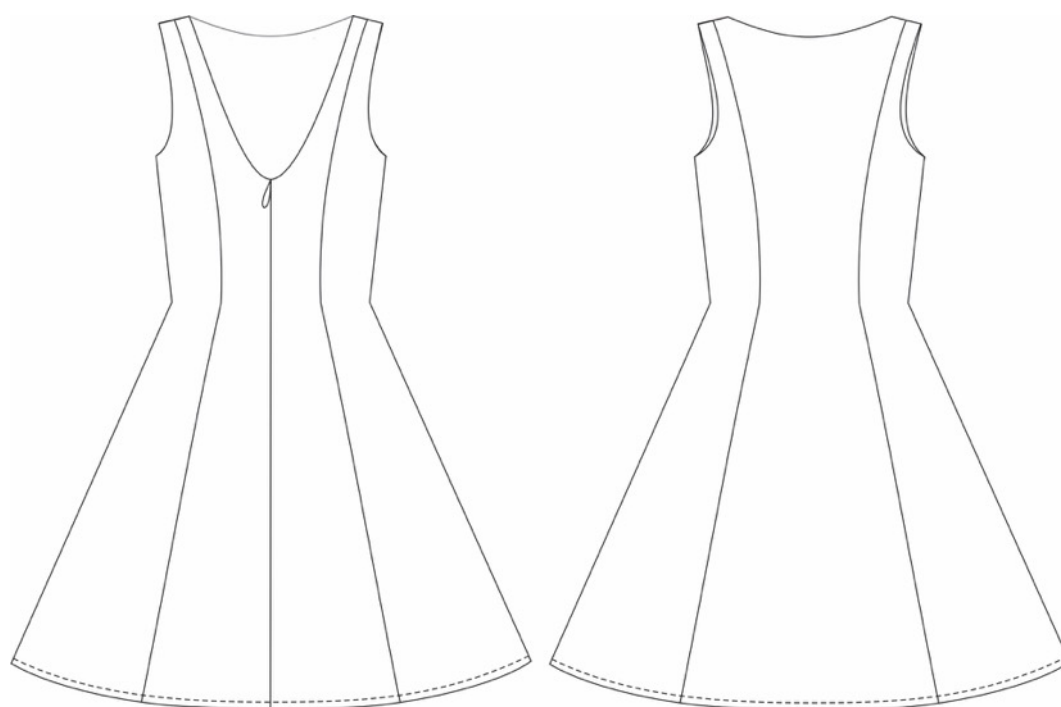
VESTIDO-BASE COM RECORTE VERTICAL

Figura 42 – Desenho da autora – Vestido sem alça – Desenho Técnico e Modelagem

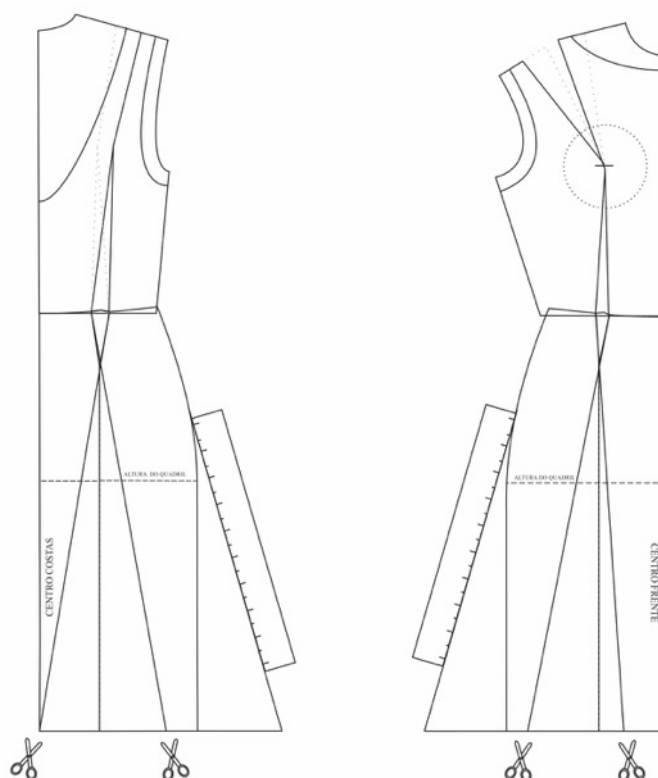


MODELAGEM - VESTIDO SEM ALÇA COSTAS E FRENTE

Figura 43 – Desenho da autora – Vestido sem alça – Modelagem

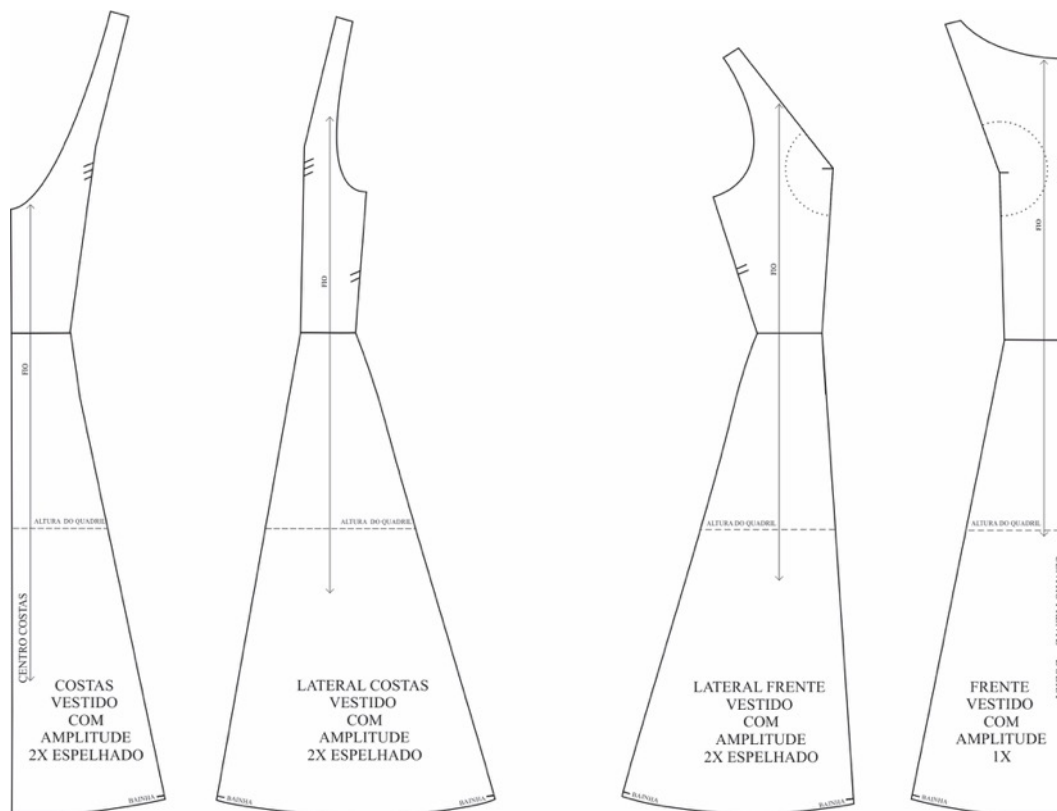


VESTIDO COM AMPLITUDE COSTAS E FRENTE



VESTIDO-BASE COM RECORTE VERTICAL

Figura 44 – Desenho da autora – Vestido com amplitude – Desenho Técnico e Modelagem



MODELAGEM - VESTIDO COM AMPLITUDE COSTAS E FRENTE

Figura 45 – Desenho da autora – Vestido com amplitude – Modelagem

Esta modelagem pode também ser transformada em um vestido de noiva com cauda evasê e até mesmo em casacos como jaquetas, redingotes dentre outros modelos. O principal objetivo neste caso é o de desenvolver a percepção visual e o raciocínio lógico-dedutivo, fazendo o aprendiz entender as possíveis transformações de uma simples modelagem em outras mais elaboradas, multiplicando as possibilidades de criar modelos diferenciados, de acordo com a sua ideia projetual, respeitando assim a sua individualidade e o seu desejo. Apropriando-se do saber fazer, o aluno ganha autonomia.

A Figura 46 mostra um outro exemplo de transformação de um modelo base (saia básica) em outros modelos como: saia evasê, saia envelope, saia rabo de peixe e saia afunilada.

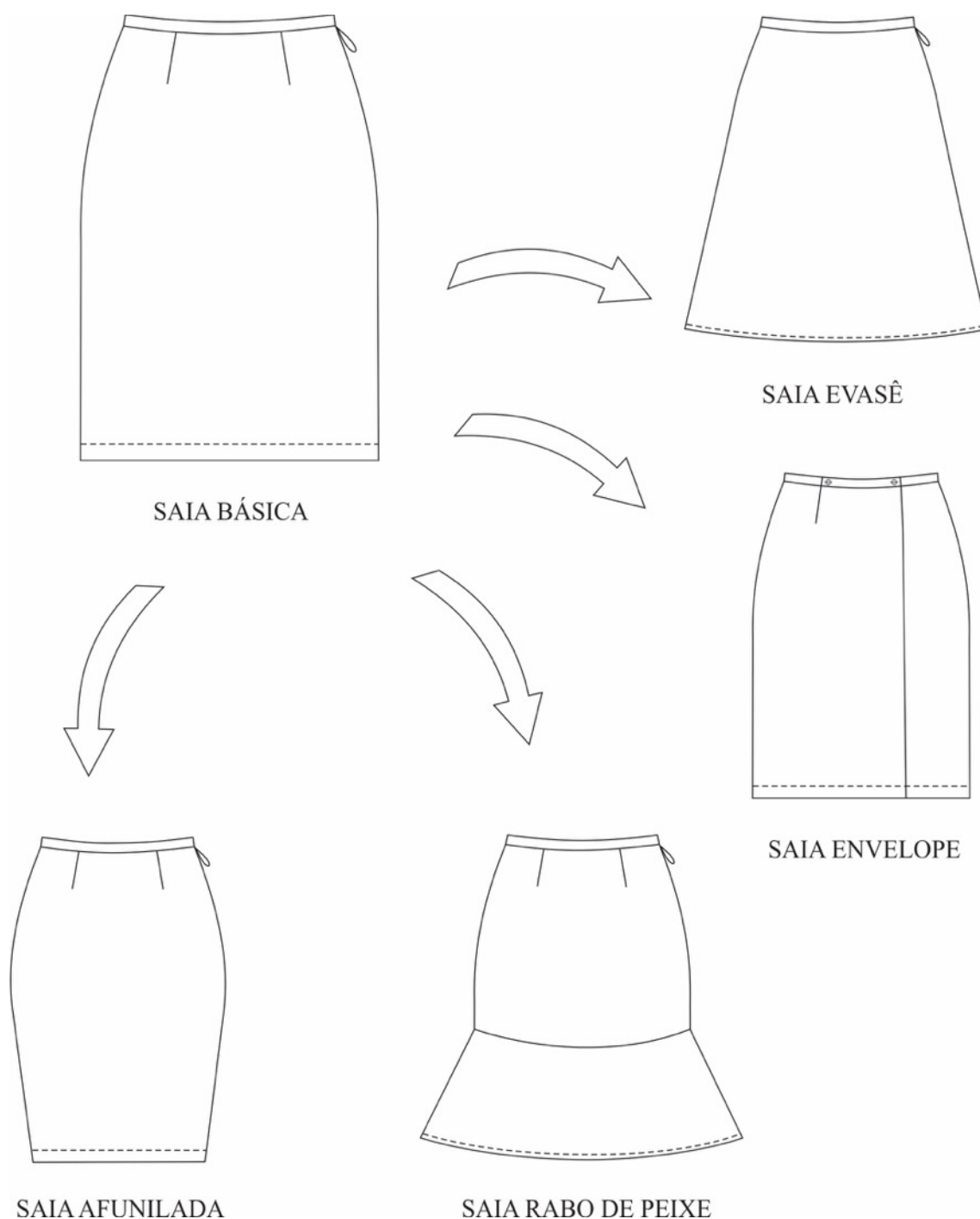
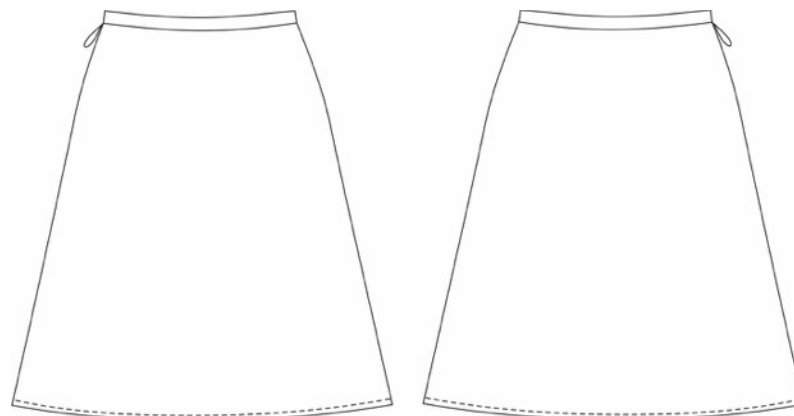
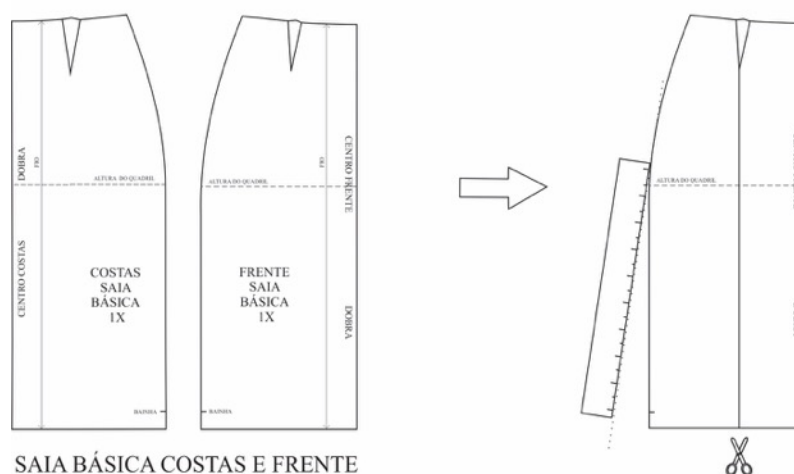


Figura 46 – Desenho da autora – Saias obtidas a partir de uma única base

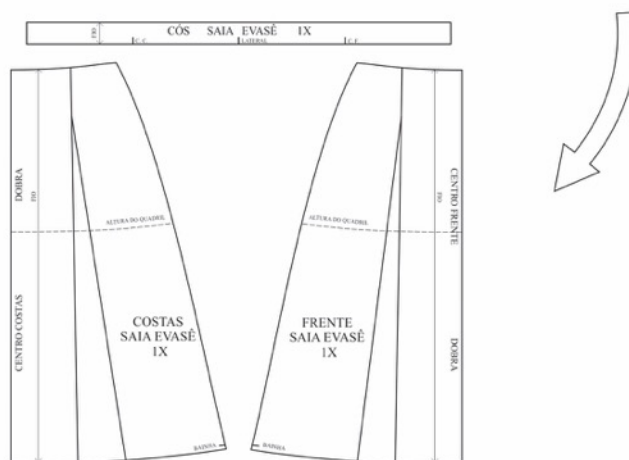
A seguir, exemplifico, além do Desenho Técnico da saia evasê, o processo de modelagem de forma sucinta, a partir do molde base e a Modelagem resultante do processo, Figura 47.



DESENHO TÉCNICO - SAIA EVASÊ COSTAS E FRENTE



SAIA BÁSICA COSTAS E FRENTE



MODELAGEM - SAIA EVASÊ COSTAS E FRENTE

Figura 47 – Desenho da autora – Saia evasê – Desenho Técnico e Modelagem

Exemplo de saia envelope com seu Desenho Técnico, o processo de modelagem de forma sucinta, a partir do molde base e a Modelagem resultante do processo, Figura 48.

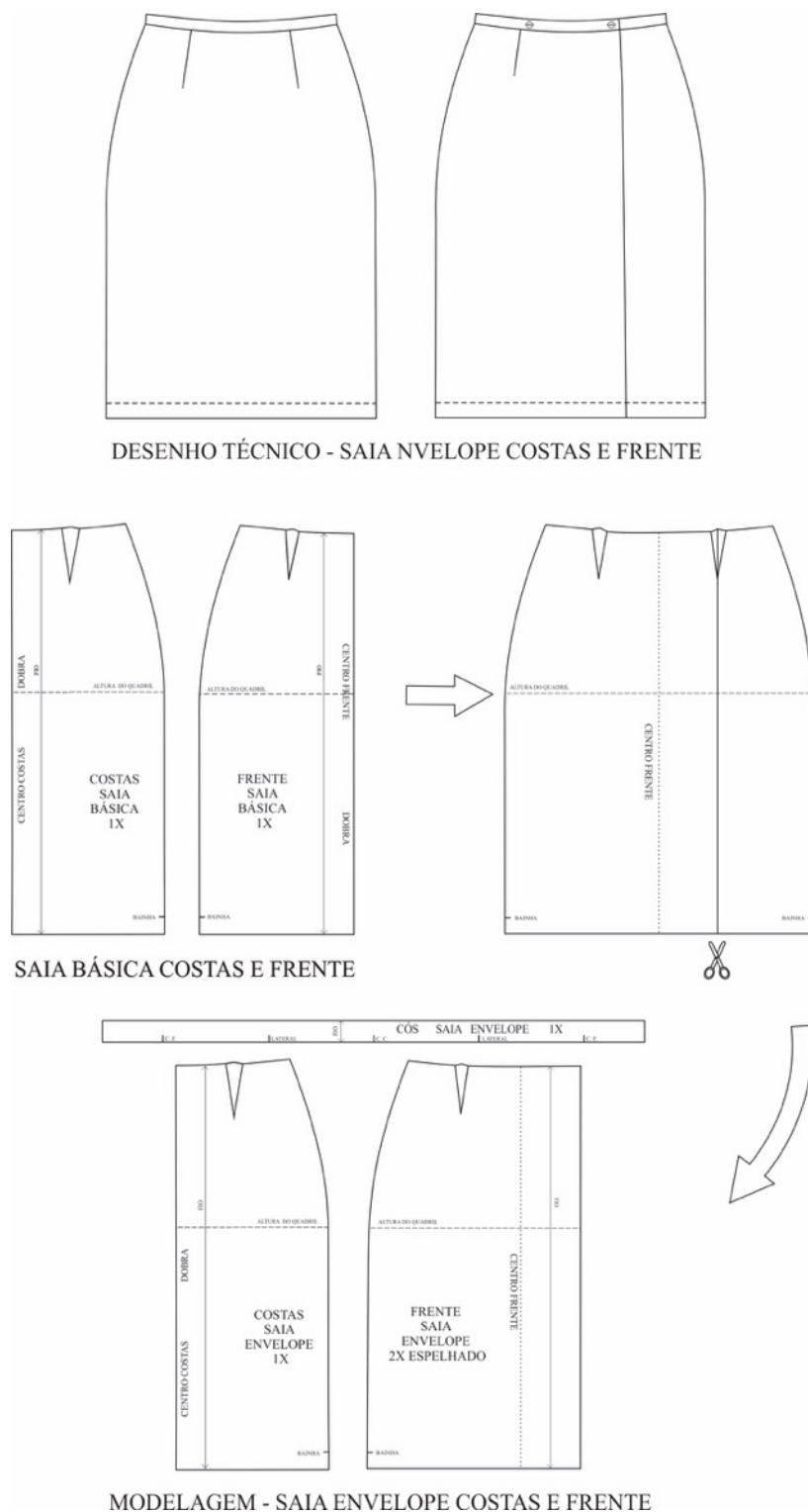
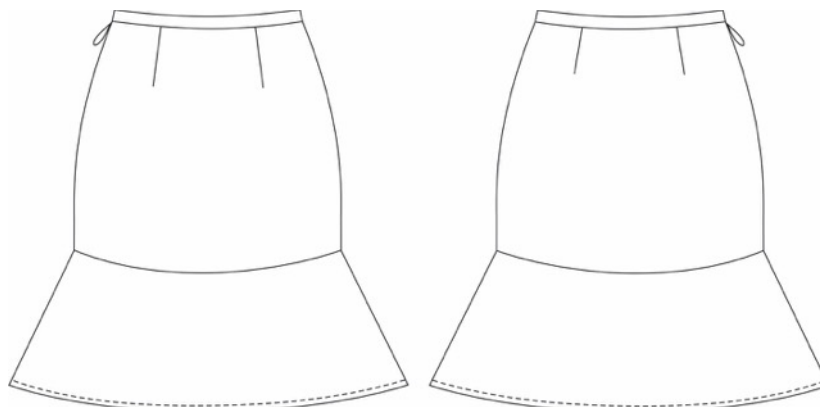
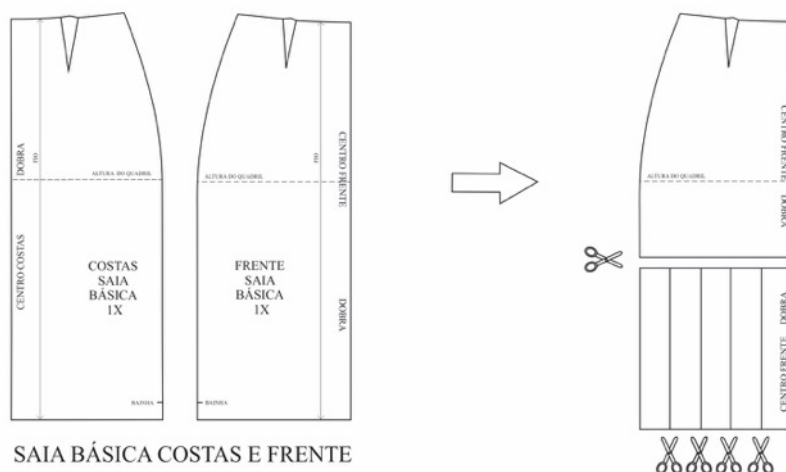


Figura 48 – Desenho da autora – Saia envelope – Desenho Técnico e Modelagem

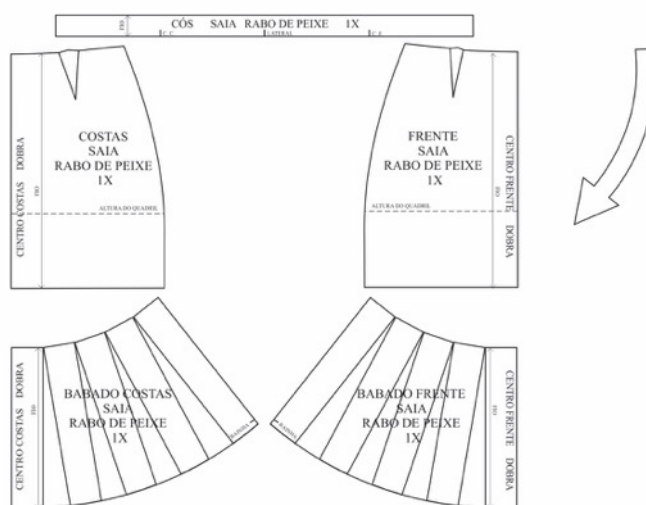
Exemplo de saia rabo de peixe com seu Desenho Técnico, o processo de modelagem de forma sucinta, a partir do molde base e a Modelagem resultante do processo, Figura 49.



DESENHO TÉCNICO - SAIA RABO DE PEIXE COSTAS E FRENTE



SAIA BÁSICA COSTAS E FRENTE



MODELAGEM - SAIA RABO DE PEIXE COSTAS E FRENTE

Figura 49 – Desenho da autora – Saia rabo de peixe – Desenho Técnico e Modelagem

Exemplo de saia afunilada com seu Desenho Técnico, o processo de modelagem de forma sucinta, a partir do molde base, e a Modelagem resultante do processo, Figura 50.

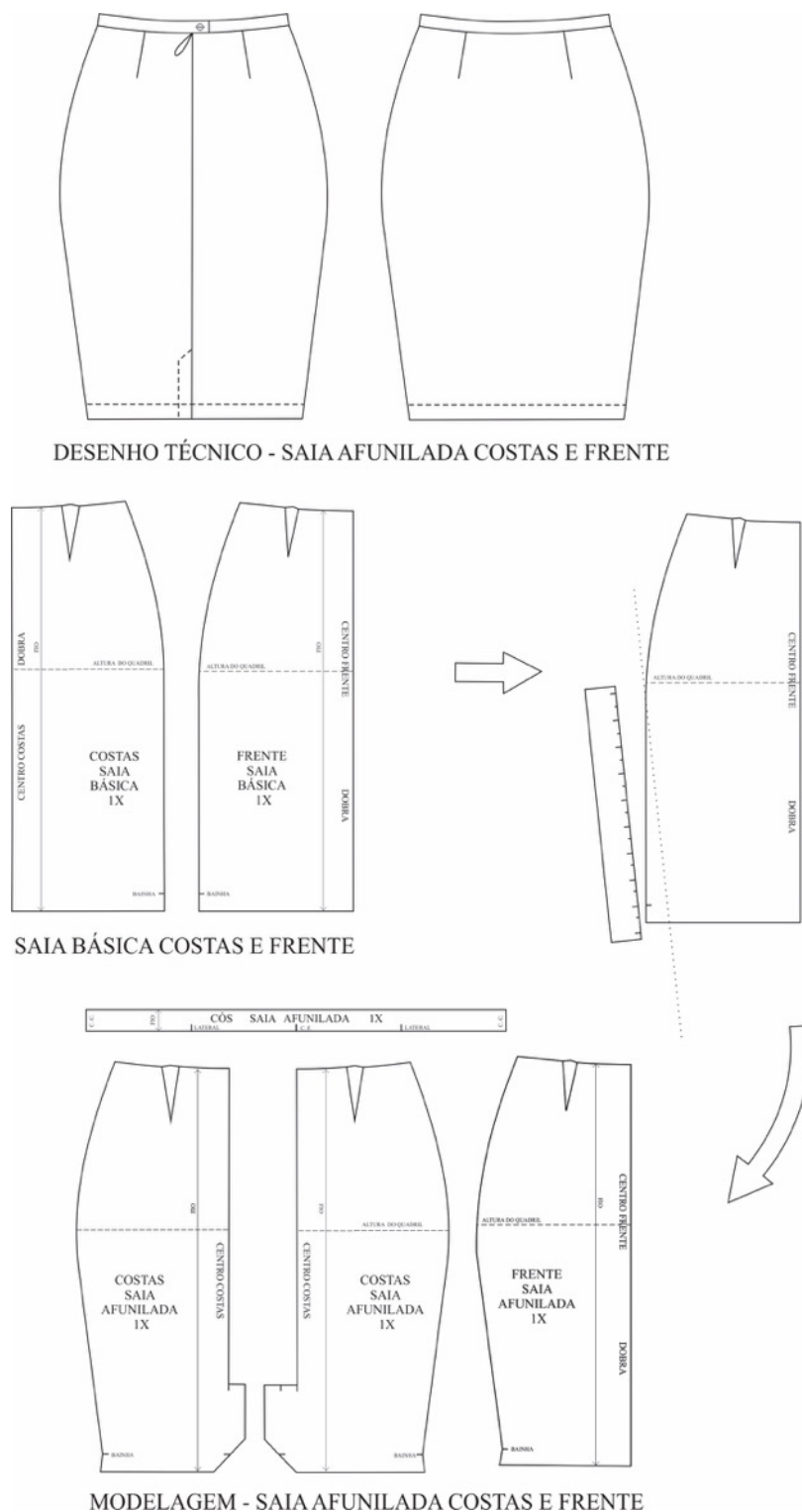


Figura 50 – Desenho da autora – Saia afunilada – Desenho Técnico e Modelagem

4.1.5 Estímulo à experimentação

Nas disciplinas que ministro, Desenho de Moda, Ilustração de Moda, Desenho Técnico e Modelagem, a práxis é fundamental. Quanto mais o aluno coloca a “mão na massa”, melhores resultados obterá em cada uma delas. Porém, para um designer de Moda não basta o desenvolvimento completo em apenas uma ou duas das disciplinas, uma vez que o processo de “ver”, perceber e construir a partir de uma ideia, bem como elaborar um desenho e concretizar um produto roupa deve ser considerado em sua totalidade e não em partes constituintes. Instigo e cobro dos alunos a experimentação de diversas técnicas nas disciplinas, não permitindo que se acomodem com apenas um resultado, retirando-os da zona de conforto, instigando-os a seguir a diante, para evitar a estagnação e fazer aflorar suas potencialidades. É necessário experimentar através da ação, fato que requer tempo, uma zona confortável para o empirismo e a incorporação de saberes através de tentativas e erros. Bondía (2002) coloca que a experiência é pessoal, individual e intransferível.

Além de estimular o aluno a iniciar o Desenho de Moda, mesmo que seja com traços básicos, é sempre necessário incentivar o desejo pelo aprendizado, fortalecendo a motivação intrínseca, como afirma Mamede-Neves e já citado no Capítulo 3, para propiciar novos conhecimentos e olhares referentes à Moda, como por exemplo, das próprias técnicas de desenho/ilustração, das técnicas de costura, beneficiamentos de superfícies têxteis, abrindo espaço para a experimentação, considerando possíveis erros. É hora de começar a ter intimidade com os materiais utilizados no nosso campo, de fazer experimentos, visitar lojas de tecidos para que toque e sinta o “caimento” e suas texturas. Ou seja, concomitantemente, o aluno deve testar em tecido o que pretende projetar no desenho de Moda, numa constante interação entre o testar e o projetar.

Na disciplina de Desenho de Moda, após experimentar a proporção e a diferença entre a figura humana real e a figura humana de Moda, projeto figuras de roupas na lousa, assim como apresento peças de roupas ao vivo para que entendam e percebam como desenhar o caimento e a consistência dos tecidos. Nesse momento, também apresento, em alguns casos, em linhas gerais a modelagem da roupa e como se comporta no corpo. Em Ilustração de Moda, todas as experiências acima relatadas também acontecem, porém a diferença reside no fato de que a

representação da roupa é experimentada com técnicas de ilustração, como colagem, aquarela etc. fazendo o aluno visualizar a existência de inúmeras possibilidades de representar uma roupa, e a rica viabilidade de expressão, adequação e imersão de uma ilustração no tema proposto na coleção. Além de escolher uma pose adequada à roupa, as técnicas de ilustração levam o interlocutor ao entendimento mais rápido da ideia do designer de Moda. Por exemplo, fazer uma ilustração usando o café como tinta, quando a inspiração da coleção vem de um tema relacionado a fazendas, barões, interior de Minas Gerais. Além do tom desse fruto remeter imediatamente aos tons terrosos, o odor que ficará no papel remeterá imediatamente à compreensão do tema. Um outro exemplo: quando a inspiração da coleção for viagens, quando haverá um enriquecimento cultural de vários locais, uma boa opção para representar os croquis é a técnica de colagem; justaposição de informações a partir da junção de fragmentos, de sobreposições de emoções, de aglomerados de novas amizades, de partes que formam um todo. Ressalto também a importância da escolha da pose adequada ao tema, à proposta da roupa. É muito comum os alunos fazerem desenhos estáticos e somente de frente, ignorando os movimentos do corpo de costas, de lado, como se a roupa não fosse tridimensional e que deve servir ao corpo a que se propõe vestir. Por exemplo, se a roupa possui um bordado nas costas, a pose escolhida deve mostrar tal detalhe. Outro exemplo, seria que o desenho deve também transmitir movimento, como no caso de uma coleção que enfoca um estilo musical, como o *rock*.

Como aflorar a ideia dos alunos? No início, a maioria ainda está num patamar em que a *ideia* de roupa vem de imagens de roupas. Por isso, nesse primeiro momento, instigo-o a visualizar peças do vestuário com vários caimentos, de diversas épocas e como elas se comportam nos diferentes corpos, alimentando assim seu banco de imagens mentais. Num segundo momento, encorajo-os a perceberem que todas as formas, independentemente de serem roupas, nutrem a ideia de construção de uma roupa. E pela observação, novas imagens passam a ser incorporadas à mente do indivíduo e possivelmente, em alguma ocasião, serão utilizadas para a construção de uma ideia. É o momento de magia, quando o aluno percebe que qualquer objeto, qualquer forma e até mesmo um som, se transforma em imagem que pode servir como inspiração na criação. Acontece o *insight*, uma centelha de luz que clareia uma possível escuridão. Concomitantemente, o diálogo com o aluno e o conhecimento de seu campo me conduzem a mostrar-lhe, possíveis

caminhos para sua busca de referências imagéticas. É um parto, é apoio ao aluno para dar à luz a sua ideia.

Na disciplina de Desenho Técnico, faço-os observar e desenhar muito, entender as proporções da peça, vestir a peça para entender como ela se comporta e experimentar através de inúmeros desenhos, sempre vinculando este fato à Modelagem. Olhar, tocar, experimentar. Na disciplina de Modelagem, além de muita análise, compreendendo as dimensões e a partir de exercícios de percepção que se fundamentam na Psicologia de Campo da Gestalt, fazer com que vejam sempre o todo para depois decompô-lo.

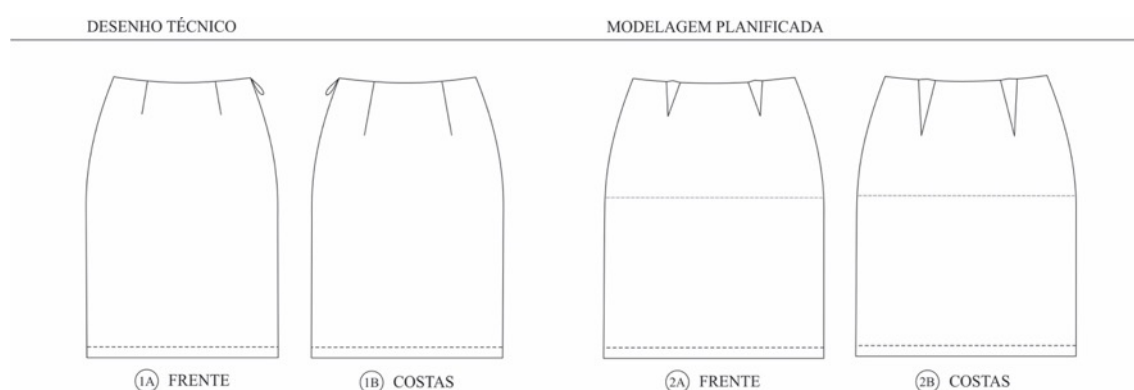


Figura 51 – Desenho da autora – Saia básica: Desenho Técnico e Modelagem

Por exemplo, o aluno deve observar uma saia básica que possa ser desmontada, dando chance de perceber as partes e as respectivas formas que compõem esta peça (inclusive as pences), como na Figura 51. Em seguida, montá-la, tendo cada passo o seu porquê explicado. Sempre coloco o aluno em um constante e insistente trânsito entre a bidimensionalidade e tridimensionalidade para que isso se torne um hábito. A experimentação também se faz presente na disciplina Design de Superfície, em que o aluno transforma uma superfície agregando valor a ela. Podemos citar como transformações: nervuras, casa de abelha, planos construídos a partir de rolotês, bordados, bordado Richelieu, matelassê etc. Nesse caso, deve ser considerada a ordem da execução dos processos de construção. Dependendo do tratamento utilizado, é necessário considerar se esse será feito antes ou depois do corte da peça. Um exemplo é o uso da técnica casa de abelha, em que é fundamental executá-la antes do corte do molde no tecido.

4.2 Visão holística

O aluno, como um proprietário de sua cabana, de seu espaço, deve poder transitar pelos cômodos dessa construção livremente, com segurança e prazer, mediado pelo professor capaz de vê-lo como “uma pessoa, seu ambiente e a interação da pessoa com o ambiente – tudo ocorrendo num só tempo”. (BIGGE, 1977, p. 13). O ideal é que isso aconteça no curso de Design de Moda, ou seja as disciplinas devem ser apresentadas de forma que os conteúdos estejam correlacionados, fazendo o aprendiz entender que as disciplinas se completam como um todo; não são conhecimentos estanques. Tal fato acontece em projetos que atuo como colaboradora, e nos quais os professores estão disponíveis para orientar os alunos em um mesmo espaço físico. O trânsito livre do educando, em busca de aspectos do seu interesse e conforme suas necessidades momentâneas, facilita o entendimento do processo criativo do design.

Nas disciplinas que ministro, procuro mostrar a correlação entre os desenhos (de Moda e Técnico) e a Modelagem, os materiais com suas texturas, costuras e acabamentos. Como exemplo, cito: em uma aula de Desenho Técnico, pedi para que os alunos desenhasssem uma saia lápis (afunilada). Alguns traçaram a linha lateral muito arredondada conforme apresentado na Figura 52, item 1A frente e 1B costas. Outros traçaram essa linha lateral corretamente, utilizando uma linha curva (representando o quadril) seguida de uma linha reta, conforme mostra a Figura 52, item 2A frente e 2B costas. O traçado correto foi feito por alunos que tinham acabado de aprender a modelagem da saia lápis, conforme apresento na Figura 52, item 3A frente e 3B costas, fazendo imediatamente a relação do molde com o Desenho Técnico.

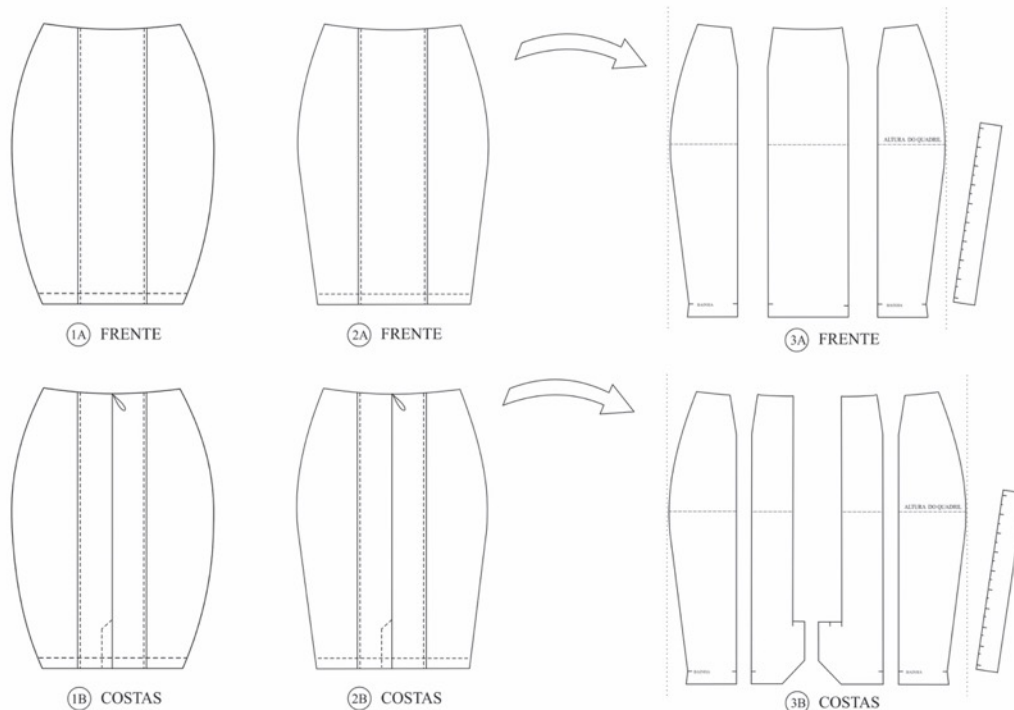


Figura 52 – Desenho da autora – Saia lápis (afunilada): Desenho Técnico e Modelagem

Vale ressaltar que em uma confecção o Desenho Técnico é feito para orientar a modelista na construção do molde da peça, ou seja, o Desenho Técnico acontece antes da modelagem. Numa faculdade, o ideal é que o aluno saiba modelar para fazer corretamente esse desenho. Com o conhecimento de modelagem, o inverso acontecerá com facilidade, ou seja, ele será capaz de fazer um Desenho Técnico correto a partir de um croqui. É o trânsito livre proposto na tríade.

Quando o aluno tiver construído as habilidades de desenhar, perceber e construir ele terá a competência necessária a um designer de Moda. E quanto mais qualificado estiver o designer de Moda, a partir do domínio de diversos tipos de construção da roupa, mostrando-se polivalente e com o olhar treinado nas questões estéticas, maior será sua chance de colocação no Mercado de Trabalho.

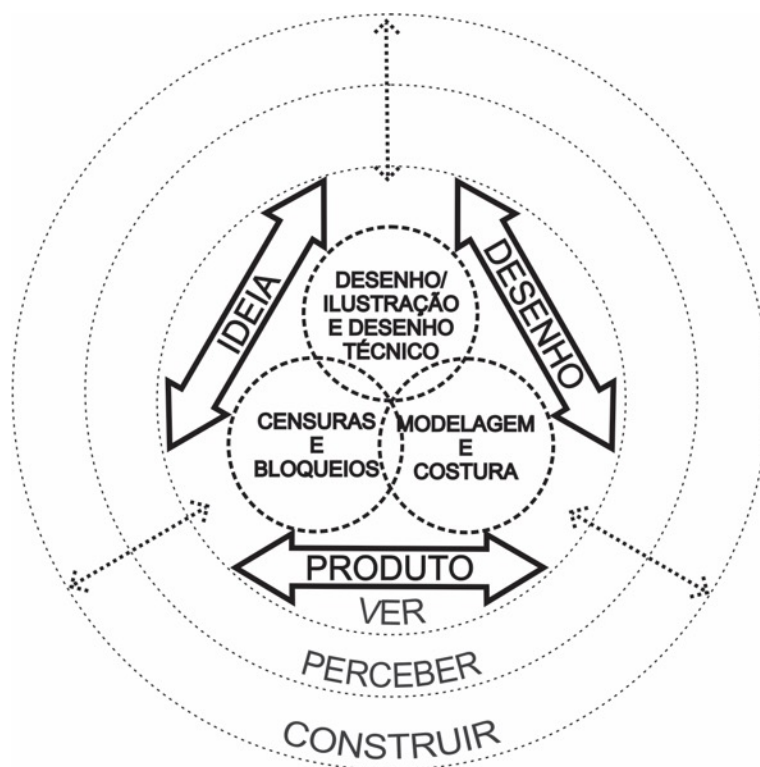


Figura 53 – Desenho da autora – Triade proposta e a visão holística do processo de Design de Moda

A Figura 53 representa a tríade proposta que após todo o processo interatuante de acolhimento, de empatia, de reconhecimento do campo do aluno com sua bagagem; da identificação de bloqueios, buscando rompê-los; do respeito à individualidade; do estímulo à experimentação; à curiosidade e do aguçamento da percepção, pontua a necessidade da visão holística no processo de aprendizagem-ensino.

O Capítulo 5 mostrará a hora de construir e habitar o espaço construído, desenhando e modelando. Pensar na ideia, na imagem como um todo; fragmentá-la; reconstruí-la objetivando obter um produto condizente com a ideia inicial, sob a ótica da Teoria de campo-Gestalt.

5

Construir e habitar

Nesse Capítulo, pontuo que é hora de construir e habitar o espaço erguido, desenhando, modelando, costurando e finalizando a roupa. Nessa edificação, esse estudo fundamenta-se nas leis da Gestalt. Pensar na ideia, na imagem como um todo; fragmentá-la; reconstruí-la objetivando obter um produto condizente com a ideia inicial, ressaltando que esta pode ser alterada por desejo do designer de Moda ou por alguma condição externa validada por ele e não pela falta de conhecimento no trajeto entre ideia e produto final.

Ao desenhar um esboço/croqui, é esperado que o sujeito consiga pensar na Modelagem, no Desenho Técnico, em como construir a roupa, considerando por onde veste, o caimento do tecido, os acabamentos, os fechamentos, a vestibilidade e sua ergonomia. É importante, como aponta a Gestalt, que o aluno reconheça o sistema roupa como um todo “formado por partes interatuantes, que podem ser isoladas e vistas como inteiramente independentes, e depois reunidas no todo”. (DONDIS, 1997, p.51). Por essa razão, a Gestalt deve estar presente como pano de fundo nesse processo. A Teoria de campo-Gestalt aponta uma série de leis de percepção que embasam, de forma adequada, um projeto de Design de Moda. Nesse estudo, trabalharei as leis da Gestalt sob a ótica de Bigge (1977, p.62) que descreve as seguintes leis: “fechamento, pregnância, semelhança, boa continuidade, destino comum.”.

Esse Capítulo apresenta os elementos visuais e a forma na Modelagem, bem como uma análise associando as leis da Gestalt às práticas das disciplinas de Desenho/Ilustração de Moda, Modelagem e Costura. Ao final, retomo o relato de uma experiência, tendo como base o filme *Alone in the wilderness*, onde me coloco como aluna no intuito de vivenciar dificuldades vividas pelos estudantes de Design de Moda na concretização de um produto a partir de uma ideia. No item 5.3 desse Capítulo, narro a terceira e última etapa dessa experiência, iniciando a materialização da ideia, a partir de desenhos no papel e de tratamentos de superfícies em tecidos, corporificando os encontros e desencontros e obtendo o produto final. Os autores que embasam esse Capítulo são Bigge, Gomes Filho e Mamede-Neves.

5.1 Desenho de Moda e Modelagem

É importante, além de estimular o aluno a iniciar o Desenho de Moda, mesmo que seja com traços básicos, incentivá-lo no desejo pelo aprendizado, fortalecendo a motivação intrínseca como afirma Mamede e já citado no Capítulo 3, para propiciar novos conhecimentos e olhares referentes à Moda, abrindo espaço para a experimentação, considerando possíveis erros. Como afirma o Professor Doutor e Orientador Carlos Eduardo Félix da Costa, o que diferencia a qualidade do trabalho de um professor é a capacidade de empurrar um aluno a novos limites através de boas metáforas. No Design de Moda, é importante entender a anatomia corporal, seus movimentos, suas necessidades e diversidades; isso porque quando se conhece bem o corpo, suporte da roupa, e os diferentes biotipos, o ato de desenhar, torna-se mais fácil. Condição *sine qua non* para um designer de Moda.

Em relação ao corpo humano, há correntes diferentes sobre a forma de desenhá-lo, como por exemplo, a das 8 cabeças (figura humana real) e a das 9 cabeças e meia (figura humana para croqui de Moda). O Desenho de Moda pode apresentar características alongadas, buscando associar o croqui a uma modelo de passarela. O aluno acaba sendo conduzido a representar figuras humanas longilíneas em seus croquis. Porém, é interessante que o desenho retrate o biotipo em cuja coleção está baseado; por exemplo, roupas criadas para tamanhos *plus size* devem levar em conta o corpo para qual a vestimenta será feita. Pode-se considerar que quanto maior o conhecimento dos biotipos dos seres humanos, suas nacionalidades com suas características específicas, mais próximo da representação singular estará um designer de Moda. A adaptação do croqui ao tema escolhido, faz com que o interlocutor transite facilmente pela ideia do projetista.

A partir de muita experimentação, de estudo de proporção humana (real e para a Moda) e de exibição de imagens, de peças reais me propus também a aplicar em sala de aula, algumas técnicas gráficas que visam desenvolver a habilidade de externar uma ideia, dentre elas, grafite, lápis de cor, colagem, aquarela, *frotagem*, costura no papel. As técnicas propostas como exercícios podem ser usadas individualmente ou como uma colagem de técnicas, entendidos como elementos facilitadores e libertadores de rígidos modelos a serem seguidos. A colagem, técnica difundida, principalmente, por Picasso, Braque e Gris, reúne, numa mesma obra/criação, imagens e fragmentos, criando ou não volumes. Esta técnica viabiliza

a representação gráfica de uma ideia, uma vez que muitos alunos não têm o domínio do desenho a lápis. Colando rostos, braços, pernas, pedaços de roupas, materiais alternativos conseguem compor um todo que expresse a ideia e de acordo com os princípios da Gestalt. Como num caleidoscópio, que a cada movimento assume novas configurações imagéticas, a colagem de técnicas favorece a criação de novas representações, combinando ou não as imagens da mente com as do mundo concreto, servindo como fonte alimentadora da criatividade, propiciando o passeio por várias possibilidades de desempenho, considerando que um desenho de Moda pode ser corrigido ou, até mesmo, refeito. A libertação da superfície plana, e com isso, a não limitação de fronteiras entre o bidimensional e o tridimensional, observadas e acontecidas com o uso de colagens, serão facilitadores, tanto nas transposições da ideia para o papel (desenho), quanto do papel para o tecido (modelagem).

E nesse caminhar pela tríade proposta, é hora de modelar, de dar forma a uma matéria, a uma ideia, construindo a roupa. Não importa o método que será utilizado; o bidimensional, Modelagem Plana, ou o tridimensional, *Moulage* (francês)/*Draping* (inglês). A forma bidimensional de modelar pode ser realizada a partir do uso de papel, lápis, régua e/ou de um programa de CAD envolvendo conhecimentos de Matemática e Geometria; e a tridimensional, onde a roupa é construída com o tecido sobre manequins adequados, tendo seu resultado imediatamente visualizado pelo aluno. Em ambas, a técnica de colagem está presente na decupagem da roupa, que é modelada em partes, como por exemplo: corpo de uma jaqueta, suas mangas e gola, que juntas formam um todo, conforme mostra a Figura 54, que apresenta o Desenho Técnico e os moldes que compõem a modelagem da jaqueta, utilizando o método bidimensional. Porém, essa modelagem poderá ser elaborada tridimensionalmente.

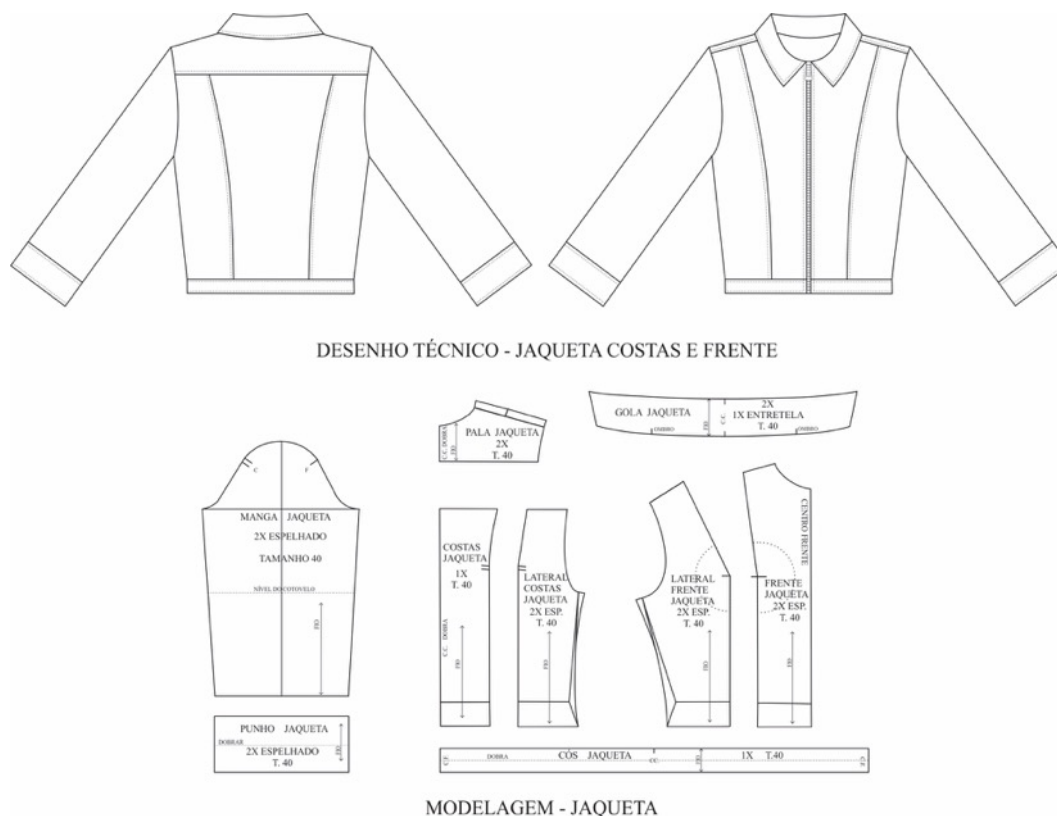


Figura 54 – Desenho da autora – Desenho Técnico e Modelagem de jaqueta.

Para efetivar a modelagem, o aprendiz deverá estar ciente de que haverá um processo a ser seguido: minuciar o desenho, identificando as partes que compõem o todo; definir detalhes para a construção da roupa; analisar o(s) corpo(s) que usará(rão) a peça; medir corretamente os corpos e determinar a técnica que será adotada, Plana ou *Moulage*. É importante que o sujeito aprendente tenha conhecimentos básicos de modelagem e dos elementos visuais que compõem a forma da roupa. Para Gomes Filho (2000) pode-se constituir uma forma com único ponto – singular –, uma linha – sucessão de pontos –, um plano – sucessão de linhas – ou um volume, uma forma completa – reunião de pontos, linhas e planos. Na Modelagem, basta um ponto modificado para alterar o visual, podendo ou não causar estranheza; a maneira como as linhas são dispostas, podem formar novos planos, mudando completamente a forma e o volume da roupa, gerando até a sensação de mudança no corpo de uma pessoa. A disposição dos elementos visuais na Modelagem, servem também como recursos “ilusionistas”, conseguindo efeitos que alongam, diminuem ou aumentam os ombros, os seios, os quadris, as pernas. A Figura 55 mostra uma alteração na modelagem de alguns pontos como, no bolso,

na bainha, na altura total da calça. No bolso, o ponto foi movido para fora aumentando o seu tamanho. Na bainha, o ponto foi reduzido afinando e encurtando a calça. Todas essas modificações de pontos, alteraram linhas, planos e volume, dando uma nova forma à peça que passou de uma calça com pregas e pernas retas para um modelo com bolsos largos e pernas ajustadas ao corpo.

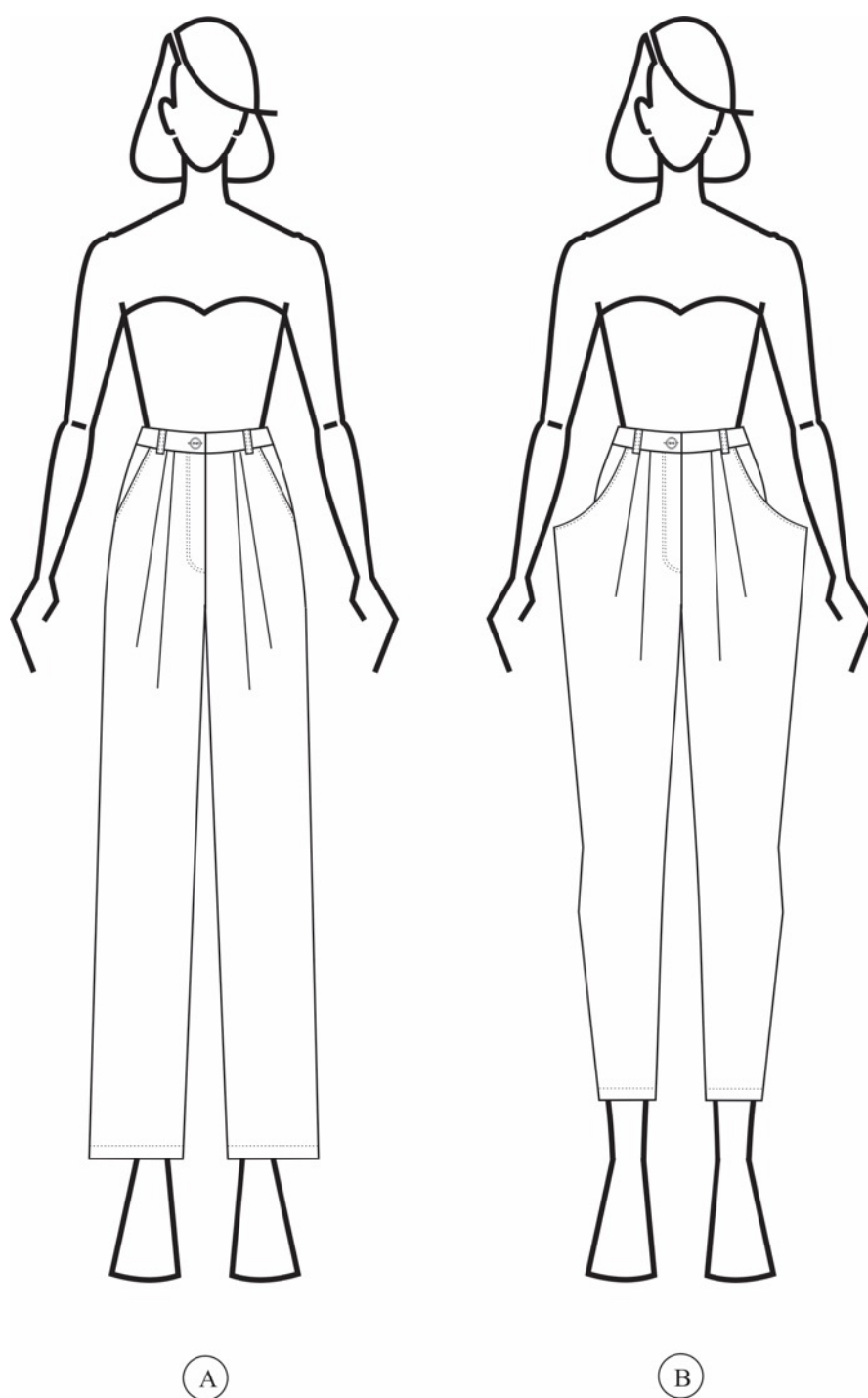


Figura 55 – Desenho da autora – Elementos visuais da forma

Para habitar confortavelmente, o aluno deve ter o conhecimento do processo de construção de uma roupa. A Figura 56 exemplifica esse processo.

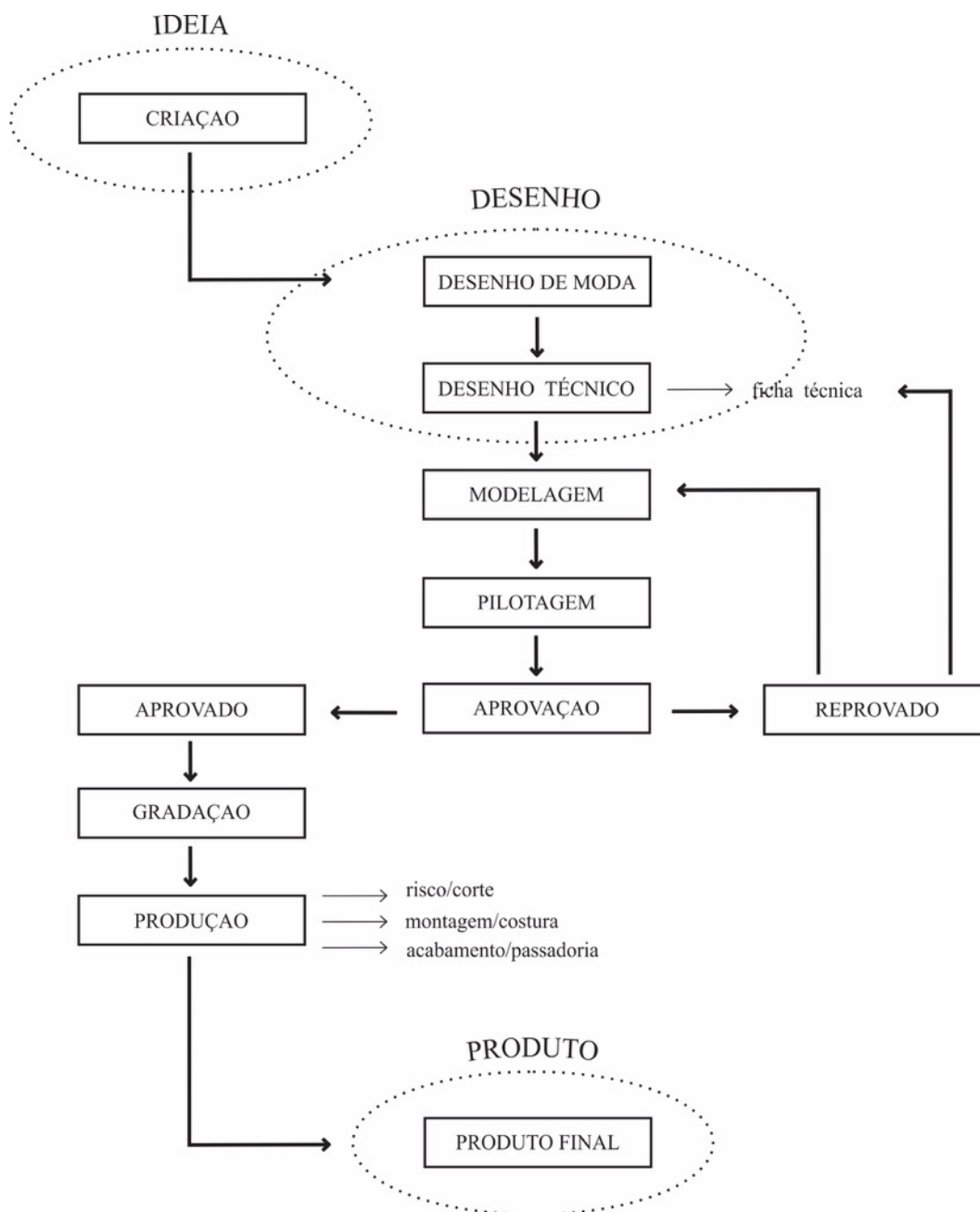


Figura 56 – Desenho da autora – Etapas do processo produtivo de uma roupa

A tríade proposta engloba todo o processo produtivo de uma roupa. A Figura 56 mostra um exemplo de passos que podem ser seguidos. Se a peça piloto é aprovada após sua modelagem, a grade de tamanhos, por exemplo P, M, G e/ou manequim 38, 40, 42, será elaborada, dando, então, entrada na fase da produção de

x peças de cada tamanho, de acordo com a confecção. Essa etapa, a gradação, naturalmente não existirá quando se tratar de peças únicas. A fase de produção engloba o risco (disposição dos moldes sobre o tecido), o corte da peça, a montagem/costura e, finalmente, a realização de acabamentos, tais como, limpeza do produto, colocação de botões etc. Quando a peça piloto é reprovada, as etapas de Desenho Técnico e Modelagem deverão ser revisitadas.

A disciplina de Modelagem na Universidade não tem como pretensão formar somente modelistas, mas principalmente o de, a partir dos conhecimentos básicos, fazê-los pensar na planificação de uma peça, desenvolver o espírito crítico, adquirir novas estruturas cognitivas ou mudanças de antigas estruturas e a autonomia nas decisões que envolvem o trabalho de um designer de Moda.

5.2 Leis da Gestalt aplicadas ao Desenho de Moda e à Modelagem

A proposta da Teoria de campo-Gestalt é de que um fenômeno não pode ser explicado pelo estudo isolado das partes que o constituem, nem pela soma dessas partes e sim como um todo, cujos elementos se relacionam com o todo e com o contexto onde está inserido. Ou seja, percebemos os objetos em sua totalidade e depois nos consideramos os detalhes.

O profissional de Design de Moda deve estar atento em como o cérebro humano recebe os estímulos visuais, uma vez que lida com roupas que geram sensações em quem as usa. Um caso prático no terreno da Moda é entender que uma mesma modelagem não pode ser usada para construir peças iguais em tecidos diferentes, ou seja uma modelagem de uma jaqueta, terá comportamento diferente dependendo do tecido em que foi cortado, uma lã ou um crepe de seda. O todo será afetado pelo contexto – o tecido. Assim, o designer de Moda precisa desenvolver seu conhecimento sobre caimento de tecidos, de costura para indicar uma modelagem e um acabamento adequados, atingindo sua autonomia para uso de materiais diversos e até considerados pouco nobres para obter o resultado programado, não se atendo a opiniões pré-concebidas.

Bigge (1977, p.62) coloca que “Um observador tende a conferir aos objetos físicos da percepção uma forma, configuração ou significado; tenta organizar ou integrar o que vê.” O termo qualidade *Gestáltica* refere-se à qualidade conferida a um modelo. Wertheimer, Kofka e Köhler formularam várias leis de percepção, para

eles, o ponto central de quem pretende entender o comportamento humano. Bigge (1977) apresenta as seguintes leis: da pregnância⁸, da semelhança, do fechamento, da boa continuidade e do destino comum. Outros estudiosos já acrescentaram novas leis, dentre eles Gomes Filho (2000) citando: pregnância, semelhança, fechamento, continuidade, unidades, segregação, unificação e proximidade. A seguir, são apresentadas algumas das leis da percepção da Teoria de campo-Gestalt aplicadas ao Desenho de Moda e à Modelagem, com a citação direta de Bigge, Gomes Filho e Mamede-Neves.

A pregnância para Bigge (1977, p.62) é descrita como “Se um campo perceptual é desorganizado, quando uma pessoa o experimenta pela primeira vez, impõe uma ordem a esse campo que poderá ser previsível”. Para Gomes Filho (2000, p.37) “...uma boa pregnância pressupõem que a organização formal do objeto, no sentido psicológico, tenderá a ser sempre a melhor possível do ponto de vista estrutural...”. Já Mamede-Neves⁹ propõe que “A mais importante de todas, possivelmente, ou pelo menos a mais sintética. Diz que todas as formas tendem a ser percebidas em seu caráter mais simples. É o princípio da simplificação natural da percepção. Quanto mais simples, mais facilmente é assimilada.” O Desenho de Moda apresentado na Figura 57 é uma imagem com uma organização formal, onde os elementos que compõem o desenho apresentam-se equilibrados, de fácil assimilação. Esse vestido, totalmente bordado em uma base preta, foi projetado considerando um circuito interno de computador, com muitos detalhes peculiares a uma placa mãe. Porém, a primeira interpretação é do todo. Os bordados só são percebidos em um segundo momento.

⁸ Palavra alemã – prägnanz – que quer dizer ‘breve, mas significativa’.

⁹ (MAMEDE-NEVES, 2019 em comunicação pessoal).



Figura 57 – Desenho da autora – Lei da Pregnância no Desenho de Moda

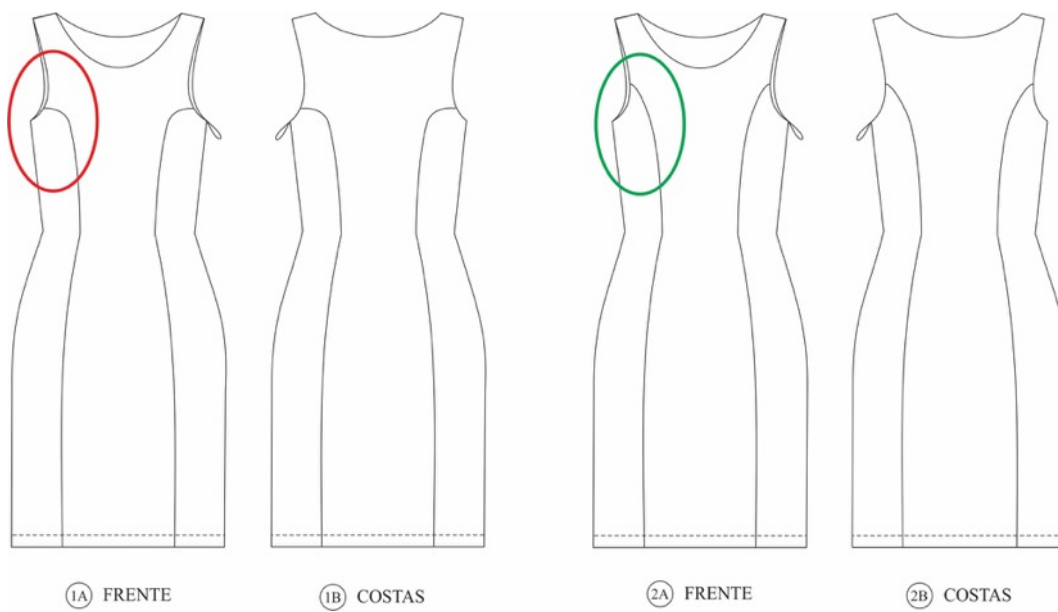


Figura 58 – Desenho da autora – Lei da Pregnância na Modelagem

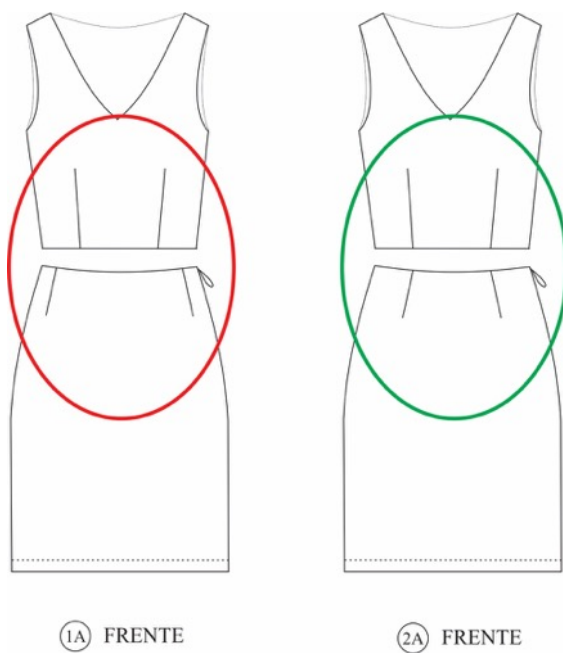
Na Modelagem, representada aqui na Figura 58, em forma de Desenho Técnico, o recorte que parte da cava e se prolonga até a barra, apresenta baixos índices de pregnância na Figura 58, desenhos 1A (frente) e 1B (costas) por ser muito curvo, fazendo uma passagem abrupta na região do busto. Já nos desenhos 2A e 2B, esse recorte apresenta mais harmonia e equilíbrio, criando um efeito mais alongado da silhueta, adaptando-se melhor à região do encontro do braço com o corpo (busto). Baixos índices de pregnância também acontecem em costuras mal realizadas, como a costura de uma pence (um triângulo) quando cria um e inadequado porque a costura terminou seu curso sem suavização na região do ápice/vértice.

Uma outra lei da percepção, a semelhança, é colocada por Bigge (1977) como significando a tendência a formar grupos de percepção, por itens semelhantes. Para Gomes Filho (2000), essa lei estabelece o agrupamento dos estímulos mais semelhantes, constituindo unidades, unificando o todo de forma harmônica e com equilíbrio visual. Mamede-Neves¹⁰ coloca que eventos semelhantes se agruparão entre si. Tal semelhança pode se dar por intensidade, cor, tamanho, forma etc. A Figura 59 apresenta o Desenho de Moda de um vestido composto por fragmentos semelhantes, que se agrupam formando um todo. É importante observar que os fragmentos, embora semelhantes, possuem medidas diferentes para viabilizar o efeito pretendido no desenho; vão diminuindo, gradualmente, à medida que se aproximam da cintura.

¹⁰ (MAMEDE-NEVES, 2019 em comunicação pessoal).



Figura 59 – Desenho da autora – Lei da Semelhança no Desenho de Moda



1A FRENTE

2A FRENTE

Figura 60– Desenho da autora – Lei da Semelhança na Modelagem

Na Modelagem, representada aqui na Figura 60, em forma de Desenho Técnico, o desenho 1A, mostra o deslocamento das pences da saia para as laterais, causando assim um ruído na semelhança, quando relacionada à parte superior (blusa). Já no desenho 2A, em que as pences da blusa e da saia, apesar de estarem em peças separadas, apresentam semelhança formando um grupo de percepção, pela escolha da posição em que foram modeladas, tornando-se uma imagem interessante. Na costura, podemos considerar como exemplo de semelhança a execução perfeita de nervuras em uma pala de uma camisa de smoking, quando as nervuras devem ser costuradas de forma equidistante.

Fechamento, para Bigge (1977, p.62) “significa que áreas fechadas são mais estáveis do que as não fechadas... Concluir um fechamento, pois, causa prazer...” Gomes Filho (2000, p.32) acrescenta que “Obtém-se a sensação de fechamento visual da forma pela continuidade em uma forma estrutural definida, ou seja, por meio de agrupamento de elementos de maneira a constituir uma figura total mais fechada ou mais completa.”. Mamede-Neves¹¹ também conceitua a lei do fechamento como clausura, considerando “o princípio de que a boa forma se completa, se fecha sobre si mesma, formando uma figura delimitada. O conceito de clausura relaciona-se ao fechamento visual, como se completássemos visualmente um objeto incompleto.”. A Figura 61 apresenta o Desenho de Moda de duas roupas, nas quais a blusa e o vestido são feitos de fios entrelaçados que fecham um plano, formando uma atração visual.

¹¹ (MAMEDE-NEVES, 2019 em comunicação pessoal).



Figura 61 – Desenho da autora – Lei do Fechamento no Desenho de Moda

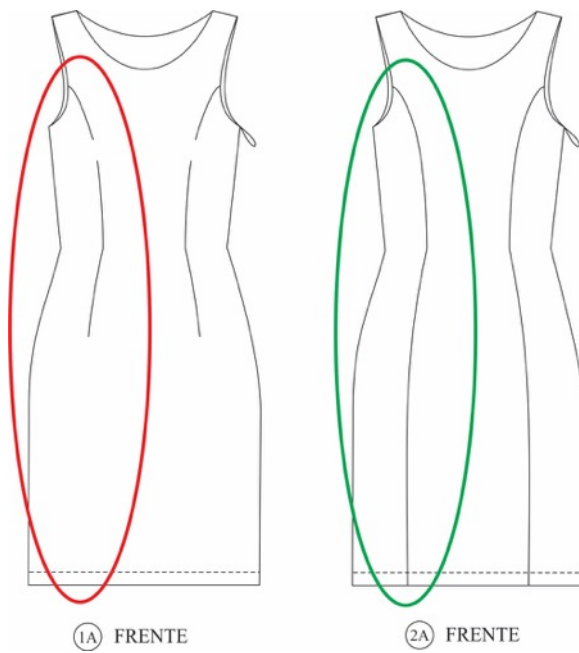


Figura 62 – Desenho da autora – Lei do Fechamento na Modelagem

Na Modelagem, representada na Figura 62, em forma de Desenho Técnico, o desenho 1A, mostra pences divididas entre a cava e a cintura. Essa modelagem até pode ser executada dessa forma. Embora a lei da percepção Fechamento defina que concluir o fechamento causa prazer, o uso de pences divididas, como as apresentadas, gera uma sensação de instabilidade. Nesse caso, a estabilidade pode ser conferida a partir da substituição das pences divididas por um recorte, como apresentado no desenho 2A. Áreas fechadas são mais estáveis do que as não fechadas. Esse tipo de modelagem apresentado na Figura 62, desenho 1A pode também ocasionar uma costura de pouca qualidade se considerarmos as finalizações inadequadas das pences.

Boa continuidade, conforme coloca Bigge (1977, p.62) “...está intimamente ligada com o fechamento; na percepção, linhas retas tendem a continuar como linhas retas e curvas como curvas.”. Gomes Filho (2000, p.33) acrescenta que “a boa continuidade atua ou concorre quase sempre, no sentido de se alcançar a melhor forma possível do objeto, a forma mais estável estruturalmente.”. Em relação à boa continuidade, Mamede-Neves¹² estabelece que “Há uma tendência de a nossa percepção seguir uma direção para conectar os elementos de modo que eles pareçam contínuos ou fluir em uma direção específica.”. A Figura 63 apresenta o Desenho de Moda de um vestido composto por tiras horizontais, dispostas de maneira evidente, umas após as outras. Ainda que utilizando materiais e cores diferentes em sua composição, possuem uma mesma direção oferecendo uma fluidez visual.

¹² (MAMEDE-NEVES, 2019 em comunicação pessoal).



Figura 63 – Desenho da autora – Lei da Boa continuidade no Desenho de Moda

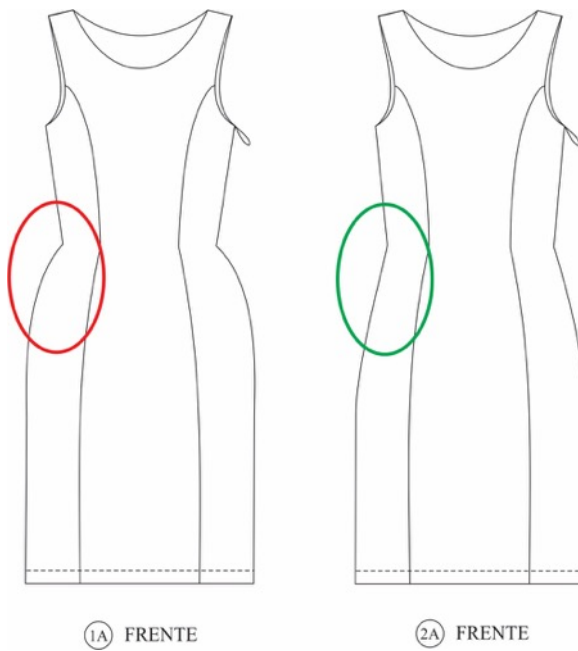


Figura 64 – Desenho da autora – Lei da Boa continuidade na Modelagem

Na Modelagem, representada na Figura 64, em forma de Desenho Técnico, o desenho 1A, mostra a não continuidade de linhas na lateral do vestido no encontro de uma linha reta com uma curva, evidenciado na cintura. No desenho 2A, tal fato não ocorre na linha lateral, uma vez que houve uma conexão adequada tendo sido atenuado o encontro dessas linhas, fluindo em uma direção específica.

Proximidade, segundo Bigge (1977, p.62) “quer dizer que grupos perceptuais são facilitados de acordo com a proximidade de suas respectivas partes.”. Já Gomes Filho (2000) postula que os estímulos mais próximos entre si tendem a se agrupar e a constituírem unidades. Mamede-Neves¹³ entende que “Os elementos são agrupados de acordo com a distância a que se encontram uns dos outros. Logicamente, elementos que estão mais perto de outros numa região tendem a ser percebidos como um grupo, mais do que se estiverem distantes de seus similares.”. O Desenho de Moda apresentado na Figura 65, possui no corpo do vestido composto de hemisférios agrupados, criando zonas de proximidade determinadas pelo seu tamanho das semiesferas, vão diminuindo, gradualmente, à medida que se aproximam da cintura.

¹³ (MAMEDE-NEVES, 2019 em comunicação pessoal).



Figura 65 – Desenho da autora – Lei da Proximidade no Desenho de Moda

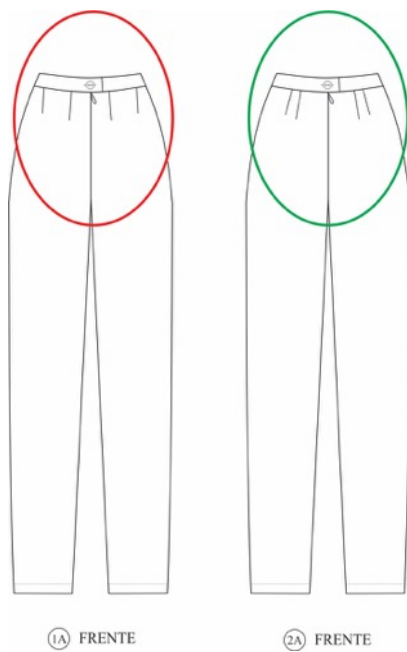


Figura 66 – Desenho da autora – Lei da Proximidade na Modelagem

Na Modelagem, representada na Figura 66, em forma de Desenho Técnico, o desenho 1A é um exemplo da segregação de duas pences de cada lado da calça. No desenho 2A, a disposição das pences, próximas uma da outra, criam uma unidade visual mais agradável ao observador.

Apesar de ter apresentado exemplo isolados de algumas leis da percepção da Teoria de campo-Gestalt, pude observar elas se entrecruzam, se reforçam e têm como foco a boa forma

5.3 O produto. Um experimento

Dando prosseguimento ao trabalho iniciado no Capítulo 3, subtítulo 3.3 Um desenho. Um experimento, em que revisei os processos de criação que costumo orientar, iniciei a construção da roupa, materializando a ideia, utilizando as amostras criadas. Aquelas amostras prontas, não acabadas, uma vez que uma cabana está em constante construção, juntas não expressavam nada, somente tratamentos de superfícies. Precisava concretizar toda a ideia em um produto. Mais uma vez, estava ali vivenciando as dificuldades dos meus alunos, a de ter uma ideia, desenhá-la e construir um produto de moda.

Juntando as amostras, e dispondo-as sobre um manequim, uma peça em forma de cabana foi surgindo, um tipo de pelerine, roupa usada pelos viajantes em suas longas caminhadas, em peregrinações, que era o meu caso. Quanta peregrinação! *Insight!* Cada amostra foi colocada intencionalmente nos lugares que se encontram. Selecionei as amostras de muro e dos pinheiros para o corpo. A do muro de pedra foi disposta na parte frontal na intenção de proteger a entrada de possíveis invasores, assim como acontece em construções arquitetônicas. Esse muro, ainda que sirva de proteção, foi feito em matelassê (macio) propositalmente para aconchegar aqueles que você deseja receber. A amostra de pinheiros, disposta nas costas, representa também uma proteção, uma floresta, um local misterioso com um rico interior. Nas laterais, região onde ficam os braços, foram utilizadas as amostras de toras e de telhado, visando simbolizar a defesa, como apresentado na Figura 67.



Figura 67 – Fotos feitas pela autora – Início da construção da roupa

O produto ainda não estava pronto. Como unir as amostras mantendo a leveza? Afinal uma cabana deve ser um templo de recolhimento e reflexão, um olhar para dentro, sem perder o contato com o exterior. Optei em utilizar tiras de tecido, onde a luz poderia entrar e desenhar novos contornos, ao mesmo tempo, dando liberdade de movimento de braços e mãos para quem usa. Como fixar essas tiras, fazendo dessas partes um todo? A solução foi encontrada dentro de uma linda caixa, que pertenceu a minha avó. Nela continha botões de diversos tipos e inúmeras histórias. Fazendo uma analogia com as flores, era tudo que eu precisava para minha pelerine. Avidamente separei os botões por grupos de cores, materiais e tamanhos. Como uma arquiteta, iniciei o trabalho de construir as casas adequadas a cada um deles. A seguir, como jardineira, plantei-os nos lugares certos. Um deles, bordado à mão com nós na cor vermelha, foi disposto próximo ao coração, como pode ser visto na Figura 68. Um encontro com a paixão, de se dar tempo de ter tempo para se encontrar.

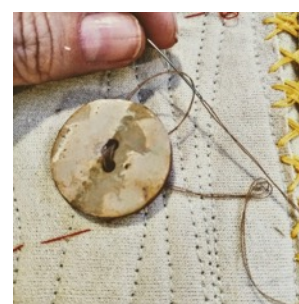
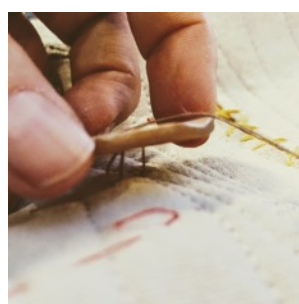




Figura 68 – Fotos feitas pela autora – Construção das casas e colocação dos botões

Como pontuado anteriormente, a tríade proposta nesse estudo – *ideia, desenho e produto* – não se dá necessariamente em uma ordem linear; cada etapa pode retroalimentar a outra, todas permeadas pelo “*ver*”, pelo *perceber* e pelo ato de *construir*, configurando sempre um esquema dinâmico em constante atualização, onde me encontrava naquele momento. Retornei ao manequim para vesti-lo novamente com a peça, agora já construída como pode ser visualizado na Figura 69.



Figura 69 – Fotos feitas pela autora –Peça considerada construída

Surpresa e feliz com o resultado da minha obra, percebi que faltava uma representação mais óbvia, a do ninho, que estava retratada no meu desenho de Moda, como mostra a Figura 70.



Figura 70 – Desenho de Moda da autora

Iniciei a quinta amostra. Com um bailar dos fios que se entremeavam carinhosamente em um tricô de tiras rasgadas de algodão, ensinado nos tempos de criança, por quem me acalentou no meu primeiro ninho, fiz mais uma amostra, que pode ser visualizada na Figura 71.



Figura 71 – Fotos feitas pela autora –Construção da quinta amostra, o ninho

Esse capuz, usado pelos peregrinos em suas caminhadas, pode transformar-se em gola, que protege a garganta, ou em um regalo, que protege as mãos do frio, e finalmente em uma bolsa para carregar a pelerine/cabana. A Figura 72 a seguir mostra a roupa concluída, com a quinta amostra utilizada na versão gola.



Figura 72 – Fotos feitas pela autora – Roupas concluídas com a versão gola

Concluído o trabalho reiterarei minha opinião sobre o trânsito livre na tríade, revisitando itens já vividos, mostrando a necessidade de o aluno ter uma visão holística do processo e de vencer os *gaps* que o impedem no desenvolvimento de um produto de Moda. O Desenho Técnico não foi utilizado nesse processo, por se tratar de uma experimentação de uma peça única.

A importância dos princípios da Gestalt também foi evidenciada. A pelerine criada é um todo composto de partes. Estas partes, se mudadas de lugar, geram uma nova configuração, um novo todo. No Capítulo 6 apresentarei a análise dos resultados dos questionários e entrevistas que serão aplicados ao longo da pesquisa.

6

Análise dos resultados de pesquisa

Nesse Capítulo 6 apresento o resultado de uma pesquisa, cujos dados foram colhidos em questionário e entrevista, aplicada em alunos do curso de Design de Moda. Essa pesquisa tem uma natureza aplicada, uma abordagem qualitativa, e procedimentos de pesquisa bibliográfica e de campo. Quanto à natureza de pesquisa aplicada, o objetivo foi gerar conhecimentos voltados à solução do problema da dissertação: por que os alunos de Faculdades de Design de Moda têm dificuldade em comunicar uma ideia nas seguintes etapas: a transposição de uma representação mental (ideia) para a representação real (desenho) e na concretização desta ideia (produto – roupa)? Pelo fato de ter tido como fonte direta dos dados, o ambiente de sala de aula, sem qualquer manipulação da autora, posso enquadrá-la como uma pesquisa qualitativa, a qual se preocupa também com o processo e não só com o produto final – a roupa. As informações foram coletadas em um determinado grupo de alunos, a fim de estudar aspectos variados de suas opiniões e experiências, todos diretamente ligados à tríade proposta, o que caracteriza um trabalho de campo. Os métodos utilizados nesse trabalho foram: o hipotético-dedutivo para constatar se a formulação do problema estava descrita de forma clara e precisa e o observacional¹⁴, que constituiu na observação dos alunos de Faculdades de Design de Moda durante as aulas das disciplinas em que atuo.

Para a realização dessa pesquisa, foram escolhidas duas Instituições de Ensino Superior (IES) privadas, doravante chamadas de Instituição A e Instituição B, onde a autora atua como professora nas disciplinas de Desenho de Moda, Ilustração de Moda, Desenho Técnico e Modelagem e Design de Superfície. Responderam ao questionário 14 indivíduos, sendo oito da instituição A e seis da instituição B. Foram entrevistados 12 alunos, sendo seis de cada Instituição. A pesquisa obedeceu rigorosamente aos princípios éticos definidos pelo Comitê de Ética da PUC-Rio.

A coleta de dados do material se deu presencialmente a partir das seguintes técnicas: questionários e entrevistas, respondidos pelos pesquisados, que receberam apelidos (E1 a E14) objetivando preservar suas identidades. O questionário

¹⁴ Destacamos que o “método observacional difere do experimental em apenas um aspecto: nos experimentos o cientista toma providências para que alguma coisa ocorra, a fim de observar o que se segue, ao passo que no estudo por observação apenas observa algo que acontece ou já aconteceu.” (GIL, 2008, p. 16).

(Apêndice A) continha três blocos de questões: dados pessoais; Artes Visuais na escola e incentivo familiar; e o processo de Moda. No primeiro bloco, questões 1 a 5, os pesquisados responderam sobre cidade, sexo, faixa etária e a sua relação com a moda e o nível de formação. No segundo bloco, questões 6 e 7, as perguntas eram referentes às Artes Visuais na escola e incentivo familiar na sua formação em área ligada às Artes Plásticas. No terceiro bloco (questões 8 a 17) foram respondidas questões diretamente ligadas ao processo de Moda. A entrevista (Apêndice C) constou de uma única pergunta aberta que enfocava a visão holística do processo. As respostas dos alunos (E1 a E14) ao questionário, bem como a transcrição das entrevistas encontram-se disponíveis nos Apêndices B e D, respectivamente.

No primeiro bloco do questionário, questões 1 a 5, dados pessoais – cidade, sexo, faixa etária, relação com a moda e nível de formação –, observou-se que os sujeitos são na totalidade do Rio de Janeiro, do sexo feminino, sendo em relação à faixa etária, 85% dos participantes têm entre 17 e 29 anos, e os outros 15% entre 30 a 49 anos, mostrando que os pesquisados envolvidos são predominantemente jovens, como apresentado no Gráfico 1.

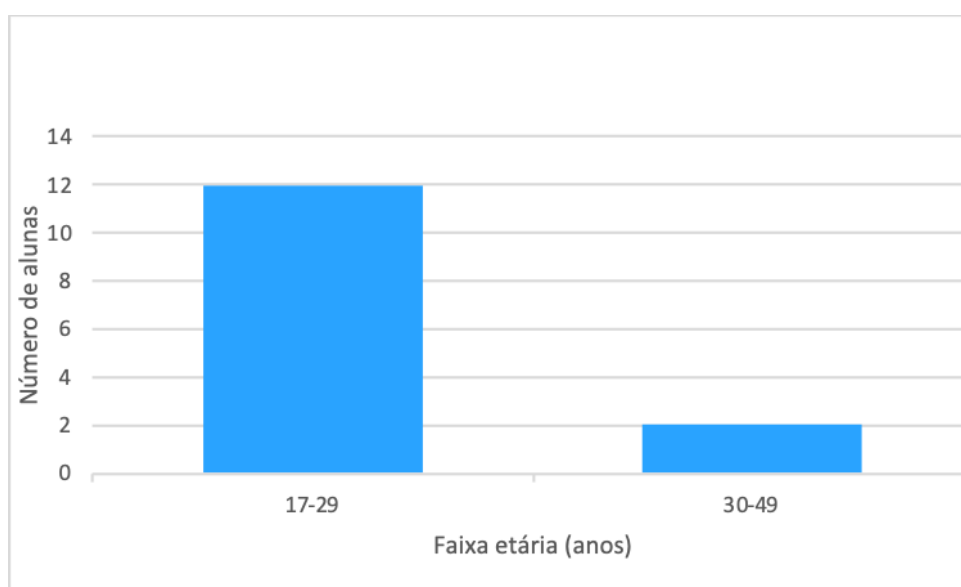


Gráfico 1 – Faixa etária dos alunos participantes do questionário

A maioria se encontra na segunda metade do curso de Design de Moda. Esse dado, apresentado no Gráfico 2 é importante pois pressupõe-se que quanto mais períodos cursados, maior detentor de conhecimentos ele será.

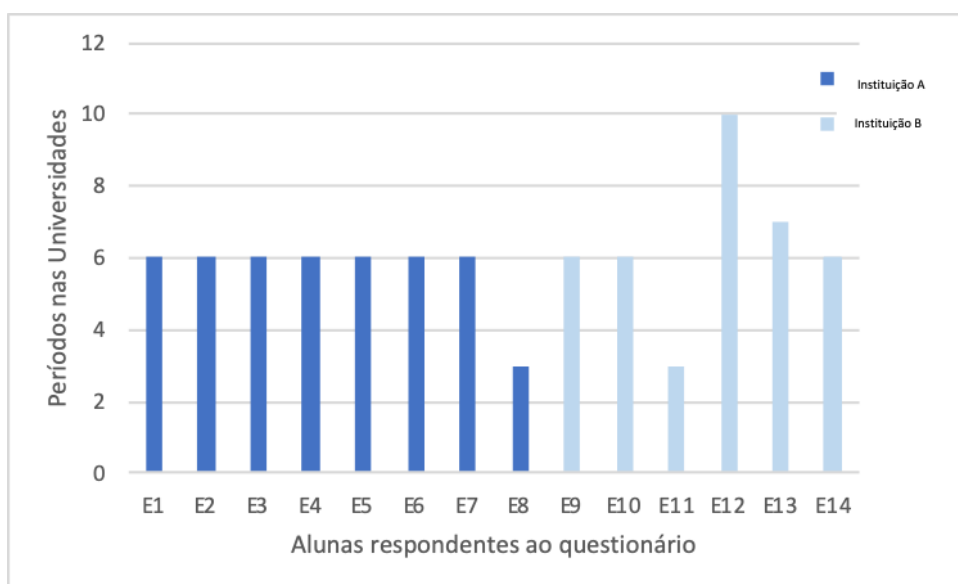


Gráfico 2 – Período em curso dos alunos que responderam o questionário

As respostas do segundo bloco, questões 6 e 7, – perguntas referentes às Artes Visuais na escola e incentivo familiar na sua formação em área afim – por serem abertas foram organizadas em tabelas para facilitar a análise, apresentando os comentários devidamente agrupados. Portanto, a tabela de apresentação dos resultados consolidados foi organizada em duas colunas. Na primeira, aparece a descrição do comentário e na segunda, o número de vezes que comentários da mesma natureza foram feitos. A Tabela 1 mostra o resultado dos comentários agrupados da questão 6: Qual foi o enfoque das Artes Visuais na sua escola até chegar à faculdade?

Descrição dos comentários (já agrupados)	Número de ocorrências
Na escola tive acesso à Arte na teoria e na prática.	4
Na escola, a teoria não era aliada à prática.	2
Na escola a Arte não foi apresentada de maneira continua.	2
Na escola a arte foi bem básica.	2
Na escola as Artes foi trabalhada superficialmente e por pouco tempo.	4

Tabela 1 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 2, Artes Visuais na escola, questão 6

Das 14 respostas dadas no segundo bloco – Artes Visuais na escola, questão 6, quatro comentaram a satisfação com o aprendizado de Artes Visuais na escola, ligando a Teoria à Prática. Um dos alunos satisfeitos com o aprendizado de Artes Visuais na escola deu o seguinte depoimento:

“– Aulas sobre história da arte, com trabalhos explorando a criatividade dos alunos.”

Dos 10 comentários restantes, quatro informaram sua insatisfação com o aprendizado das Artes Visuais na escola, o que pode ser visto nos depoimentos a seguir.

“– Muito pouco, tive desenho até a sétima série.”

“– Não muito, mas na verdade, um pouco mais no ensino fundamental, onde tínhamos aula de artes, que era basicamente pintar desenhos impressos e nenhum no ensino médio.”

É comum que a partir do sexto ano do fundamental, em quase todas as instituições de ensino, ocorra a segmentação das disciplinas, tendo um professor responsável por cada conteúdo. O conhecimento e o aluno não são mais vistos de forma holística, deixando que a visão de conjunto não faça mais parte do dia a dia do estudante, incentivando-o a concorrer por uma classificação no ranking de melhor aluno e, por consequência, de melhor escola. As Artes Visuais e outras atividades criativas, deixam, na maioria das vezes, de fazerem parte do aprendizado, passando a serem apenas uma das disciplinas do currículo. Tal fato reflete diretamente nos alunos que ingressam em uma faculdade de Design.

A Tabela 2 mostra o resultado dos comentários agrupados da questão 7: Qual foi o incentivo da sua família na sua formação no que se refere às Artes visuais?

Descrição dos comentários (já agrupados)	Número de ocorrências
Receberam incentivo integral da família na formação em área de Artes Visuais.	10
Receberam incentivo da mãe e sofreram preconceito da escolha pelo pai.	1
Receberam incentivo considerando a Arte como <i>hobby</i> .	1
Não receberam incentivo inicialmente e depois sim.	2

Tabela 2 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 2, incentivo familiar, questão 7

Dos 14 comentários feitos no segundo bloco – Artes Visuais na escola, questão 7, 10 alunos receberam total apoio e incentivo dos familiares, conforme depoimentos apresentados a seguir.

“– 100%. Talvez sem o incentivo que eu recebi não teria entrado na faculdade, sempre foi um desejo meu, mas por causa da minha família se tornou realidade.”

“– Meus pais (ambos arquitetos) sempre me incentivaram nesse meio das Artes visuais (Meu pai, principalmente por também ser ilustrador). Portanto, desde pequena eu desenhava com eles e fui interessada nessa área de artes/ilustração.”

Dois alunos receberam incentivo parcial, um deles aceitando a Arte como *hobby* e outro somente da mãe, conforme os seguintes depoimentos.

“– Incentivam somente pela arte como *hobby*, não consideram que se possa ganhar dinheiro nessa área.”

“– Meu único incentivo foi pela parte da minha mãe que sempre me aconselhou fazer o que eu gosto de verdade. Para os meus demais parentes ser bem sucedido é passar em um concurso público.”

Dois participantes informaram que inicialmente não tiveram nenhum incentivo, mas que seus familiares passaram a apoiá-los após verem seus desenvolvimentos na Faculdade.

Sem dúvida, a família é um porto seguro na formação de um indivíduo. Ela é crucial para o desenvolvimento e relacionamento do sujeito com o mundo. Se essa organização propicia, como cultura o saber olhar e perceber, respeitando as escolhas de seus filhos, estes terão autonomia e segurança em suas escolhas.

As respostas do terceiro bloco, questões 8 a 17 – referentes ao processo de Moda – também foram organizadas em tabelas para facilitar a análise, apresentando os comentários devidamente agrupados. Da mesma forma, a tabela de apresentação dos resultados consolidados foi organizada em duas colunas. Na primeira, aparece a descrição do comentário e na segunda, o número de vezes que comentários da mesma natureza foram feitos. A Tabela 3 mostra o resultado dos comentários agrupados da questão 8: Quando você idealiza um produto de Moda, o resultado final corresponde a sua ideia geradora (inicial)? Caso sua resposta seja não, justifique.

Descrição dos comentários (já agrupados)	Número de ocorrências
Sim.	5
Na maioria das vezes sim.	4
Na maioria das vezes não.	1
Não.	4

Tabela 3 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 3, processo de Moda, questão 8

Nesse terceiro bloco que trata do processo de Moda, a questão 8, somente 35,8% dos participantes (cinco) afirmaram que o produto final corresponde à ideia inicial. Dos nove participantes restantes, cinco às vezes conseguem e às vezes não, sendo que quatro não conseguem, na maioria das vezes, por falta de conhecimento de técnicas presentes no processo. O depoimento a seguir mostra o comentário de um dos 35,8%.

“– Sim, durante o meu processo na faculdade, consegui realizar praticamente todos os meus projetos. No início foi um pouco complicado por causa do processo de adaptação, até entender o processo de execução e o tempo que se leva para fazer cada trabalho foi um pouco difícil, mas quando passamos a ter esse entendimento a forma de trabalhar é mais bem aproveitada. Sendo assim, quando há algum problema que pode interferir no resultado final, pode ser contornado sem afetar a proposta inicial.”

A falta de conhecimento é evidenciada no depoimento apresentado a seguir.

“– Nem sempre, porque me falta ainda muito conhecimentos sobre modelagem e caimento de tecido.”

Constatei, na maioria das respostas, a falta de conhecimento de técnicas de Modelagem e de Costura, uma das lacunas presentes na tríade apresentada na Figura 2 do Capítulo 1.

Tabela 4 mostra o resultado dos comentários agrupados da questão 9: Após a pesquisa, seu processo criativo segue fielmente a seguinte ordem: ideia, desenho e produto? Ou transita livremente por estes passos?

Descrição dos comentários (já agrupados)	Número de ocorrências
Segue a ordem.	8
Sim; mas não é regra.	2
Livremente sem perder o foco.	1
Livremente.	3

Tabela 4 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 3, processo de Moda, questão 9

Das 14 respostas, oito afirmaram que seguem a ordem – ideia, desenho, produto- fielmente, como pode ser visto no depoimento a seguir.

“– Sim, meu processo criativo segue a ordem: ideia, desenho e produto.”

Dois responderam que seguem a ordem, mas não é regra. Uma das respostas é apresentada a seguir.

“– Normalmente segue a ordem, mas não é regra não. Deixe a mente voar e transitar.”

O processo proposto na tríade – *ideia, desenho e produto* – não se dá necessariamente em uma ordem linear; cada etapa pode retroalimentar a outra, todas permeadas pelo “*ver*”, pelo *perceber* e pelo ato de *construir*, conforme demonstrado na Figura 1, do Capítulo 1, configurando um esquema dinâmico em constante atualização.

A Tabela 5 mostra o resultado dos comentários agrupados da questão 10: Seus croquis de Moda representam o tecido que será usado na sua coleção? Ou você apenas indica a partir de amostras?

Descrição dos comentários (já agrupados)	Número de ocorrências
Sim, represento o tecido no desenho.	7
Sim, represento o tecido no desenho e coloco amostra do tecido	4
Não represento, só coloco amostra.	2
Não represento e não coloco amostra.	1

Tabela 5 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 3, processo de Moda, questão 10

Sete respondentes afirmaram representar o tecido no desenho. Quatro informaram que representam o tecido no desenho e também anexam uma amostra do tecido. A seguir, o depoimento de um desses quatro.

“– Normalmente represento, mas também indico amostras.”

Dois participantes responderam só colocar a amostra de tecido, conforme mostra o depoimento de um deles, apresentado.

“– Até hoje, amostras apenas. Agora estou aprendendo a representar.”

Na realidade, o ideal é adicionar uma amostra de tecido em tamanho suficiente que permita o toque, bem como representá-lo no desenho, com sua textura e caimento, como coloca uma aluna em seu depoimento:

“– Durante as aulas de desenho, aprendi a representar no mínimo se o caimento é mais leve, ou pesado, levando em consideração o grupo de tecidos que são leves ou mais pesados, se é mais rígido, ou se arma, ou se é fluído.”

Considero que para projetar ilustrações de Moda, o aluno precisa ter conhecimentos práticos de tecidos, de texturas e de caimentos; de Modelagem, de como as peças são costuradas. A observação e a experimentação colaboram para a formação de uma linguagem própria na representação de tecidos em um desenho.

A Tabela 6 mostra o resultado dos comentários agrupados da questão 11: Os acabamentos e aviamentos já povoam a sua mente na concepção da coleção? Ou somente no momento da confecção do produto?

Descrição dos comentários (já agrupados)	Número de ocorrências
Sim, penso na concepção da coleção.	9
Às vezes, penso um pouco no início da concepção da coleção e um pouco durante a confecção	2
Não, só penso na hora da confecção.	3

Tabela 6 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 3, processo de Moda, questão 11

Das 14 respostas, nove informaram que pensam nos acabamentos e aviamentos na concepção da coleção. Esse é o procedimento desejado, que demonstra conhecimento de técnicas e materiais, fatos que também dependem de

pesquisa e experimentação. O depoimento a seguir, apresenta o procedimento adequado.

“– Os acabamentos e aviamentos já estão na mente na concepção da coleção principalmente para não mudar muito entre uma peça e outra. Além de eu ter uma preocupação com o fecho.”

Dentre os três que responderam não pensar nos acabamentos e aviamentos na concepção da coleção, destaquei a resposta de uma aluna, no depoimento a seguir:

“– Aviamento é o último que penso, acabamento só com a peça já confeccionada.”

Tal fato pode gerar problemas no momento da confecção, uma vez que alguns acabamentos só poderão ser feitos se pensados na concepção da peça, antes da modelagem. Um outro problema comum é fato de algum aviamento¹⁵ não estar disponível nas lojas no momento da confecção, considerando que outro tipo de aviamento pode não produzir o efeito desejado.

A Tabela 7 mostra o resultado dos comentários agrupados da questão 12: Você dedica algum tempo, durante o processo criativo, às técnicas de costura que serão utilizadas no seu produto?

Descrição dos comentários (já agrupados)	Número de ocorrências
Sim	6
Às vezes	2
Não	6

Tabela 7 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 3, processo de Moda, questão 12

O número de respostas “não” idêntico ao sim, conduz à dedução que os alunos precisam experimentar mais em costura, como afirma uma aluna no seu depoimento, corroborando a importância da costura no processo criativo do designer de Moda.

¹⁵ Aviamentos são aqui entendidos como materiais necessários para executar e completar, dar acabamento a uma roupa. Por exemplo, zíper, botões, fita de viés, linha, colchetes de gancho e de pressão, elástico, fivelas, velcro, passamanarias etc.

“– Durante o processo vi a necessidade de praticar as costuras que serão utilizadas para que eu tivesse mais segurança.”

A Tabela 8 mostra o resultado dos comentários agrupados da questão 13: Os profissionais que trabalham com você conseguem traduzir/entender a sua ideia?

Descrição dos comentários (já agrupados)	Número de ocorrências
Sim	12
Às vezes	1

Tabela 8 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 3, processo de Moda, questão 13

Dos 14 respondentes, uma não respondeu e 12 afirmaram que os profissionais com quem trabalham conseguem entender suas ideias, como apresentado no depoimento a seguir, que considera seus pares no trabalho.

“– Sim, em trabalhos em grupo, conversamos até chegarmos a um acordo.”

Ao analisar estas respostas, fiquei surpresa com a quantidade de afirmações, porque a prática com os alunos me aponta que existe, de uma maneira geral, um ruído na comunicação entre os profissionais da área, como foi exposto no Capítulo 1, pela figurinista para quem trabalhei.

A Tabela 9 mostra o resultado dos comentários agrupados da questão 14: Você acha que a tecnologia pode facilitar a transposição de uma ideia para um produto?

Descrição dos comentários (já agrupados)	Número de ocorrências
Sim, a tecnologia facilita.	13

Tabela 9 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 3, processo de Moda, questão 14

Com a exceção de uma aluna que não respondeu, a resposta Sim quanto à tecnologia como facilitadora foi unânime. A seguir, um depoimento significativo.

“– Sim, acho que a tecnologia é um facilitador. Mas em particular gosto mais das coisas manuais.”

Este depoimento corrobora a ideia de que a tecnologia é necessária, porém podemos perceber que na trajetória de vida tem havido um declínio gradual de atividades que valorizam o fazer manual e corporal, como bases do aprendizado.

A Tabela 10 mostra o resultado dos comentários agrupados da questão 15: O que você acha que dificulta a concretização de uma ideia em um produto de Moda? O que é necessário fazer?

Descrição dos comentários (já agrupados)	Número de ocorrências
Foco no estudo e pesquisa.	3
Falta de conhecimento de materiais.	1
Falta de experiência no processo como um todo.	5
Falta de experiência e de conhecimento de técnicas de Modelagem e Costura.	5

Tabela 10 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 3, processo de Moda, questão 15

A falta de experiência no processo como um todo, a falta de conhecimento de técnicas de Modelagem e de Costura e de conhecimento de materiais, bem como a falta de planejamento incluindo recursos como tempo, dinheiro e mão de obra, corroboram a necessidade de uma visão holística por parte do designer de Moda. Os depoimentos a seguir clarificam essa necessidade.

“– Talvez o conhecimento limitado de certos assuntos. Ampliar o conhecimento, praticar novas técnicas é fundamental para confeccionar um produto de Moda. Desenvolver o conhecimento de Modelagem leva o designer de Moda a entender as formas que o tecido pode ter e a capacidade de desafiar essas formas, dentro do que é possível.”

“– Não ter todas as técnicas necessárias para desenvolvê-los, ou até mesmo os materiais para produzi-lo. Buscar conhecimento com pessoas que sabem, locais com maquinários para produzi-los.”

“– Acho que a falta de conhecimento de modelagem, caimento de tecido e acabamento. Aumentar o número de aulas sobre esses assuntos no curso de moda.”

“– A ideia de tempo que é necessário para executar o trabalho e reduzir o trabalho e reduzir a quantidade de equipamentos necessários para cada projeto. Entender os projetos básicos para simplificar o processo.”

“– Pessoalmente, a falta de experimentar.”

A Tabela 11 mostra o resultado dos comentários agrupados da questão 16: Quando você tem uma ideia de um produto (Moda-roupa), ela já é representada em volumes? A imagem formada é bidimensional ou tridimensional?

Descrição dos comentários (já agrupados)	Número de ocorrências
A imagem é criada de forma bidimensional.	2
A imagem é criada de forma tridimensional.	11
Não entendeu a pergunta.	1

Tabela 11 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 3, processo de Moda, questão 16

Dos 14 participantes, 11 responderam que já mentalizam imagens tridimensionais quando têm uma ideia, como pontuam os depoimentos a seguir.

“– Tridimensional, pois o corpo humano é a base para todo o produto que vai ser feito, e por isso, já imagino todo o seu volume que vai caracterizar a roupa, e vai dar os elementos necessários para o formato real da roupa.”

“– Tridimensional, para um melhor entendimento da modelagem e tecido.”

A Tabela 12 mostra o resultado dos comentários agrupados da questão 17: Você vê partes de produto que compõem o todo ou vê o todo para depois fragmentá-lo?

Descrição dos comentários (já agrupados)	Número de ocorrências
Em partes que compõem o todo.	4
Vejo o todo para depois fragmentá-lo.	9
Vario entre os dois processos.	1

Tabela 12 – Descrição dos comentários agrupados – bloco 3, processo de Moda, questão 17

Ver o todo para depois fragmentá-lo foi a resposta de nove participantes. Um desses depoimentos está descrito a seguir.

“– Em meu processo criativo, vejo o produto final e como tema deve ser aplicado, depois fragmento, e vejo o que é necessário para chegar ao produto pensado.”

Considerando que esse estudo tem como pano de fundo a Teoria de campo-Gestalt, que preconiza que considerar o todo para depois fragmentá-lo é fundamental no processo do Design de Moda, percebi que este questionário corroborou a necessidade de fazer o aluno desenvolver uma visão holística, bem como a constatação da existência de lacunas, conforme apresentado na Figura 2 do Capítulo 1, e de falta de experimentação. As entrevistas, que são comentadas a seguir, reforçam a hipótese proposta nessa dissertação.

Os Gráficos a seguir apresentam dados sobre as 12 alunas entrevistadas (apelidos E3 a E4): a faixa etária (Gráfico 3) e o período que estão cursando (Gráfico 4), sendo 50% da Instituição A e 50% da Instituição B.

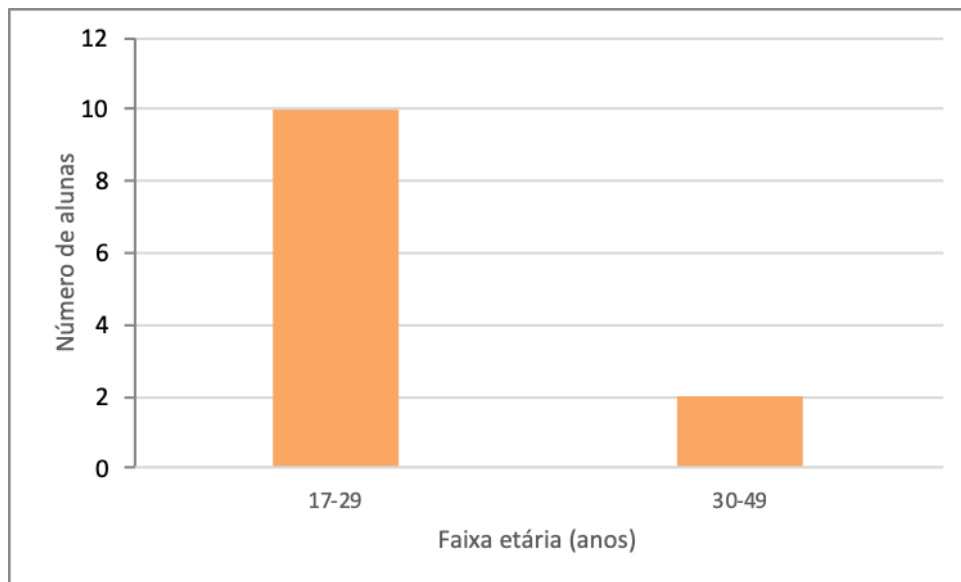


Gráfico 3 – Faixa etária das alunas entrevistadas

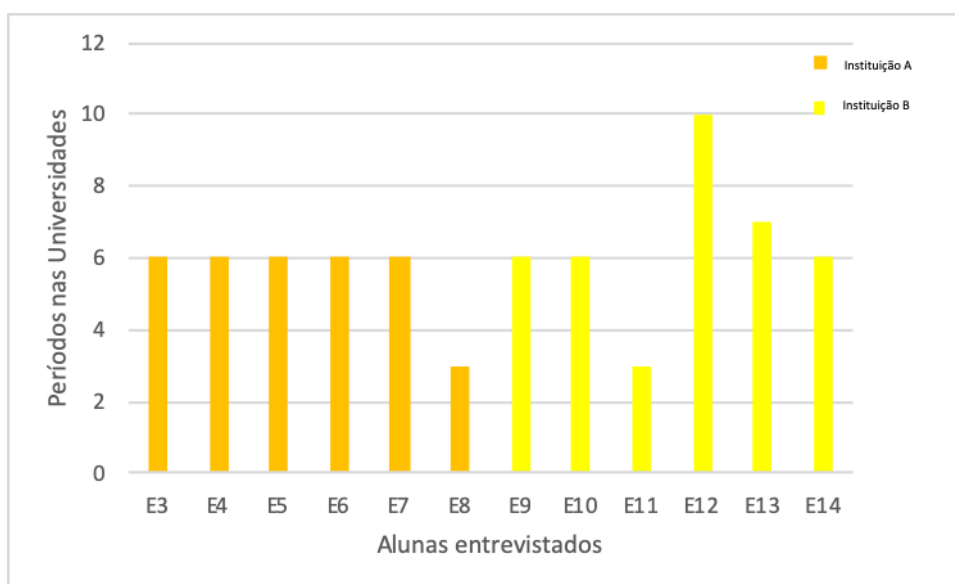


Gráfico 4 – Período em curso das alunas entrevistadas

A entrevista (Apêndice C) constou de uma única pergunta aberta “Sendo designer de Moda ou futura designer de Moda, o que você entende como facilitadores no processo criativo na construção de uma roupa à luz da tríade - ideia, desenho, produto?” está organizada em uma tabela para facilitar a análise, apresentando os comentários devidamente agrupados. Portanto, a tabela de apresentação dos resultados consolidados foi organizada em duas colunas. Na primeira, aparece o apelido da aluna e na segunda um resumo das respostas fornecidas pelas entrevistadas.

Apelidos	Descrição dos comentários resumidos
E3	Dependendo do tema, é necessária muita pesquisa
E4	Conhecer as técnicas e o tempo disponível. Desenhar com exatidão de traços e representações, experimentar criando amostras e conhecer os processos reduzindo, assim, a margem de erro.
E5	Bagagem cultural. Ter um banco de imagens para consulta para facilitar a criação do desenho.
E6	Fazer uma boa pesquisa de mercado, conhecer bem o público alvo, direcionando tanto o produto quanto os materiais para o público selecionado. É importante uma boa comunicação com o grupo de trabalho.
E7	Fazer pesquisa inicial sobre o tema, sobre o público alvo e sua faixa etária. Depois desenvolver a ideia com o desenho.

E8	Processos de produção, acesso aos maquinários específicos e conhecimento de técnicas para desenvolver uma ideia e forma satisfatória.
E9	Muita observação, o que gera <i>insights</i> para a criação do desenho.
E10	Buscar por referências, imagens, coisas que possam inspirar o processo criativo. um desenho claro, identificável por qualquer pessoa. Boa técnica de Modelagem e de Costura para ter um produto final com bom acabamento.
E11	Conhecimento de técnicas de Modelagem aliada ao conhecimento de tecidos e seus caimentos permitem que você crie roupas que sejam passíveis de concretização por conta do conhecimento de Modelagem.
E12	Bom desenho e experimentação dos processos.
E13	Referências, uma ideia muito boa, um conhecimento grande de modelagem, de caimento de tecido, muita experimentação são fundamentos para execução de um bom desenho.
E14	Entender o escopo, qual o objetivo do que quer fazer, aonde você quer chegar e pesquisar.

Tabela 13 – Descrição dos comentários resumidos das entrevistas e seus respectivos apelidos

Analisando os comentários, pude constatar que somente 25% dos entrevistados responderam a questão de forma abrangente, mostrando que têm conhecimento da visão holística e entendendo o Design de Moda como um processo. Os restantes 75% dos entrevistados responderam à pergunta de forma pontual, considerando isoladamente partes do processo. O capítulo que se segue, Capítulo 7, contém as conclusões da autora.

7

Conclusão

Uma vez que a motivação deste trabalho foi originada de minha atuação como Designer de Moda e Professora de Universidades de Moda do Rio de Janeiro, esse estudo iniciou-se com a constatação da ausência da Teoria ligada à Prática, em um trabalho de figurino descrito no Capítulo 1. Estavam ali presentes desafios tais como: o desenho da concepção de ideias desenvolvidas pela figurinista; a modelagem das peças, considerando uma determinada época, com a obrigatoriedade de vestirem corpos de tamanhos que variavam do 36 até o 44; a costura com seus acabamentos e aviamentos já definidos no desenho; o efeito que essas peças teriam sob o entorno (iluminação cenográfica); e, em particular, o exíguo tempo para finalizá-las. Foi executando essa tarefa, com sucesso, que percebi que um designer de Moda deve transitar livre e rapidamente pela tríade proposta nessa dissertação, entendendo o processo como um todo e não como segmentos estanques. Enquanto designer de Moda, vivi essa experiência e enquanto professora, comecei a questionar caminhos para melhorar o desempenho dos alunos. Há mais de 16 anos, na posição privilegiada de docente e designer de Moda, resolvi me colocar na situação de um aprendiz. Estava naquele momento disposta a correr os riscos de realização, em consonância com os parâmetros de qualidade e de cobrança pessoais e pela Faculdade de Design de Moda. Precisava experimentar as três posições nesse momento; a de designer de Moda, a de professora e a de aluna de Mestrado. Não era justo colocar expectativas no outro sem passar novamente pelo processo, repetindo essa ação. Conseguiria mais informações para a docência e para o objetivo de facilitar o trânsito livre dos alunos pela tríade proposta nesse estudo, revisando repetidas vezes a prática, o que permite uma autocrítica dos métodos apresentados. Conhecer o entorno é um passo para o autoconhecimento, para a aprendizagem. Experimentando o lugar do outro, ato de generosidade que precisei exercer, com humildade, como laço de atração e empatia para com aqueles em sala de aula. E entendendo que um professor deve estar numa situação de eterno aprendizado. Lecionar é aceitar a incompletude, sabedoria que se expande através da teoria, do contato com as pessoas e com o material como bem coloca o professor

doutor Carlos Eduardo Félix da Costa¹⁶. Trabalhando de uma forma empírica, qualitativa, exploratória e com muita observação, realizada na prática profissional, refleti que enquanto professora é comum nos afastarmos da Prática, nos atendo à Teoria. No final dos Capítulos 2, 3 e 5 relatei como foi essa experiência, construindo uma roupa a partir de uma provocação feita em sala de aula durante o mestrado. Esse exercício me fez reiterar, mais uma vez, que realmente é necessária a experimentação, o conhecimento de técnicas que embasam a criação de um produto, e a dificuldade pela qual passa um aluno para concretizar uma ideia; um problema a ser resolvido.

A hipótese levantada nessa dissertação é de que a maioria dos alunos de Faculdade de Design de Moda do Rio de Janeiro, no que se refere à concretização de um produto condizente com a ideia inicial, carece de experimentar com reflexão, de perceber o todo e as partes que o constituem, de ser incentivado para explorar suas competências, ampliando suas habilidades, desenvolvendo uma visão holística do processo do Design de Moda. Frente a essa questão, dediquei-me a investigar e buscar identificar os fatores que dificultam a concretização de uma ideia no produto final. A partir de uma metodologia, foram aplicados exercícios que pudessem facilitar essa transposição, visando propiciar a autonomia e consequente liberdade do aluno. Para Freire, (1996, p. 37) “A liberdade vai preenchendo o “espaço” antes “habitado” por sua dependência.”

Como professora de cursos de Design de Moda passei a perceber lacunas na formação de um profissional tais como censuras e bloqueios, ausência de técnicas no Desenho/Ilustração de Moda, no Desenho Técnico, na Modelagem e na Costura. Não foi pretensão desse estudo perpassar integralmente pelo currículo de formação de um designer de Moda e nem abordar todas as carreiras que o mesmo pode desempenhar tais como: modelista, ilustrador, costureiro, e sim a de ter um formação e conhecimento do processo, enfatizando a importância do desenvolvimento da visão holística e a capacidade de transitar livremente pelos elementos da tríade. Com base na minha formação em Arquitetura, usei nesse trabalho a metáfora da construção de casa/cabana, considerando a roupa como uma casa transportável, conforme descrito no Capítulo 1.

¹⁶ (COSTA, 2019 em comunicação pessoal).

Esse trabalho foi alicerçado pela Teoria de campo-Gestalt, fundamentando a percepção e os *insights* tão necessários para um designer de Moda. Perceber é o primeiro ato do sistema mental e pode ser desenvolvido e aprimorado. Entendi na prática docente a necessidade de aprender a “ver”, no sentido de transcender a simples função fisiológica do olhar, levando o aluno a apreender os vários significados dos componentes do mundo que os cerca, relacionando-os com a Moda, como aprofundado no Capítulo 2. Quando os psicólogos dessa teoria descrevem a aprendizagem, *insight* é a palavra-chave. Bigge (1977) coloca o termo como uma “solução” para uma situação conturbada. Como professora provoco os estudantes na busca de suas próprias saídas. Confesso que, enquanto aprendente, realizando a experiência, senti a angústia natural que precede um *insight*, que possivelmente foi minimizada por conta de uma bagagem familiar, artística e cultural, além de muita experiência impregnada nas veias pelo magistério e já por ter experimentado os elementos da tríade proposta em vários momentos.

A ausência das Artes Visuais na escola, que empobrece o aprendizado e o desenvolvimento da percepção, dificultando a reorganização do mundo perceptual ou psicológico do aluno, como coloca Bigge (1977), foi constatada a partir das respostas dos questionários, cuja análise está apresentada no Capítulo 6. Empiricamente observo que as Artes devem ser mais reconhecidas e associadas à aprendizagem em todas as fases dentro da escola, conduzindo para o desenvolvimento da percepção, da criatividade e das competências cognitivas, pormenorizado no Capítulo 3. Quando um indivíduo inicia a consolidação de uma carreira, de uma vida profissional na graduação, precisa ser abrigado e conduzido nesse novo caminhar. Isso aconteceu comigo quando ao ingressar no mestrado: fui acolhida e incentivada. Assim, resolvi reunir minha Prática como professora, com o intuito de mostrar como são importantes as ações de um docente nesse cenário, expondo-a no Capítulo 4. Essa metodologia não é uma forma infalível de ensino, uma didática única e sim uma maneira de aproximação com os alunos, identificando seus bloqueios, estimulando-os, instigando-os, mediando seu conhecimento, levando-os a aprimorar suas percepções sobre suas obras. Após, muita observação, foram identificados aspectos aprisionantes elencados a seguir: bloqueio mental, angústia, medo de errar, censura, falta de incentivo, de autonomia, de treino/experimentação, de disponibilidade para o aprendizado, de conhecimento de

técnicas de Desenho/Ilustração de Moda, Desenho Técnico, Modelagem/*Moulage* ou *Draping* e Costura.

Apresento, a seguir, na Figura 73, dois exemplos de desenhos feitos na disciplina Desenho de Moda. Os desenhos 1A e 2A foram executados no primeiro dia de aula, e os desenhos 1B e 2B, no final do período. No primeiro exemplo (desenho 1A), o aprendiz, ao iniciar a disciplina, apresentou angústia causada pela censura do medo de errar e falta de experimentação. Vencendo esses bloqueios, após a realização de muitos desenhos, o resultado apresentado na Figura 73, desenho 1B, foi surpreendente. Excepcional resultado também foi obtido pelo aluno responsável pelo desenho apresentado na Figura 73, desenho 2B, realizado ao final da disciplina, em contrapartida ao apresentado na Figura 73, desenho 2A. Este desempenho foi devido a muita experimentação.



1A



1B



2A



2B

Figura 73 – Desenhos executados na disciplina Desenho de Moda

A seguir são apresentados, na Figura 74, dois exemplos de ilustrações realizadas na disciplina Ilustração de Moda. Os desenhos 1A e 2A foram elaborados no início do período, e os desenhos 1B e 2B, no final. No primeiro exemplo (desenho 1A), o aluno demonstrou falta de experimentação. Após a realização de muitos desenhos, o resultado apresentado na Figura 74, desenho 1B, foi admirável, mostrando a apropriação não só de técnicas de ilustração como de movimentação corporal, fugindo da representação padrão de figuras de moda na posição frontal. Excelente também foi o resultado da evolução do aluno apresentada do desenho 2A para o 2B, Figura 74. A ilustração do desenho 2B referia-se a uma coleção denominada Tropicália. Este desempenho foi devido a muita experimentação, ruptura de bloqueios, tais como: o medo de errar e censura, o que motivaram o aprendiz a entender a ilustração como um todo, criando também um entorno condizente com o tema escolhido.



1A



1B



2A



2B

Figura 74 – Desenhos executados na disciplina Ilustração de Moda

O próximo bloco de desenhos, apresentado na Figura 75, mostra a importância da experimentação, que nesse caso iniciou a partir de uma foto de revista (1) que deveria ser reproduzida com cores. No primeiro desenho (2), a aluna contornou toda a imagem com caneta nanquim preta, afirmando que essa atitude lhe dava segurança, pois delimitava o espaço a ser preenchido com as cores. Provoquei-a a sair da “caixa preta do contorno” fazendo o mesmo desenho (3) usando somente as cores da roupa, uma vez que o preto interferia na percepção do vermelho. A aluna continuou desconfortável com a possibilidade. Para romper o medo do desconhecido, mais exercícios foram propostos, com o intuito de conduzi-la a novos limites, tais como: desenhar apenas o que mais gostava de fazer, contornos (4); desenhar a roupa usando uma cor (5 e 6) para perceber e representar cores, sombras e texturas. Voltando à possibilidade de uso de todas as cores (7 e 8), a cor preta foi adequadamente utilizada criando destaques pertinentes (9).



1



2



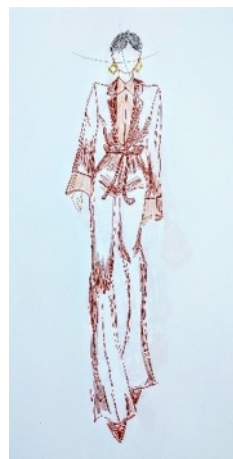
3



4



5



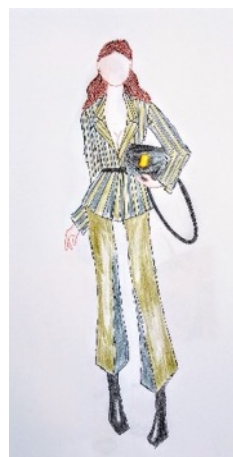
6



7



8



9

Figura 75 – Evolução de um aluno a partir de experimentações

Na Figura 76 estão expostos alguns exercícios executados em sala de aula. Os três desenhos foram elaborados em papel kraft, fugindo do tradicional fundo branco. O desenho 1 feito a lápis de cor mostra o resultado gráfico de caimento de tecido. No desenho 2, a técnica utilizada foi a colagem com o uso de materiais como papel e bucha vegetal, dando tridimensionalidade à imagem. O desenho 3, uma das criações resultantes de uma coleção cujo o tema era sobre samba de malandro com o uso da alfaiataria, apresenta além dos resultados de caimento de tecido, domínio de técnicas de representação, o posicionamento do desenho no suporte, folha, e a preocupação com o entorno, fundo, remetendo diretamente à coleção criada.



1



2



3

Figura 76 – Alguns exercícios praticados em sala de aula

A seguir, na Figura 77 apresento uma mini coleção executada no final da disciplina de Ilustração de Moda, onde deveriam criar 4 desenhos com o uso de 3 técnicas diferentes sendo que, obrigatoriamente, uma delas seria a colagem. A aluna utilizou aquarela como referência de cores para criar o fundo; a caneta gel para desenhar o corpo humano, optando para que esse se destacasse menos que a roupa; e papel crepom tingido e papel alumínio em alguns detalhes como tops e sapatos. Interessante observar que a colagem do papel crepom já retrata a modelagem da roupa. O caminhar dessa aluna é surpreendente; sua trajetória iniciou-se com obstáculos, medos e incertezas.



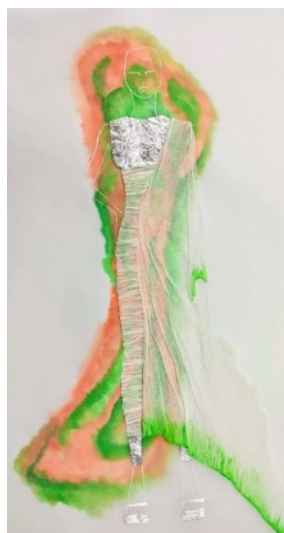
1



2



3



4

Figura 77 – Criação livre de uma mini coleção

Infelizmente, não lecionei Modelagem nesse semestre e por questões burocráticas não possível exemplificar aqui, a partir de fotos, o processo dos alunos como um todo, embora a oportunidade de realizá-lo se deu em semestres anteriores.

A metodologia foi testada nas disciplinas ministradas no último semestre, refletindo e revendo algumas questões. Aprimoramentos foram implementados com o intuito de minimizar algumas dificuldades dos alunos, tais como, reforçar as leis da percepção associadas ao Desenho de Moda e à Modelagem, apresentadas no Capítulo 5. Embora diversos exercícios tenham sido praticados, gostaria de ter tido mais tempo para levar os alunos a explorar o entorno na disciplina de Desenho de Moda; por exemplo, um projeto que visasse a construção de uniformes para um restaurante (garçom, cozinheiro etc) e que levasse em conta toda a decoração do estabelecimento. Tenho como projeto futuro desenvolver no aluno a transição, de forma mais tranquila, entre a visão bidimensional e a tridimensional.

Após demorada reflexão e constantes adequações em minhas práticas educacionais, compreendi que o professor deve estar, cada vez mais, atento às características daqueles colocados sob sua responsabilidade nas Universidades, respeitando suas individualidades e seu traços (gráficos e emocionais). Considero como situação ideal que, no curso de Design de Moda, as disciplinas devam ser apresentadas de modo que os conteúdos estejam correlacionados, fazendo o aprendiz entender que as matérias se completam; não se tratando de conhecimentos isolados. Tal fato acontece em projetos que atuo como colaboradora, e nos quais os professores estão disponíveis para orientar os alunos em um mesmo espaço físico. O trânsito livre do educando, em busca de aspectos do seu interesse e conforme suas necessidades momentâneas, facilita o entendimento do processo criativo do Design. Vislumbrei uma “casa para construir”, a exemplo de *Bauhaus*, a criação de um espaço físico com ambientes contíguos para o ministério das aulas, onde o aluno tivesse a facilidade de acesso aos professores por conta da proximidade física, dando-lhe a oportunidade de obter informações de forma rápida e a visão de um processo como um todo. Este espaço também viabilizaria de forma mais fácil o encontro dos docentes, por consequência a da troca de experiência, facilitando as discussões sobre o tema.

No Capítulo 6, constatei que a resposta para o problema definido nessa dissertação (Por que os alunos não conseguem concretizar uma ideia?) pode ser obtido a partir dos depoimentos condensados e agrupados (na íntegra no Anexo),

fornecidos pelos alunos no questionário e entrevistas. Pelas respostas também pode-se afirmar que a hipótese levantada nesse estudo é verdadeira. Entretanto, alguns alunos mostraram-se capazes de entender a tríade como um todo, reclamando de tempo para testar mais, de se aprofundar em técnicas.

Efetivamente o tempo é um limitador no processo do Design em uma Universidade. Entendo que o Programa do curso é construído numa tentativa de equilíbrio com as questões pedagógicas e com os conteúdos de diversas disciplinas. Porém a velocidade imposta pela busca da produtividade deve ser analisada, uma vez que o Design de Moda lida com assuntos que deveriam ser tratados de forma holística. Percebe-se uma lacuna – tempo x aprendizagem. Recebemos alunos vindos, em sua maioria, de escolas que não valorizavam o ensino através das Artes, além de ser fundamental saber lidar com a ansiedade dos ingressos a faculdade. O cenário atual é heterogêneo, assim seria ideal que o aluno fosse passando por um processo mais lento, com tempo necessário para atingir seus objetivos e para amadurecer. Tempo esse insuficiente para trabalhar a interação tão necessária para que o aprendiz entenda o todo do processo de Design de Moda. Inclui-se a importância de experimentar, mais intensa e rotineiramente, as práticas nos laboratórios, valorizando o saber manual, a Prática, aliando-a à Teoria. Todo o esforço do docente deve ser voltado para ajudar o sujeito a construir a sua própria linguagem, respeitando o seu tempo, a singularidade de cada um, as limitações e seus potenciais.

Nesse meu trajeto do mestrado vivenciei outro bloqueio relacionado ao preconceito do fazer manual. Mais uma vez percebe-se a dicotomia Teoria e Prática. Noto que a desvalorização do fazer do trabalho manual, pode estar relacionado a um fazer menor. Essa é uma questão que planto para um momento futuro.

8

Referências Bibliográficas

ABLING, Bina; MAGGIO, Kathleen. **Moulage, modelagem e Desenho: prática integrada**. Tradução de Cláudia Buchweitz (coord.), Laura Martins, Scientific Linguagem Ltda.; revisão técnica: Bruna Pacheco. Porto Alegre: Bookman, 2014.

ALONE in the Wilderness. Direção: Dick Proenneke, Produção: Bob Swerer. EUA, 2004. (57 min).

ARNHEIM, R. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Pioneira/USP, 1980.

BARBOSA, Ana Mae. **A importância do ensino da arte nas escolas**. Palestra na Unimonte/Santos. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=U4oxwpH_-kM>. Acesso em: 08 de setembro de 2018.

BIGGE, Moris L. **Teoria da aprendizagem para professores**. Tradução: José Augusto da Silva Pontes Neto [e] Marcos Antônio Folfini. São Paulo, EPU, Ed. da Universidade de São Paulo, 1977.

BONDÍA, Jorge Larrosa. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. Rev. Bras. Educ., Abr 2002, no.19, p.20-28. ISSN 1413-2478

BURGO, Fernando. **Il Modellismo – Técnica Del Modello Sartoriale e Industriale**. Milano: Fernando Burgo Editore, 1998.

DONDIS, Donis. **A sintaxe da linguagem visual**. 2. ed. Barcelona: Gustavo Gili, 1997.

DUARTE, Sonia e Saggese, Sylvia. **Modelagem Industrial Brasileira**. Rio de Janeiro: Letras & Expressões, 1998.

DUBURG, Annette. **Moulage: arte e técnica no design de moda**. Tradução de Bruna Pacheco. Porto Alegre: Bookman, 2012.

EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro**. 4. Ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2000. Tradução de Ricardo Silveira.

FEGHALI, Marta Kasznar; DWYER, Daniela. **As Engrenagens da Moda**. 1. ed. Rio de Janeiro: Senac, 2001.

FLORES, Cláudia Regina. **Desenho, educação e cultura visual**. In: TRINCHÃO, Glaucia Maria Costa. (org). *Desenho e visualidades*. Coleção Desenho, Cultura e Interatividade. vol 2. Salvador: Edufba; Feira de Santana: UEFF, 2015. 180p.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GILLES A. Tiberghien. **Notas sobre la cabaña**. Madrid: Biblioteca Nueva, 2017.

GOMES Filho, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma**. São Paulo: Escrituras, 2000.

----- **Design do objeto: Bases conceituais**. São Paulo: Escrituras, 2006.

GRAGNATO, Luciana. **O desenho no Design de Moda**. 2008. Dissertação (Mestrado em Design). Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2008

HATADANI, Paula da Silva; MENEZES, Marizilda dos Santos. **O Desenho como Ferramenta Projetual no Design de Moda**. Projética Revista Científica de Design, Londrina, Universidade Estadual de Londrina, V.2, N.1, Junho, 2011. Disponível em: <www.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/download/8749/9244>. Acesso em: 15/8/2017

HOOKS, Bell. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade**; tradução de Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.

HOUAISS, Antonio. (1915-1999); VILLAR, Mauro de Salles (1939 -). **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Elaborado pelo Instituto Antonio Houaiss de Lexicografia e Banco de Dados da Língua Portuguesa S/C Ltda. 1. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2019.

JENNY, Peter. **Um olhar criativo**. 1.ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2014. Tradução Denis Fracalossi.

KANDINSKY, Wassily. **Ponto e linha sobre plano**. Tradução Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

LANGE, Eduardo. Como fica o umbigo após a abdominoplastia? **Infomoney**, 2017. Disponível em: <<https://www.infomoney.com.br/patrocinados/noticias-corporativas/como-fica-o-umbigo-apos-a-abdominoplastia/>>. Acesso em: 03/11/2019.

LEITE, Adriana Sampaio; VELLOSO, Marta Delgado. **Desenho técnico de roupa feminina**. 3. ed. 1. Reimpr. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2009. 160 p.

LURIE, Alison. **A Linguagem das Roupas**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997. Tradução de Ana Luiza Dantas Borges.

MAMEDE-NEVES, Maria Aparecida Campos. **Aprendendo Aprendizagem. Um estudo com Aparecida Mamede**. Windows 95. Rio de Janeiro. PUC-RIO, 1999. 1 CD-ROM.

MARIANO, Maria Luiza Veloso. **Da construção à desconstrução: a modelagem como recurso criativo no design de moda**. 2011. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2011. Disponível em: <<http://ppgdesign.anhembi.br/wp-content/uploads/dissertacoes/61.pdf>>. Acesso em: 03/08/2017.

MATURANA, Humberto R.; ZÖLLER, Gerda Verden. **Amar e Brincar – fundamentos esquecidos do humano do patriarcado à democracia**. São Paulo: Palas Athena, 2004. Tradução de Humberto Mariotti e Lia Diskin.

MILLER, Inés Kayon. A prática exploratória na educação continuada de professores de línguas: inserções acadêmicas e teorizações híbridas. In: SILVA, K. A.; DANIEL, F. G.; KANEKO-MARQUES, S. M.; SALOMÃO, A. C. B. (orgs.). **A formação de professores de línguas: novos olhares – vol II**. Campinas, SP: Pontes Editores, 319-341, 2012.

NAKAO, Jum. **A costura do invisível**. São Paulo: SENAC, 2005.

NAKAMICHI, Tomoko. **Pattern Magic**. London: Laurence King Publishing Ltd, 2010.

-----, **Pattern Magic 2**. London: Laurence King Publishing Ltd, 2011.

OSTROWER, Fayga Perla, 1920. **Universos da Arte**. Rio de Janeiro: Campus, 1983.

PEREIRA, Gisela Friaça de Souza. Desenho de Moda: onde tudo começa... In: TRINCHÃO, Glaucia Maria Costa. (org). **Desenho, moda e cultura**. Coleção Desenho, Cultura e Interatividade, vol I. Salvador: Edufba; Feira de Santana: UEFF, 17-32, 2015.

PIRES, Dorotéia Baduy. (org.) **Design de moda, olhares diversos**. Barueri, São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008. 423p.

PRENDERGAST, Jennifer. **Técnicas de costura: uma introdução às habilidades de confecção no âmbito do processo criativo**. 1.ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.

RASKIN, Salmo. A inteligência é hereditária? **Revista Veja Saúde**, 2017. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/blog/letra-de-medico/a-inteligencia-e-hereditaria/>>. Acesso em: 10 de setembro de 2018.

SCHÖN, Donald A. Learning to Design and Designing to Learn, Noruega, **Nordisk Arkitekturforskning**, v.6, n.1, p.55-70, 1993.

SENNETT, Richard. **O Artífice**. Rio de Janeiro: Record, 2009. Tradução de Clóvis Marques.

9

Apêndices

Os Apêndices contêm:

- o modelo de questionário (Apêndice A), seguido dos 14 questionários respondidos nomeados com os apelidos de E1 a E14 (Apêndice B). As perguntas e respostas dos questionários, de 1 a 5, estão disponibilizadas em forma de gráficos no Capítulo 6.
- o modelo de entrevista (Apêndice C) e a transcrição das 12 entrevistas nomeadas com os apelidos de E3 a E14 (Apêndice D).

Apêndice A – Modelo de Questionário
Pesquisa acadêmica – Dissertação de Mestrado

Sou professora do curso de Design de Moda e mestranda do Programa de Pós-Graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Minha dissertação de Mestrado tem como tema “Uma ideia, um desenho, o produto; “ver”, perceber e construir.”

Sua colaboração é muito importante para que eu possa dar prosseguimento à minha pesquisa, cujos resultados poderão contribuir para o fortalecimento de estudos no campo da Moda.

Agradeço antecipadamente sua resposta ao questionário a seguir.

Ressalto que será preservada a identidade dos respondentes, respeitando-se o anonimato. Para qualquer dúvida, você pode entrar em contato comigo pelo telefone (21) 98201-7472 e-mail gisela@hotmail.com

1. Qual a sua cidade?

- a) Rio de Janeiro b) São Paulo c) Outro

2. Sexo

- a) Masculino b) Feminino c) Outro

3. Qual sua faixa etária?

- a) 17 - 29 anos
b) 30 - 49
c) 50 - 60
d) Acima de 60
e) Prefiro não dizer

4. Qual sua relação com a área de moda?

- a) Professor/coordenador de curso na área de moda
b) Empresário/empreendedor de negócio da área de moda
c) Aluno/estudante de curso da área de moda
d) Aspirante à área de Moda
e) Não tenho relação direta com a área de moda

5. Marque seu nível de formação (técnica, superior ou pós)

- a) Aluno _____ Período _____
b) Graduado _____
c) Pós-graduado _____

6. Qual foi o enfoque das artes visuais na sua escola até chegar à faculdade?

7. Qual foi o incentivo da sua família na sua formação no que se refere às Artes visuais?

8. Quando você idealiza um produto de Moda, o resultado final corresponde a sua ideia geradora (inicial)? Caso sua resposta seja não, justifique.

9. Após a pesquisa, seu processo criativo segue fielmente a seguinte ordem: ideia, desenho e produto? Ou transita livremente por estes passos?

10. Seus croquis de Moda representam o tecido que será usado na sua coleção? Ou você apenas indica a partir de amostras?

11. Os acabamentos e aviamentos já povoam a sua mente na concepção da coleção?
Ou somente no momento da confecção do produto?
12. Você dedica algum tempo, durante o processo criativo, às técnicas de costura que serão utilizadas no seu produto?
13. Os profissionais que trabalham com você conseguem traduzir/entender a sua ideia?
14. Você acha que a tecnologia pode facilitar a transposição de uma ideia para um produto?
15. O que você acha que dificulta a concretização de uma ideia em um produto de Moda? O que é necessário fazer?
16. Quando você tem uma ideia de um produto (Moda-roupa), ela já é representada em volumes? A imagem formada é bidimensional ou tridimensional?
17. Você vê partes de produto que compõem o todo ou vê o todo para depois fragmentá-lo?

Seu nome (por extenso):

Assinatura da pesquisadora:

Gisela Friaça de Souza Pereira

Data: ____/____/____

Assinatura do pesquisador responsável

Assinatura:

Carlos Eduardo Félix da Costa

Apêndice B - Questionário Respostas– E1

Pesquisa acadêmica – Dissertação de Mestrado

Sou professora do curso de Design de Moda e mestranda do Programa de Pós-Graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Minha dissertação de Mestrado tem como tema “Uma ideia, um desenho, o produto; “ver”, perceber e construir.” com a orientação do Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa.

Sua colaboração é muito importante para que eu possa dar prosseguimento a minha pesquisa, cujos resultados poderão contribuir para o fortalecimento de estudos no campo da Moda.

Agradeço antecipadamente sua resposta ao questionário a seguir.

Ressalto que será preservada a identidade dos respondentes, respeitando-se o anonimato.

Se você tiver alguma dúvida sobre esta pesquisa, orientada pelo Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa telefone (21) 3527-1594 ramal 1585, você também pode contatar a pesquisadora responsável Gisela Friaça de Souza Pereira pelo telefone (21) 98201-7472 ou pelo e-mail gisela_friaca@hotmail.com.

Comitê de Ética PUC-Rio: Rua Marquês de São Vicente, 225 – Prédio Kennedy, 2º andar – Gávea – RJ, CEP 22453-900.

.

.

.

6. Qual foi o enfoque das artes visuais na sua escola até chegar à faculdade?

“Desde a infância tive acesso a arte. As escolas sempre ofereceram matérias sobre e passeios sobre arte e cultura em geral.”

7. Qual foi o incentivo da sua família na sua formação no que se refere às Artes visuais?

“Minha família me incentivou me dando oportunidades para estudo e para grandes eventos na área. Oportunidades essas, que me ajudaram na compreender meu talento criativo e procedimentos do mercado.”

8. Quando você idealiza um produto de Moda, o resultado final corresponde a sua ideia geradora (inicial)? Caso sua resposta seja não, justifique.

“Sim, pois me aprofundo em processo de pesquisa.”

9. Após a pesquisa, seu processo criativo segue fielmente a seguinte ordem: ideia, desenho e produto? Ou transita livremente por estes passos?

“Sim, meu processo criativo segue a ordem: ideia, desenho e produto.”

10. Seus croquis de Moda representam o tecido que será usado na sua coleção? Ou você apenas indica a partir de amostras?

“Sim, sempre tento ao máximo representar o tecido real ao desenhar croquis.”

11. Os acabamentos e aviamentos já povoam a sua mente na concepção da coleção? Ou somente no momento da confecção do produto?

“Sim, logo no processo de pesquisa, idealizo os aviamentos e acabamentos que comportam a ideia e os tecidos.”

12. Você dedica algum tempo, durante o processo criativo, às técnicas de costura que serão utilizadas no seu produto?

“Sim, pois os tecidos usados na pesquisa influenciam os tipos e técnicas de costura necessárias.”

13. Os profissionais que trabalham com você conseguem traduzir/entender a sua ideia?

“Sim.”

14. Você acha que a tecnologia pode facilitar a transposição de uma ideia para um produto?

“Sim. Como os croquis desenhados em computador, eles facilitam no entendimento para os que trabalham com você, traduzindo melhor a ideia.”

15. O que você acha que dificulta a concretização de uma ideia em um produto de Moda? O que é necessário fazer?

“Uma pesquisa mal realizada. É necessário o estudo e a pesquisa profunda sobre o tema abordado. Para uma melhor elaboração de produto.”

16. Quando você tem uma ideia de um produto (Moda-roupa), ela já é representada em volumes? A imagem formada é bidimensional ou tridimensional?

“Tridimensional, para um melhor entendimento da modelagem e tecido.”

17. Você vê partes de produto que compõem o todo ou vê o todo para depois fragmentá-lo?

“Em meu processo criativo, vejo o produto final e como tema deve ser aplicado, depois fragmento, e vejo o que é necessário para chegar ao produto pensado.”

Apêndice B – Questionário Respostas – E2 Pesquisa acadêmica – Dissertação de Mestrado

Sou professora do curso de Design de Moda e mestranda do Programa de Pós-Graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Minha dissertação de Mestrado tem como tema “Uma ideia, um desenho, o produto; “ver”, perceber e construir.” com a orientação do Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa.

Sua colaboração é muito importante para que eu possa dar prosseguimento a minha pesquisa, cujos resultados poderão contribuir para o fortalecimento de estudos no campo da Moda.

Agradeço antecipadamente sua resposta ao questionário a seguir.

Ressalto que será preservada a identidade dos respondentes, respeitando-se o anonimato.

Se você tiver alguma dúvida sobre esta pesquisa, orientada pelo Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa telefone (21) 3527-1594 ramal 1585, você também pode contatar a pesquisadora responsável Gisela Friaça de Souza Pereira pelo telefone (21) 98201-7472 ou pelo e-mail gisela_friaca@hotmail.com.

Comitê de Ética PUC-Rio: Rua Marquês de São Vicente, 225 – Prédio Kennedy, 2º andar – Gávea – RJ, CEP 22453-900.

•
•
•

6. Qual foi o enfoque das artes visuais na sua escola até chegar à faculdade?

“Eu estudei em uma escola municipal no fundamental e em um ano tinha artes visuais e no outro teatro. A partir do quinto ao nono ano. Quando no ensino médio técnico o meu curso e eventos tinha nos 3 anos artes visuais. A gente aprendia desde a teoria até a prática.”

7. Qual foi o incentivo da sua família na sua formação no que se refere às Artes visuais?

“A minha mãe me dá apoio em tudo nessa vida. Logo sempre adorou meus trabalhos artísticos. O meu pai sempre foi reclamão, mas sabe do potencial e dá apoio, sempre ajuda.”

8. Quando você idealiza um produto de Moda, o resultado final corresponde a sua ideia geradora (inicial)? Caso sua resposta seja não, justifique.

“Normalmente tento manter o foco da ideia inicial. Quando muda é por o financeiro ter que se adequar a ideia.”

9. Após a pesquisa, seu processo criativo segue fielmente a seguinte ordem: ideia, desenho e produto? Ou transita livremente por estes passos?

“Normalmente segue a ordem, mas não é regra não. Deixe a mente voar e transitar.”

10. Seus croquis de Moda representam o tecido que será usado na sua coleção? Ou você apenas indica a partir de amostras?

“Os croquis representam o tecido! Caso não fique muito bom indico uma amostra.”

11. Os acabamentos e aviamentos já povoam a sua mente na concepção da coleção? Ou somente no momento da confecção do produto?

“Aviamento é o último que penso, acabamento só com a peça já confeccionando.”

12. Você dedica algum tempo, durante o processo criativo, às técnicas de costura que serão utilizadas no seu produto?

“Sou pé no chão e só crio que sei montar. Logo penso no processo de costura.”

13. Os profissionais que trabalham com você conseguem traduzir/entender a sua ideia?

“Entendem.”

14. Você acha que a tecnologia pode facilitar a transposição de uma ideia para um produto?

“Acredito, por facilitar a ter algo visual e palpável.”

15. O que você acha que dificulta a concretização de uma ideia em um produto de Moda? O que é necessário fazer?

“Acho difícil pegar um conceito, uma história e tornar palpável. Tem que ter muito estudo e boas aulas teóricas para pôr a prática.”

16. Quando você tem uma ideia de um produto (Moda-roupa), ela já é representada em volumes? A imagem formada é bidimensional ou tridimensional?

“Tridimensional.”

17. Você vê partes de produto que compõem o todo ou vê o todo para depois fragmentá-lo?

“Normalmente vejo em partes e vou juntando para ter o resultado.”

Apêndice B - Questionário Respostas – E3 Pesquisa acadêmica – Dissertação de Mestrado

Sou professora do curso de Design de Moda e mestranda do Programa de Pós-Graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Minha dissertação de Mestrado tem como tema “Uma ideia, um desenho, o produto; “ver”, perceber e construir.” com a orientação do Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa.

Sua colaboração é muito importante para que eu possa dar prosseguimento a minha pesquisa, cujos resultados poderão contribuir para o fortalecimento de estudos no campo da Moda.

Agradeço antecipadamente sua resposta ao questionário a seguir.

Ressalto que será preservada a identidade dos respondentes, respeitando-se o anonimato.

Se você tiver alguma dúvida sobre esta pesquisa, orientada pelo Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa telefone (21) 3527-1594 ramal 1585, você também pode contatar a pesquisadora responsável Gisela Friaça de Souza Pereira pelo telefone (21) 98201-7472 ou pelo e-mail gisela_friaca@hotmail.com.

Comitê de Ética PUC-Rio: Rua Marquês de São Vicente, 225 – Prédio Kennedy, 2º andar – Gávea – RJ, CEP 22453-900.

.
.
 .

6. Qual foi o enfoque das artes visuais na sua escola até chegar à faculdade?

“Aulas sobre história da arte, com trabalhos explorando a criatividade dos alunos.”

7. Qual foi o incentivo da sua família na sua formação no que se refere às Artes visuais?

“Incentivam somente pela arte como *hobbie*, não consideram que se possa ganhar dinheiro nessa área.”

8. Quando você idealiza um produto de Moda, o resultado final corresponde a sua ideia geradora (inicial)? Caso sua resposta seja não, justifique.

“Sim.”

9. Após a pesquisa, seu processo criativo segue fielmente a seguinte ordem: ideia, desenho e produto? Ou transita livremente por estes passos?

“Não, transito livremente.”

10. Seus croquis de Moda representam o tecido que será usado na sua coleção? Ou você apenas indica a partir de amostras?

“Normalmente represento, mas também indico amostras.”

11. Os acabamentos e aviamentos já povoam a sua mente na concepção da coleção? Ou somente no momento da confecção do produto?

“Sim, sempre penso nos acabamentos e aviamentos.”

12. Você dedica algum tempo, durante o processo criativo, às técnicas de costura que serão utilizadas no seu produto?

“Às vezes.”

13. Os profissionais que trabalham com você conseguem traduzir/entender a sua ideia?

“Sim.”

14. Você acha que a tecnologia pode facilitar a transposição de uma ideia para um produto?

“Sim.”

15. O que você acha que dificulta a concretização de uma ideia em um produto de Moda? O que é necessário fazer?

“A falta de material e de pesquisar materiais que possam substituir.”

16. Quando você tem uma ideia de um produto (Moda-roupa), ela já é representada em volumes? A imagem formada é bidimensional ou tridimensional?

“Sim, em desenho é tridimensional.”

17. Você vê partes de produto que compõem o todo ou vê o todo para depois fragmentá-lo?

“O todo para depois fragmentar.”

Apêndice B – Questionário Respostas – E4 Pesquisa acadêmica – Dissertação de Mestrado

Sou professora do curso de Design de Moda e mestranda do Programa de Pós-Graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Minha dissertação de Mestrado tem como tema “Uma ideia, um desenho, o produto; “ver”, perceber e construir.” com a orientação do Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa.

Sua colaboração é muito importante para que eu possa dar prosseguimento a minha pesquisa, cujos resultados poderão contribuir para o fortalecimento de estudos no campo da Moda.

Agradeço antecipadamente sua resposta ao questionário a seguir.

Ressalto que será preservada a identidade dos respondentes, respeitando-se o anonimato.

Se você tiver alguma dúvida sobre esta pesquisa, orientada pelo Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa telefone (21) 3527-1594 ramal 1585, você também pode contatar a pesquisadora responsável Gisela Friaça de Souza Pereira pelo telefone (21) 98201-7472 ou pelo e-mail gisela_friaca@hotmail.com.

Comitê de Ética PUC-Rio: Rua Marquês de São Vicente, 225 – Prédio Kennedy, 2º andar – Gávea – RJ, CEP 22453-900.

.

.

.

6. Qual foi o enfoque das artes visuais na sua escola até chegar à faculdade?

“Muito pouco trabalhado, somente com as aulas de desenho durante o ensino fundamental, trabalhadas de forma superficial.”

7. Qual foi o incentivo da sua família na sua formação no que se refere às Artes visuais?

“100%. Talvez sem o incentivo que eu recebi não teria entrado na faculdade, sempre foi um desejo meu, mas por causa da minha família se tornou realidade.”

8. Quando você idealiza um produto de Moda, o resultado final corresponde a sua ideia geradora (inicial)? Caso sua resposta seja não, justifique.

“Sim, durante o meu processo na faculdade, consegui realizar praticamente todos os meus projetos. No início foi um pouco complicado por causa do processo de adaptação, até entender o processo de execução e o tempo que se leva para fazer cada trabalho foi um pouco difícil, mas quando passamos a ter esse entendimento a forma de trabalhar é mais bem aproveitada. Sendo assim, quando há algum problema que pode interferir no resultado final, pode ser contornado sem afetar a proposta inicial.”

9. Após a pesquisa, seu processo criativo segue fielmente a seguinte ordem: ideia, desenho e produto? Ou transita livremente por estes passos?

“Segue fielmente essa ordem, pode acontecer alguma alteração durante o desenho, mas geralmente o padrão é o mesmo.”

10. Seus croquis de Moda representam o tecido que será usado na sua coleção? Ou você apenas indica a partir de amostras?

“A intenção é que represente o tecido sim, porem dependendo da técnica não é alcançado esse objetivo e então as amostras ajudam na hora de representar os tecidos e as texturas.”

11. Os acabamentos e aviamentos já povoam a sua mente na concepção da coleção? Ou somente no momento da confecção do produto?

“Sim, os aviamentos de maneira mais intensa, pois a meu ver eles fazem parte da coleção. Já os acabamentos rodeiam a mente quando sabemos que terá um material diferente para ser trabalhado, ou estampa, por exemplo, que precisam de todo cuidado na costura.”

12. Você dedica algum tempo, durante o processo criativo, às técnicas de costura que serão utilizadas no seu produto?

“Somente durante a execução da peça piloto.”

13. Os profissionais que trabalham com você conseguem traduzir/entender a sua ideia?

“Sim.”

14. Você acha que a tecnologia pode facilitar a transposição de uma ideia para um produto?

“Dependendo do produto e do trabalho sim, pois a criação de estampas por exemplo é mais fácil de executar no computador.”

15. O que você acha que dificulta a concretização de uma ideia em um produto de Moda? O que é necessário fazer?

“A ideia de tempo que é necessário para executar o trabalho e reduzir o trabalho e reduzir a quantidade de equipamentos necessários para cada projeto. Entender os projetos básicos para simplificar o processo.”

16. Quando você tem uma ideia de um produto (Moda-roupa), ela já é representada em volumes? A imagem formada é bidimensional ou tridimensional?

“Tridimensional, pois o corpo humano é a base para todo o produto que vai ser feito, e por isso, já imagino todo o seu volume que vai caracterizar a roupa, e vai dar os elementos necessários para o formato real da roupa.”

17. Você vê partes de produto que compõem o todo ou vê o todo para depois fragmentá-lo?

“No meu caso eu vejo partes do produto que compõem o todo.”

Apêndice B - Questionário Respostas – E5 Pesquisa acadêmica – Dissertação de Mestrado

Sou professora do curso de Design de Moda e mestranda do Programa de Pós-Graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Minha dissertação de Mestrado tem como tema “Uma ideia, um desenho, o produto; “ver”, perceber e construir.” com a orientação do Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa.

Sua colaboração é muito importante para que eu possa dar prosseguimento a minha pesquisa, cujos resultados poderão contribuir para o fortalecimento de estudos no campo da Moda.

Agradeço antecipadamente sua resposta ao questionário a seguir.

Ressalto que será preservada a identidade dos respondentes, respeitando-se o anonimato.

Se você tiver alguma dúvida sobre esta pesquisa, orientada pelo Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa telefone (21) 3527-1594 ramal 1585, você também pode contatar a pesquisadora responsável Gisela Friaça de Souza Pereira pelo telefone (21) 98201-7472 ou pelo e-mail gisela_friaca@hotmail.com.

Comitê de Ética PUC-Rio: Rua Marquês de São Vicente, 225 – Prédio Kennedy, 2º andar – Gávea – RJ, CEP 22453-900.

.

.

.

6. Qual foi o enfoque das artes visuais na sua escola até chegar à faculdade?

“Muito pouco. Tive apenas aula de artes por um tempo de aula e em apenas um ano do ensino médio.”

7. Qual foi o incentivo da sua família na sua formação no que se refere às Artes visuais?

“Sempre tive muito apoio em todos os âmbitos. Mesmo sem conhecimento da área, meus pais sempre me incentivaram a trocar a área de atuação.”

8. Quando você idealiza um produto de Moda, o resultado final corresponde a sua ideia geradora (inicial)? Caso sua resposta seja não, justifique.

“Apesar das criações serem muito semelhantes aos croquis equivalentes, o produto final sempre tem alguma diferença do que o idealizado, mas por conta do tipo de material, que não tem o efeito imaginado.”

9. Após a pesquisa, seu processo criativo segue fielmente a seguinte ordem: ideia, desenho e produto? Ou transita livremente por estes passos?

“Fielmente. Raramente há alterações.”

10. Seus croquis de Moda representam o tecido que será usado na sua coleção? Ou você apenas indica a partir de amostras?

“Representam o caimento e o brilho.”

11. Os acabamentos e aviamentos já povoam a sua mente na concepção da coleção? Ou somente no momento da confecção do produto?

“Sim.”

12. Você dedica algum tempo, durante o processo criativo, às técnicas de costura que serão utilizadas no seu produto?

“Não.”

13. Os profissionais que trabalham com você conseguem traduzir/entender a sua ideia?

“Sim.”

14. Você acha que a tecnologia pode facilitar a transposição de uma ideia para um produto?

“Sim, principalmente no que diz respeito à representação de estampas e detalhes.”

15. O que você acha que dificulta a concretização de uma ideia em um produto de Moda? O que é necessário fazer?

“A técnica de execução e o caimento.”

16. Quando você tem uma ideia de um produto (Moda-roupa), ela já é representada em volumes? A imagem formada é bidimensional ou tridimensional?

“Sim, tridimensional.”

17. Você vê partes de produto que compõem o todo ou vê o todo para depois fragmentá-lo?

“Em fragmentos.”

Apêndice B - Questionário Respostas – E6 Pesquisa acadêmica – Dissertação de Mestrado

Sou professora do curso de Design de Moda e mestranda do Programa de Pós-Graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Minha dissertação de Mestrado tem como tema “Uma ideia, um desenho, o produto; “ver”, perceber e construir.” com a orientação do Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa.

Sua colaboração é muito importante para que eu possa dar prosseguimento a minha pesquisa, cujos resultados poderão contribuir para o fortalecimento de estudos no campo da Moda.

Agradeço antecipadamente sua resposta ao questionário a seguir.

Ressalto que será preservada a identidade dos respondentes, respeitando-se o anonimato.

Se você tiver alguma dúvida sobre esta pesquisa, orientada pelo Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa telefone (21) 3527-1594 ramal 1585, você também pode contatar a pesquisadora responsável Gisela Friaça de Souza Pereira pelo telefone (21) 98201-7472 ou pelo e-mail gisela_friaca@hotmail.com.

Comitê de Ética PUC-Rio: Rua Marquês de São Vicente, 225 – Prédio Kennedy, 2º andar – Gávea – RJ, CEP 22453-900.

.
.
 .

6. Qual foi o enfoque das artes visuais na sua escola até chegar à faculdade?

“Até o nono ano do ensino fundamental, tive aulas semanais de artes e desenho. No primeiro e segundo ano do Ensino Médio, mudei de escola e esta não oferecia nada relacionado às Artes, mas no terceiro ano voltei para a escola que estudei no fundamental e após o horário de cada aula, 1 vez por semana, tinham aulas específicas de THE.”

7. Qual foi o incentivo da sua família na sua formação no que se refere às Artes visuais?

“Não tive muito incentivo até começar a faculdade.”

8. Quando você idealiza um produto de Moda, o resultado final corresponde a sua ideia geradora (inicial)? Caso sua resposta seja não, justifique.

“Na maioria das vezes, sim. No entanto, às vezes, por não conhecer o tecido ou alguma modelagem complexa ou até mesmo prazos, fazem com que ocorram mudanças na ideia inicial.”

9. Após a pesquisa, seu processo criativo segue fielmente a seguinte ordem: ideia, desenho e produto? Ou transita livremente por estes passos?

“Transito por esses passos, geralmente é quando desenho que surgem novas ideias.”

10. Seus croquis de Moda representam o tecido que será usado na sua coleção? Ou você apenas indica a partir de amostras?

“Tento representar o tecido ao mais fielmente possível.”

11. Os acabamentos e aviamentos já povoam a sua mente na concepção da coleção? Ou somente no momento da confecção do produto?

“Com o desenho pronto, começo então a pensar nos aviamentos.”

12. Você dedica algum tempo, durante o processo criativo, às técnicas de costura que serão utilizadas no seu produto?

“Geralmente, somente após o corte da modelagem que penso na costura e aviamentos.”

13. Os profissionais que trabalham com você conseguem traduzir/entender a sua ideia?

“Sim, em trabalhos em grupo, conversamos até chegarmos a um acordo.”

14. Você acha que a tecnologia pode facilitar a transposição de uma ideia para um produto?

“Sim, principalmente a tecnologia 3D, como a impressora 3D, que permite a visualização prévia do produto.”

15. O que você acha que dificulta a concretização de uma ideia em um produto de Moda? O que é necessário fazer?

“Acho que o principal é o consenso quando o trabalho envolve mais pessoas, assim como falta de experiência em alguma atividade. É necessário boa comunicação para transmitir sua ideia e o constante aperfeiçoamento e estudo sobre a moda.”

16. Quando você tem uma ideia de um produto (Moda-roupa), ela já é representada em volumes? A imagem formada é bidimensional ou tridimensional?

“Primeiro a ideia vem de forma bidimensional, e após desenvolver começo a imaginar o produto e como ele seria na real.”

17. Você vê partes de produto que compõem o todo ou vê o todo para depois fragmentá-lo?

“Vejo o todo e depois percebo as partes.”

Sou professora do curso de Design de Moda e mestranda do Programa de Pós-Graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Minha dissertação de Mestrado tem como tema “Uma ideia, um desenho, o produto; “ver”, perceber e construir.” com a orientação do Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa.

Sua colaboração é muito importante para que eu possa dar prosseguimento a minha pesquisa, cujos resultados poderão contribuir para o fortalecimento de estudos no campo da Moda.

Agradeço antecipadamente sua resposta ao questionário a seguir.

Ressalto que será preservada a identidade dos respondentes, respeitando-se o anonimato.

Se você tiver alguma dúvida sobre esta pesquisa, orientada pelo Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa telefone (21) 3527-1594 ramal 1585, você também pode contatar a pesquisadora responsável Gisela Friaça de Souza Pereira pelo telefone (21) 98201-7472 ou pelo e-mail gisela_friaca@hotmail.com.

Comitê de Ética PUC-Rio: Rua Marquês de São Vicente, 225 – Prédio Kennedy, 2º andar – Gávea – RJ, CEP 22453-900.

.

.

.

6. Qual foi o enfoque das artes visuais na sua escola até chegar à faculdade?

“A introdução das artes visuais na escola foi bem básica passando pelas matérias obrigatórias ao longo do ensino. Eu por si só, já tinha desde criança o gosto pela arte, customizando roupas e fazendo acessórios de miçanga pra vender na escola.”

7. Qual foi o incentivo da sua família na sua formação no que se refere às Artes visuais?

“Meu único incentivo foi pela parte da minha mãe que sempre me aconselhou fazer o que eu gosto de verdade. Para os meus demais parentes ser bem sucedido é passar em um concurso público.”

8. Quando você idealiza um produto de Moda, o resultado final corresponde a sua ideia geradora (inicial)? Caso sua resposta seja não, justifique.

“Muitas vezes sim, mas também não me prendo 100% ao início, se for necessário pequenas alterações para que melhore o resultado final, eu mudo a ideia inicial.”

9. Após a pesquisa, seu processo criativo segue fielmente a seguinte ordem: ideia, desenho e produto? Ou transita livremente por estes passos?

“A ideia eu tomo como base e faço pra desenvolver o desenho e o produto. O desenho e produto transitam livremente sim, mas sem perder o foco da ideia central.”

10. Seus croquis de Moda representam o tecido que será usado na sua coleção? Ou você apenas indica a partir de amostras?

“Eu tento o máximo passar a leveza nos traços pra que se reconheça o tipo de tecido já no croqui.”

11. Os acabamentos e aviamentos já povoam a sua mente na concepção da coleção?
Ou somente no momento da confecção do produto?
“Desenhando a coleção eu já imagino por completo como o produto irá ficar no final.”
12. Você dedica algum tempo, durante o processo criativo, às técnicas de costura que serão utilizadas no seu produto?
“Sim, principalmente o bordado de ponto atrás na qual gosto muito, aliás qualquer tipo de bordado valoriza um produto de moda.”
13. Os profissionais que trabalham com você conseguem traduzir/entender a sua ideia?
“A ideia é essa que o receptor identifique no primeiro contato.”
14. Você acha que a tecnologia pode facilitar a transposição de uma ideia para um produto?
“Com certeza, apesar de amar muito trabalhos manuais, a tecnologia vem facilitando muito não só com novos tecidos tecnológicos, mas impressões 3D.”
15. O que você acha que dificulta a concretização de uma ideia em um produto de Moda? O que é necessário fazer?
“Muitas vezes é o mal planejamento de custo/benefício. Pesquisar por todas as fontes o material, viabilidade, se o público escolhido é compatível com o que pode desenvolver.”
16. Quando você tem uma ideia de um produto (Moda-roupa), ela já é representada em volumes? A imagem formada é bidimensional ou tridimensional?
“Por mais que eu queira transmitir isso eu ainda tenho dificuldade nessa parte, mas nada como treinar para desenvolver novas técnicas.”
17. Você vê partes de produto que compõem o todo ou vê o todo para depois fragmentá-lo?
“Vejo partes até chegar no produto final desejado.”

Apêndice B - Questionário Respostas – E8
Pesquisa acadêmica – Dissertação de Mestrado

Sou professora do curso de Design de Moda e mestrande do Programa de Pós-Graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Minha dissertação de Mestrado tem como tema “Uma ideia, um desenho, o produto; “ver”, perceber e construir.” com a orientação do Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa.

Sua colaboração é muito importante para que eu possa dar prosseguimento a minha pesquisa, cujos resultados poderão contribuir para o fortalecimento de estudos no campo da Moda.

Agradeço antecipadamente sua resposta ao questionário a seguir.

Ressalto que será preservada a identidade dos respondentes, respeitando-se o anonimato.

Se você tiver alguma dúvida sobre esta pesquisa, orientada pelo Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa telefone (21) 3527-1594 ramal 1585, você também pode contatar a pesquisadora responsável Gisela Friaça de Souza Pereira pelo telefone (21) 98201-7472 ou pelo e-mail gisela_friaca@hotmail.com.

Comitê de Ética PUC-Rio: Rua Marquês de São Vicente, 225 – Prédio Kennedy, 2º andar – Gávea – RJ, CEP 22453-900.

.

.

.

6. Qual foi o enfoque das artes visuais na sua escola até chegar à faculdade?
“Muito pouco, tive desenho até a sétima série.”

7. Qual foi o incentivo da sua família na sua formação no que se refere às Artes visuais?

“Nenhum. Fiz faculdade de nutrição até o oitavo período, porque minha família queria. Quando comecei a trabalhar resolvi seguir o sonho do curso de Moda. Hoje em dia eles se orgulham e apoiam.”

8. Quando você idealiza um produto de Moda, o resultado final corresponde a sua ideia geradora (inicial)? Caso sua resposta seja não, justifique.

“Geralmente sim. Mais um pouco exigente com o meu trabalho.”

9. Após a pesquisa, seu processo criativo segue fielmente a seguinte ordem: ideia, desenho e produto? Ou transita livremente por estes passos?

“Estou aprendendo a seguir as ordens do processo criativo, porque costumo começar com desenho/ideia/produto.”

10. Seus croquis de Moda representam o tecido que será usado na sua coleção? Ou você apenas indica a partir de amostras?

“Estou treinando pintura de tecidos e estampas nos croquis, para melhor representá-los.”

11. Os acabamentos e aviamentos já povoam a sua mente na concepção da coleção? Ou somente no momento da confecção do produto?

“Sim, tento apresentá-los nos meus croquis. Comecei a aprender o processo de criação agora, de quando o desenho sai do papel para o tecido.”

12. Você dedica algum tempo, durante o processo criativo, às técnicas de costura que serão utilizadas no seu produto?

“Sim, com a produção de amostras.”

13. Os profissionais que trabalham com você conseguem traduzir/entender a sua ideia?

“Sim, tento detalhar ao máximo minhas ideias.”

14. Você acha que a tecnologia pode facilitar a transposição de uma ideia para um produto?

“Sim, acho que a tecnologia é um facilitador. Mas em particular gosto mais das coisas manuais.”

15. O que você acha que dificulta a concretização de uma ideia em um produto de Moda? O que é necessário fazer?

“Não ter todas as técnicas necessárias para desenvolvê-los, ou até mesmo os materiais para produzi-lo. Buscar conhecimento com pessoas que sabem, locais com maquinários para produzi-los.”

16. Quando você tem uma ideia de um produto (Moda-roupa), ela já é representada em volumes? A imagem formada é bidimensional ou tridimensional?

“Geralmente sim, mas nunca trabalhei com desenhos bidimensionais ou tridimensionais.”

17. Você vê partes de produto que compõem o todo ou vê o todo para depois fragmentá-lo?

“Geralmente vejo o todo, para depois fragmentá-lo.”

Apêndice B – Questionário Respostas – E9 Pesquisa acadêmica – Dissertação de Mestrado

Sou professora do curso de Design de Moda e mestranda do Programa de Pós-Graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Minha dissertação de Mestrado tem como tema “Uma ideia, um desenho, o produto; “ver”, perceber e construir.” com a orientação do Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa.

Sua colaboração é muito importante para que eu possa dar prosseguimento a minha pesquisa, cujos resultados poderão contribuir para o fortalecimento de estudos no campo da Moda.

Agradeço antecipadamente sua resposta ao questionário a seguir.

Ressalto que será preservada a identidade dos respondentes, respeitando-se o anonimato.

Se você tiver alguma dúvida sobre esta pesquisa, orientada pelo Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa telefone (21) 3527-1594 ramal 1585, você também pode contatar a pesquisadora responsável Gisela Friaça de Souza Pereira pelo telefone (21) 98201-7472 ou pelo e-mail gisela_friaca@hotmail.com.

Comitê de Ética PUC-Rio: Rua Marquês de São Vicente, 225 – Prédio Kennedy, 2º andar – Gávea – RJ, CEP 22453-900.

.
.
 .

6. Qual foi o enfoque das artes visuais na sua escola até chegar à faculdade?

“O enfoque das artes visuais na minha escola visava, na maior parte do tempo, explorar a arte antiga europeia, entretanto, em menor escala, também foram apresentadas artes que fazem parte do nosso cotidiano como o grafite.”

7. Qual foi o incentivo da sua família na sua formação no que se refere às Artes visuais?

“Minha família não se opôs à minha escolha de curso em relação às artes visuais por algumas razões. Primeiramente por ser uma escolha pessoal e também por eu vir de uma família simples que não tem acesso ao conhecimento geral do que o curso aborda, logo não há uma visão pré conceituosa sobre hierarquização de cursos.”

8. Quando você idealiza um produto de Moda, o resultado final corresponde a sua ideia geradora (inicial)? Caso sua resposta seja não, justifique.

“Sim”

9. Após a pesquisa, seu processo criativo segue fielmente a seguinte ordem: ideia, desenho e produto? Ou transita livremente por estes passos?

“O processo criativo transita entre ideia, desenho e produto.”

10. Seus croquis de Moda representam o tecido que será usado na sua coleção? Ou você apenas indica a partir de amostras?

“Meus croquis não costumam representar o tecido que será usado em um primeiro momento. Por algumas vezes mudei o croqui depois do produto final por perceber o efeito do tecido que não havia explorado. O primeiro croqui não foge muito da ideia do tecido.”

11. Os acabamentos e aviamentos já povoam a sua mente na concepção da coleção? Ou somente no momento da confecção do produto?

“Os acabamentos e aviamentos já estão na mente na concepção da coleção principalmente para não mudar muito entre uma peça e outra. Além de eu ter uma preocupação com o fecho.”

12. Você dedica algum tempo, durante o processo criativo, às técnicas de costura que serão utilizadas no seu produto?

“Não. Tento pensar na coleção com técnicas que já conheço.”

13. Os profissionais que trabalham com você conseguem traduzir/entender a sua ideia?

“Normalmente, em um projeto, costumo explicar o desenho para as pessoas acompanhado de um desenho técnico.”

14. Você acha que a tecnologia pode facilitar a transposição de uma ideia para um produto?

“Sim. Principalmente com ideias muito complexas ou em relação ao tempo de entrega de um trabalho.”

15. O que você acha que dificulta a concretização de uma ideia em um produto de Moda? O que é necessário fazer?

“Falta de experiência. Acredito que é necessário treinar para ter confiança em si mesmo e desta forma conseguir concretizar uma ideia.”

16. Quando você tem uma ideia de um produto (Moda-roupa), ela já é representada em volumes? A imagem formada é bidimensional ou tridimensional?

“Imagem tridimensional. Principalmente para não fugir da ideia do tecido.”

17. Você vê partes de produto que compõem o todo ou vê o todo para depois fragmentá-lo?

“Vejo o todo para depois fragmentá-lo. Após o fragmento, normalmente há mudanças.”

Apêndice B - Questionário Respostas – E10 Pesquisa acadêmica – Dissertação de Mestrado

Sou professora do curso de Design de Moda e mestranda do Programa de Pós-Graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Minha dissertação de Mestrado tem como tema “Uma ideia, um desenho, o produto; “ver”, perceber e construir.” com a orientação do Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa.

Sua colaboração é muito importante para que eu possa dar prosseguimento a minha pesquisa, cujos resultados poderão contribuir para o fortalecimento de estudos no campo da Moda.

Agradeço antecipadamente sua resposta ao questionário a seguir.

Ressalto que será preservada a identidade dos respondentes, respeitando-se o anonimato.

Se você tiver alguma dúvida sobre esta pesquisa, orientada pelo Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa telefone (21) 3527-1594 ramal 1585, você também pode contatar a pesquisadora responsável Gisela Friaça de Souza Pereira pelo telefone (21) 98201-7472 ou pelo e-mail gisela_friaca@hotmail.com.

Comitê de Ética PUC-Rio: Rua Marquês de São Vicente, 225 – Prédio Kennedy, 2º andar – Gávea – RJ, CEP 22453-900.

.
.
 .

6. Qual foi o enfoque das artes visuais na sua escola até chegar à faculdade?
“Desenho, pintura e colagens.”

7. Qual foi o incentivo da sua família na sua formação no que se refere às Artes visuais?

“Sempre me incentivaram por perceberem que desde criança possuía interesse em desenhar e colorir. Além disso, tenho uma tia que desenha muito bem e minha avó era costureira, desenha os modelos e os executava.”

8. Quando você idealiza um produto de Moda, o resultado final corresponde a sua ideia geradora (inicial)? Caso sua resposta seja não, justifique.

“Na maioria das vezes não, ou porque não pude utilizar o material planejado para aquele modelo ou por falta de maior técnica na hora de modelar e costurar.

9. Após a pesquisa, seu processo criativo segue fielmente a seguinte ordem: ideia, desenho e produto? Ou transita livremente por estes passos?

“Sim, segue esta ordem.”

10. Seus croquis de Moda representam o tecido que será usado na sua coleção? Ou você apenas indica a partir de amostras?

“Tento representar o tecido no desenho retratando o seu caimento e sua textura.”

11. Os acabamentos e aviamentos já povoam a sua mente na concepção da coleção? Ou somente no momento da confecção do produto?

“Sim. Sempre procuro representá-los no desenho.”

12. Você dedica algum tempo, durante o processo criativo, às técnicas de costura que serão utilizadas no seu produto?

“Não.”

13. Os profissionais que trabalham com você conseguem traduzir/entender a sua ideia?

“Na maioria das vezes sim

14. Você acha que a tecnologia pode facilitar a transposição de uma ideia para um produto?

“Sim.”

15. O que você acha que dificulta a concretização de uma ideia em um produto de Moda? O que é necessário fazer?

“Um desenho pouco claro, que não evidencie a ideia. Acredito que a pesquisa de referências e imagens relacionadas a ideia podem ajudar na hora de colocar a ideia no papel.”

16. Quando você tem uma ideia de um produto (Moda-roupa), ela já é representada em volumes? A imagem formada é bidimensional ou tridimensional?

“Quando faço um croqui sempre tento trazer no meu desenho características mais próximas da realidade daquela roupa, já quando tenho que fazer o desenho técnico, represento a roupa planificada sem volumes.”

17. Você vê partes de produto que compõem o todo ou vê o todo para depois fragmentá-lo?

“Acredito que vejo o todo para depois fragmentá-lo.”

Apêndice B - Questionário Respostas – E11 Pesquisa acadêmica – Dissertação de Mestrado

Sou professora do curso de Design de Moda e mestranda do Programa de Pós-Graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Minha dissertação de Mestrado tem como tema “Uma ideia, um desenho, o produto; “ver”, perceber e construir.” com a orientação do Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa.

Sua colaboração é muito importante para que eu possa dar prosseguimento a minha pesquisa, cujos resultados poderão contribuir para o fortalecimento de estudos no campo da Moda.

Agradeço antecipadamente sua resposta ao questionário a seguir.
Ressalto que será preservada a identidade dos respondentes, respeitando-se o anonimato.

Se você tiver alguma dúvida sobre esta pesquisa, orientada pelo Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa telefone (21) 3527-1594 ramal 1585, você também pode contatar a pesquisadora responsável Gisela Friaça de Souza Pereira pelo telefone (21) 98201-7472 ou pelo e-mail gisela_friaca@hotmail.com.

Comitê de Ética PUC-Rio: Rua Marquês de São Vicente, 225 – Prédio Kennedy, 2º andar – Gávea – RJ, CEP 22453-900.

.

.

.

6. Qual foi o enfoque das artes visuais na sua escola até chegar à faculdade?
“Passei por diferentes escolas a cada uma delas trabalhava as artes visuais de forma singular. Algumas eram bem práticas e colocavam os alunos para fazer experimentações com diferentes materiais, pintura e trabalhos manuais. Outras eram mais teóricas, porém, ainda sim, estimulavam os alunos a fazerem desenhos e pinturas.”

7. Qual foi o incentivo da sua família na sua formação no que se refere às Artes visuais?

“Quando minha família, mas especificamente meus pais, perceberam que eu gostava dessa área não mediram forças para me incentivar. Confesso que acreditavam em mim mais do que eu mesma. Minha mãe permitia que eu pintasse livremente um dos muros da nossa casa que havia no quintal. Ela também pagou um curso de pintura em tela (óleo sobre tela), comprava livros de desenho e de Moda. Além disso, quando, ainda pequena falei o meu desejo de cursar Moda, toda a minha família me incentivou.”

8. Quando você idealiza um produto de Moda, o resultado final corresponde a sua ideia geradora (inicial)? Caso sua resposta seja não, justifique.

“Não, muitas vezes sofre alterações no meio do caminho, levando em consideração os detalhes que às vezes não são viáveis na confecção.”

9. Após a pesquisa, seu processo criativo segue fielmente a seguinte ordem: ideia, desenho e produto? Ou transita livremente por estes passos?

“Sim. A partir de uma pesquisa em livros, imagens, penso que o desenho é imprescindível para entender a minha ideia. Depois disso o próximo passo é desenvolver o produto.”

10. Seus croquis de Moda representam o tecido que será usado na sua coleção? Ou você apenas indica a partir de amostras?

“Durante as aulas de desenho, aprendi a representar no mínimo se o caimento é mais leve, ou pesado, levando em consideração o grupo de tecidos que são leves ou mais pesados, se é mais rígido, ou se arma, ou se é fluído.”

11. Os acabamentos e aviamentos já povoam a sua mente na concepção da coleção?
Ou somente no momento da confecção do produto?
“As únicas experiências que eu tenho até agora na confecção de um produto são as aulas de Modelagem e Técnicas de Costura. Diante disso, durante as aulas de Modelagem os acabamentos foram pensados durante a confecção do produto.”
12. Você dedica algum tempo, durante o processo criativo, às técnicas de costura que serão utilizadas no seu produto?
“Na aula de Técnicas de Costura fazemos uma peça no final do curso. Durante o processo vi a necessidade de praticar as costuras que serão utilizadas para que eu tivesse mais segurança.”
13. Os profissionais que trabalham com você conseguem traduzir/entender a sua ideia?
“Não respondeu.”
14. Você acha que a tecnologia pode facilitar a transposição de uma ideia para um produto?
“Não respondeu.”
15. O que você acha que dificulta a concretização de uma ideia em um produto de Moda? O que é necessário fazer?
“Talvez o conhecimento limitado de certos assuntos. Ampliar o conhecimento, praticar novas técnicas é fundamental para confeccionar um produto de Moda. Desenvolver o conhecimento de Modelagem leva o designer de Moda a entender as formas que o tecido pode ter e a capacidade de desafiar essas formas, dentro do que é possível. Nesse sentido o Estilista Balenciaga é um exemplo, pois a perfeição de suas peças, as diferentes formas que era capaz de criar, vinham do conhecimento amplo de técnicas de Modelagem.”
16. Quando você tem uma ideia de um produto (Moda-roupa), ela já é representada em volumes? A imagem formada é bidimensional ou tridimensional?
“Penso na forma tridimensional.”
17. Você vê partes de produto que compõem o todo ou vê o todo para depois fragmentá-lo?
“No geral, eu vejo o todo e depois penso nos detalhes.”

Apêndice B – Questionário Respostas – E12
Pesquisa acadêmica – Dissertação de Mestrado

Sou professora do curso de Design de Moda e mestranda do Programa de Pós-Graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Minha dissertação de Mestrado tem como tema “Uma ideia, um desenho, o produto; “ver”, perceber e construir.” com a orientação do Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa.

Sua colaboração é muito importante para que eu possa dar prosseguimento a minha pesquisa, cujos resultados poderão contribuir para o fortalecimento de estudos no campo da Moda.

Agradeço antecipadamente sua resposta ao questionário a seguir.
Ressalto que será preservada a identidade dos respondentes, respeitando-se o anonimato.

Se você tiver alguma dúvida sobre esta pesquisa, orientada pelo Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa telefone (21) 3527-1594 ramal 1585, você também pode contatar a pesquisadora responsável Gisela Friaça de Souza Pereira pelo telefone (21) 98201-7472 ou pelo e-mail gisela_friaca@hotmail.com.

Comitê de Ética PUC-Rio: Rua Marquês de São Vicente, 225 – Prédio Kennedy, 2º andar – Gávea – RJ, CEP 22453-900.

6. Qual foi o enfoque das artes visuais na sua escola até chegar à faculdade?

“Não muito, mas na verdade, um pouco mais no ensino fundamental, onde tínhamos aula de artes, que era basicamente pintar desenhos impressos e nenhum no ensino médio.”

7. Qual foi o incentivo da sua família na sua formação no que se refere às Artes visuais?

“Total. Meus pais sempre me incentivaram ao desenho muito nova, minhas avós também entre outras atividades criativas, como colagens e argila, sempre ganhei muito lápis de cor, giz de cera, e até hoje, minha vó guarda os desenhos dos netos. Meu pai é arquiteto e sempre me deixou brincar com as canetas na prancheta. Minha família de forma geral segue o caminho artístico, como design, publicidade, arquitetura. Todos desenharam e são criativos.”

8. Quando você idealiza um produto de Moda, o resultado final corresponde a sua ideia geradora (inicial)? Caso sua resposta seja não, justifique.

“Geralmente não. Durante o processo posso desdobrar coisas que agregam a criação que antes eu não poderia pensar sem passar por tal processo, como a pesquisa de material e teste de Modelagem, além de me considerar uma pessoa desapegada as ideias iniciais e acredito no processo como uma forma de transformar a própria vida.”

9. Após a pesquisa, seu processo criativo segue fielmente a seguinte ordem: ideia, desenho e produto? Ou transita livremente por estes passos?

“Transito livremente, normalmente.”

10. Seus croquis de Moda representam o tecido que será usado na sua coleção? Ou você apenas indica a partir de amostras?

“Considero o croqui como uma sugestão, mas pra mim o que vale é a amostra.”

11. Os acabamentos e aviamentos já povoam a sua mente na concepção da coleção? Ou somente no momento da confecção do produto?

“Um pouco no começo, mas muito mais no final, na confecção.”

12. Você dedica algum tempo, durante o processo criativo, às técnicas de costura que serão utilizadas no seu produto?

“Pouco, mas sim.”

13. Os profissionais que trabalham com você conseguem traduzir/entender a sua ideia?

“Varia, mas normalmente não é de cara e requer um certo tempo ou até uma explicação.”

14. Você acha que a tecnologia pode facilitar a transposição de uma ideia para um produto?

“Com certeza.”

15. O que você acha que dificulta a concretização de uma ideia em um produto de Moda? O que é necessário fazer?

“Pessoalmente, a falta de experimentar.”

16. Quando você tem uma ideia de um produto (Moda-roupa), ela já é representada em volumes? A imagem formada é bidimensional ou tridimensional?

“Depende, mas eu prefiro trabalhar, mesmo mentalmente, na tridimensionalidade.”

17. Você vê partes de produto que compõem o todo ou vê o todo para depois fragmentá-lo?

“Um pouco dos dois, varia.”

Apêndice B - Questionário Respostas – E13 Pesquisa acadêmica – Dissertação de Mestrado

Sou professora do curso de Design de Moda e mestranda do Programa de Pós-Graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Minha dissertação de Mestrado tem como tema “Uma ideia, um desenho, o produto; “ver”, perceber e construir.” com a orientação do Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa.

Sua colaboração é muito importante para que eu possa dar prosseguimento a minha pesquisa, cujos resultados poderão contribuir para o fortalecimento de estudos no campo da Moda.

Agradeço antecipadamente sua resposta ao questionário a seguir.

Ressalto que será preservada a identidade dos respondentes, respeitando-se o anonimato.

Se você tiver alguma dúvida sobre esta pesquisa, orientada pelo Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa telefone (21) 3527-1594 ramal 1585, você também pode contatar a pesquisadora responsável Gisela Friaça de Souza Pereira pelo telefone (21) 98201-7472 ou pelo e-mail gisela_friaca@hotmail.com.

Comitê de Ética PUC-Rio: Rua Marquês de São Vicente, 225 – Prédio Kennedy, 2º andar – Gávea – RJ, CEP 22453-900.

.
.
 .

6. Qual foi o enfoque das artes visuais na sua escola até chegar à faculdade?

“Na minha escola de ensino fundamental, a aula de artes visuais envolvia tanto geometria descritiva quanto trabalhos de criação com diferentes materiais (lápis de cor, colagem, etc). Já no ensino médio era somente geometria descritiva.”

7. Qual foi o incentivo da sua família na sua formação no que se refere às Artes visuais?

“Meus pais (ambos arquitetos) sempre me incentivaram nesse meio das Artes visuais (Meu pai, principalmente por também ser ilustrador). Portanto, desde pequena eu desenhava com eles e fui interessada nessa área de artes/ilustração.”

8. Quando você idealiza um produto de Moda, o resultado final corresponde a sua ideia geradora (inicial)? Caso sua resposta seja não, justifique.

“Nem sempre, porque me falta ainda muito conhecimentos sobre modelagem e caimento de tecido.”

9. Após a pesquisa, seu processo criativo segue fielmente a seguinte ordem: ideia, desenho e produto? Ou transita livremente por estes passos?

“Acredito que transite um pouco, com algumas modificações em cada etapa durante o processo, mas num momento inicial do projeto eu costumo seguir sim essa ordem.”

10. Seus croquis de Moda representam o tecido que será usado na sua coleção? Ou você apenas indica a partir de amostras?

“Depende do tecido. A minha intenção inicial é tentar representá-lo ao máximo no desenho, mas quando não é suficiente para uma identificação, a amostra facilita muito.”

11. Os acabamentos e aviamentos já povoam a sua mente na concepção da coleção? Ou somente no momento da confecção do produto?

“Depende. Eu tento pensar neles durante a concepção, mas muitas vezes eu só consigo visualizar verdadeiramente se são aqueles que eu quero ou que se encaixam melhor tanto num quesito estético quanto funcional durante a confecção.”

12. Você dedica algum tempo, durante o processo criativo, às técnicas de costura que serão utilizadas no seu produto?

“Sim. Algumas costuras eu prefiro pra determinados tipos de roupa, eu tento ter uma noção de que tipo de acabamento eu estou buscando.”

13. Os profissionais que trabalham com você conseguem traduzir/entender a sua ideia?

“Sim, as minhas ilustrações e desenhos costumam passar uma ideia clara.”

14. Você acha que a tecnologia pode facilitar a transposição de uma ideia para um produto?

“Sim, mas o nível de conhecimento de algumas tecnologias tem que ser mais alto do que eu consigo adquirir no meu curso.”

15. O que você acha que dificulta a concretização de uma ideia em um produto de Moda? O que é necessário fazer?

“Acho que a falta de conhecimento de modelagem, caimento de tecido e acabamento. Aumentar o número de aulas sobre esses assuntos no curso de moda da PUC.”

16. Quando você tem uma ideia de um produto (Moda-roupa), ela já é representada em volumes? A imagem formada é bidimensional ou tridimensional?

“Sim. Eu costumo fazer primeiro uma ilustração representando os volumes tridimensionalmente para depois fazer um desenho técnico bidimensional.”

17. Você vê partes de produto que compõem o todo ou vê o todo para depois fragmentá-lo?

“Geralmente vejo o todo para depois fragmentá-lo.”

Apêndice B – Questionário Respostas – E14 Pesquisa acadêmica – Dissertação de Mestrado

Sou professora do curso de Design de Moda e mestranda do Programa de Pós-Graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Minha dissertação de Mestrado tem como tema “Uma ideia, um desenho, o produto; “ver”, perceber e construir.” com a orientação do Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa.

Sua colaboração é muito importante para que eu possa dar prosseguimento a minha pesquisa, cujos resultados poderão contribuir para o fortalecimento de estudos no campo da Moda.

Agradeço antecipadamente sua resposta ao questionário a seguir.

Ressalto que será preservada a identidade dos respondentes, respeitando-se o anonimato.

Se você tiver alguma dúvida sobre esta pesquisa, orientada pelo Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa telefone (21) 3527-1594 ramal 1585, você também pode contatar a pesquisadora responsável Gisela Friaça de Souza Pereira pelo telefone (21) 98201-7472 ou pelo e-mail gisela_friaca@hotmail.com.

Comitê de Ética PUC-Rio: Rua Marquês de São Vicente, 225 – Prédio Kennedy, 2º andar – Gávea – RJ, CEP 22453-900.

.
.
 .

6. Qual foi o enfoque das artes visuais na sua escola até chegar à faculdade?

“Não sei. Só lembro de colagens, papel marchê.”

7. Qual foi o incentivo da sua família na sua formação no que se refere às Artes visuais?

“Minha família me apoia integralmente nas minhas escolhas.”

8. Quando você idealiza um produto de Moda, o resultado final corresponde a sua ideia geradora (inicial)? Caso sua resposta seja não, justifique.

“Não necessariamente. Às vezes tenho dificuldades de expressar a ideia. Aí costumo buscar parceiros que consigam a parte que me falta.”

9. Após a pesquisa, seu processo criativo segue fielmente a seguinte ordem: ideia, desenho e produto? Ou transita livremente por estes passos?

“Livremente.”

10. Seus croquis de Moda representam o tecido que será usado na sua coleção? Ou você apenas indica a partir de amostras?

“Até hoje, amostras apenas. Agora estou aprendendo a representar.”

11. Os acabamentos e aviamentos já povoam a sua mente na concepção da coleção? Ou somente no momento da confecção do produto?

“Eu já penso nos aviamentos, mas isso só depois de ter trabalhado na área como assistente de estilo.”

12. Você dedica algum tempo, durante o processo criativo, às técnicas de costura que serão utilizadas no seu produto?

“Ainda estou aprendendo a costurar. Então só faço se for simples.”

13. Os profissionais que trabalham com você conseguem traduzir/entender a sua ideia?

“Acredito que sim.”

14. Você acha que a tecnologia pode facilitar a transposição de uma ideia para um produto?

“Com certeza.”

15. O que você acha que dificulta a concretização de uma ideia em um produto de Moda? O que é necessário fazer?

“A maneira de se expressar. Investir em tecnologias ou/e melhores formações. Na PUC, por exemplo, temos ótimas teorias, as ainda no sexto período o que sei de montar uma roupa na prática, aprendi sozinha, por fora da universidade, correndo atrás.”

16. Quando você tem uma ideia de um produto (Moda-roupa), ela já é representada em volumes? A imagem formada é bidimensional ou tridimensional?

“Bidimensional.”

17. Você vê partes de produto que compõem o todo ou vê o todo para depois fragmentá-lo?

“Acho que o todo para depois fragmentá-lo, mas não tenho certeza absoluta de que entendi a pergunta.”

Apêndice C – Modelo de Entrevista
Pesquisa acadêmica – Dissertação de Mestrado

Sou professora do curso de Design de Moda e mestranda do Programa de Pós-Graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Minha dissertação de Mestrado tem como tema “Uma ideia, um desenho, o produto; “ver”, perceber e construir.”

Sua colaboração é muito importante para que eu possa dar prosseguimento à minha pesquisa, cujos resultados poderão contribuir para o fortalecimento de estudos no campo da Moda.

Agradeço antecipadamente sua resposta à entrevista a seguir.

Ressalto que será preservada a identidade dos respondentes, respeitando-se o anonimato. Para qualquer dúvida, você pode entrar em contato comigo pelo telefone (21) 98201-7472 e-mail gisela@hotmail.com

Sendo designer de moda ou futuro designer de moda, o que você entende como facilitadores no processo criativo na construção de uma roupa, à luz da tríade: ideia – desenho – produto?

Apêndice D – Transcrição da Entrevista do Entrevistado: E3

Gisela:

– Sendo designer de Moda ou futura designer de Moda, o que você entende como facilitadores no processo criativo na construção de uma roupa à luz da tríade - ideia, desenho, produto.

E3:

– Por mim, depende do tema. Dependendo do tema, eu consigo fazer com prancha simples outras mais elaboradas tendo que fazer prancha de cartela de cor, forma e textura. Algumas eu não consigo fazer a partir apenas de ideias e referências, tenho que fazer uma pesquisa maior que aí eu consigo elaborar; tem alguns trabalhos, por exemplo, o seu que com pouca pesquisa a gente já conseguiu pensar em bastante ideias e transformar, como o trabalho de moda praia e o de acessórios. Nos dois conseguimos trabalhar muito bem com o tema e ter bastante ideias, já alguns outros trabalhos eu não consegui criar muito, tive dificuldade de criar croqui, por conta do tema.

Gisela:

– Muito obrigada.

Apêndice D – Transcrição da Entrevista do Entrevistado: E4

Gisela:

– Sendo designer de Moda ou futura designer de Moda, o que você entende como facilitadores no processo criativo na construção de uma roupa à luz da tríade - ideia, desenho, produto.

E4:

– Olha só, quando a gente está criando eu acho que a primeira coisa que tem que entender é: quanto tempo a gente precisa para fazer aquele produto, e eu acho que sabendo quanto tempo a gente vai demorar para executar, se a gente tiver o equipamento que funciona corretamente, isso eu acho que facilita muito a nossa vida. Acho que de todas as formas possíveis, e, acho que também o que facilita, isso já é uma junção de processos, é quando você já tem a técnica melhor, mais elaborada que você consegue apresentar da melhor forma possível. Isso facilita o

entendimento seu na hora de criar, de ver como vai ser o resultado que você está esperando, e também na hora de apresentar, seja para os professores ou para os clientes. De toda a forma, acho que quando você desenha e fica explícito qual material você está usando, a cor que quer apresentar, tudo isso fica mais claro na hora de apresentar, isso com certeza é um facilitador. E também, não sei se isso seria possível, prever o que poderia dar errado, tipo assim, se você está usando um material específico, e o que pode acontecer de ruim, por exemplo: quando a gente vai tingir o tecido, a gente sabe que ele encolhe, então isso a gente prevê, o que facilita escolher a quantidade de tecido a usar; enfim tem material, tudo isso porque tem material que não pega. Tudo isso colabora, mas de uma forma geral não sei se a gente consegue saber tudo isso ainda, mas isso com certeza ajuda muito, a margem de erro que a gente tem facilita muito.

Gisela:

– Muito obrigada.

Apêndice D – Transcrição da Entrevista do Entrevistado: E5

Gisela:

– Sendo designer de Moda ou futura designer de Moda, o que você entende como facilitadores no processo criativo na construção de uma roupa à luz da tríade - ideia, desenho, produto.

E5:

– O que me facilita durante o meu processo de criação, é isso. Eu gosto muito de usar referência, acho que ajuda muito; eu não consigo pensar do nada, ter só um papel vazio na minha frente. Eu preciso ficar vendo algumas imagens de referência, até para eu conseguir desenhar bem a minha ideia; acho que a imagem te dá muita base de referência para textura, peso da peça. Acho que eu preciso trabalhar vendo os trabalhos já feitos, sabe; eu não sei se é exatamente a pergunta que você está fazendo.

Gisela:

– O que facilita você nesse trânsito entre a ideia, o desenho e o produto final?

E5:

– Mesmo que eu tenha ideia na minha cabeça, eu não consigo passar essa ideia para o papel, não do jeito que eu estou pensando. É como você querer reproduzir um desenho e não sai nada daquilo do que você está imaginando, sabe, então quando você usa outra coisa tipo de referência. Acho que isso é mais bagagem de conhecimento, na verdade, do que capacidade de passar a ideia mesmo; memória visual acho que essa é a palavra quando você consegue reproduzir alguma coisa, porque você tem que se apegar a detalhe.

Gisela:

– Então um facilitador que você acha é bagagem visual?

E5:

– É meio o processo que você aprende a desenhar. Quando eu fiz o curso de desenho falava isso. Na verdade, o processo de você desenhar, nada mais é do que você decorar o que você viu e conseguir passar, e acho que passar uma ideia da cabeça é um pouco difícil porque você não tem referencial; mas assim, quando você consegue associar isso a uma outra coisa, acho que fica mais fácil para criar esse produto. Então, quando eu vou fazer algum desenho eu procuro coisas que já existem, trabalhos já feitos, roupas que já foram criados, para ver se eu consigo.

Gisela:

– Muito obrigada.

Apêndice D – Transcrição da Entrevista do Entrevistado: E6

Gisela:

– Sendo designer de Moda ou futura designer de Moda, o que você entende como facilitadores no processo criativo na construção de uma roupa à luz da tríade - ideia, desenho, produto.

E6:

– Eu acho que, primeiramente, se o trabalho for em grupo, eu acho que o bom senso é fundamental e pessoas que pensam como você ou se não pensam tão quanto você para poder explicá-las; uma boa comunicação e uma boa pesquisa de mercado e conhecer bem o público alvo que vai destinar o produto e conduzir tanto o produto quantos materiais que vão ser utilizados no produto a esse público. Acho que é isso.

Gisela:

– Muito obrigada.

Apêndice D – Transcrição da Entrevista do Entrevistado: E7

Gisela:

– Sendo designer de Moda ou futura designer de Moda, o que você entende como facilitadores no processo criativo na construção de uma roupa à luz da tríade - ideia, desenho, produto.

E7:

– O que facilita, acredito que seja principalmente a pesquisa inicial. Tem que pesquisar tudo, o tema, saber o público para o qual você vai oferecer. Então, acredito que você tendo essa ideia de público, faixa etária, todo o desenvolvimento de pesquisa, acredito que para você começar a desenvolver a ideia, o desenho que vai ser a base, a pesquisa para começar a desenvolver já começar a desenvolver o desenho tenho certeza se tiver todo o passo a passo vai sair perfeito.

Gisela:

– Muito obrigada.

Apêndice D – Transcrição da Entrevista do Entrevistado: E8

Gisela:

– Sendo designer de Moda ou futura designer de Moda, o que você entende como facilitadores no processo criativo na construção de uma roupa à luz da tríade - ideia, desenho, produto.

E8:

– Então, eu acho que o facilitador seria para os processos de produção, acesso aos maquinários específicos que eu vou usar a partir dessa ideia que eu tive, desse desenho que eu produzi, o conhecimento dessas técnicas que vou utilizar para desenvolver esses produtos, os maquinários específicos que eu vou utilizar para realizar. Acho que depende mais do conhecimento que eu vou ter para desenvolver essa ideia, porque muitas vezes não temos o acesso para desenvolver esse produto, por exemplo. Aí a gente precisa desse conhecimento, pela internet aprendemos a fazer, ou com pessoas que conhecem, sabem fazer esses trabalhos a gente pega uma

ideia, pega para desenvolver, de repente de outra forma, mas pra que o resultado do produto seja satisfatório.

Gisela:

– Muito obrigada.

Apêndice D – Transcrição da Entrevista do Entrevistado: E9

Gisela:

– Sendo designer de Moda ou futura designer de Moda, o que você entende como facilitadores no processo criativo na construção de uma roupa à luz da tríade - ideia, desenho, produto.

E9:

– O que eu entendo como maior facilitador até no começo de todo o processo é observação; acho que observação - está em todas as etapas do processo de design, mais você observa, mais os *insights* que você tem, isso facilita na ideia. O desenho eu acho que também está nessa mesma ideia da observação, tanto pra conseguir expressar o que você quer como produto final. Então, quanto mais você observa, mais consegue e quanto mais você desenha mais você consegue expressar numa comunicação visual. Eu acho que o produto é a consequência dessas observações. Você vai conseguir observar e praticar o seu desenho para conseguir um produto final interessante, acho que é isso.

Gisela:

– Muito obrigada.

Apêndice D – Transcrição da Entrevista do Entrevistado: E10

Gisela:

– Sendo designer de Moda ou futura designer de Moda, o que você entende como facilitadores no processo criativo na construção de uma roupa à luz da tríade - ideia, desenho, produto.

E10:

– Eu acredito que o primeiro passo seja a busca por referências, imagens, coisas que possam inspirar nesse processo criativo e depois acho que uma representação dessa ideia colocá-la no papel de uma forma clara, que qualquer pessoa que esteja fora desse universo consiga identificar a mensagem que você quer passar. E, por fim, para a confecção do produto da roupa, eu acho que uma boa técnica seja de modelagem para ter uma boa modelagem ou de costura para ter um produto final com bom acabamento.

Gisela:

– Muito obrigada.

Apêndice D – Transcrição da Entrevista do Entrevistado: E11

Gisela:

– Sendo designer de Moda ou futura designer de Moda, o que você entende como facilitadores no processo criativo na construção de uma roupa à luz da tríade - ideia, desenho, produto.

E11:

– Eu penso que o principal facilitador é o conhecimento de modelagem. Entender novas técnicas de modelagem, ampliar o conhecimento, porque aí você vai entender qual é o tipo de caimento que a roupa pode ter, o tipo de tecidos que você pode usar. Até na hora de fazer o desenho, você tendo conhecimento, você vai poder fazer o desenho que represente melhor a roupa que quer produzir; a modelagem também, você tendo conhecimento de modelagem você vai entender o tipo de forma que o tecido pode obter e, então, você não vai criar coisas absurdas na sua cabeça. Eu penso também muito no Balenciaga que eu fiquei muito impressionada com a história dele, porque ele utilizou todo o conhecimento que ele tinha de modelagem, técnicas que ele conhecia e criou, desafiou também as formas, e se tornou o ícone da moda. Então, eu acho que, desenvolver esse conhecimento de modelagem pra mim é o principal para poder realmente concretizar uma ideia um produto de moda.

Gisela:

– Muito obrigada.

Apêndice D – Transcrição da Entrevista do Entrevistado: E12

Gisela:

– Sendo designer de Moda ou futura designer de Moda, o que você entende como facilitadores no processo criativo na construção de uma roupa à luz da tríade - ideia, desenho, produto.

E12:

– Acho que referência - seja de desenho, experimentação – você pode fazer desenhos aleatórios antes de fazer um desenho e acho que experiência mesmo desses processos.

Gisela:

– Muito obrigada.

Apêndice D – Transcrição da Entrevista do Entrevistado: E13

Gisela:

– Sendo designer de Moda ou futura designer de Moda, o que você entende como facilitadores no processo criativo na construção de uma roupa à luz da tríade - ideia, desenho, produto.

E13:

– Eu acho que assim, um grande facilitador que eu gostaria muito de ter futuramente é ter uma ideia muito boa, um conhecimento grande de modelagem e de caimento de tecido para ir já conseguir passar isso na hora em que eu tiver uma ideia e quiser passar para o desenho. Acho que isso é o principal para mim, e que eu gostaria muito. Ter referências facilita muito o processo de ter a ideia, acho que juntar uma gama de referências tanto de fórmulas quanto de, enfim, qualquer parte do processo de escolha de tecido, etc. Todo o processo de buscar referências é muito importante também. E eu acho que na fase de testes sempre facilita muito para mim, porque eu preciso ver para entender, no desenho não é suficiente. Acho que quando eu tenho que fazer teste, de colocar um tecido do lado um do outro, uma linha em cima do tecido ou ver aviamento, enfim, tem que fazer muito e muito testes, para eu entender o que realmente quero no produto final.

Gisela:

– Muito obrigada.

Apêndice D – Transcrição da Entrevista do Entrevistado: E14

Gisela:

– Sendo designer de Moda ou futura designer de Moda, o que você entende como facilitadores no processo criativo na construção de uma roupa à luz da tríade - ideia, desenho, produto.

E14:

– Eu acho que o que facilita é você entender qual é o escopo, qual o objetivo do que quer fazer, aonde você quer chegar e pesquisar. Se você entender direito o que você vai fazer aí fica mais fácil partir de algum lugar.

Gisela:

– Muito obrigada.