

INTERDISCIPLINARIDADE NO ENSINO DA CRIAÇÃO E DA CONFEÇÃO DE INDUMENTÁRIAS

Alves, Rosiane Pereira; Msc (Design-UFPE).
rosipereiraa211@yahoo.com.br.

Carvalho, Mário de Faria; Dr.; (Design - UFPE)
arte_deriva@hotmail.com.

Resumo

Este artigo relata a interdisciplinaridade entre as disciplinas “Estética e Plástica” e “Tecnologia do vestuário: montagem e pilotagem” como estratégia para o ensino-aprendizagem dos processos de criação e confecção de indumentárias, capaz de expressar dimensões da arte popular e características de usabilidade.

Palavras Chave: estética; tecnologia, vestuário.

Abstract

This article reports the interdisciplinarity among the disciplines "Aesthetic and Plastic" and "Technology clothing: mounting and riding" as a strategy for teaching and learning processes of creating and making of costumes, capable of expressing dimensions of folk art and usability features .

Keywords: aesthetics, technology, apparel.

1. INTRODUÇÃO

Alguns teóricos tem discutido a interdisciplinaridade como uma opção contextualizada dos processos de ensino-aprendizagem. Para Lenoir (1995 apud FAZENDA, 1998) o exercício prático da interdisciplinaridade tem em si a ambiguidade como diretriz para o rearranjo teórico-didático.

O sentido da interdisciplinaridade está na coexistência de ao menos duas disciplinas e na presença de uma ação de reciprocidade. Possui ainda uma dupla visão das finalidades: 1) uma perspectiva de síntese conceitual de cunho acadêmico, cujo objetivo é constituir um quadro conceitual global que poderia integrar todo o saber científico; 2) uma perspectiva instrumental que busca resolver

problemas da existência cotidiana com base em práticas particulares. (LENOIR, 1998).

No campo pedagógico, a sala de aula passa a ser um laboratório, no qual são experimentados estudos e ações interdisciplinares em situações concretas da didática. Nesse processo são consideradas diversas outras variáveis (relativas ao objeto de estudo), que devem ser contextualizadas e estabelecer ligações entre as disciplinas científicas. (LENOIR, 1998).

No ensino dos processos de criação e configuração do vestuário no curso de Design (UFPE/CAA), a interdisciplinaridade tem sido articulada por meio da inserção de conteúdos da disciplina “Estética e Plástica” nos procedimentos do design de moda desenvolvidos pela disciplina “Tecnologia do Vestuário: montagem e pilotagem”.

O design de moda de acordo com Moura (2008) trata das atividades de criação (pesquisa e referências culturais) e projetuais (seleção de matéria-prima, modelagem, montagem e pilotagem). Portanto a interação entre as disciplinas supracitadas é considerada relevante para a criação e confecção de indumentárias com características de usabilidade e que possam expressar as diversas dimensões da arte.

A interação também aconteceu entre as dimensões do ensino e da extensão no âmbito acadêmico. Ou seja, as indumentárias produzidas, tendo como principais referências estéticas a diversidade cultural do Agreste de Pernambuco, foram apresentadas a comunidade acadêmica, a sociedade e aos empresários caruaruenses, por meio de um desfile realizada nas dependências do Centro Acadêmico com divulgação e publicação na mídia local.

Portanto este artigo tem por objetivo relatar a interação estabelecida entre as disciplinas “Estética e Plástica” e “Tecnologia do vestuário: montagem e pilotagem” no ensino-aprendizagem dos processos de criação e confecção de indumentárias. Especificamente, busca descrever como a disciplina Estética e plástica subsidiou a criação das indumentárias; narrar os procedimentos adotados pela disciplina Tecnologia do vestuário: montagem e pilotagem no âmbito de design de moda; e apresentar os produtos resultantes das ações interdisciplinares.

2. METODOLOGIA

A abordagem metodológica se fundamentou na sociologia compreensiva de Michel Maffesoli (1996), na Teoria do imaginário de Gilbert Durand (1979) e na Fenomenologia Poética de Gaston Bachelard (1993). Foram considerados igualmente, o conceito de design de moda de Moura (2008) e a metodologia projetual de construção do vestuário de Montemezzo (2003).

Essas bases teóricas foram articuladas e tiveram como suporte as aulas teóricas e práticas que subsidiaram o exercício projetual dos alunos, numa sequência similar ao quadro 1.

Quadro 1: Fases e procedimentos adotados para as aulas e execução do projeto.

| FASES DO PROJETO | ORIENTAÇÕES DAS AÇÕES | ATIVIDADES REALIZADAS |
|--------------------------------------|--|--|
| 1) Preparação | Identificação, aprofundamento e delimitação do problema, pesquisas de moda, público-alvo e delimitação das especificações do projeto, do conceito gerador e sua síntese em linguagem visual; | 1) Estudo da base teórica (estética e plástica) para início da pesquisa fenomenológica; 2) Pesquisa de referências culturais no Agreste de Pernambuco: A) expressões culturais; B) deriva pelas cidades; 3) Definição do tema; 4) Representação gráfica do produto; |
| 2) Geração de alternativas | Esboço e estudo de configuração, materiais e tecnologia; | 5) Pesquisa de materiais (tecidos, aviamentos e acessórios) comercializados na região; |
| 3) Avaliação | Seleção das propostas geradas; | 6) Avaliação da compatibilidade de materiais; 7) Definição do material para o projeto; |
| 4) Concretização | Elaboração e experimentação – configuração, caimento, conforto, usabilidade. | 8) Construção da modelagem (moulage e plana); 9) Tridimensionalização do produto – montagem e pilotagem; 10) Prova em manequim vivo - avaliação de caimento e usabilidade; 11) Correção dos erros; |
| 5) Documentação para produção | Confecção da peça piloto e da Ficha Técnica. | 12) Confecção da peça final; 13) Elaboração da Ficha-Técnica. |

Fonte: Adaptação das diretrizes para o projeto de produtos de moda na academia de Montemezzo (2003) para as necessidades da disciplina-projeto utilizando uma abordagem interdisciplinar.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 A ESTÉTICA COMO MEDIADORA DO PROCESSO CRIATIVO

Filosoficamente a estética está relacionada às emoções provocadas pela percepção, seja de uma determinada criação, de gestos, atitudes, ou aos julgamentos de obras artísticas, literárias, poéticas, teatrais, cinematográficas, dentre outros. Neste sentido a estética remete a uma sensação, à sensibilidade, ou seja, uma ideia que reúne sensação e sentimento. Enquanto as sensações parecem nos levar a uma individualidade, o sentimento pode nos levar a um compartilhamento de emoções em uma determinada cultura. Este compartilhamento de emoções está vinculado ao sistema simbólico que organiza uma cultura.

O filósofo francês Gaston Bachelard (1884-1962), com seu estudo interdisciplinar sobre o símbolo, demonstrou que a organização do mundo em suas diversas relações; entre os homens, entre os homens e a terra, entre os homens e o universo, não diz respeito “a uma série de raciocínios, mas a elaboração de uma função da mente (psíquica) que leva em conta afetos e emoções”. (PITTA, 2005). Neste sentido uma das abordagens no estudo da estética é o estudo compreensivo da cultura em suas diversas manifestações. No nosso cotidiano nos deparamos constantemente com acontecimentos desta ordem, o que poderemos definir como a experiência estética no cotidiano. Esta experiência amplia e diversifica a significação das noções sobre estética.

Quando relevamos essas experiências estéticas no cotidiano dividimos sentimentos, compartilhamos emoções. Os designers operam diretamente nesta organicidade entre o processo de produção dos artefatos, com a percepção da experiência estética. A experiência apreciativa está relacionada com a nossa sensibilidade, nossa percepção, às nossas noções sobre o belo, experimentadas no dia-a-dia diante do sublime, do êxtase e do agradável. Assim o designer se insere no cotidiano das massas, elaborando seus artefatos segundo as efervescências culturais do momento. Segundo Löbach (2001, p.62) “a aparência do produto atua positiva ou negativamente sobre o usuário ou sobre o observador, ela provoca um sentimento de aceitação ou rejeição do produto”.

Nós consideramos estética como uma emoção, segundo Lihsiang Hsu, “O termo estética é colocado como uma teoria da afetividade e do sentir; a ideia das emoções estéticas, notadamente o sentimento do belo, é colocada entre as categorias conceituais das emoções, ao lado das emoções primárias ou secundárias tais quais a raiva, a alegria, o amor”¹.

Neste sentido podemos falar das emoções estéticas que caracterizam a contemporaneidade, composta de elementos múltiplos. Se nós observarmos os grandes centros urbanos, percebemos que são cidades coloridas e *espiraladas* pelas suas diferentes formas de eventos culturais, artísticos e arquiteturas. Com relação a esta observação, citamos Michel Maffesoli quando este releva uma fórmula de Rilke, a qual resumiria esta efervescência urbana: “o espaço da celebração” (MAFFESOLI, 1996).

Seria interessante ressaltar igualmente que segundo Maffesoli, dentro deste fervilhamento social a multiplicação do culto aos objetos invade nosso cotidiano e cria uma relação passional entre estes objetos e os usuários, favorecendo a criação de um ambiente holístico e de celebração. Assim a socialização é criada a partir dos instintos e das derivas, é uma forma de saber instintiva e exteriorizada segundo as diferentes ocasiões de aglomerações dos grupos sociais.

Por outro lado, isto favorece a criação de um mundo paralelo no qual as diferentes « tribos » se satisfazem de acordo com seus respectivos gostos estéticos. Percebemos então a liberdade de escolha destes gostos estéticos na atmosfera de união de grupos. A estética torna-se uma motivação de trocas e de afinidades que favorece igualmente a satisfação do conjunto destes grupos no seio de nossa sociedade. Nesta perspectiva do *estar junto*, o compartilhar de emoções, as afinidades estéticas no cotidiano escapam do racionalismo restrito da funcionalidade e neutralizam os limites socioeconômicos inerentes da ordem social. A sociedade se apresentaria assim fortificada pelo efervescente vitalismo da criação artística do ponto de vista estético, social e individual.

Foi nesta perspectiva, da estética sensível, que os alunos se apropriaram da teoria para aplicação nas diversas etapas que compõem o processo de criação.

¹ Lihsiang Hsu (2009). *Le Visible et l'expression: étude sur la relation intersubjective entre perception visuelle, sentiment esthétique et forme picturale. Manuscrit de thèse doctorat. CRAL, EHESS, Paris*

3.2 O PROJETO DE CONFIGURAÇÃO DE PRODUTO DE MODA

Para dar forma a criação, demos continuidades às aulas-projeto, por meio da discussão de aspectos técnicos e tecnológicos que integram o projeto no âmbito do design de moda. Sabe-se, portanto, que a moda não é um fenômeno isolado, mas articulados aos acontecimentos culturais, sociais, econômicos e tecnológicos.

Enquanto expressão, a moda do vestir, é abordada por Moura (2008, p.37) como decorrente de diversos fatores convergidos na elaboração e desenvolvimento de produtos pelo designer, tanto na indústria em meio aos avanços tecnológicos, quanto artesanalmente, por meio de processos manufatureiros. Assim, o designer de moda é “[...] responsável pela criação e projeto do produto, pelo seu desenvolvimento e acompanhamento da produção.”

Tal condição implica em conhecer os recursos disponíveis (equipamentos e maquinaria) para a elaboração e execução dos projetos, assim como os incentivos político-econômicos e humanos (nível de capacitação, modos de interação e modelos de produção).

A respeito dos recursos tecnológicos, Moura (2008) comenta: quando os grandes criadores lançam suas coleções, estas são revisitadas, recriadas e diluídas para se adequar aos materiais, as técnicas ou tecnologias existentes para que possa ser viabilizado o processo produtivo e comercial. Compreendemos, então que dominar a técnica é tornar realidade o processo criativo.

Nestes termos, entende-se como design de moda o processo descrito por Moura (2008) – de concepção e projeto de um modelo. A concepção diz respeito às pesquisas, referências culturais e estéticas, além da cartela de tendência da estação para qual esta sendo criado. Enquanto o projeto compreende:

O tecido escolhido, a modelagem, os detalhes de aviamentos e, conforme o caso, [...] os complementos. Na fase da modelagem, o projeto pode [...] sofrer alterações e adaptações [...]. Depois disto vem à confecção e produção da peça protótipo, fase de costura, na qual também o projeto pode ainda sofrer alterações e adaptações. (MOURA, 2008, p. 70)

Montar a peça piloto corresponde à confecção da primeira peça de vestuário a fim de testar a modelagem. Na indústria, ressalta Araújo (1996, p.88), o protótipo é “analisado, ensaiado e modificado de forma a melhorar tanto os tempos e métodos de fabricação como a utilização de matéria-prima e acessórios.” Neste trabalho a construção da peça-piloto é o exercício precedente a confecção da peça final. Na sequência a roupa é posta a prova em manequim vivo para teste de usabilidade.

A usabilidade no vestuário é apresentada por Martins (2005) como um conjunto de princípios que organizados formam um roteiro de avaliação da interação do vestuário com o usuário, capaz de medir se a utilização do produto é eficaz, amigável e prazerosa, tais como: 1) facilidade de manejo; 2) facilidade de manutenção; 3) facilidade de assimilação (clareza de manuseio); 4) Segurança; 5) Indicadores de usabilidade (Jordan); 6) conforto.

No nosso, caso, durante a prova da roupa em manequim vivo, focamos apenas no primeiro item – facilidade de manejo. Por meio deste foi avaliado se a roupa atendia aos requisitos de: vestir e desvestir; se os materiais, acabamento e acionamento dos aviamentos eram adequados ao uso; e o grau de mobilidade permitido pela modelagem.

4. PROCESSO DE CRIAÇÃO E CONSTRUÇÃO DAS INDUMENTÁRIAS

A partir das discussões no âmbito da estética e do design de moda os alunos criaram, projetaram e confeccionaram vinte e três peças de vestuário – 21 femininas e 2 masculinas. Entretanto, neste artigo serão descritos seis dos projetos, a título de exemplificação, sistematizado em três quadros (criação, projeto, produto final) e de numeração correspondentes (1 a 6) em cada um deles. A seleção dos referidos projetos se fundamentou na proximidade do tema com as características regionais.

O processo de criação teve por embasamento as teorias filosóficas da estética e temática livre. O resultado foi uma variedade de temas relacionadas à vivência de cada graduando, conforme descrito no quadro 2.

Quadro 2: Criação

| ORDEM | TEMA | REFERÊNCIAS CULTURAIS E ESTÉTICAS |
|-------|---------------------------------------|---|
| 1) | Tropical Splash | Teve inspiração no movimento tropicalista do início da década de 1970 e na flora brasileira. Padronagens florais, colorido e formas orgânicas. Com acessórios produzidos a partir da reutilização de materiais descartáveis, jornal e garrafas PET. |
| 2) | Maracatu Rural | O maracatu rural é uma expressão cultural da zona da mata de Pernambuco. Os trabalhadores rurais expressam seu modo de vida nas fantasias bordadas por lantejoulas e na dança. Tem como principal personagem o Caboclo de Lança. |
| 3) | Papangus de Bezerros | A festa dos papangus surgiu na cidade de Bezerros, localizado no interior de Pernambuco a 107 km de Recife. Com forte expressão durante o carnaval. |
| 4) | Flor do nordeste | A inspiração foi às cores do Nordeste do Brasil tendo como referência a chita e a música de Luiz Gonzaga. |
| 5) | Xilogravura | As referências foram extraídas da Xilogravura de J. Borges, um dos mestres da literatura de cordel, que nasceu e reside no município de Bezerro – Agreste de Pernambuco. |
| 6) | <i>Dia de los muertos: La Catrina</i> | A inspiração foi o dia dos mortos mexicano, que tem como referência a “ <i>Dama de la Muerte</i> ” - <i>La Catrina</i> . |

Depois do tema definido, os alunos realizaram a pesquisa de materiais comercializados no Agreste de Pernambuco, dada sua importância enquanto polo de confecção de vestuário. Depois foi definida a metodologia de modelação da roupa - modelagem plana e modelagem tridimensional.

Quanto aos processos de montagem, esses se deram de acordo com as negociações entre as habilidades adquiridas no cotidiano e as técnicas apresentadas na disciplina Tecnologia do vestuário: montagem e pilotagem. Essas informações estão descritas no quadro 3.

Quadro 3: Projeto

| ORDEM | MATÉRIAS TÊXTEIS | MODELAGEM | MONTAGEM |
|-------|---|---|--|
| 1) | O cetim foi utilizado na blusa e na saia. Em ambas as peças foram estampadas flores do maracujá, por meio da manipulação digital. | A forma foi desenvolvida por meio da modelagem plana, com corte enviesado na blusa e saia godê. | O processo de montagem ocorreu de forma mista – industrial e artesanalmente. |
| 2) | Para confeccionar o tubinho foi usada tricoline mista na cor preta, o crepe chifon estampado para a túnica e fitas de cetim para o acessório da cabeça. | A roupa foi estruturada por meio da modelagem plana e pela combinação do corte reto e do corte enviesado. | O processo de montagem foi executado de forma artesanal, por meio da combinação de técnicas à máquina e a mão. |
| 3) | A malha foi matéria-prima usada na confecção do body, que recebeu aplicação de tricoline bordada. Para a calça foi usado cetim estampado. | A aplicação sobre a blusa de malha e calça foram configuradas por meio da modelagem plana. | A confecção se deu por meio de técnicas industriais e artesanais. |
| 4) | Para o vestido foi utilizado o tafetá <i>Shantug</i> com detalhe de chita. Disco de vinil como acessório da cabeça. | Para dar forma ao vestido balonê foi utilizada a modelagem plana. | A peça foi confeccionada por meio de técnicas artesanais. |
| 5) | Para o tubinho foi utilizado o linho italiano e para a túnica o crepe transparente. | A forma do vestido e da túnica foi configurada por meio da modelagem plana. | A peça foi confeccionada e pintada de forma artesanal. |
| 6) | Tanto para o vestido preto, quanto para anágua foram usadas popeline com elastano. Para o blazer foi escolhido brim branco. | As formas foram configuradas utilizando modelagem plana e moulage. | O processo de confecção foi artesanal. Incluindo o desenho e a pintura do blazer. |

As indumentárias criadas, conforme já mencionado anteriormente, foram apresentadas em um desfile nas dependências do Centro Acadêmico do Agreste de Pernambuco, conforme pode ser visualizado no Quadro 4.

Quadro 4: produto final:



Fonte: fotos dos autores

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Do ponto de vista da interdisciplinaridade consideramos que houve uma interação positiva no ensino-aprendizagem dos conteúdos ministrados pelas disciplinas “Estética e Plástica” e “Tecnologia do vestuário: montagem e pilotagem”. Os alunos se apropriaram das teorias filosóficas da Estética na proporção em que a criação foi sendo representada nos croquis. Da mesma forma, quando tais representações tomou forma por meio da modelagem, foi transformada em peça piloto e em produto final, revelou-se como uma aplicação bem sucedida das técnicas relativas ao design de moda.

Portanto, os produtos gerados e apresentados no desfile se autodescreveram como resultado de interdisciplinaridade que agregou diversos saberes, por meio da troca de experiências e vivências entre alunos e professores. Por fim, cabe ressaltar que ao observa a natureza tangível da roupa criada, por mais que se tente descrever as referências que serviram de base e o processo de construção, haverá outra natureza – intangível, cujas palavras não são suficiente para entender as emoções vivenciadas pelo grupo.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Mário de. **Tecnologia do vestuário**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1996. BRANDÃO, Gil. *Aprenda a costurar com Gil Brandão*. Rio de Janeiro: Rocco, 1993.
- BACHELARD, G. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- DURAND, G. **A imaginação simbólica**. Editora Arcádia. Lisboa, 1979.
- FAZENDA, Ivani C. A. (Org.) **Didática e interdisciplinaridade**. Campinas, SP: Papirus, 1998. (Coleção Práxis).
- LENOIR, Yes. Didática e interdisciplinaridade: uma complementariedade necessária e incontornável. In: FAZENDA, Ivani C. A. (Org.) **Didática e interdisciplinaridade**. Campinas, SP: Papirus, 1998. (Coleção Práxis). p. 45-76.
- LOBACH, Bernd. **Design Industrial** – Base para configuração dos produtos industriais. Trad. Freddy Van Camp – São Paulo: Editora Bluche, 2001.
- MAFFESOLI, Michel. **No fundo das aparências**. Trad. Bertha Halpern Gurovitz. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.
- MARTINS, Suzana Barreto. **O conforto no vestuário: uma interpretação da ergonomia: metodologia de avaliação de usabilidade e conforto no vestuário**. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina). Florianópolis-SC: UFV, 2005.
- MONTEMEZZO, Maria Celeste de Fátima Sanches. **Diretrizes metodológicas para o projeto de produtos de moda no âmbito acadêmico**. (Dissertação - Mestrado

em Desenho Industrial pela Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação) Bauru- SP:[s.n.], 2003.

MOURA, Mônica. A moda entre a arte e o design. In: PIRES, Dorotéia Baduy (Org.). **Design de moda: olhares diversos**. Baureri, SP: Estação das Letras e Cores Editora, 2008. p.37-73.

PITTA, Danielle Perin Rocha. **Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand**. Rio de Janeiro: Atlântica Editora, 2005. (Coleção filosofia).