Projetos Interdisciplinares no ensino de Design de Moda

Eloize Navalon, Mestre em Design (Universidade Anhembi Morumbi)

Resumo

O presente artigo é um relato da construção do projeto pedagógico para o bacharelado em Design de Moda da Universidade Anhembi Morumbi. Apresenta os fundamentos para um entendimento do design de moda e a interdisciplinaridade que o permeia, servindo esta de elemento estruturante para proposições projetuais que visam à formação profissional, via experiência acadêmica nesta área.

Palavras Chave: Design. Moda. Interdisciplinaridade. Projeto pedagógico

Abstract

This paper is a report of the construction of pedagogical project for bachelor degree in Fashion Design at the University Anhembi Morumbi. Presents the foundations for an understanding of fashion design and interdisciplinarity that pervades it, serving as a structural element of this projective for propositions that aim at training via academic experience in this area.

Keywords: Design. Fashion. Interdisciplinarity. Pedagogical project .

Introdução

Em abril de 2008, defendi, no programa de Mestrado em Design da Universidade Anhembi Morumbi, minha pesquisa e dissertação de mestrado intitulada “Design de Moda: interconexão de processos projetuais”. Sua construção foi proposta por conta de minha formação em desenho industrial e comunicação visual, pela atuação com desenvolvimento de produtos de moda desde o final dos anos 1980, e também pelo envolvimento no ensino de moda e design a partir dos anos 2000. Retornar à Universidade para compartilhar os conhecimentos práticos, de fundamentos e conceituais em moda adquiridos ao longo desses anos, apresentou-me a necessidade de organizar a vivência, e daí a escolha em realizá-la em uma pesquisa acadêmica.

No mesmo ano em que inicío minhas pesquisas, sou convidada a projetar e coordenar um bacharelado em design de moda, na mesma instituição. Tal tarefa se apresentou como uma grande oportunidade de demonstração da pesquisa e experiência profissional, além de um aprimoramento pedagógico. Unir as questões pedagógicas e profissionais em um curso que se propõe formar pessoas e profissionais capazes de atuar em um mercado altamente competitivo tem sido, desde então, o maior desafio.

Autores como BONSIEPE (1997), BOMFIM (1996 e 1999), CARDOSO (2004), COUTO (1099) E MOURA (2008) contribuíram para o estabelecimento de uma fundamentação teórica para o design, baseada na interdisciplinaridade. Fundamentos sobre a criação e desenvolvimento de produtos de moda, encontrados em CHATAIGNIER (2006), CIDREIRA (2005), JONES (2005), LIPOVETSKY (1989), SANT'ANNA (2007), SOREGER E UDALE (2006) dentre outros, juntamente com o acompanhamento da Lei de diretrizes e bases para os cursos de design foram os norteadores para a o estabelecimento da proposta pedagógica para o bacharelado em Design de Moda na Universidade Anhembi Morumbi, que apresento neste trabalho.

Este projeto pedagógico, em prática desde 2007, já conta com resultados relevantes no que diz respeito ao entendimento do Design de Moda. A produção dos alunos, advinda deste eixo norteador, tem apresentado, a cada semestre, pesquisas e propostas interdisciplinares criativas, sérias e fundamentadas.

Design e Moda

A construção efetiva de um tecido acontece quando, trama, urdume e fio se entrelaçam e se interconectam. É através disto que se obtém o tecido configurado. As possibilidades de composições e interconexões para se fazer

um tecido são imensas perante o número incontável de construções de fios e de entrecruzamento entre eles.

> Tecer significa passar fios que se entrecruzam em diversos sentidos, ou seja, verticalmente – o urdume – e horizontalmente – a trama. (...) O processo é simples e complexo ao mesmo tempo, uma vez que os procedimentos vão se tornando mais exigentes (CHATAIGNIER, 2006, p. 21).

Entender que a atividade de design é o tecido que, para ser construído necessita das interconexões estabelecidas entre designer, usuário e seu desejo, a forma e a cultura, compreendida como maneira de ser e estar no mundo, contribui aqui, para explorar a natureza do design de moda.

É possível observar o design como um tecido (matéria conformada) que participa da criação cultural de uma sociedade, se utilizando dessa cultura em sua construção, e voltando para ela como sua expressão. Desta forma, torna-se possível entender a afirmação que o design "não é uma regra universal de configuração, mas uma ação interpretativa, criadora, que permite diversas formas de expressão" (IBIDEM, p. 152).

Ainda é possível fiar um fio à mão, mesmo com todos os avanços tecnológicos da indústria têxtil. O que na verdade determinará o emprego desta, ou de outra tecnologia, será a valorização estética e cultural que se pretende expressar na criação. Assim, também o emprego de uma determinada tecnologia, como o emprego de técnicas artesanais, por exemplo, em detrimento de outra, está impregnada de valores culturais de uma sociedade ou de um grupo dentro dela.

O design fertiliza e deixa-se fertilizar por outras áreas de conhecimento; constrói e reconstrói-se em um processo permanente de ampliação de seus limites, por exigências do contemporâneo. "Sua vocação interdisciplinar impede um fechamento em torno de conceitos, teorias e autores exclusivos. Sua natureza multifacetada exige interação, interlocução e parceria" (COUTO, 1999, p. 7).

A construção de uma proposta de design dá-se pela interação e interlocução de processos projetuais, tomando como pressuposto sua configuração, dada por suas interconexões, bem como pelo seu construir e reconstruir, ampliando seus limites. Esses processos projetuais, as ações efetivas para que o design aconteça, podem ser mais bem compreendidos à luz da reestruturação dos fundamentos do design apresentada por BONSIEPE (1997, p, 15), ao afirmar que “o design é um domínio em qualquer área do conhecimento humano”. Para ele o campo da atividade projetual deve ser indicado para que o design, de fato, possa existir, pois é impossível pensar somente “design”.

> Os objetos do design não se limitam aos produtos materiais. Design é uma atividade fundamental, com ramificações capilares em todas as atividades humanas; por isso nenhuma profissão pode pretender ter o monopólio do design. (BONSIEPE, 1997, p. 16)

Na maioria das vezes, produtos e sistemas são criados para facilitar ações, e para caracterizá-la, tem-se que indicar o campo de atividade e os padrões de valores pertinentes a ação. BONSIEPE (1997) ainda aponta que o design se orienta à interação com o usuário, sendo o seu domínio o da interface e sua total afinidade com o campo da linguagem.

Um tecido de natureza multifacetada exigindo, para sua configuração, de interação, interlocução e parceria, o design necessita de um campo definido de atuação, como a moda, a fim de identificar o entrelaçamento entre o designer, o usuário, o desejo, a forma e a cultura.

Estabelecer conexões entre áreas da cultura, da história, da economia, da tecnologia e inseri-las seja na pesquisa, na criação, no planejamento e desenvolvimento de produtos e imagens de moda, e, em conseqüência disso, instaurar o envolvimento de diversos profissionais, com competências específicas, ajuda a identificar e caracterizar a natureza de um projeto de design de moda.

BONSIEPE (1997) diz, que a atividade projetual não é a produção de novos conhecimentos, ocorridos pelas inovações na ciência, nem a criação de *know-*

how, trazidas pelas inovações tecnológicas, mas sim a articulação da interface entre o usuário e o artefato. Desta forma, o projeto de design vai se utilizar dos recursos gerados pelas inovações científicas e tecnológicas seja na área do fazer ou no campo da linguagem, para criar o diálogo e a articulação que o caracterizam.

Observo que a criação em moda estabelece uma rede de sistemas inter conectados que, ao criar diálogo e articulação entre si, visa o futuro, o uso que acontecerá.

> Fazer design significa trabalhar com o futuro, executando a concepção e o planejamento daquilo que virá a existir, anunciando novos caminhos e novas possibilidades (...) O futuro é uma questão sempre presente no segmento do design de moda. Trabalha-se hoje, com, no mínimo, um ano de antecedência para o desenvolvimento de coleções. Se pensarmos na indústria têxtil ou na indústria de fios e corantes, este tempo de distância entre o presente e o futuro aumenta consideravelmente (MOURA, 2008, p. 69).

O devido conhecimento dos sistemas criativos, produtivos, tecnológicos e mercadológicos, assim como sua aplicação, determina sua natureza e apresenta sua fundamentação. No Design de Moda a interconexão entre as questões históricas, sociais, culturais com os processos de criação, desenvolvimento e produção é o que determina sua natureza .

Proposta Pedagógica em Design de Moda

Partindo dos pressupostos apresentados, foi desenvolvido o projeto pedagógico para o bacharelado em Design de Moda da Universidade Anhembi Morumbi, tomando como ponto de partida a formação estrutural interdisciplinar, através de disciplinas denominadas Projetos Interdisciplinares, que visam a orientação para a realização da interdisciplinaridade, e o estabelecimento do perfil profissiográfico, definido e apresentado em seu projeto pedagógico. A estrutura curricular e seu desdobramento no projeto pedagógico foi montada a partir da definição das proposições de projetos interdisciplinares, assim como no trabalho de conclusão de curso, que apresento a seguir.

No primeiro período do curso o projeto a ser desenvolvido tem como tema: “Design de Moda e a Cidade: referências visuais para a criação em moda”. Neste momento são apresentados ao aluno, os primeiros fundamentos para o design de moda, (SOREGER E UDALE, 2006), onde, a partir de referencias visuais pesquisadas e coletadas na cidade, um projeto de moda começa a ser construído. As informações e reflexões apresentadas nas disciplinas de História da Arte e Linguagem, Expressão e Informação fornecem o suporte teórico para a observação da cidade e de seus elementos visuais. O estudo de sua arquitetura, seu urbanismo, sua preservação artística e histórica, assim como as linguagens e informações contidas nelas contribuem na leitura e organização das principais linhas visuais, estudadas nas disciplinas de Linguagem Visual e Desenho e Composição. A interdisciplinaridade destes estudos e exercícios dará origem ao que chamamos de conceito de criação, que permeará a coleção, definindo, a partir dela, a cartela de cores, as principais formas e todo o conceito norteador para a construção do projeto.

Estes elementos devem como proposição projetual, ser organizados e apresentados em um painel semântico, denominado painel referencial, que será defendido perante a uma banca examinadora. Esta defesa, para ter suporte teórico, é precedida da elaboração de um relatório (exercício preparatório para elaboração de artigos) textual, onde os fundamentos da metodologia de pesquisa e construção de textos científicos devem ser aplicados, trazendo desta forma, uma compreensão conceitual e teórica para o projeto.

No segundo período do curso o tema proposto é: “Design de Moda e Sociedade: Acontecimentos políticos e resistências”. Aqui, o aluno ampliará seu projeto, criando e desenvolvendo uma peça em malha, um painel referencial, um artigo científico e um pôster de iniciação científica. A partir dos estudos sobre sociologia, que enfocam os acontecimentos políticos e as resistências sociais e culturais nas décadas de 50, 60, 70 e 80 do século XX, os alunos aprofundam pesquisas conceituais, teóricas e iconográficas que serão referências para a criação de uma coleção, e para a montagem de uma peça que a represente. Os conteúdos abordados pelas disciplinas Estética e

História da Moda, fornecem suporte teórico e histórico para a organização e definição das informações que serão trabalhadas no conceito de criação. Desenho de Observação e Linguagem, Expressão e Criação apresentam os conceitos de expressão no plano e tridimensional que apóiam a criação e desenvolvimento do projeto em seus aspectos técnicos de apresentação e representação. A disciplina de Tecnologia Têxtil discorre sobre as fibras e construções têxteis, em tecidos planos e malharia e, desta maneira, contribui na construção do projeto com informações técnicas e produtivas para a confecção da peça.

Para o terceiro período o tema proposto para o projeto é: “Design de Moda e Artes Visuais”. Neste período o aluno deverá construir um projeto de coleção em moda que contemple a criação e o desenvolvimento de um *look* completo, a criação da imagem deste *look* (fotografia em forma de editorial), a elaboração e desenvolvimento de um painel referencial, a escrita de um artigo científico e um pôster de iniciação científica. Aqui, a disciplina de Psicologia da Percepção trata dos conceitos para uma leitura das obras dos artistas visuais apontados como fonte de pesquisa para as referencias de desenvolvimento do projeto. Os conhecimentos apreendidos das disciplinas de desenho ministradas anteriormente são aplicados pela disciplina de Ilustração, para que os alunos exercitem e desenvolvam suas técnicas e traços, contribuindo assim, para uma melhor comunicação e expressão de suas idéias, bem como para a ampliação do entendimento da linguagem visual. Estes conhecimentos e técnicas são expandidos para a aplicação e uso de ferramentas digitais, que são usadas na construção do projeto, e que são desenvolvidas na disciplina Linguagem Digital. É neste momento que os alunos têm seu primeiro contato com as operações de uma oficina de produção em vestuário.

No quarto período o tema é: “Design de Moda e Cultura Brasileira”. A tarefa é construir um projeto que contemple a criação e o desenvolvimento de 3 *looks*, a imagem de cada um deles (editorial), um painel referencial, a escrita de um artigo científico e um pôster de iniciação científica. Este projeto tem como suporte teórico e conceitual a disciplina de Cultura Brasileira, onde os estudos e aspectos antropológicos, apresentados em autores como Darcy Ribeiro

(2002) e Gilberto Freire (1986 e 2005), dentre outros, formam a base para a definição de um conceito de criação. Os conteúdos da disciplina Moda Contemporânea colaboram para uma leitura sobre a cultura brasileira no momento presente, propondo reflexões sobre a produção do design para o futuro. O aprofundamento no entendimento do desenvolvimento e organização de um projeto é apresentado pela disciplina Metodologia Projetual, onde questões sobre a inexistência de um único método de se construir uma coleção de moda é apresentada ao estudante. As disciplinas de Ergonomia Aplicada a Moda e Modelagem Básica, fornecem o suporte e aprofundamento técnico para a construção das peças que compõem os três *looks* que serão construídos, a partir das definições dos tecidos estudados na disciplina Têxteis Contemporâneos.

O quinto período apresenta, a meu ver, a proposta de projeto mais desafiadora para os estudantes. Um Projeto Intercursos onde o tema é: "Design e Memórias sociais e culturais de São Paulo". Aqui são formados grupos de alunos de dois ou três cursos da Escola, como por exemplo, design de moda + design de games + design digital; design de moda + design gráfico + artes ou design de moda; música brasileira + design gráfico; etc. e esta formação é determinada pela quantidade de turmas e cursos existentes em cada semestre. A idéia aqui é que o estudante, que está próximo de seu trabalho de conclusão, possa experimentar a realização de um projeto que não trate apenas das especificidades de sua área, mas que também as contemple, descaracterizando, dessa forma, um projeto em moda ou em games ou em gráfico, mas sim se envolvendo em uma criação coletiva, do que tem se convencionado chamar de design total. Neste projeto já foram criados e desenvolvidos Objetos Vestíveis Interativos, Instrumentos Musicais Vestíveis, ARG'S[1], Games de Moda, etc., sempre acompanhados da construção de um artigo científico e pôster. O fundamento teórico sobre memória social e cultural é dado pela disciplina de Projeto Intercursos, que conta com um professor orientador de cada área envolvida, apoiados por professores que se dedicam

[1] Um alternate reality game (ARG) é um jogo eletrônico que combina as situações de jogo com a realidade, recorrendo às mídias do mundo real, de modo a fornecer aos jogadores uma experiência interativa.

aos estudos de “memória” enquanto conceito. A disciplina de História do Design apresenta aos estudantes um estudo da linha do tempo, assim como discute e reflete sobre o design contemporâneo e seus desafios futuros. Dando, desta forma, referencial teórico para o entendimento da proposta de intercursos. Mais voltados para a área de moda, os conteúdos de Moulage, Desenho Técnico, Design de Superfície Têxtil e Fotografia, apresentam e praticam as construções das formas, as técnicas de detalhamento de peças, as experiências em design de superfície, e as aplicações de fundamentos e prática de fotografia que darão suporte e materialização para o projeto.

Como último projeto interdisciplinar a ser realizado antes do trabalho de conclusão e curso, e com o intuito de utilizar todos os conteúdos aplicados ao longo do curso, a proposição neste período é: “Design de Moda, Arte e Tecnologia”. Aqui os alunos, em grupo, constroem um projeto que contempla a criação e desenvolvimento de 6 *looks*, com a proposição da criação de suas imagens e apresentação, um painel referencial, um artigo científico e um pôster. Neste momento, a disciplina de Produção de Moda traz os fundamentos de construção de imagens, apresentados em outros conteúdos apreendidos ao longo do curso, aplicando-os na criação em variados suportes e mídias. As disciplinas de Projeto Interdisiciplinar, Desenho Técnico de Moda e Modelagem Plana, aprofundam os conhecimentos e experimentações em moda necessária para a construção do projeto, transformando-o em ensaio para o Trabalho de Conclusão de Curso.

Os sétimo e oitavo períodos são totalmente dedicados à criação, desenvolvimento, defesa e apresentação de uma coleção de moda, composta por 12 *looks;* uma monografia, que apresenta este projeto em sua totalidade, e de um projeto de imagem de moda que contemple a criação e elaboração de uma peça gráfica, assim como a proposição de apresentação da coleção em forma de desfile ou vídeo instalação. Diferente dos outros períodos, os temas não são fornecidos, mas sim definidos pelos estudantes que têm a opção de trabalhar individualmente em dupla ou em trio. As disciplinas de Pesquisa, Projeto e Produção em Design de Moda; Laboratório e Oficina de Criação e Produção em Moda e Direção de Arte funcionam como grandes *ateliers* no

desenvolvimento do projeto. Já as disciplinas Montagem de Portfólio, no sétimo período, e Gestão do Design, no oitavo, apresentam instrumentos e ferramentas para que os alunos criem seus portfólios, e também gerenciem seus projetos e criações.

Ao longo dos desenvolvimentos de todos os projetos dos períodos, e do Trabalho de Conclusão, os estudos e as definições de público-alvo e ou usuário, são orientados pelos professores das disciplinas Projetos Interdisciplinares, existentes em cada período do curso. Estes professores atuam como orientadores, na construção dos trabalhos dos alunos, e por muitas vezes trabalham por meio de aulas expositivas, a fim de proporcionar um melhor desenvolvimento projetual para os alunos.

Considerações

O relato da construção do projeto pedagógico do bacharelado em Design de Moda da Universidade Anhembi Morumbi, apresentado neste artigo, longe de apresentar considerações finais, tem a intenção de partilhar conhecimentos e experiências com a comunidade acadêmica em moda, a fim de amadurecer nossas proposições para o ensino e aperfeiçoamento do campo profissional, desta área de pesquisa, também visando o registro deste processo.

Tomar distanciamento daquilo que apresento como proposta de pesquisa e ensino, através do estabelecimento de trocas e diálogos, contribui para o aperfeiçoamento da pesquisa e experiência ora apresentada, assim como na construção de uma área em moda devidamente reconhecida pelos órgãos competentes.

Referências:

BONSIEPE, GUI. *Design do material ao digital*. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

BOMFIM, Gustavo Amarante. *Coordenadas cronológicas e cosmológicas como espaço de transformações formais*. In: COUTO, Rita, DE OLIVERIA, Alfredo Jéfferson (Org.). Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro, 2AB: PUC-RIO, 1999.

_____ *A morfologia dos objetos de uso: uma contribuição para o desenvolvimento de uma teoria do design*. In: Anais do P&D Estudos em Design, v.1, RJ, Aend-BR, 1996, Teoria & Design pp. 27-41.

_____*Fundamentos de uma teoria transdisciplinar do design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação*. In: Estudos em Design, n. 1, v. 7, AEND, 1999 pp. 79-90.

CARDOSO, Rafael. *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Edgard Blücher, 2004.

CHATAIGNIER, Gilda. *Fio a fio: tecidos, moda e linguagem*. São Paulo: Estação das Letras, 2006.

CIDREIRA, Renata Pitombo. *Os sentidos da moda: vestuário, comunicação e cultura*. São Paulo: Annablume, 2005.

COUTO, Rita, DE OLIVEIRA, Alfredo Jefferson (Org.) Apresentação. In: *Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar*. Rio de Janeiro, 2AB: PUC-RIO, 1999.

FREYRE, Gilberto. *Modos de homem & modas de mulher*. Rio de Janeiro: Ed. Record, 1986.

_____. *Casa Grande & Senzala: formação da família brasileira sob o regime da economia patriarcal.* São Paulo: Global, 2005.

JONES, Sue Jenkyn. *Fashion design, manual do estilista*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

LIPOVETSKY, Giles. *O Império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas*. São Paulo: Cia. Das Letras, 1989.

MOURA, Mônica. *A moda: entre a arte e o design*. In: PIRES, Dorothéia Baduy (Org.) Design de Moda. São Paulo, Estação das Letras, 2008.

RIBEIRO, Darcy. *O Povo Brasileiro*. Formação e Sentidos do Brasil. 2ª ed., São Paulo, Companhia das Letras, 2002.

SANT'ANNA, Mara Rúbia. *Teoria da moda: sociedade, imagem e consumo.* São Paulo, Estação das Letras, 2007.

SOREGER, Richard, UDALE Udale. *The fundamentals of fashion design*. Lausane, AVA Publishing SA, 2006.