

CONCURSO *FLASH COLLECTION* – Uma Proposta Pedagógica

Gilberto Alves

Especialista em Moda e Comunicação em Design de Moda – UAM
Professor Titular da Universidade Paranaense – UNIPAR – Umuarama – Pr.
E-mail: giodroggo@gmail.com

RESUMO

O desenvolvimento de inovações didáticas no ensino superior é de vital importância, uma vez que com o advento da tecnologia a relação professor-aluno e aprendizagem necessitam de constantes questionamentos e avaliações. Baseado nisso foi criado no ano de 2005 no curso de bacharelado em Moda da UNIPAR Campus Umuarama o projeto intitulado: Concurso *Flash Collection*, que visa empregar os conceitos de customização como uma forma de aprendizagem de Design de Moda. Neste projeto, os participantes têm 24 horas para realizarem a customização de roupas com um tema, público alvo e materiais específicos. Com três edições realizadas o projeto se mostra como uma forma positiva dos acadêmicos desenvolverem na prática os conceitos aprendidos em sala de aula, bem como a diminuição do receio de apresentar em público o seu trabalho.

Palavras-chaves: Moda, ensino, customização

ABSTRACT

FLASH COLLECTION – A Educational Tool

The development of innovative teaching in higher education is important, because the advent of technology the teacher-student and learning relationship need of constant questioning and evaluation. Based on that was created in 2005 in the course of the bachelor's degree in Fashion Design of UNIPAR Campus Umuarama the project titled: Flash Collection, which aims to employ the concepts of customization as a way of learning of Fashion Design. In this project, participants have 24 hours to perform the customization of clothing with a theme, target and specific materials. With three editions made the project is shown as a positive development in the academic practice the concepts seized in the classroom as well as the decrease in fear of presenting their work in public.

Keywords: Fashion, education, customization

INTRODUÇÃO

França, século XIX. É cedo, mas há muitas pessoas acordadas. Quando se ouve o barulho distante de uma charrete que se aproxima, inicia-se uma pequena confusão. A charrete passa e recolhe um estranho objeto, resultado de 24 horas de trabalho. Alguns estudantes da Faculdade de Belas Artes da França, com enormes olheiras, parecem aliviados, outros apresentam um olhar apreensivo (BOSSLE,2007)

A Charrete é um concurso dos projetos realizados em muitas faculdades de Arquitetura e Urbanismo em todo os países, inclusive no Brasil. Este projeto tem como objetivo que os

acadêmicos de Arquitetura desenvolvam um projeto arquitetônico em 24 horas, o nome é relacionado ao fato de que no século XIX havia uma charrete que passava recolhendo os trabalhos dos estudantes.

São princípios educativos do trabalho a indissociável relação teoria-prática e a construção histórica e interdisciplinar do conhecimento, desenvolvido através de atitudes investigativas e reflexivas da prática, exigindo a participação ativa do aluno e do professor orientador. Essa direção metodológica implica inter-relações epistemológicas em que a construção integradora do conhecimento, buscando-se o reconhecimento da autonomia relativa a cada área de conhecimento. Aprender é, pois, estruturar o conhecimento que se adquire e compreendê-lo, através da experiência (MARTINS et al., 2006).

A Resolução CNE/CES nº 5, de 8 de março de 2004, que aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design onde os cursos de Moda estão listadas as Competências e habilidades que devem ser desenvolvidas nos estudantes de design durante a sua formação, entre elas destaca-se: Capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando o domínio de técnicas e de processos de criação e a capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual (BRASIL, 2004).

Os cursos de formação em Design de Moda devem desenvolver ferramentas pedagógicas que induzam os acadêmicos a desenvolverem habilidades para propor soluções inovadoras e criativas e gradualmente atingir linguagem própria de sua área e compreensível a qualquer área do conhecimento. Um dos obstáculos ao desenvolvimento pedagógico, constatado em sala de aula, é a insegurança do aluno para expor suas idéias, mesmo aos apresentá-las a um grupo em que ele se insere.

No exercício profissional a insegurança tende a ampliar-se, pelas expectativas de aceitação das idéias a serem apresentadas, pela auto-avaliação e por condicionantes como a diversidade e amplos do público. Diante do exposto faz-se necessário a aplicação de dinâmicas com propostas pedagógicas envolventes e estimulantes.

Buscando o aprimoramento criativo dos acadêmicos do Curso de bacharelado em Moda da Universidade Paranaense, o desenvolvimento da habilidade de trabalho em grupo e uma maior interação de idéias e pontos de vista foi criado em 2005 o concurso *Flash Collection*, atualmente na sua quarta edição. A metodologia para a realização do concurso foi baseada na já descrita Charrete realizadas pelos curso de Arquitetura e Urbanismo.

Trata-se de um projeto de customização de peças de acordo com um tema e público alvo específicos. Onde os alunos são desafiados para que no prazo de 24 horas apresentem um trabalho

para ser mostrado em público e submetidos à avaliação.

A palavra customização surgiu a partir da expressão inglesa *custom made* que significa sob medida e do verbo "*to customize*", que significa adaptado a gosto pessoal. É transformar qualquer peça de roupa, até mesmo aquela *t-shirt* velha, em um ícone *fashion*, usando apenas alguns aviamentos como botões, miçangas e algumas passadas de agulhas e linhas, além de muita criatividade. Assim customizar significa incrementar, fazer sob medida e muitas vezes com exclusividade um trabalho de decoração sobre algum produto que pode ser uma peça de roupa, uma bolsa, um sapato, ou até mesmo um móvel, uma parede... enfim tornar diferente e especial o que está aparentemente básico, adaptando aquele produto aos interesses particulares de cada pessoa e/ou consumidor.

A customização está na moda, muitas são as oficinas em todo o país que visam ensinar os princípios para a customização de peças, basta utilizar uma plataforma de busca na internet com a expressão oficina de customização e serão encontrados aproximadamente 60.000 referências, somente em páginas no Brasil.

Uma das principais características do Concurso, assim como no caso da Charrete, é o tempo de execução das peças, 24 horas para o desenvolvimento de todo o trabalho. Desta forma, este artigo objetiva narrar a experiência pedagógica do Concurso *Fashion Collection* como uma forma de direcionar os alunos de Moda em um curto período de tempo a empregarem os conceitos de criação, desenvolvimento de produtos e estudo de público alvo abordados em diferentes disciplinas.

METODOLOGIA

As edições do concurso *Flash Collection* são realizados nas dependências físicas do curso de Moda da UNIPAR campus Umuarama, sendo possível a participação de todos os acadêmicos matriculados e em grupos de 4 a 6 estudantes.

Para a customização das peças, que varia de acordo com o tema e o público alvo, eles recebem as peças a serem trabalhadas e uma série de materiais a serem empregados, como fitas coloridas, tintas de várias cores, pedrarias para bordados, pedaços de tecidos, entre outras. Um mês antes do concurso é composto um corpo de avaliadores de 5 a 7 professores da instituição representando os cursos de Moda, Comunicação Social, Arquitetura e Diretoria Executiva da Gestão de Cultura e divulgação da UNIPAR, cabe a este corpo de jurados sugerir os temas a serem sorteados no dia do concurso e realizar a avaliação dos trabalhos desenvolvidos.

Na data marcada para o início do concurso reúnem-se os estudantes e o corpo de jurados para o sorteio do tema final, após o sorteio do tema é entregue aos grupos o material. Nas 24 horas seguintes, que normalmente se inicia às 17h os participantes devem realizar e apresentar na forma de um *book* o estudo do tema, um *briefing*, proposta das peças, fundamentação teórica para o

desenvolvimento do exercício e desenhos artísticos que são entregues à banca avaliadora duas horas antes do início da avaliação e apresentação das peças.

A apresentação das peças pode ser realizada com um modelo ou o uso de um manequim. O trabalho pode ser realizado nas dependências da instituição ou em outro local, sendo que nas duas primeiras horas do concurso eles contam com a orientação de um professor participante do projeto e devem ser obrigatoriamente realizadas nas dependências da instituição, os professores orientadores não participam do corpo de avaliadores. Outra regra a ser seguida é a proibição do uso de máquinas de costura, assim todos os acabamentos e costuras devem ser realizados à mão.

Não há premiação em dinheiro, mas além dos certificados de participação para todos os grupos, o grupo classificado em primeiro lugar recebe o Troféu *Flash Collection*, que é uma tesoura customizada com as palavras *Flash Collection* e o ano da edição.

DISCUSSÃO

Até o momento foram realizadas 3 edições do *Flash Collection* com participação dos alunos de todas as séries. A edição de 2005 teve como tema o Funk, em 2006 O Nordeste e suas chitas e em 2007, o público alvo foi o infantil e o tema escolhido foi Brincadeiras com Bolas.

O papel de um professor como orientador dos grupos é importante para conduzir e estimular o debate, normalmente no início do trabalho o grupo fica perdido em meio as idéias de todos os membros, cabe ao orientador conduzir a discussão e organizar um debate, para que as idéias encontrem um eixo, e que esse eixo possa ser utilizado no desenvolvimento do projeto, que após às 2 horas iniciais cabe ao grupo a condução.

Vários curso de diferentes universidades e áreas do conhecimento procuram trabalhar com novas metodologias de ensino visando o aprimoramento e ampliando o papel social dos estudantes, conforme descrito por Martins et al. (2006) O curso de *Design* de Moda da Universidade Salgado de Oliveira (UNIVERSO) em Goiânia realiza o projeto *Costumizarte – Moda, Arte e Cultura*, que envolve a prática social a partir de oficinas de customização em instituições geralmente filantrópicas, aliado assim práticas de ações sociais ao processo pedagógico. Kopke (2001) descreve uma nova metodologia para o ensino de Geometria Descritiva na UFJF.

As oficinas de customização já se tornaram eventos corriqueiros em várias escolas de Moda, sendo que cada uma traz o seu diferencial, como temas, público alvo, objetivos. Porém em todos os casos encontrados durante a redação deste trabalho nenhum concurso apresentava um limite de tempo curto, como no nosso caso. O curto tempo, permite que os estudantes desenvolvam a capacidades não só de resolver problemas de criação, mas que o faça de maneira rápida e com limitações de equipamentos e materiais, o que muitas vezes é uma realidade no mercado de

trabalho.

Durante a avaliação dos projetos os alunos sempre expõe as suas dificuldades, entre elas destacam-se o curto tempo de execução o que os obriga sempre a tomar as decisões mais simples e que ao mesmo tempo sejam significativas para a linguagem que querem desenvolver, bem como a realização da pesquisa de Moda, que tem que ser realizada em poucas horas, obrigando-os a fazerem uma rápida seleção de assuntos optando por aqueles mais objetivos para o trabalho.

CONCLUSÃO

É certo que há a necessidade se uma busca constante de inovações nos processos ensino-aprendizagem para a formação de profissionais em todas as áreas de conhecimento, experiências bem fundamentadas devem ser realizadas buscando alcançar o máximo desenvolvimento de profissionais em formação, assim, o concurso *Flash Collection* é só mais uma destas experiências, que no caso do curso de Moda da UNIPAR está se mostrando uma ferramenta útil, mas que como toda ferramenta educacional deverá sempre ser avaliada e modificada buscando atingir todas as possibilidades possíveis.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOSSLER, R. Charrete: experiência francesa inspira maratona do curso de arquitetura e urbanismo. **Jornal Laboratório do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Paraná**. v.11, 2007. Disponível em: <<http://http://www.jornalcomunicacao.ufpr.br/node/1574>>. Acesso em: 10 jun. 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. Resolução nº.5 de 8 de março de 2004. Aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design e dá outras providências. Brasília: MEC, 2004. disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces05_04.pdf>. Acesso em 10 jun. 2008.

KOPKE, Regina Coeli Moraes. Ensino de geometria descritiva: inovando na metodologia. **Rem: Rev. Esc. Minas** . v. 54, n. 1, 2001 . Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0370-44672001000100008&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 28 Jun 2008. doi: 10.1590/S0370-44672001000100008

MARTINS, E. F. Et al. Customizarte: moda, arte e cultura – trabalhando com as competências humanas. **Ciências & Cognição**. v. 08, p. 48-58. Disponível em: <<http://http://www.cienciasecognicao.org/artigos/v08/m326107.htm>>. Acesso em: 01 abr. 2008.

CURRÍCULO DO AUTOR

Professor titular na Universidade Paranaense (UNIPAR), Especialista em Comunicação em Moda em Design de Moda pela Universidade Anhembi Morumbi. Atua no curso de Graduação em Moda da UNIPAR e nos Cursos de Pós-graduação em Design de Moda da UNIPAR nos campi de Cianorte e Cascavel e no curso de Moda e Mídia do

Centro Universitário de maringá (CESUMAR). Atua também como pesquisador e orientador de Iniciação Científica das áreas de Comunicação em Moda e Moda Contemporânea. Atualmente desenvolve projetos sobre o Pólo Confeccionista de Cianorte – Pr e Estudo da relação entre Tatuagens e Subjetividade.