

**PROCESSO CRIATIVO EM DESIGN DE MODA: EXPERIÊNCIAS PRÁTICAS COM OS
PRINCÍPIOS DO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTO CONCEITUAL E AUTORAL**

*Creative Process in Fashion Design: Practical experiences with the Principles of Product
Development*

Santos, Célio Teodorico dos, PHD; Universidade do Estado de Santa Catarina,
celio.teodorico@gmail.com¹
Canto, Adriana De Luca; Me; Universidade do Sul de Santa Catarina,
adriana.canto@unisul.br²
Souza, Kamilla; Esp; Universidade do Sul de Santa Catarina,
kamilssbr@yahoo.com.br³

¹ Bacharel em Desenho Industrial pela Universidade Federal da Paraíba; Mestre em Engenharia de Produção pela UFSC, na área de Gestão do Design e do Produto. Doutorado em Engenharia Mecânica, na área de Projeto de Sistemas Mecânicos - UFSC - Tem experiência na área de Desenho Industrial, professor permanente do Programa de Pós Graduação em Design (PPG Design) da

² Possui graduação em Licenciatura em Educação Artística pela e Especialização em Criação e Produção de Moda – UDESC, Mestrado em Ciências da Linguagem - UNISUL. É professora e Coordenadora do Curso de Design de Moda da UNISUL desde 2007.

³ Kamilla Santos de Souza: Possui graduação em Tecnólogo em Design de Moda pela Universidade do Sul de Santa Catarina (2009) e graduação em Desenho Industrial - Design de Produto pela Faculdade Barddal de Artes Aplicadas (2004). Pós-Graduada em Docência Superior, é ilustradora e professora dos cursos de Moda, Design e Arquitetura da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Resumo

O presente artigo aponta um procedimento metodológico e ferramentas de processo criativo para o curso de design de moda dos trabalhos interdisciplinares, do primeiro ano do Tecnologia em Design de Moda da Unisul. Partindo de uma pesquisa bibliográfica, buscou-se investigar, no âmbito do design, métodos e ferramentas para serem aplicados, com o intuito de facilitar o processo criativo dos alunos. O método utilizado para a aplicação da pesquisa e validação do processo foi o indutivo. Trata-se de um processo mental que parte de fatos, fenômenos, dados particulares, suficientemente constatados, para deles extrair a verdade geral, não contida nas partes examinadas, ou seja, observação dos fatos ou fenômenos e análise com vistas a identificar suas causas. A pesquisa abordou a temática do processo criativo no meio acadêmico, na qual foram traçados caminhos, objetivando melhorar o processo e alcançar com maior eficácia um produto autoral. Utilizando-se de métodos já reconhecidos pelo design, apenas adaptando-os para o meio ao qual se destina, o acadêmico, trazendo para a realidade experimentada, seu princípio prático. O panorama encontrado com a aplicação das ferramentas e método foi um cenário frutífero, onde descobriu-se efetividade nos meios e assertivamente uma melhoria nos trabalhos acadêmicos de ordem autoral. Os alunos experimentaram ganhos em suas apresentações e um caminho mais bem traçado, advindo dessas ferramentas. Observou-se que este método em estudo tornou-se um norteador do processo criativo para os alunos, as ferramentas testadas facilitaram a organização das ideias e motivaram o processo criativo, melhorando os produtos desenvolvidos com conceito e de resolução autoral. Os fatores que limitaram o procedimento foram a dependência na verificação do uso das ferramentas através dos alunos e suas abordagens, por ser a amostragem advinda de observação, seu controle é mais complexo e dinâmico, dificultando, assim, sua documentação. Outro fator limitante é o fato das temáticas dos projetos se modificarem a cada semestre, gerando novas possibilidades e novas suposições para a pesquisa, tornando esse processo um constante aperfeiçoamento. As implicações práticas desta metodologia é de instigar a autonomia intelectual dos estudantes por meio de atividades desenhadas pelo educador para gerar habilidades, tais como: decodificar, avaliar, resumir, considerar, catalogar e analisar seus projetos. O papel do professor é planejar e coordenar o desenvolvimento do trabalho dos acadêmicos, propondo desafios que os levem a potencializar suas competências. As ferramentas e métodos estudados na pesquisa não são novos, são de conhecimento de todos nas áreas

do design, mas o que torna o processo original é a abordagem proposta e como essas ferramentas se apresentaram, como foram organizadas dentro de todo o processo criativo. Por fim, os autores que mais contribuíram para a elaboração desse processo foram: Domenico De Mais em Criatividade e grupos criativos, que contextualiza e estrutura o processo criativo. Philip Hallawell, com suas obras, À mão livre: a linguagem e as técnicas do desenho e Visagismo integrado: identidade, estilo e beleza, trabalhando as questões do desenho e a busca por uma estética e identidade pessoal. E José Morán em Mudando a Educação com Mídias Ativas, fechando o processo com uma abordagem educacional inovadora.

Palavras-chave: design de moda 1; processo criativo 2; desenvolvimento de produto 3.

Abstract

This article presents part of the creative process of the interdisciplinary jobs that belongs of the first semester of the UNISUL's "Tecnologia em Design de Moda" course and it intends to demonstrate the methodology that inspires the creativity. It aims to show the methodological applicability in the creative process as part of the development of a design's product. In this way, the project of surface design is described in experiments that came from aesthetic perception, experimentation, manual techniques, mental map, map of influences, construction of semantic panels and mood boards, SCAMPER, PAPER DOLL, exercises and, finally, graphic representation.

Keywords: *fashion design1; creative process 2; development product 3.*

1. Introdução

As mudanças culturais, econômicas e tecnológicas têm alterado a sociedade em muitos aspectos, inclusive na educação e atuação profissional. A forma de se relacionar se transformou e conseqüentemente, a relação professor aluno também, portanto, é importante estarmos atentos às novas formas de ensino aprendizagem e fazer uso de metodologias ativas é questão de urgência.

Este artigo exhibe parte do processo criativo dos trabalhos interdisciplinares do primeiro ano do curso de Tecnologia em Design de Moda da Unisul e tem como objetivo apresentar a metodologia que tem dado frutos para o exercício da criatividade e aprimoramentos das técnicas de representação gráfica. Procura-se, aqui, mostrar o quanto se pode alcançar de resultados positivos, fazendo adequações metodológicas no processo criativo como componente do desenvolvimento de um produto de design. Desta forma,

descreve-se neste trabalho todo o projeto de design de superfície aplicado aos estudantes do primeiro ano do curso de Tecnologia em Design de Moda.

O objetivo desta metodologia é de instigar a autonomia intelectual dos estudantes por meio de atividades desenhadas pelo educador para gerar habilidades, tais como: decodificar, avaliar, resumir, considerar, catalogar e analisar seus projetos. O papel do professor é planejar e coordenar o desenvolvimento do trabalho, propondo desafios que os levem a potencializar suas competências.

A escola padronizada, que ensina e avalia a todos de forma igual e exige resultados previsíveis, ignora que a sociedade do conhecimento é baseada em competências cognitivas, pessoais e sociais, que não se adquirem da forma convencional e que exigem proatividade, colaboração, personalização e visão empreendedora. (Moran, 2013, p.16)

Neste sentido, este artigo exhibe o resultado da experiência dos últimos anos em sala de aula, com as turmas de primeira e segunda fase, com a proposta de exercitar o olhar desses jovens criadores para percepção do belo em suas variadas possibilidades. Além disso, partindo do estudo de contextos históricos ou autorais, orienta-se sobre como se inspirar em suas próprias vivências para extrair formas, texturas e elementos gráficos, exercitando a pesquisa de inspiração e a montagem de painéis semânticos construídos com base nos estudos sobre a história dos estilistas, *mood boards*, técnicas de transformação têxtil, no mapa de influências, representando graficamente superfícies, gerando alternativas têxteis e, por fim, vestuário conceitual e autoral.

2. O processo criativo em design de moda

(...) Não é fácil aprender a pensar e agir como um artista, porque infelizmente nosso sistema educacional não prioriza a criatividade. Concentra-se muito mais na profissionalização do aluno do que na sua formação; ou seja, ensina padrões de pensamento e prática e não estimula a criatividade. Também é importante valorizar o convívio com pessoas que exercem sua criatividade constantemente e que podem servir como exemplos e modelos. (Hallawell, 2010, p. 25)

Precisa-se dar ênfase às técnicas manuais, arte e cultura, buscando aprimorar o saber fazer dentro dos cursos Design e de Moda, em suas grades curriculares, há muito de ciências humanas no início do curso, quando o jovem está imaturo para fazer

associações de sociologia e psicologia com o mercado consumidor, ou de antropologia e filosofia com suas ideias inovadoras. O estudante, recém saído de uma educação tradicional, tem outra percepção de tempo, é pragmático e imediatista e a nossa estrutura educacional não acompanha tamanha velocidade. Este ser conectado com o mundo e disperso da realidade chega ao ensino superior muitas vezes inseguro e pouco sensível às possibilidades de uma profissão. É o momento, então, de apresentar as dinâmicas de atividades ligadas à arte e cultura, sejam elas moda, design ou suas ramificações. Neste sentido, segundo Lipovetsky (2003), “a escola, de fato, é o instrumento de que o Instituto se vale para desenvolver da melhor forma possível as atividades de manutenção e inovação que garantem a eficácia e a eficiência de qualquer organização em geral e de modo especial daquelas de alto conteúdo criativo e idealizador”. (Lipovetsky, 2003, p.314)

Faz-se necessário mudar paradigmas e inverter esta supremacia de que a teoria tem que vir antes da prática. A forma de estudo deixou de ser linear e hoje, pode-se estudar a história em ordem não cronológica, pode-se aprender a desenhar o corpo humano antes das texturas, ou seja, o contexto do que se aprende é mais importante do que a cronologia em que são ministrados os conteúdos.

O objetivo deve ser de aprender fazendo, criar e desenvolver projetos conceituais, autorais ou comerciais que se materializem de acordo com a complexidade de cada proposta. A concretização de produtos idealizados e pesquisados por um grupo de acadêmicos permite a visualização e análise dos erros e acertos e ainda, a oportunidade de trabalhar de forma colaborativa e adquirir habilidades e competências com os próprios colegas.

Observa-se que, neste formato de ensino de Design, o professor é um desafiador: não impõe mais a autoridade de um ser possuidor de toda a sabedoria, mas gerencia o processo criativo e o desafio a ser vencido por seus acadêmicos, provoca-se um aprendizado crescente e maduro, com conhecimento 100% aplicado ao projeto e consequentemente, aprendido de forma efetiva e duradoura.

3. O processo em um projeto conceitual

Atualmente, com tantas tecnologias, nossos olhares estão cada vez mais saturados e menos apurados para os elementos estéticos que nos rodeiam: formas,

texturas, movimentos e vibrações que poderiam servir de inspiração para o vestuário, o mobiliário, a joalheria e outros produtos de design, que nos passam despercebidos. Percebe-se, também, dificuldade em trabalhos que exploram técnicas manuais, que antes eram estimulados nas escolas de ensino fundamental e médio, nas aulas de preparação para o trabalho, e que foram extinguidas das escolas. No processo de estimular a criatividade em projeto de design, existem etapas essenciais. É fundamental compreender o mundo culturalmente, sua própria identidade como designer, a cultura regional, a história da arte, representar ideias e entender e analisar as macrotendências. Cabe saber de onde estamos vindo e para onde estamos indo como sociedade. Sendo assim, o contexto ambiental e as reflexões sociais como parte do processo criativo deixam de ser um anexo de um trabalho e passam a ser parte integral de um projeto. Segue-se um caminho de acordo com a mapa mental abaixo.



Figura 1. Mapa Mental do Projeto de Produto Conceitual, 2017

Como proposta de trabalho, sugere-se desafiar o estudante constantemente. Então, a cada encontro ele deve trazer concluído o exercício sugerido na aula anterior, sendo que ao longo do projeto o próprio acadêmico percebe, a partir dos objetivos propostos, a sua evolução técnica e conceitual no processo criativo. Em um projeto autoral, recomenda-se provocar o estudante a buscar em suas experiências referências visuais que possam inspirar, portanto, a primeira etapa é montar o mapa de influências.

De maneira ampla, o processo criativo de Design de superfície se dá com a percepção do belo, o estudo cultural, o aprendizado de técnicas manuais e a representação de texturas e formas, como vemos a seguir.

3.1 Exercitando a percepção: atividades do olhar crítico criativo

Entender o discurso estético, olhar, analisar e admirar; exercitar o olhar, mesmo que não imbuído de conceitos formais, é essencial para os novos criadores. Andar pelas ruas e ver beleza nas sombras, nas asas de uma borboleta, na textura de uma calçada. É como aprender a andar: no início, os passos são pequenos, lentos e inseguros. Neste processo, o professor é aquele que provoca o caminhar e segura na mão ao mesmo tempo. Segundo Hallawell (2010), “quando se fala em observar, não se deve pensar somente na observação visual. Pessoas criativas usam a intuição e para colher informações utilizam todos os cinco sentidos. Observam o evidente e o oculto – o oculto no sentido daquilo que não é evidente na matéria”. (Hallawell, 2010, p.269)

No processo criativo que aqui se apresenta, as atividade tem início em sala com um desafio para cada estudante: eles devem procurar no cotidiano, no entorno, na moda, arquitetura e design, produtos e ambientes que tenham uma temática instigante e que, ao ser escolhida, deverá ser pesquisada por eles. Estes assuntos estão dispostos e orientados pelos elementos do design: gradação, radiação, repetição, entre outros, e por classificações têxteis, tais como: vazado, desconstrução, volume, dobraduras e tramas. Para melhor entendimento do que foi explicitado, segue abaixo um exemplo de exercício tendo por base a fotografia.

Fotografar é um excelente treinamento de estímulo criativo, ao enquadrar uma imagem a pessoa assiste o que na amplitude do espaço não se descobre, vendo algo belo, distinto, algo que só ela enxerga naquele momento, é o exercício do olhar que está desperto para o criar. Neste início, o movimento deve ser feito repetidamente, por isso, deve-se fotografar, no mínimo, quinze imagens de cada área. Na arquitetura: nas ruas, calçadas, lojas; No design: ambientes e objetos do cotidiano; na moda: roupas e acessórios. Todas as seleções dos alunos, o que devem ou não fotografar, são mediadas por referências visuais previamente definidas com o professor:

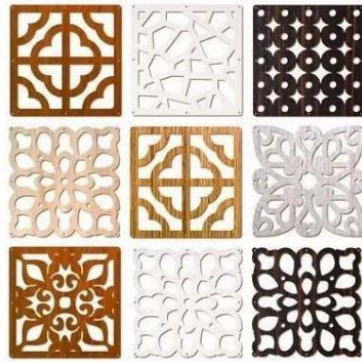


Figura 2: Exemplo de vazado na arquitetura. ([https://br.pinterest.com/pin/2603,2017\)64422178583310/](https://br.pinterest.com/pin/2603,2017)64422178583310/), 2017)

Figura 3: Exemplo de vazado no design. (<https://br.pinterest.com/pin/860680178756857039/>, 2017)

Figura 4 Exemplo de vazado na moda. (<https://br.pinterest.com/source/vistaacasa.blogspot.com.br/>, 2017)

3.2 Pesquisa histórica e teórica: bases inspiradoras para a criação de moda

No processo criativo, as pesquisas históricas e teóricas contribuem com material substancial que incita o processo criativo. Para além dos usos tradicionais dos conteúdos teóricos, que têm por base o conhecimento sem necessariamente passar para a aplicabilidade deste, o que se propõe aos estudantes é que aliem diferentes ferramentas do design para transcenderem o informacional e apreenderem de forma mais ampla os conceitos e discursos visuais de diferentes criadores de moda, exercitando suas leituras visuais e ampliando suas percepções estéticas. Assim, a partir das pesquisas históricas que contemplem e estruturam as principais referências de vida, formação profissional e acadêmica, suas grifes, principais coleções e contribuições para o mundo da moda, a definição do estilo do criador ao longo da história e os principais elementos visuais, cores, formas, texturas e materiais que este referenciou em seu legado. O formato de mapa mental auxilia no reconhecimento e seleção das principais referências dos criadores, permitindo uma visualização mais rápida dos tópicos selecionados e dispostos de maneira mais inter-relacional sobre o papel. Esse exercício, por si só, já quebra com a leitura linear tradicional, permitindo que se perceba visualmente que o nome de um criador se constrói em todo um processo de formação contínua de vida.

Após o mapa mental, parte-se para o painel de parâmetro do estilista, ou seja, monta-se um painel que exiba as coleções do estilista ao longo de toda a sua trajetória. Esta atividade, que demanda a impressão de imagens dos looks, permite a visualização do estilo em suas abordagens, formas, texturas e materiais, que imperaram ao longo do tempo. Neste exercício, o aluno apreende as principais referências que tornam seu objeto de estudo único em relação a outros criadores.

Partindo da apreensão do estilista em sua totalidade, cria-se um painel semântico que o defina visualmente, em formas, cores, texturas e discurso visual. Este painel final participa do processo de conceituação estilística do criador de moda pesquisado, permitindo a materialização da percepção estética apreendida em todo o processo de pesquisa histórica. Percepção esta que atuará junto aos outros exercícios criativos de metodologia do projeto.

3.3 Experimentar diferentes técnicas

Conhecer técnicas manuais, entender a bi dimensionalidade, representação de materiais, estampas, tecido e texturas é parte fundamental no processo criativo. A inspiração passa pelo contato com o artesanal e o artesanato. Este último, resgata culturas e abre espaço para novas ideias. Ao exercitar as diferentes técnicas em exercícios repetitivos, consegue-se, além do despertar criativo, aguçar a qualidade técnica dos trabalhos desde as ações mais simples, como cortar e colar. Portanto, a cada novo desafio, um novo produto poderá ser gerado. Seguem abaixo os exercícios propostos em sala.

3.3.1 Técnicas manuais inspiradas em referências culturais: exercícios propostos para o aguçamento criativo

a) **Pão por Deus:** é uma expressão artística e cultural usada pelos filhos de imigrantes açorianos para pedir com Figura 5: Pão por Deus (<http://pontocomarte.blogspot.com.br/2011/02/>, 2017) ida aos reis. No Brasil, estes papéis rendados eram feitos pelas jovens aos seus namorados, como forma de representar seu amor. De acordo com a imagem abaixo, o aluno deve reproduzir em papel vegetal a técnica portuguesa de recorte em papel.



Figura 5: Pão por Deus (<http://pontocomarte.blogspot.com.br/2011/02/>, 2017)

b) Tramas: artes manuais sempre foram muito além da necessidade de se vestir, de ornar a casa ou uma renda extra. Fazer tricô ou crochê em grupo é quase uma terapia, um momento de lazer. Observe as imagens abaixo referentes a técnicas manuais, aprenda a fazer uma delas e traga uma amostra para aula.



Figura 6: Olho por Deus (<https://br.pinterest.com/pin/370561875573042335/>, 2017)

Figura 7: Rabo de gato (<https://br.pinterest.com/pin/450500768959222966/>, 2017)

Figura 8: Técnica de tricô (<https://br.pinterest.com/pin/587086501396103111/>, 2017)



Figura 9: Técnica de macramê (<https://br.pinterest.com/pin/157274211966172961/>, 2017)

Figura 10: Técnica de crochê (<https://br.pinterest.com/pin/444449056957435412/>, 2017)

Figura 11: Técnica de tear (<https://br.pinterest.com/pin/447193437971760747/>, 2017)

c) Volumes e dobraduras: a arte de dobrar o papel tem caráter artístico e cultural, propicia o raciocínio lógico com visão espacial e trabalha a coordenação motora fina. Observe as imagens abaixo e represente suas especialidades em papel vegetal.

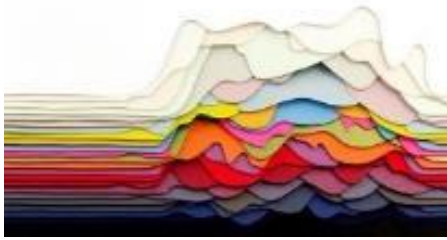


Figura 12: Dobradura em camadas (<https://br.pinterest.com/pin/408068416222824449/>, 2017)

Figura 13: Dobradura 1 (<https://br.pinterest.com/pin/408068416221098124/>, 2017)

Figura 14: Dobradura 2 (<https://br.pinterest.com/pin/408068416221533958/>, 2017)

d) Destruição: o exercício de intervenção no tecido permite transformar o material em algo novo e único. Lixar, engomar, desfiar, recortar o tecido são experimentações que estimulam a criatividade. As imagens abaixo devem inspirar para que os alunos exercitem as técnicas com diferentes materiais.



Figura 15: Craquelado (<https://br.pinterest.com/pin/408068416222824433/>, 2017)

Figura 16: Franjas (<https://br.pinterest.com/pin/408068416222824399/>, 2017)

Figura 17: Desfiado (<https://br.pinterest.com/pin/408068416221100563/>, 2017)

e) Geométrico: os comportamentos geométricos são classificados basicamente pela **gradação**, onde se gera uma ilusão de progressão crescente ou decrescente de uma forma; a **repetição** de padrões e **radiação** que é uma repetição regular com um centro de rotação. Segundo Gomes Filho (2009)

O ritmo é função de movimento. Pode ser caracterizado como um movimento regrado, medido e, também, como um conjunto de sensações de movimentos encadeados ou de conexões visuais ininterruptas. Na maior parte das vezes, pode ser considerado com

relação a disposições de unidades uniformemente contínuas, sequenciais, iguais ou semelhantes. (Gomes Filho, 2009, p. 69)

Com base nestes parâmetros crie uma estampa coerente com a sua inspiração e de acordo com um destes princípios.

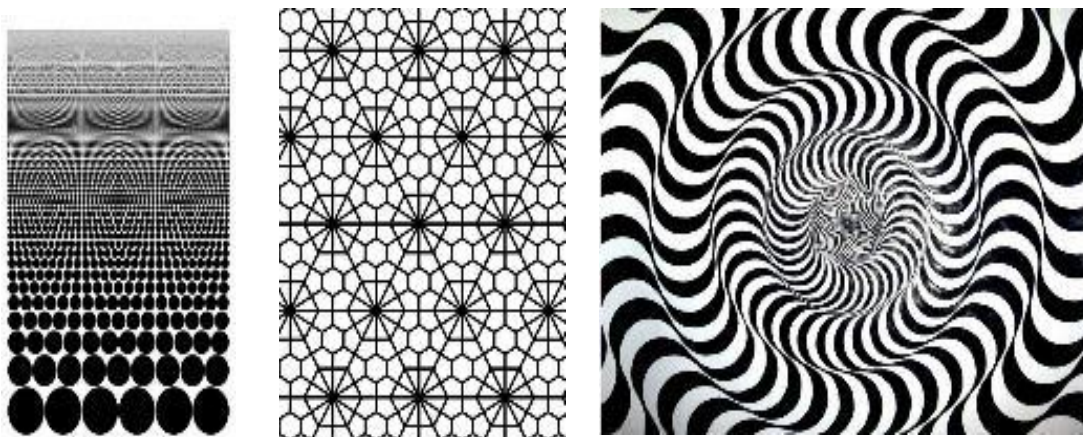


Figura 18: Gradação (<https://br.pinterest.com/pin/253749760232285696/>, 2017)

Figura 19: Repetição (<https://br.pinterest.com/pin/520447300673248036/>, 2017)

Figura 20: Radiação (<https://br.pinterest.com/pin/532409987179246718/>, 2017)

Todos os exercícios exibidos acima são desenvolvidos pelos alunos para apurar suas habilidades manuais, provocar a curiosidade pelo artesanal e exercitar a criatividade.

3.4 Desenvolvendo painéis semânticos: exercícios de conceituação teórica e visual

Com todas as texturas prontas, é hora de inspiração: devem-se montar os painéis semânticos dentro dos critérios estabelecidos de equilíbrio e organização; imagens devem ser bem recortadas, deve haver coerência com temas, técnicas manuais e unidade estética dos painéis. Segundo Hallawell (2006), “[...] a sensibilidade e a intuição são aguçadas enquanto se passa a apreciar melhor os outros elementos da linguagem gráfica: textura, linha, cor, estrutura e composição.” (Hallawell, 2006, p.9)

O painel semântico é uma ferramenta de referências visuais que deve exibir elementos que se conectam com todo o projeto desenvolvido até então. Neste momento, os alunos iniciam as atividades em grupo, ou seja, o que antes era uma dinâmica solitária de busca de imagens e técnicas, aqui eles integram os exercícios feitos individualmente e exercitam criatividade, trabalho em equipe e conectividade de ideias. Nos trabalhos em grupo, segundo De Masi (2003)

[...] a criatividade de uma equipe decorre da combinação certa de personalidades imaginativas e de personalidades concreta, assim como da feliz coincidência de trabalho, estudo e lazer. [...] Um grupo criativo baseia a sua fecundidade na competência e na motivação dos seus membros, na liderança carismática capaz de indicar e fazer compartilhar uma missão inovadora num clima solidário e entusiasta. (De Masi, 2003, p.678)

Os painéis a seguir foram desenvolvidos pelos estudantes do primeiro ano do curso de Design de Moda, sob a orientação da professora de Metodologia Projetual. O grupo A, das figuras 21, 22, 23 e 24 tiveram como tema de inspiração o estilista Balenciaga, que tem como característica trabalhos com elementos geométricos, pois era considerado o arquiteto do mundo da moda. As figuras 25, 26, 27 e 28, resultam da pesquisa do grupo B e traduzem as características do estilista André Courrèges, que era inovador e trazia atributos futurísticos em suas peças. Observa-se que cada painel está coeso com a pesquisa teórica e com as técnicas trabalhadas entre as equipes.



Figura 21: Vazado – Pão por Deus. Grupo A. (Painel semântico desenvolvido em Metodologia Projetual, 2017)

Figura 22: Tramas. Grupo A. (Painel semântico desenvolvido em Metodologia projetual, 2017)



Figura 23: Geométrico. Grupo A. (Painel semântico desenvolvido em Metodologia projetual, 2017)

Figura 24: Destruição. Grupo A. (Painel semântico desenvolvido em Metodologia projetual, 2017)



Figura 25: Volumes e dobraduras. Grupo B. (Painel semântico desenvolvido em Metodologia projetual, 2017)

Figura 26: Destruição. Grupo B. (Painel semântico desenvolvido em Metodologia projetual, 2017)



Figura 27: Geométrico. Grupo B. (Painel semântico desenvolvido em Metodologia projetual, 2017)

Figura 28: Tramas. Grupo B. (Painel semântico desenvolvido em Metodologia projetual, 2017)

3.5 Desenvolvimento de Mood Board

É um painel semântico como todos os outros, mas é conclusivo, resume toda a pesquisa feita até então. Na visão de Gomes (2008),

As forças de organização da forma tendem a se dirigir tanto quanto o permitam as condições dadas, no sentido da harmonia e de equilíbrio visual. Qualquer padrão de estímulo tende a ser visto de tal modo que a estrutura resultante é tão simples quanto o permitam as condições dadas. (Gomes, 2008, p.31)

O *mood board* precisa ser limpo, organizado e objetivo. Informações desnecessárias serão abstraídas nesta etapa, pois ele deve conter os elementos fundamentais para materialização do produto. A partir dele define-se a cartela de cores. Vide os trabalhos dos grupos A e B que seguem nas figuras 29 e 30.



Figura 29: Mood Board - Grupo A. (Painel desenvolvido em Metodologia projetual, 2017)



Figura 30: Mood Board - Grupo B. (Painel desenvolvido em Metodologia projetual, 2017)

3.6 A técnica de MESCRAI

MESCRAI é uma técnica de criatividade que incita possibilidades de mudanças no conceito de um produto. Significa: Modifique, Elimine, Substitua, Combine, Rearranje, Adapte e Inverta. As palavras funcionam como um arranjo de constatação para possíveis criações ou alterações em um projeto. Quando a ferramenta é usada na criação de um novo produto, tendo como objetivo impulsionar a fase de geração de alternativas, pode-se avaliar cada elemento que compõe o projeto de um produto e apresentar soluções em sua forma, textura, uso, cores ou materiais. Desta maneira, a aplicação desta ferramenta possibilita o surgimento de novas ideias sobre sua composição, materialização ou modo de usar.

Esta ferramenta foi adaptada nas atividades aqui propostas com um formato mais visual para ser utilizada nos cursos de design de moda. É possível observar nas imagens abaixo, os trabalhos das equipes A (figura 31) e B (figura 32), resultantes da aplicação da ferramenta. Em dimensão maior nos painéis, o produto conceito. A partir dele e em tamanho reduzido, os arranjos apoiados na técnica MESCRAI. A única regra nesta fase é seguir as cores definidas no *mood board*. Podem ser usados materiais alternativos, arriscando nas criações.



Figura 31: Mescrai - Grupo A. (Exercício desenvolvido em Metodologia projetual, 2017)

Figura 32: Mescrai - Grupo B. (Exercício desenvolvido em Metodologia projetual, 2017)

3.7 A representação gráfica: exercícios de criação

O desenho objetiva materializar os conceitos de quem cria. É informação visual essencial para bem representar as criações com seus tecidos e silhuetas bem desenhadas, considerando luz, sombra e aspecto da textura. Todos estes elementos alimentam o exercício da criatividade e devem ser apresentados com qualidade técnica num projeto.

Desta forma, os estudantes, já aquecidos pelas técnicas experimentadas, semântica dos painéis e a ferramenta MESCRAI, geram alternativas para concretizar seus projetos com foco no design de superfície.



Figura 33: Geração de Alternativas 1 - Grupo A. (Exercício desenvolvido em Representação Gráfica em Design de Moda, 2017)

Figura 34: Geração de Alternativas 2 - Grupo A. (Exercício desenvolvido em Representação Gráfica em Design de Moda, 2017)

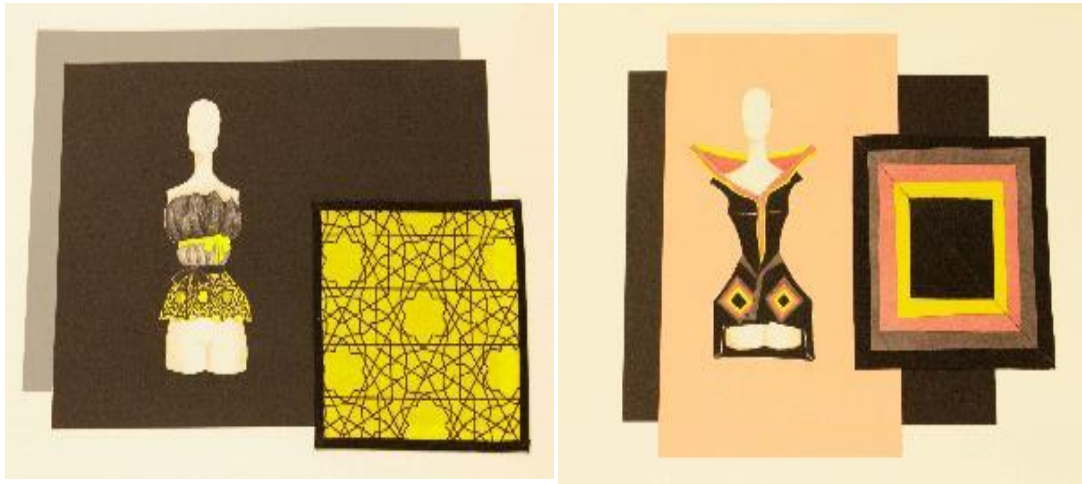


Figura 35: Geração de Alternativas 3 - Grupo A. (Exercício desenvolvido em Representação Gráfica em Design de Moda, 2017)

Figura 36: Geração de Alternativas 4 - Grupo A. (Exercício desenvolvido em Representação Gráfica em Design de Moda, 2017)



Figura 37: Geração de Alternativas 1 - Grupo B. (Exercício desenvolvido em Representação Gráfica em Design de Moda, 2017)

Figura 38: Geração de Alternativas 2 - Grupo B. (Exercício desenvolvido em Representação Gráfica em Design de Moda, 2017)

4. O processo em um projeto autoral

“Ele tem que enxergar, por si próprio e à sua maneira, as relações entre meios e métodos empregados e resultados atingidos. Ninguém mais pode ver por ele, e ele não poderá ver apenas ‘falando-se’ a ele, mesmo que o falar correto possa guiar seu olhar e ajudá-lo a ver o que ele precisa ver” (DEWEY apud SCHÖN, 2000, p.25).

Ao longo do processo de descoberta de identidade autoral, usa-se o aprendizado adquirido em outras unidades de aprendizagem, trabalha-se o exercício do olhar para aprender técnicas manuais, subtrair subsídios inspiradores e montar os painéis semânticos coerentes com o discurso de cada elemento pesquisado. A considerar que o conhecimento é acumulativo e que o estudante, ao entrar no processo de formação acadêmica, já experimentou ferramentas de Criatividade e de Metodologia do Projeto, tais como MESCRAI, MAPA MENTAL E *MOOD BOARD*. Na busca de sua identidade autoral, é importante abusar da experimentação de técnicas para impulsionar a criatividade antes e durante a geração de alternativas. A figura 39 representa o Mapa Mental desenhado pelos professores da disciplina com o intuito de traçar um roteiro de desenvolvimento do projeto autoral



Figura 39. Mapa Mental do Projeto de Produto Autoral, 2018

4.1 Mapa de influências e Painéis semânticos

As coisas que você absorve tais como livros, filmes, músicas, conversas e experiências são uma grande parte de quem você é como pessoa e portanto, quem você é como designer. Um Mapa de Influências refere-se ao processo de captação de experiências, baseado nas vivencias do estudante, buscando em sua trajetória, marcos pessoais importantes como, forma, gosto, cheiros, subsídios que auxiliem o aluno a traçar um perfil autoral, o qual possa ser transformado em elementos visuais, materializados em formas que o identificam e que o aluno se reconheça como autor. O mapa de influências é dividido em quatro setores de mesma importância e busca garimpar dados, a fim de elucidar as ideias do criador e traduzir de forma imagética as palavras descritas no Mapa de Influências. São eles:



Figura 39: Mapa de Influências. (Exercício desenvolvido em de Produto Autoral em Design de Moda, 2018)

4.1.1 Coleção e Alucinação - O hábito de colecionar nos ensina a organizar e controlar as coisas, decidir a vida e a morte de cada objeto, portanto é uma boa forma de aprender a tomar decisões e a lidar com o mundo exterior.



Figura 40: Painel Semântico Coleção e Alucinação. (Exercício desenvolvido em de Produto Autoral em Design de Moda, 2018)

4.1.2 Tradição e Memória - descreve as memórias ligadas à família, aos amigos, às tradições do lugar onde viveu, memórias regionais, detalhando e construindo o passado histórico, lembranças que podem ser traduzidas em formas e texturas.



Figura 40: Painel Semântico Tradição e Memória (Exercício desenvolvido em de Produto Autoral em Design de Moda, 2018)

4.1.3 Artes e Ofícios - técnicas manuais trabalham a coordenação motora fina, importante para desenvolvimento do raciocínio lógico e o despertar da criatividade, o saber fazer, ligado à pessoa, família e aos amigos próximos, um conhecimento empírico, liga aos ofícios e às habilidades manuais.

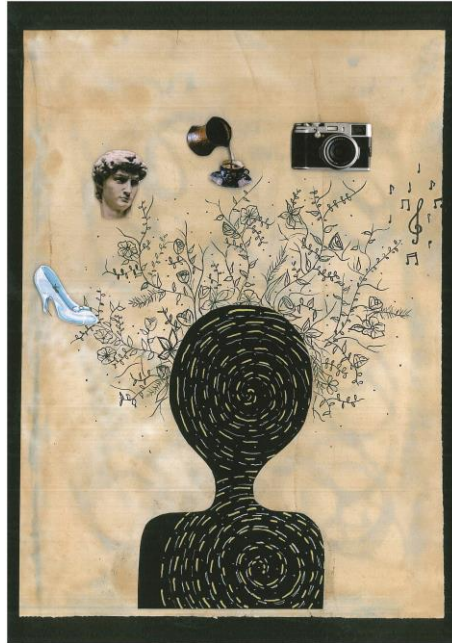


Figura 40: Painel Semântico Artes e Ofícios (Exercício desenvolvido em de Produto Autoral em Design de Moda, 2018)

4.1.4 Lúdico e Pitoresco - identifica-se as lembranças da imaginação, as mais pictóricas, desenhos, grafismos de infância, que se formam baseados nas experiências lúdicas do passado, este universo é rico em referências visuais.

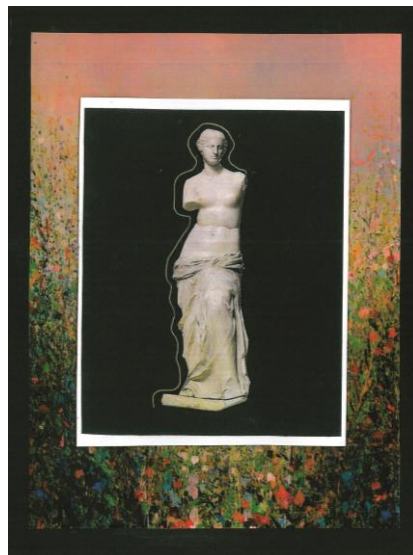


Figura 41: Painel Semântico Tradição e Memória (Exercício desenvolvido em de Produto Autoral em Design de Moda, 2018)

4.2 Design de Superfície e Técnica Paper Doll

A forma de materializar as ideias concebidas a partir do mapa de influências é por meio do design de superfície e das *Paper Dolls*, ou seja, as texturas traduzem informações apresentadas nos painéis e as bonecas de papel são construídas com base em um croqui de moda, mas que servirão de apoio para os alunos as cobrirem com materiais diversos, tornando palpáveis e legíveis suas ideias. Este processo não tem como fonte de representação o desenho e sim a materialização por meio da experimentação de materiais e uso de técnicas de colagem recortes e dobraduras. Além da visualização da forma, a concepção dos modelos busca uma experiência tátil. Esta ferramenta vem para sanar uma dificuldade de entendimento do corpo humano, já que os alunos nesta etapa da trajetória universitária ainda têm pouco entendimento das formas humanas.

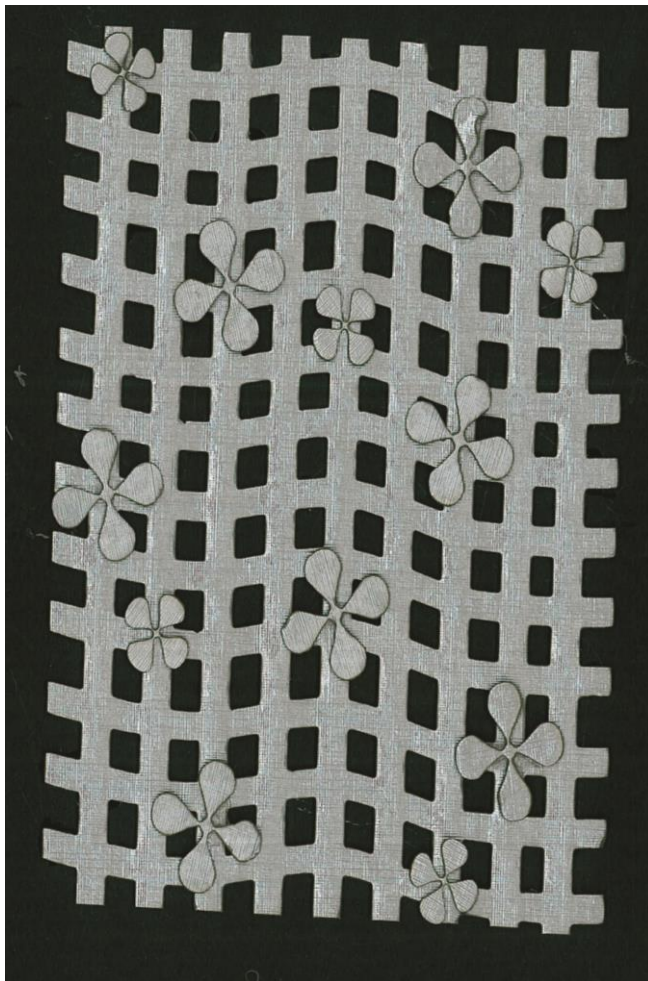


Figura 42: Design de Superfície 1 , cortados a laser no couro sintético (Exercício desenvolvido em de Produto Autoral em Design de Moda, 2018)

Figura 43: Geração de Alternativa – *Paper Doll* 1 (Exercício desenvolvido em de Produto Autoral em Design de Moda, 2018)

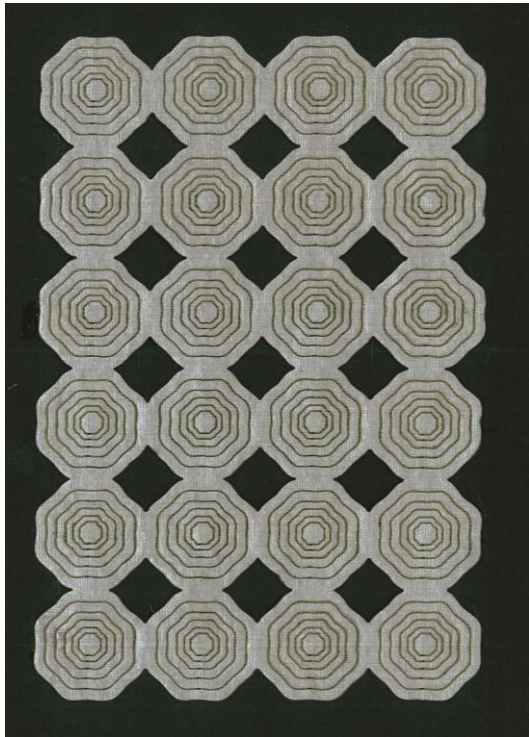


Figura 44: Design de Superfície 2, cortados a laser no couro sintético (Exercício desenvolvido em de Produto Autoral em Design de Moda, 2018)

Figura 45: Geração de Alternativa – *Paper Doll* 2 (Exercício desenvolvido em de Produto Autoral em Design de Moda, 2018)

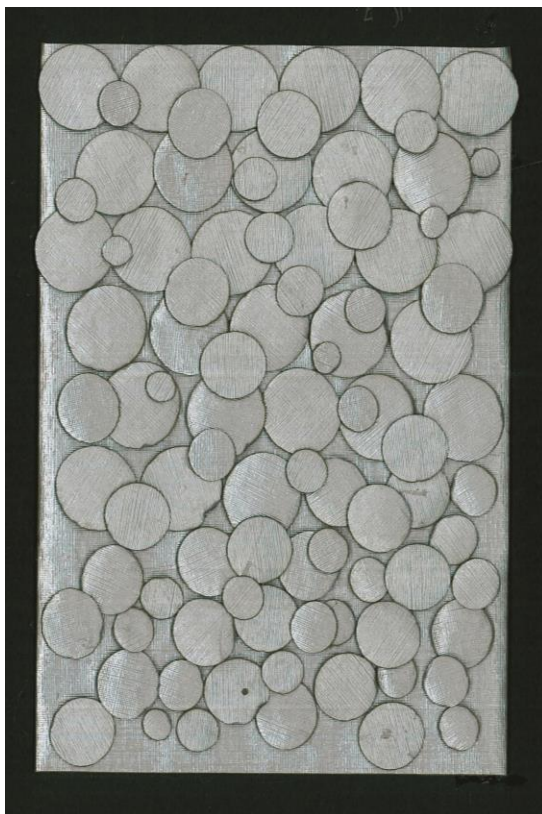


Figura 46: Design de Superfície 3, cortados a laser no couro sintético (Exercício desenvolvido em de Produto Autoral em Design de Moda, 2018)

Figura 47: Geração de Alternativa – *Paper Doll* 3 (Exercício desenvolvido em de Produto Autoral em Design de Moda, 2018)

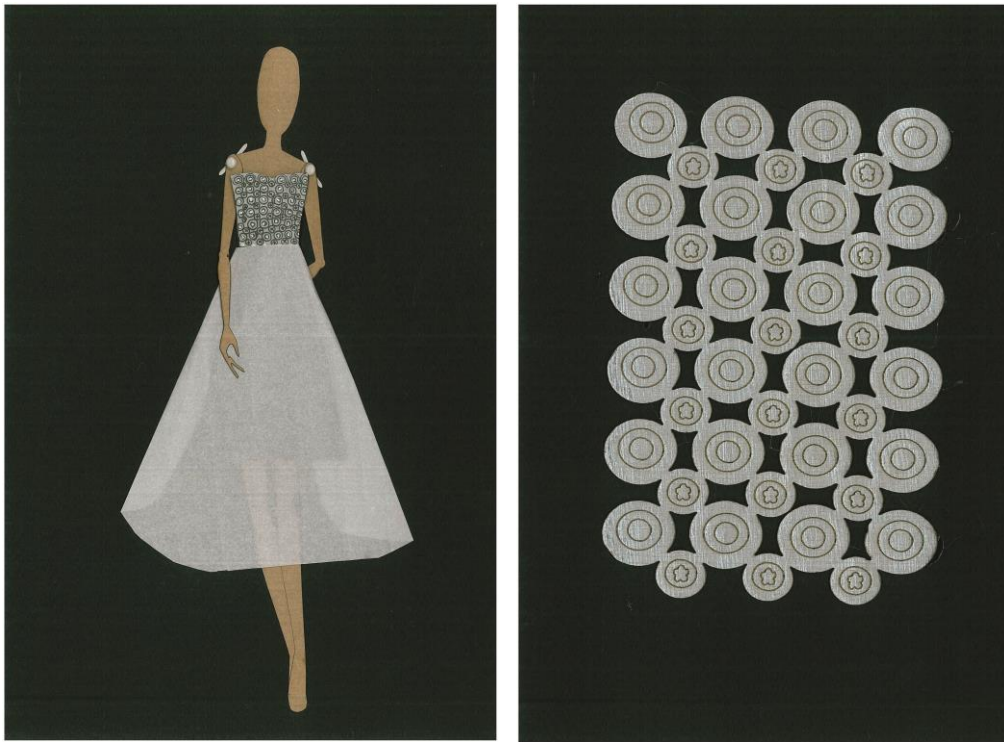


Figura 48: Design de Superfície 4, cortados a laser no couro sintético (Exercício desenvolvido em de Produto Autoral em Design de Moda, 2018)

Figura 49: Geração de Alternativa – *Paper Doll* 4 (Exercício desenvolvido em de Produto Autoral em Design de Moda, 2018)

5. Considerações Finais

As estratégias de ensino de design e de moda podem ser repensadas, rompendo as barreiras das didáticas de ensino que tradicionalmente se apoiam mais na teoria do que na prática criativa. Neste sentido, os professores poderão transgredir suas metodologias e transformar os estudantes em seres ativos e protagonistas na construção do seu próprio conhecimento: aprender fazendo é a base deste exercício de criação. Acredita-se, portanto, que o educador precisa possuir objetivos claros com intencionalidade de resultados fundamentados em suas concepções teóricas. Os desafios propostos em aula devem considerar novos ambientes de aprendizagem, novas técnicas a serem exploradas e exercitadas e, principalmente, que as metodologias ativas desenvolvam o espírito criativo e autônomo como competência na formação dos novos profissionais.

Conclui-se, portanto, que os métodos utilizados apropriam-se da percepção visual, da construção de imagens, do uso de ferramentas de expressão gráfica e técnicas manuais para desenvolver no estudante aptidões fundamentais no exercício do criar.

6. Referências

DE MASI, Domenico. **Criatividade e grupo criativos**. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto** – Sistema de leitura visual da forma. Nona Edição. São Paulo: Escrituras Editora, 2009.

HALLAWELL, Philip. **Visagismo integrado**: identidade, estilo e beleza. 2ª ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

HALLAWELL, Philip. **À mão livre**: a linguagem e as técnicas do desenho. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2006.

LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

MORÁN, José. Mudando a educação com mídias ativas. In: SOUZA, Carlos Alberto de;

MORALES, Ofélia Elisa Torres (orgs.). **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania**: aproximações jovens. Coleção Mídias Contemporâneas. Vol. II. Ponta Grossa/PR: PROEX/UEPG, 2015. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf. Acesso em 15/08/2017.

SCHÖN, D.A. Educando o Profissional Reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem. Trad. Roberto Cataldo Costa. Porto Alegre: Artmed, 2000, 256p.