

INTEGRAÇÃO DE SABERES E MOTIVAÇÃO NO ENSINO DE MODELAGEM

Knowledge integration and motivation in the teaching of pattern making

Italiano, Isabel; Doutora; Universidade de São Paulo, isabel.italino@usp.br¹
Viana, Fausto; Livre-docente; Universidade de São Paulo,
faustoviana@uol.com.br²

Resumo: O ensino de modelagem apresenta diversos desafios. Manter os alunos motivados, aprimorar a percepção do corpo e visualização da peça final, incentivar a criatividade, otimizar atividades dentro e fora da sala de aula e integrar saberes complementares são apenas alguns destes desafios. Este trabalho discute estas questões, com sugestões que podem otimizar o processo de ensino-aprendizagem.

Palavras chave: Modelagem; processo ensino-aprendizagem; técnicas de ensino.

Abstract: Teaching of pattern making presents several challenges. Some of them are: keeping students motivated, improving body perception and visualization of the result garment, encouraging creativity, optimizing activities inside and outside classroom and integrating complementary knowledge. This paper discusses these issues, offering suggestions that can optimize the teaching-learning process.

Keywords: Pattern making; teaching-learning process; teaching techniques.

Introdução

Ensinar exige constantes inovações. No ensino de nível superior, o professor concorre com inúmeras outras atrações, principalmente as novidades digitais. Nossos alunos são “nativos digitais”, nascidos e criados utilizando tecnologia (VERAS, 2011). Têm capacidade de executar múltiplas tarefas, preferem receber informações simultaneamente e de múltiplas fontes, além de preferirem som e vídeo em vez de informações textuais (CECCHETTINI, 2011). Mas uma das principais

¹ Professora da Universidade de São Paulo, pesquisadora nas áreas de modelagem e alfaiataria histórica e contemporânea, têxteis eletrônicos e computadores vestíveis. Co-autora dos livros Para vestir a cena contemporânea: moldes e moda no Brasil do século XIX e Para meninas, meninas e suas bonecas: moldes e moda para crianças no Brasil do século XIX.

² Professor livre-docente da Universidade de São Paulo. Mestre em moda e artes. Doutor em artes cênicas (ECA-USP), e em museologia (ULHT-Portugal). Autor do livro O figurino teatral e as renovações do século XX, Dos cadernos de Sophia Jobim, Traje de cena como documento e Os trajes da Igreja Católica- um breve manual de conservação têxtil, dentre outros.

características destes nativos digitais é a busca pelo aprendizado de temas relevantes, instantaneamente útil, lúdicos e divertidos (idem). Por estas razões, formas de ensino tradicionais correm o risco de se tornar pouco atrativas para este público.

Assim, surge o desafio: como motivar este aluno durante o processo de ensino-aprendizagem dos temas relacionados à modelagem do vestuário? As técnicas (formais) de modelagem têm, pelo menos, 300 anos. Em sua essência, continuamos traçando diagramas que possibilitem a construção de roupas que vistam corpos tridimensionais a partir de tecidos bidimensionais. É claro que novas tecnologias de modelagem, novos tecidos com diferentes características estruturais, bem como a aplicação de técnicas de ergonomia vêm mudando a forma de modelar o vestuário. Mas a mais importante mudança está naqueles para os quais transmitimos o conhecimento destas técnicas: nossos alunos e alunas.

Este trabalho tem por objetivo apresentar sugestões que visam estimular o aluno no processo de ensino-aprendizagem das disciplinas relacionadas à modelagem, procurando manter os alunos motivados, com melhor percepção do corpo e visualização da peça final, incentivar a criatividade, otimizar atividades dentro e fora da sala de aula e integrar saberes complementares.

As sugestões aqui apresentadas foram coletadas de experiências didáticas dos autores, de trabalhos de alunos de mestrado orientados pelos autores e de técnicas sugeridas em bibliografia. Muitas das técnicas sugeridas foram aplicadas em sala de aula e avaliadas pelos alunos. Vale destacar que o presente trabalho não pretende propor uma metodologia de ensino, mas sugerir atividades didáticas que possam ser integradas ao método de ensino que já vem sendo utilizado pelo professor de modelagem, uma vez que, conforme Cordeiro (2007, p.21) 'a didática parte (...) da pressuposição de que é possível escolher entre diferentes maneiras de ensinar, aquela ou aquelas que podem resultar na aprendizagem com maior sucesso' (apud BEDUSCHI, p.50).

A integração de técnicas de modelagem

Uma das características comuns no ensino de modelagem é a divisão entre a modelagem plana e a modelagem tridimensional (ou moulage) em

disciplinas diferentes. Conforme a pesquisa de Danielle Beduschi (2013, p.132), existem escolas em que somente um professor leciona as duas disciplinas; porém, em grande parte delas, um professor é alocado para cada técnica e 'a maioria deles indica trabalhar de forma isolada, sem integrar as duas técnicas fundamentais'. Poucos são os professores que trabalham com as duas técnicas em conjunto. Quando um professor ministra as duas técnicas, 'o habitual é que eles façam a união das técnicas durante o ensino destas' (BEDUSCHI, p.133).

Beduschi analisa o resultado de sua pesquisa aplicada a profissionais da área (indústria), docentes e estudantes sobre o processo de ensino-aprendizagem de modelagem e propõe algumas diretrizes para o ensino, afirmando que 'existe a necessidade de um ensino que englobe um pensamento unificado a respeito da área, um pensamento complexo, de forma que seja possível unir modelagem plana, tridimensional e conteúdos teóricos complementares, como ergonomia e geometria' (idem, p.144). Segue abaixo uma visão resumida das diretrizes propostas por Beduschi:

- Ensino de modelagem integrado em suas vertentes, ou seja, que a modelagem plana e a tridimensional sejam complementares, proporcionando um aprendizado híbrido e reduzindo as deficiências das técnicas ensinadas isoladamente;
- Ensino pautado em alguns aspectos práticos somados aos teóricos, onde os aspectos teóricos, advindos da ergonomia, antropometria, geometria, têxteis, que são fundamentais para o entendimento integral dos assuntos abordados, sejam inseridos no material didático;
- Conteúdo descrito passo a passo, com o uso de imagens, como o já utilizado em diversos livros e apostilas de modelagem, com itens que utilizam pontos indicados por letras e/ou números, que conduzam o aluno à execução da modelagem, com ou sem a presença de um docente. O docente, porém, tem papel fundamental, promovendo discussões sobre os tópicos apresentados no material.

Um exemplo de material didático elaborado pela pesquisadora é mostrado na figura 1. Desta forma, conforme Beduschi (2013), a união dos saberes práticos fica aliada aos conteúdos teóricos relacionados com o corpo e

resulta em maior eficácia, de modo que o aluno possa refletir sobre aquilo que aprende. Além disso, o aluno compreenderá melhor as questões antropométricas, ergonômicas, tridimensionais e bidimensionais que estão inter-relacionadas nesta disciplina.

Figura 1: Exemplo de material didático elaborado por Beduschi em sua proposta.

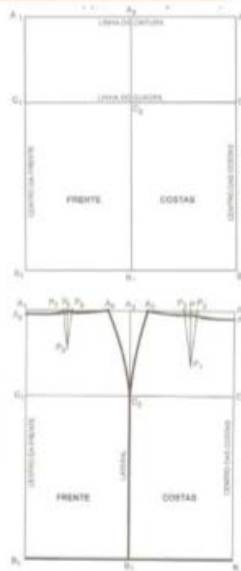
Traçado da base da Saia Reto

Traçar a frente, as costas e o cós da saia reto em uma mesma folha de papel, conforme o diagrama e a sequência abaixo:

Sequência do traçado da frente e traseiro:

- A-A1 = B-B1 = 1/2 da medida do quadril
- A-B = A1-B1 = comprimento da saia = 58 cm
- A1-C1 = A-C = altura do quadril
- A-A2 = B-B2 = 1/2 de A-A1
- A-A3 = 1/2 da cintura + 3,0 cm (profundidade da pence das costas)
- A-A4 = 2,0 cm
- A-P = 1/2 de A-A3
- P-P1 = 13,0 (altura da pence das costas)
- P-P2 = P-P3 = 1,5 cm
- A1-A5 = 1/2 da cintura + 2,0 cm (profundidade da pence da frente)
- A1-A6 = 1,0 cm
- A1-P4 = 1/2 de A1-A5
- P4-P5 = 10,0 cm (altura da pence da frente)
- P4-P6 = P4-P7 = 1,0 cm

A profundidade da pence está relacionada com a curvatura do corpo, suas



Ligar os pontos do traçado conforme a figura ao lado, utilizando as régua e curvas de modelagem.

Obs: Antes de recortar a linha da cintura, fechar as pences da frente das costas, dobrar o papel e passar a carretilha.

Sequência do traçado do cós:

Por ser uma região com pouca variação de medida, quando o cós é disposto na linha da cintura, ele é confeccionado em forma de retângulo.

- 1-2 = 3-4 = 1/2 da cintura, mais 4,0 cm (para transpasse)
- 1-3 = o dobro da largura desejada



Curso: Modelagem e costura da saia básica - EACH - USP 2013

Modelagem Tridimensional

Compreensão do corpo e de suas reentrâncias.



Figura 2: Modelagem da saia básica no manequim
Fonte: DUBURG, Annette; TOL, Rixa van der (2012)

Para desenvolver a modelagem da saia, pode-se começar envolvendo o manequim a partir da cintura.

- **comprimento** = comprimento da saia+costura da cintura+barra/bainha (aproximadamente 58cm) e
- **largura** = metade da circunferência do quadril + 20cm

Após envolvê-lo, afinete as sobras de tecidos na altura da cintura formando tanto as pences frente e costas, como a lateral (também representada por uma pence, que se transforma em recorte).

Compreender as reentrâncias dos corpos auxilia a desenvolver uma modelagem mais adequada aos corpos relativos ao público-alvo.

Curso: Modelagem e costura da saia básica - EACH - USP 2013

Fonte: Beduschi (2013, p.148).

A proposta de Beduschi foi aplicada em um curso específico para este fim, com os módulos de saia reta e evasê e, conforme a pesquisadora, as diretrizes foram validadas, 'confirmando a relevância de sua aplicabilidade na disciplina de modelagem de cursos de graduação' (BEDUSCHI, 2013, p.163).

Seguindo uma proposta similar à de Beduschi, o livro *Moulage, modelagem e desenho*, de Abling e Maggio (2009), propõe trabalhar os três conteúdos, moulage, modelagem e desenho do vestuário, de forma integrada, combinando as habilidades e propondo um progresso natural entre elas. As autoras também declaram que moulage e modelagem são, geralmente,

ensinadas como matérias separadas e afirmam que 'Integrá-las é muito importante para se obter métodos mais eficientes e que economizem tempo na criação de um modelo e seu molde' (ABLING; MAGGIO, 2009, prefácio).

O lúdico em ação

O trabalho da pesquisadora Juliana Lourenço (2016) segue também em uma proposta de integração de saberes, porém voltado para a integração das práticas de confecção relacionadas aos elementos da modelagem. Lourenço (2016, p.54) ressalta 'a necessidade do ensino, inclusive das práticas de confecção, de forma integrada, já que os elos dessa cadeia, modelagem, corte, costura e acabamento, são ligados (...), onde a ação em uma das etapas irá refletir nas outras'. A pesquisadora também cita Sabrá, ao dizer que 'um bom profissional que atue na indústria têxtil e de confecção, por mais que se especializa em uma determinada área, deveria ter como base de sua formação conhecimentos que englobem todas estas áreas' (apud LOURENÇO, 2016, p.54).

Na busca também de uma forma mais lúdica e divertida para ensinar modelagem, o trabalho sugere o uso do universo dos trajes de cena do cinema, como fator lúdico e motivador, propondo apresentar uma 'ferramenta útil para esse contexto' (LOURENÇO, 2016, p.57). Desta forma, unindo técnicas de construção de trajes, associadas à modelagem e usando como base modelos de trajes utilizados nos filmes, a pesquisadora oferece um conjunto de 101 exercícios de modelagem com trajes de cena, que permite ampliar o conteúdo ministrado durante as aulas, 'permitindo tratar de assuntos que vão além da modelagem' (idem, 67), que a complementam. Para a escolha dos modelos apresentados nas fichas, a pesquisadora avaliou o conteúdo das disciplinas de modelagem de diversos cursos de moda no país, além da bibliografia comumente usada como base nestas disciplinas. As fichas trazem elementos de modelagem organizados em categorias, que incluem blusas, decotes, golas, pences, recortes, saias, calças vestidos, dentre outras.

A proposta é que o professor, ao escolher uma das fichas disponíveis, projete, para os alunos, o(s) trecho(s) selecionado(s) do filme que consta na ficha (os filmes são populares e fáceis de encontrar em dvds ou internet). Durante a projeção o professor pode pedir que os alunos prestem atenção aos detalhes de determinada peça do vestuário (que será modelada após a discussão), destacando as principais características da peça. Ao término da projeção, o professor passa para o processo de modelagem (plana ou tridimensional), discutindo os diversos aspectos da peça a ser modelada, bem como suas variações. Os alunos deverão, então, desenvolver a modelagem conforme as orientações fornecidas. O professor pode ampliar o conteúdo ensinado com a explicação das técnicas de confecção, de acabamentos ou qualquer outra técnica relevante para a construção da peça.

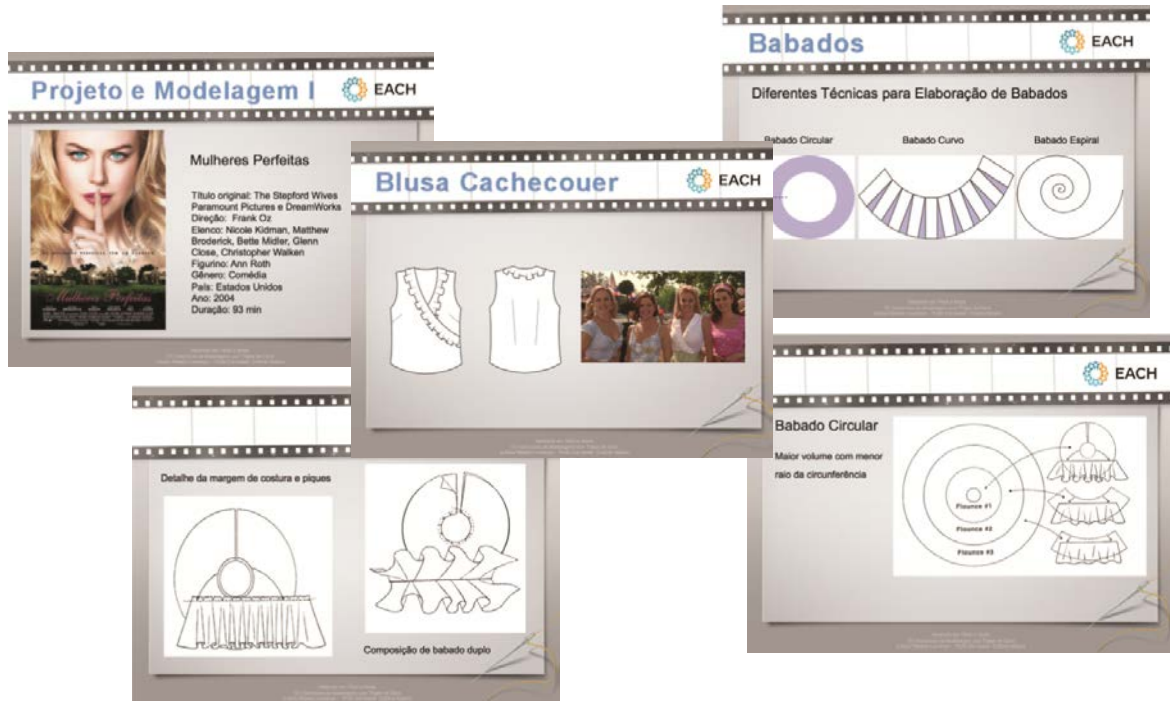
O trabalho também sugere o uso de trajes de cena como motivadores para trabalhos de final da disciplina (ou para avaliação). É importante ressaltar que, um traje de cena, ao ser utilizado como tema de um trabalho final de modelagem, possibilita aos alunos desenvolverem peças 'com caráter mais inventivo, fazendo da modelagem, nesse caso, também uma ferramenta de criação' (LOURENÇO, 2016, p.81), que permite ir além das restrições de peças mais tradicionais do vestuário.

Um exemplo da proposta de Lourenço é mostrado na figura 2, que apresenta algumas das fichas para o ensino de modelagem de um modelo de blusa cachecoeur. Lourenço sugere o filme *Mulheres Perfeitas*, em uma cena onde aparece uma das personagens utilizando um modelo deste tipo de blusa. Nas fichas, são apresentadas, também, diferentes técnicas para a elaboração de babados, complementando o ensino da construção da peça.

A proposta de Lourenço, também foi aplicada em turmas de graduação, principalmente aquelas fichas relacionadas aos temas de trabalhos finais. Como resultados, Lourenço (2016, p.81) destaca 'o entusiasmo dos alunos na execução da atividade proposta, inclusive aqueles que não possuíam grande interesse por modelagem' e, comparado com turmas anteriores, onde não foi aplicada esta proposta, percebeu-se maior envolvimento dos alunos na elaboração das peças temáticas, 'atentando para questões além da modelagem,

como a adequação ao tema, a escolha dos materiais e a forma de apresentação' e 'por proporcionar ao aluno um processo de aprendizagem das práticas de confecção mais criativo e prazeroso' (idem).

Figura 2: Parte das fichas para ensino da blusa cachecoeur, conforme proposta de Lourenço (2016).



Fonte: Lourenço (2016, p.70-73).

A criatividade como fator motivador

Em geral, o enfoque dos programas de ensino da modelagem tridimensional, nos cursos de graduação na área de moda é, quase sempre, para o desenvolvimento de peças pré-idealizadas (e que constam do programa da disciplina). Este absolutamente não é um problema, já que é necessário que o aluno aprenda como desenvolver as peças base (e algumas de suas variações), bem como transposições de pences, golas e outros elementos, utilizando a modelagem tridimensional. Ocorre que o processo criativo utilizando a moulage como ferramenta é, comumente, menos explorado, salvo naqueles cursos que oferecem disciplinas relacionadas à modelagem criativa. A

modelagem criativa pode, e deve ser usada como fator motivador, ainda que a disciplina, em seu programa, tenha previsto apenas o desenvolvimento de peças do vestuário pré-determinadas.

O pesquisador Jonathan Gurgel (2014) apresenta uma proposta de atividades criativas utilizando a moulage como ferramenta, por possibilitar 'maior abertura para a quebra de paradigmas e a não repetição de formas pré-estabelecidas. A manipulação direta do material sobre a forma do manequim serve de estímulo no desenvolvimento de novas possibilidades para o vestir' (GURGEL, 2014, p.13). Com estas técnicas, o aluno tem que lidar diretamente com questões de forma, volume, ajuste, caimento e outros aspectos relacionados ao têxtil, além das preocupações de construção, como aberturas/fechamentos, acabamentos, para citar algumas e que complementam os conteúdos de modelagem. Além disso, de acordo com o pesquisador, a relação pessoal de gosto com a tarefa, 'faz com que o indivíduo desperte em si o interesse pelo conhecimento amplo daquela área, uma curiosidade e o ímpeto de alcançar o domínio da técnica'. Desta forma, atividades criativas devem ser estimuladas, mas sua condução deve ser cuidadosa. Alencar (2003, apud GURGEL, 2014, p.20) sugere alternativas de estimulação da criatividade em sala de aula, como encorajar a autonomia do indivíduo evitando controle excessivo, enfatizar valores em vez de regras, ressaltar realizações em vez de notas ou prêmios, enfatizar o prazer no ato de aprender, evitar situações de competição, encorajar comportamentos de questionamento e curiosidade, usar feedback informativo, entre outras.

Estas atividades criativas podem ser, portanto, inseridas no programa de qualquer disciplina de modelagem tridimensional, como uma atividade especial, visando a exploração de possibilidades não limitadas ao programa da disciplina de modelagem tridimensional.

Gurgel sugere procedimentos metodológicos, indispensáveis na formulação destas atividades e que favorecem o aproveitamento da experiência pelos alunos. De acordo com o autor, é importante propor um desafio estimulante; contextualizar a proposta por meio de referenciais teóricos e imagéticos, de modo a ampliar o repertório do aluno; organizar a dinâmica da

atividade, muitas vezes estabelecendo ‘momentos’ do processo, como, por exemplo, período de introspecção e de observação do trabalho dos colegas; registrar o processo por meio de fotografias, já que o aluno pode ir testando e desfazendo diversas possibilidades e, com o registro, pode retornar a algum estado anterior; acompanhar a atividade (professor/orientador), esclarecendo dúvidas e garantindo fluidez no processo – importante evitar qualquer juízo de valor sobre as criações; discutir os resultados com o grupo e, por fim, avaliar a atividade, visando melhorias futuras (GURGEL, 2014).

Tendo como base os procedimentos acima, o professor pode aplicar uma ou mais atividades apresentadas por Gurgel, ‘devendo ter sempre em mente que está lidando com indivíduos, no intuito de desenvolver a capacidade criativa de cada um’ (idem, p. 46). Acima de tudo, a atividade deve servir para estimular o aluno a aprender modelagem de forma divertida. Um exemplo de atividade sugerida pelo pesquisador é mostrado no quadro 1.

Algumas das atividades sugeridas foram aplicadas em vários workshops, para alunos de diferentes cursos, sendo que Gurgel destaca que ‘a criação em moulage poderia ser mais explorada (...), como motivadora do conhecimento’ (GURGEL, 2014, p.78). Além disso, durante as atividades propostas, percebeu-se ‘a grande satisfação que os participantes tiveram ao se surpreenderem com as suas próprias criações’ e também que ‘ao fim de cada atividade, os participantes não só aprendiam enquanto executavam seus próprios trabalhos, como também aprendiam uns com os outros, ampliando seus acervos de conhecimento’ (idem).

A pesquisadora Katia Nunes (2016) complementa a proposta de Gurgel (2014), introduzindo a mesma motivação que o trabalho de Lourenço (2016), isto é, o traje de cena. Nunes destaca fatores importantes ao citar Alencar (1996 apud NUNES, 2014, p.53), ‘que o processo de criação seja desenvolvido como uma brincadeira, levando-se em conta que tal estratégia será capaz de conceber e gerar ideias mais criativas, cultivando, assim, o lúdico e o humor’.

Quadro 1: Exemplo de atividade de criatividade em *moulage*.

| FICHA DE ATIVIDADE – PROCESSOS CRIATIVOS EM <i>MOULAGE</i> | |
|--|--|
| TÍTULO | EXPLORANDO LINHAS INVISÍVEIS |
| TEMPO | Propõe-se uma média de três horas para o exercício, reservando um primeiro momento para a apresentação de material referencial e o tempo restante para a prática no manequim de <i>moulage</i> . |
| OBJETIVO | Pretende-se que os participantes criem uma peça de vestuário ajustada ao manequim de <i>moulage</i> , contendo características inovadoras, como proposto no desafio. |
| MATERIAL | Algodão cru de boa qualidade, máquina fotográfica (opcional, para registrar o processo), tesoura, alfinetes com cabeça, agulha e linha. Suporte: manequim de <i>moulage</i> . |
| DESAFIO | Os participantes devem criar uma peça ajustada ao manequim, fazendo uso exclusivamente de pences e recortes. Esses recursos não devem ser usados de maneira tradicional, ou seja, evitar colocar emendas no centro, laterais, ombros, cintura e “linhas-princesa”, linhas que correspondem às costuras do manequim de <i>moulage</i> . |
| RESULTADOS ESPERADOS | Espera-se que os participantes consigam realizar o desafio, evitando, no mínimo, duas das marcações convencionais do manequim. Um dos pontos mais relevantes a ser observado será o tipo de fechamento proposto pelo participante, devido ao fato desta informação estar, normalmente, presente no centro ou laterais do manequim, que devem ser evitados. Neste exercício, é comum criarem-se peças assimétricas, devido às limitações impostas. A peça criada deve poder ser retirada do manequim sem que haja grandes prejuízos na sua estrutura. Os alfinetes devem funcionar como costuras. |
| PROPOSTAS REFERENCIAIS | Apresentação teórica e visual. Propõe-se mostrar criações de designers conhecidos que contenham as características propostas no desafio. Madeleine Vionnet possui muitas criações neste perfil. Outra boa referência são os exercícios de <i>moulage</i> do professor Shingo Sato. Este exercício é uma oportunidade para se mostrar aos participantes as diversas formas de transpor a pence do busto, bem como a possibilidade de disfarçá-la dentro de um recorte. É interessante apresentar imagens com diferentes tipos de fechamentos de roupa. |

Fonte: Gurgel (2014, p.50).

Assim, Nunes propõe, também, um conjunto de atividades de criação, com procedimentos pré-estabelecidos, de forma similar a Gurgel (2014). Nunes define, para cada atividade, seus objetivos, justificativa, delimitações e referências, além de estabelecer qual o material disponível para o aluno. A restrição de materiais torna a “brincadeira” um pouco mais difícil, já que o aluno terá que lidar apenas com o que estiver disponível para a atividade. Um exemplo de atividade que Nunes propõe é “Cleópatra morreu!”. Nesta atividade, os alunos devem desenvolver um figurino para a histórica Cleópatra, porém a personagem será parte do filme *A noiva cadáver*, de Tim Burton. Desta forma, o aluno tem

que reorganizar suas referências sobre Cleópatra, já que a estética do diretor Tim Burton, tem suas próprias características. Esta transposição, por si só, já é instigante para o aluno. Neste caso, é importante que sejam oferecidas referências imagéticas sobre Cleópatra como personagem de diversas produções artísticas além das referências sobre a estética do diretor Tim Burton, de modo que o aluno que não tenha muitas informações sobre o tema, possa partir de um repertório básico.

Esta atividade, e outras propostas pela pesquisadora, foram aplicadas para alunos de disciplinas de modelagem. Conforme a pesquisadora, 'mesmo em um universo de alunos que já possuíam um conhecimento prévio da moulage, foi necessário intervir algumas vezes no processo de criação, pois alguns queriam fazer peças (do vestuário) que nunca tinham feito' (NUNES, 2016, p. 73). Alguns alunos reportaram que, devido à atividade de criação, puderam aplicar as técnicas e a experiência adquiridas na construção, para desenvolver o trabalho final da disciplina de modelagem.

A integração com outras disciplinas e saberes

Além das atividades reportadas no presente trabalho, como atividades motivadoras para o ensino de modelagem, a associação de professores, em diferentes disciplinas pode, também, estimular os alunos no aprendizado da modelagem. É o caso de disciplinas que têm a modelagem apenas como uma das etapas dentro suas atividades, mas seu objetivo principal, no processo ensino-aprendizagem, é outro. Nestes casos, a modelagem entra como ferramenta acessória, que possibilita a construção de outros saberes.

Em duas experiências feitas pelos autores deste artigo, em semestres distintos, a modelagem foi ferramenta determinante no processo de criação de trajes de cena, em cursos em nível de pós-graduação na Universidade de São Paulo.

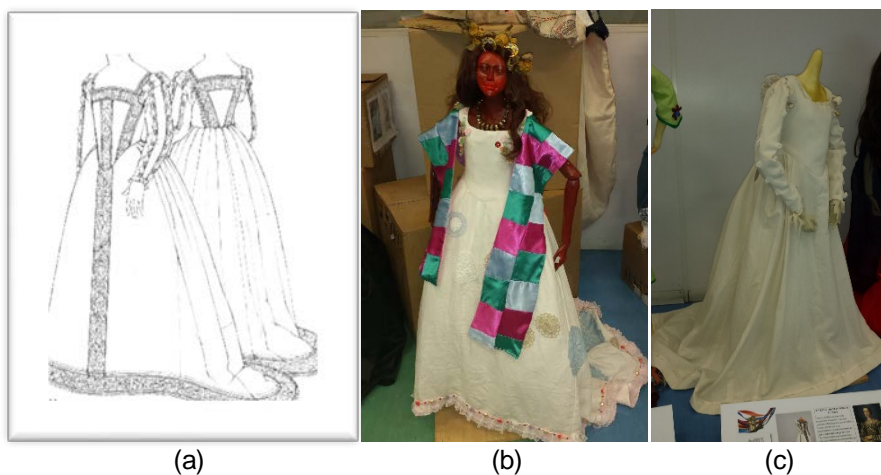
No primeiro deles, abordou-se a recriação de trajes do século 16, usando como base os trajes funerários de Eleonora de Toledo (1522-1562). A proposta foi que os alunos executassem um primeiro exercício de modelagem usando como suporte o trabalho da inglesa Janet Arnold, que estudou exaustivamente o traje no Palácio Pitti em Florença e depois o incluiu em seu livro *Patterns of Fashion*

(ARNOLD, 1985). O traje e o período foram escolhidos por serem contemporâneos do texto de William Shakespeare, Romeu e Julieta, o escolhido para ser o guia comum de todos no semestre.

A experiência foi muito proveitosa, na medida em que permitiu a inserção de trajes do século XVI, o que é muito pouco usual no país como um todo, mas faz parte integrante da pesquisa dos autores deste texto. A história dos amantes de triste destino de Verona encaixou como uma luva na recuperação da história do traje de Eleonora de Toledo, já que ela própria viveu uma história de amor com Cosimo I de Médici. Casaram-se em 1539, fruto de uma aliança política e financeira entre os Médici e a família de Eleonora. Entre 1540 e 1562, Eleonora teve 11 filhos. Morreu em 1562, aos 40, vitimada pela malária, e não de um destino romântico trágico.

Sua tumba, no entanto, foi violada por ladrões que desejavam roubar as joias que enfeitavam os botões do vestido e que prendiam as mangas. Para realizar tal ato, eles inverteram o corpo no caixão, e a parte das costas do traje ficou bem preservada, bem como o lado, revelando o sistema de fechamento do traje, até então pouco conhecido. A arqueologia funerária certamente é uma fonte de pesquisa muito pouco utilizada ainda, talvez pelo medo que inspira. Ligar as histórias plenas de dramaticidade foi um ganho para a recriação dos trajes. Várias versões apareceram, em diversas modalidades, como as que se mostram na figura 3.

Figura 3 - (a) o traje de Eleonora de Medici desenhado por Janet Arnold; (b) um dos trabalhos resultantes da disciplina e o protótipo em algodão cru.



Fonte: (a) Arnold (1985), (b) e (c) acervo do Núcleo de Pesquisa em Traje de Cena, Indumentária e Tecnologia.

As discussões da modelagem foram bastante ricas e permitiram produtiva troca de experiências entre os alunos.

Outra experiência similar foi realizada em 2016, pelos autores, quando se percebeu que, na lista de inscritos, haviam alunos muito capazes de trabalhar com modelagem avançada e outros alunos que trabalhavam como figurinistas de teatro e ópera que tinham conhecimentos básicos de modelagem, ou nenhum. A sala foi dividida de maneira a formar duplas que tivessem um aluno de modelagem e um de teatro, já que as habilidades eram complementares. Como texto condutor da discussão, escolheu-se Casa de bonecas (1879), de Henrik Ibsen (1828-1906). Como estudo de traje, escolheu-se um vestido da década de 1870 que tinha sido estudado e pesquisado pelos autores, na publicação *Para vestir a cena contemporânea: moldes e moda no Brasil do século XIX*, como mostra a figura 4.

Figura 4 – Traje brasileiro do século XIX: protótipo em algodão cru. Foto: Isabel C. Italiano, 2015.



Fonte: Acervo do Núcleo de Pesquisa em Traje de Cena, Indumentária e Tecnologia.

Era uma boa oportunidade não só para trabalhar com formas e volumes como para também desenvolver técnicas de execução das estruturas interiores do traje, notadamente anquinhas (bustles) e a modelagem da saia externa, que lembra uma cortina austríaca de teatro. Durante a disciplina, a modelagem destas peças foi amplamente discutida, o que levou os alunos com pouco

conhecimento nesta área, a absorverem conhecimentos sobre os principais aspectos da modelagem dos trajés.

As propostas tinham que lidar, basicamente, com a questão da emancipação feminina e do empoderamento da mulher, pois no texto dramático de Ibsen, a personagem Nora luta, exatamente, por estas posições. Não à toa, o texto foi severamente criticado no século XIX, quando o papel da mulher era ser o mais servil possível, cabendo a ela obedecer ao marido.

Cada dupla aprendeu a confeccionar as ancas como exercício e o feminismo foi escolhido como eixo de discussão dos procedimentos criativos que, como esperado, trouxe soluções bastante curiosas. O resultado pode ser visto na figura 5, que mostra alguns dos trabalhos finais. É importante ressaltar que, mesmo com todo o trabalho de criação, a base da modelagem é aquela que foi discutida durante as aulas com os alunos.

Figura 5 – Alguns dos trajés de cena criados por alunos da disciplina. Foto: Fausto Viana, 2016.



Fonte: Acervo do Núcleo de Pesquisa em Traje de Cena, Indumentária e Tecnologia.

Considerações Finais

Como foi apresentado nas experiências relatadas acima, a modelagem, seja como protagonista da disciplina, ou mesmo em um papel secundário, pode ser abordada de forma a motivar e instigar os alunos durante o processo de ensino-aprendizagem. Cabe, obviamente, ao professor procurar as atividades que mais se adaptam aos recursos da disciplina de modelagem, como sua carga horária e o conteúdo, materiais (além dos tradicionais tecidos e manequins) e nível de conhecimento dos alunos.

A complementação com outros saberes, necessários para a visão e execução completa de uma peça do vestuário, também se mostrou importante, principalmente, se abordados de forma integrada ao conteúdo da disciplina de modelagem.

A parceria com professores de outras disciplinas, onde o trabalho possa ser feito em conjunto, pode fazer com que o aluno perceba a necessidade e a importância de desenvolver, ainda mais, as técnicas de modelagem, para que durante a execução de trabalhos mais complexos, a modelagem de qualidade possa ser um fator diferencial para os resultados.

Referências

ABLING, B., MAGGIO, K. **Moulage, modelagem e desenho: prática integrada**. Porto Alegre: Bookman, 2014.

ARNOLD, J. **Patterns of Fashion: The cut and construction of clothes for men and women c1560-1620**. Hollywood: QSM, 1985.

BEDUSCHI, D. P. *Diretrizes para o ensino de modelagem do vestuário*. 2013. 202f. Dissertação (Mestrado em Ciências) – Programa de Pós-graduação em Têxtil e Moda, Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo. Orientadora: Isabel C. Italiano.

CECCHETTINI, Eliane. Introdução. In: VERAS, Marcelo (Org.). **Inovação e métodos de ensino para nativos digitais**. São Paulo: Atlas, 2011, p. 9.

LIMA, J. G. *O uso da moulage como ferramenta pedagógica para o ensino do design de vestuário*. 2014. 90f. Dissertação (Mestrado em Ciências) – Programa de Pós-graduação em Têxtil e Moda, Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo. Orientadora: Isabel C. Italiano.

LOURENÇO, J. R. *101 exercícios de modelagem com trajes de cena*. 2016. 84p. Dissertação (Mestrado em Ciências) – Programa de Pós-graduação em Têxtil e Moda, Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo. Orientadora: Isabel C. Italiano.

NUNES, K. S. *Processos criativos no desenvolvimento de trajes de cena: o uso da técnica moulage como instrumento de estímulo à criatividade no ensino de moda*. 2016. 100f. Dissertação (Mestrado em Ciências) – Programa de Pós-graduação em Têxtil e Moda, Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo. Orientadora: Isabel C. Italiano.

VERAS, Marcelo (Org.). **Inovação e métodos de ensino para nativos digitais**. São Paulo: Atlas, 2011.