



ModaPalavra e-periódico

ISSN: 1982-615X

modapalavra@gmail.com

Universidade do Estado de Santa Catarina
Brasil

Rigatto Martins, Leilane; Maria Conti, Giovanni
As relações entre a disciplina Laboratorio di Sintesi Finale do
Politecnico di Milano e o ensino de projeto em moda no Brasil
ModaPalavra e-periódico, vol. 13, núm. 28, 2020, Março-Julho, pp. 191-232
Universidade do Estado de Santa Catarina
Brasil

Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=514062903021>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais informações do artigo
- Site da revista em redalyc.org



Sistema de Informação Científica Redalyc
Rede de Revistas Científicas da América Latina e do Caribe, Espanha e Portugal
Sem fins lucrativos acadêmica projeto, desenvolvido no âmbito da iniciativa
acesso aberto

As relações entre a disciplina *Laboratorio di Sintesi Finale* do *Politecnico di Milano* e o ensino de projeto em moda no Brasil

Leilane Rigatto Martins

Doutora, FAUUSP/Politecnico di Milano/CEDIM / lanerigatto@gmail.com
Orcid: 0000-0002-0145-6224 / [lattes](#)

Giovanni Maria Conti

Doutor, Politecnico di Milano / giovanni.conti@polimi.it
Orcid: 0000-0003-2451-4172 / [lattes](#)

Enviado: 31/05/2019 // Aceito: 13/09/2019

As relações entre a disciplina *Laboratorio di Sintesi Finale* do *Politecnico di Milano* e o ensino de projeto em moda no Brasil

RESUMO

A partir da experiência no Politecnico di Milano, acompanhando a disciplina Laboratorio di Sintesi Finale, de responsabilidade do professor Giovanni Conti, foi possível registrar as etapas que configuram um processo de projeção em moda e certa ordem para que elas ocorram. Durante esse período, foi possível observar com que frequência é utilizado o vocabulário e práticas do design industrial que, por vezes, é flexibilizado em função das necessidades específicas do design de moda. Além de frequentar as aulas de Conti, foi realizada uma entrevista de caráter exploratório com o docente, visando a coleta de dados primários mais precisos que, posteriormente foram tratados respeitando os métodos da História Oral para a construção de relatos, como aqueles de Alberti (2013), Poupart (2008) e Velho (1980). Dessa forma, a problematização do tema produzida como resultado dessa prática de pesquisa proporcionou algumas reflexões que expõem a importância da prática do design de moda e sua institucionalização para o avanço do campo no Brasil.

Palavras-chave: etapas de projeto. Processo. Design de moda.



Relations between Laboratorio di Sintesi Finale course of Politecnico di Milano and fashion design teaching in Brazil

ABSTRACT

From the experience in the Politecnico di Milano, following Laboratorio di Sintesi Finale course, under the responsibility of Professor Giovanni Conti, it was possible to record the steps that configure a process of fashion design and a certain order for them to occur. During this period, it was possible to observe how often vocabulary and practices of industrial design are used, which are sometimes relaxed according to the specific needs of fashion design. In addition to attending Conti's classes, an exploratory interview was conducted with the Professor, aiming at collecting more precise primary data that were later treated respecting Oral History methods for the construction of reports such as those of Alberti (2013), Poupart (2008) and Velho (1980). Thus, the problematization produced as a result of this research provided some reflections that expose the importance of the practice of fashion design and its institutionalization for the advancement of the field in Brazil.

Keywords: design steps. Process. Fashion design.

Las relaciones entre la disciplina Laboratorio di Sintesi Finale del Politecnico di Milano y la enseñanza del diseño de moda en Brasil

RESUMEN

A partir de la experiencia en el Politecnico di Milano, siguiendo la disciplina Laboratorio di Sintesi Finale, bajo la responsabilidad del profesor Giovanni Conti, fue posible registrar los pasos que configuran un proceso de diseño de moda y un cierto orden para que ocurran. Durante este período, fue posible observar con qué frecuencia se utiliza el vocabulario y las prácticas del diseño industrial, que, a veces, se hace más flexible de acuerdo con las necesidades específicas del diseño de moda. Además de asistir a las clases de Conti, se realizó una entrevista exploratoria con el maestro, con el objetivo de recopilar datos primarios más precisos, que luego se trataron de acuerdo con los métodos de Historia Oral para la construcción de informes, como los de Alberti (2013), Poupart (2008) y Velho (1980). Así, la problematización del tema producido como resultado de esta práctica de investigación proporcionó algunas reflexiones que exponen la importancia de la práctica del diseño de moda y su institucionalización para el avance del campo en Brasil.

Palabras clave: *pasos de diseño. Proceso. Diseño de moda.*

1. As relações entre da disciplina *Laboratorio di Sintesi Finale* do Politecnico di Milano e o ensino de projeto em moda no Brasil

Este artigo apresenta e discute principalmente elementos e fases que descrevem as noções de estilismo e projeto em moda encontradas na disciplina *Laboratorio di Sintesi Finale*, ministrada pelo professor Dr. Giovanni Conti, Professor Associado do curso de Design de Moda do *Politecnico di Milano*, em Milão, Itália.

O interesse em pesquisar tais noções reside nos pontos de convergência entre os modelos de ensino universitário em moda adotados pelo Brasil e pela Itália.

Vários pioneiros no ensino acadêmico de moda no Brasil foram para a Itália buscar formação ou desenvolver suas pesquisas. Esse cenário proporcionou a transferência de conhecimento em moda da Itália para o Brasil desde a fundação do campo acadêmico de moda no Brasil, em 1987, até os dias atuais.

Pesquisadoras como Kathia Castilho (2016) e Vera Lúcia Pieruccini Gibert (2014) afirmam que os primeiros cursos de moda inaugurados no Brasil se espelharam em cursos europeus como os italianos, franceses e ingleses, pois esses gozavam de boa reputação internacional.

A partir das investigações realizadas por estas pesquisadoras na Europa, especialmente em cursos italianos, foram feitas adaptações que contribuíram para o nascimento de alguns modelos de curso de moda no Brasil. Kathia Castilho, que se graduou em moda na Itália, relata que essa experiência serviu de apoio às suas atividades desenvolvidas no período em que trabalhou na abertura do curso de moda da UAM, em São Paulo.

Além disso, importantes textos da literatura de projeto em moda desenvolvidos por pesquisadoras brasileiras como

Dorotéia Baduy Pires e Patrícia de Mello Souza estão vinculados ao *Politecnico di Milano*. Pires foi responsável por importantes convênios e outras realizações com o *Politecnico di Milano*, que apontaram caminhos para o projeto em moda no Brasil, enquanto Souza desenvolveu sua pesquisa de pós-doutorado pela instituição italiana com foco em projeto em moda.

Por essas razões, entende-se que o ensino de projeto em moda italiano se configura como uma espécie de patrimônio para o ensino de moda brasileiro. O interesse pelo *Politecnico di Milano* também se justifica, pelo fato dessa escola fomentar a noção de projeto em moda, mais próxima ao design em comparação às escolas francesas e inglesas.

As escolas francesas cultivam ainda hoje a cultura de ateliê ou de estilismo industrial com foco no autor (McROBBIE, 1998, p. 77). Também não existem centros de pesquisa em nível de doutorado em moda na França, onde predominam as *Écoles* de moda, que não oferecem cursos de nível superior. A Inglaterra se destaca por formar o *conceptual fashion professional* que, de acordo com Angela McRobbie (1998, p. 47) tem sua prática mais marcada pelo estilismo.

Dentre os objetivos, se destaca detectar as etapas da atividade de projeto em moda e sua ordem. Tal resultado foi descrito no subcapítulo 1.2, promovendo uma analogia entre tais atividades realizadas pelo *Politecnico di Milano*, UAM e FASM. Tal coleta de dados leva a deflagrar um processo que, permite, por conseguinte, gerar registros escritos que tendem a formar um arcabouço de discursos oficiais sobre a noção de projeto em moda por meio dos resultados encontrados a partir da pesquisa de fontes primárias e secundárias e seu confronto.

O objetivo visa propiciar alguns avanços rumo à indagação central que motivou esta pesquisa e ajudou a

formular a hipótese: seria possível diminuir as discordâncias e institucionalizar práticas projetuais voltadas à moda a partir da troca entre professores e pesquisadores do campo? Essa indagação levou a formular a hipótese de que não existe consenso sobre o conceito de projeto em moda no âmbito acadêmico, inaugurado em 1988.

Além dos resultados obtidos durante o período de pesquisa no *Politecnico di Milano*, é importante esclarecer que esse artigo se volta à parte dos resultados encontrados na pesquisa de doutorado desenvolvida pela autora que também se dedica à docência há quinze anos. O recorte desse artigo se volta à duas instituições pioneiras do estado de São Paulo: UAM, Universidade Anhembi Morumbi e FASM, Faculdade Santa Marcelina. A autora, atuou em ambas escolas como professora, além da experiência como pesquisadora no *Politecnico di Milano* e como docente em outras escolas de moda em Milão.

Então, buscou-se evidenciar como a partir dos resultados coletados no *Politecnico di Milano*, na UAM e na FASM, parte do ensino em projeto em moda se configura entre essas escolas. A partir da exposição e comparação entre as etapas de projeto em moda ensinadas nas três escolas, percebe-se a reprodução de comportamentos no ensino que se alternam entre aqueles relacionados ao campo da arte ou do design, em outras palavras, ao do estilismo e do design de moda. Esses e outros conceitos são explorados no subcapítulo 2.2.

2. Metodologia para o levantamento e tratamentos de dados oriundos da experiência no *Politecnico di Milano* na disciplina *Laboratorio di Sintese Finale*

Para dar visibilidade ao pensamento sobre noções e práticas de projeto em moda no contexto da disciplina *Laboratorio di Sintese Finale*, este artigo baseou-se principalmente na observação durante as aulas e entrevistas de caráter exploratório com Giovanni Conti.

Entende-se que o trabalho de Conti rumo à construção e institucionalização de uma noção de projeto em moda por meio da pesquisa e do ensino o define como um agente no campo acadêmico de moda. Como tal, ajuda a formalizar e reforçar os resultados encontrados por meio de sua experiência como docente e pesquisador que, por sua vez, ajudam a definir e moldar uma prática de projeto na área de moda.

As entrevistas temáticas (ALBERTI, 2013, p. 48) de caráter exploratório se concentraram na obtenção de dados qualitativos. Essa modalidade de entrevista consiste em abordar pessoas que tiveram ou têm experiências práticas com o problema pesquisado e que estimulem sua compreensão. A pesquisa exploratória é realizada sobre um problema ou questão de pesquisa pouco explorados. Entre seus objetivos está buscar padrões, ideias ou hipóteses.

Essa tipologia de coleta de informações, a entrevista temática, ajuda a construir relatos que constituem fonte fundamental para gerar conteúdo sobre um determinado tema de pesquisa e, assim contribuir para o progresso das discussões que levam ao desenvolvimento de um campo, nesse caso, a noção de projeto dentro do campo de moda.

Nesse caso, a coleta e respectivo tratamento desses dados primários se pautou pelo “Manual de História Oral” de Verena Alberti (2013, p. 21-59) que auxiliou a construção de roteiros, métodos e técnicas de entrevista e transcrição dentro de um cronograma, com o cuidado de alinhar “procedimentos regulares que devem ser seguidos para

obter maior fidedignidade e maior quantidade e qualidade de informação”.

É fundamental que, ao tratar os dados obtidos, o pesquisador, se pergunte a respeito das razões e significados das respostas concedidas para incorporar essa reflexão à avaliação do trabalho realizado (ALBERTI, 2013, p. 160).

Outro aspecto relevante no tratamento de dados é a determinação do contexto na produção do discurso, o papel da subjetividade do pesquisador sobre a investigação e a influência dos processos de transcrição dos relatos (POUPART, 2008, p. 215).

Também é importante explorar o tema de pesquisa em profundidade do ponto de vista dos atores (POUPART, 2008, p. 216), pois é importante perceber como os indivíduos estudados constroem e definem sua realidade, como articulam e que peso dão aos fatos que vivenciaram (VELHO, 1980, p. 16).

Utilizando a mesma metodologia, durante o texto serão confrontadas de maneira breve algumas construções sobre a noção de projeto em moda, a partir de sua descrição por etapas, entre as faculdades Santa Marcelina e Anhembí Morumbi e a disciplina praticada por Conti no *Politecnico di Milano*.

Interessam a esse artigo as fases iniciais, que à época era chamado de estilismo, e também as mais recentes da construção de uma noção de projeto em moda, na Faculdade Santa Marcelina (FASM) e na Universidade Anhembí Morumbi (UAM) para, sob esse escopo pensar na transferência de conhecimento.

Para tal fim, foram usados os dados tratados a partir dos relatos dos professores e pesquisadores pioneiros: na Santa Marcelina, Carlos Mauro Fonseca Rosas, Renata Zaganin Oliveira, Mariana Rocha, Circe Bernardes, e na Anhembí

Morumbi, Francisca Dantas Mendes, Cristiane Mesquita, Kathia Castilho e Rosane Preciosa.

2.2 A disciplina Laboratorio di Sintese Finale ministrada por Giovanni Conti no Politecnico di Milano

Assim, de acordo com o levantamento de dados, em 2003 se inicia o curso de Design de Moda no *Politecnico di Milano*. A partir de 2008 começa a ser oferecida uma sequência de disciplinas de *Maglieria*, em português malharia retilínea. A malharia retilínea é um setor bastante tradicional e reconhecido na Itália e, nessas aulas, a importância maior é dada à construção da matéria-prima. Mesmo existindo outros cursos de Moda na Itália, bastante reconhecidos, como o da *Università Iuav di Venezia*, que é mais recente e o da *Sapienza Università di Roma*, a posição geográfica estratégica de Milão favorece as trocas entre o *Politecnico di Milano* e as empresas de malharia do norte do país, segundo Conti (2017).

A disciplina de *Laboratorio di Sintesi Finale* acontece no terceiro ano do curso de Design de Moda, ou seja, no último ano da *Laurea Triennale*, quando os alunos se graduam.

Nas aulas de *Laboratorio di Sintesi Finale* cada aluno, majoritariamente mulheres, desenvolvia individualmente sua coleção final, ou seja, seu TCC, Trabalho de Conclusão de Curso. Invariavelmente, se tratava de uma coleção e malharia retilínea, especialidade da disciplina, que pertence à sequência de disciplinas de *Maglieria*. As aulas de Conti aconteceram entre março e julho de 2017, contando com nove encontros em período integral, de frequência quinzenal, às segundas-feiras.

Diferentemente dos cursos de projeto em moda da Faculdade Santa Marcelina e da Universidade Anhembí

Morumbi, em *Laboratorio di Sintesi Finale* os alunos desenvolvem suas próprias bases de tecido, ou seja, malhas, para depois confeccionar as peças de roupas. Cada peça de vestuário é pensada a partir da malha projetada e tecida por cada aluno, o que faz com que o processo de projetar nesse caso seja completo, da matéria ao vestuário.

A observação em sala da disciplina *Laboratorio di Sintesi Finale* permite afirmar que o desenvolvimento e organização do trabalho dos alunos acontece por meio de orientação individual, onde cada aluno além de ser atendido por Conti, conta com outros professores que auxiliam o processo de orientação. O atendimento aos alunos nas aulas de projeto na Santa Marcelina e na Anhembí Morumbi também é individual, mas costuma ser feito somente por um professor.

A cada sessão de orientação, nas três escolas, o aluno deve mostrar o estágio do desenvolvimento do seu trabalho de pesquisa, criação e desenvolvimento de sua coleção. Cada um apresenta o que foi feito até aquele momento, recebe críticas, caminhos são discutidos e mais tarefas são dadas para o bom andamento da coleção.

No que diz respeito às etapas que constituem o projeto em moda, Giovanni Conti solicita aos alunos que, antes de tudo, pesquisem um tema ligado ao *briefing* de projeto. Nessa disciplina, o *briefing* de projeto é o direcionamento inicial sugerido pelo professor ou o “tema” que os alunos escolhem. O *briefing* também é apontado por Cristiane Mesquita (2015) como ponto de partida da atividade de projeto em moda na UAM.

Com o *briefing* definido os alunos do *Politecnico di Milano* se debruçam sobre a etapa de pesquisa que engloba imagens, leitura de artigos, estímulos visuais e táteis. Conti sugere aos alunos “[...] quais são os elementos têxteis, materiais que ajudam com que aquela ideia de pesquisa, que aquele *briefing* de projeto dado possam ser realizados?”

(CONTI, 2017). Em termos técnicos para que este projeto possa ser realizado, cada aluno deve utilizar as máquinas da faculdade durante as aulas para tecer as malhas retilíneas para desenvolver sua coleção.

Durante a pesquisa, que seria a segunda etapa do projeto, os alunos de Conti devem fazer uma pesquisa de imagens que traduza o tema e suas eventuais relações com outras referências. Além das imagens, os alunos devem buscar quais são os materiais, ou seja, os fios que possam transmitir aquele conceito.

Etapas muito parecidas são descritas por Kathia Castilho (2015), ex-professora da UAM, que também defende a definição de um conceito nascido da pesquisa para guiar a coleção. A pesquisa no início da década de 1990, era construída com base em um repertório pessoal e se voltava às origens do aluno. Com o tempo, a UAM passa a se preocupar com pesquisa mercadológica baseada em um cliente com necessidades reais, como declara Francisca Dantas Mendes (2016).

Uma das metodologias de pesquisa utilizadas por Conti (2012, p.58) se chama “pesquisa-ação”. Ela permite unir a fase teórica àquela experimental, de campo. Nela as “teorias” não seriam convalidadas independentemente para posteriormente serem aplicadas à prática, mas seriam convalidadas por meio da prática (CONTI, 2012, p. 58). A importância em traduzir um repertório pessoal passa então por uma aplicação onde o processo de pesquisa e de construção de conceito devem ser evidentes.

Na FASM de Carlos Mauro Fonseca Rosas, até os anos 2000 a pesquisa se baseava em um “resgate ao passado” do estudante, muito parecido com o início das atividades da UAM. A FASM tinha também como etapa posterior de pesquisa, o “shopping” que era algo como “pesquisa de rua”,

baseada mais na observação de pessoas no ambiente público que em hábitos de consumo efetivo.

A UAM, assim como o *Politecnico di Milano* se aproxima mais da premissa de atender à demanda de um cliente, que seria em última instância, a solução de problema. Essa preocupação avizinha ambas escolas ao campo do design em detrimento da FASM.

A ideia de Conti é criar um paralelismo entre a pesquisa de imagem inspiracional, feita principalmente a partir de imagens que geram um *moodboard* ou painel de inspiração, o material e a parte técnica necessária para atingir as texturas, toques e pesos desejados. Esses dois últimos podem constar no que Conti denomina *concept*, isto é, painel de conceito, onde o figuram imagens do *mood*/inspiração, mas também elementos relacionados ao caráter racional da construção do projeto.

O registro visual feito a partir do cruzamento das referências pesquisadas, era chamado de *ambience* por Rosas na FASM, de acordo com Circe Bernardes (2015), Renata Zaganin (2014) e Mariana Rocha (2014) e de Painel Semântico ou Painel de Referências Visuais na UAM (Mesquita, 2015). Ambos consistiam em um registro visual das referências pesquisadas que traduziam um conceito ou *mood* para a coleção a ser desenvolvida. Na UAM a preocupação com critérios racionais de construção e forma pautavam a prática dos estudantes desde a pesquisa e seu registro.

Conti (2017) explicita as diferenças entre o *moodboard* e o *concept*, que são as duas formas de representar fisicamente o resultado visual fruto da investigação. Se a palavra-chave é maciez, por exemplo, no *moodboard* haverá imagens que remetam de modo subjetivo à maciez. Já no *concept* aparecerá um material, tecido, textura, fio ou

qualquer coisa que seja macia ou que transmita o efeito de maciez.

Essa ideia de conceito é inerente ao design de moda italiano. Ele aparece também na fala de Nanni Strada (2017 e 2018), ex-professora e uma das fundadoras do curso de Design de Moda do *Politecnico di Milano* com que Conti colaborou por anos. Os designers italianos trabalham o potencial dos materiais e maquinários existentes em busca de um resultado de design elegante e de qualidade.

Conceito diz respeito a aprofundamento de técnicas, materiais e processos inovadores, onde tais técnicas permitam inovar um produto de moda que não seja descartado na estação seguinte, pois o produto de moda gerado nessas condições é dotado de um valor duradouro. Design é quando se usa indústria para fazer um produto sofisticado técnica ou processualmente (STRADA, 2018).

Em termos de suporte e apresentação, tanto o *moodboard* como o *concept* podem ser registrados em formato de painel ou caderno.

Figura 1. Exemplo de *moodboard* ou painel de inspiração realizado na disciplina de Conti (2017).



Fonte: A autora (2017).

Figura 2. Exemplo de *concept* realizado na disciplina de Conti (2017).



Fonte: A autora (2017).

Embora Conti prefira não trabalhar referências imagéticas de produtos de moda, como aquelas extraídas de editoriais de revistas, elas ainda aparecem nos *moodboards* de alguns alunos.

Figura 3. *Moodboards* com imagens de produtos de moda realizados na disciplina de Conti (2017).



Fonte: A autora (2017).

Durante a pesquisa e a construção do *moodboard* é definida uma cartela de cores. Ela deve ajudar a traduzir as referências do *moodboard*, bem como ele traduz o tema. A cartela de cores pode ser feita no próprio *moodboard* ou à parte com amostras físicas, em geral, fios ou linhas. Nessa disciplina, ela contém entre cinco e dez cores, às vezes mais.

Igualmente ao *Politecnico di Milano*, a cartela de cores figura como próxima etapa, após a *ambience*, na FASM, mas mais adiante na UAM. A cartela de cores na UAM é precedida pelo mix de produtos e pelo estudo bidimensional de formas e silhuetas que darão unidade e coerência formal à coleção.

O mix de produtos é a escolha de produtos que serão criados com base em sua função (blusa, saia, calça etc) e detalhes tais como decote, cor, forma, por exemplo, baseados na contagem dos produtos que tiveram um bom desempenho de vendas. Ou seja, quantos modelos diferentes de blusas serão criados pelo designer para o número de modelos de calças, por exemplo? O importante é manter uma relação equilibrada do número de produtos a ser criado de acordo com as necessidades comerciais da marca. O Mix de produto vem do departamento comercial ou é gerido pelo próprio designer, mas é feito antes de desenhar a coleção.

A criação de silhuetas na UAM costuma ser feita a partir do exercício de sombra chinesa, onde uma figura sem detalhes, geralmente recortada em papel preto e definida somente pelo seu contorno representa uma forma que é transposta para o vestuário desenhado pelo designer.

Palavras como “inspiração” ainda são recorrentes, no *Politecnico di Milano* e na FASM, mesmo em aulas de projeto, onde o *ethos* seria tendencialmente racional.

Esse tipo de terminologia tem a intenção de aproximar o design de moda ao campo da arte que usa o conceito de

“aura” para aumentar o valor simbólico de seus objetos produzidos a partir de um “dom” ou “inspiração”. A aura, conceito definido por Benjamin (2012, p. 27) trata de “um estranho tecido fino de espaço e tempo: aparição única de uma distância, por mais próxima que esteja”, onde a unicidade da obra de arte equivale à sua inserção no contexto da tradição que encontra sua expressão no culto (BENJAMIN, 2012, p. 31).

Essa prática que dependia de um “dom”, algo inerente ao criador ou estilista, era professada pelo *couturier*, cujo comportamento é um desdobramento das relações que tinha com o meio artístico, por intermédio das obras que colecionava e da ligação que nutria com artistas. Segundo Maria Eduarda Araújo Guimarães (2015), a alta-costura ensaia uma aproximação da arte, vinculando o estilismo à aura, que por sua vez, remete ao criador de moda como um ser divino, aquele que possui um dom.

É a relação entre raridade e a aura que sustenta o mito de que criar moda não seria algo que é aprendido, mas seria quase um dom. Essa noção é sustentada pela figura do mito, que se traduziria por meio da figura do estilista. É possível perceber essa intenção de ligação com a arte na fala de docentes dos cursos analisados no Brasil e na Itália. Nesse sentido, a preferência pelo emprego de termos como “inspiração” e “tema” ao invés de “conceito”, é patente.

Para fundamentar a noção de mito foi utilizada a abordagem de Pierre Bourdieu e Yvette Delsaut (2001), José Carlos Durand, Roland Barthes (2007), Cecília Almeida Salles (2013) e Angela McRobbie (1998) que, coincidem e complementam-se entre si. Mais do que isso, elas confirmam as impressões que rondam a atividade criativa do estilismo e, que ainda persistem, no projeto em moda. Essas impressões se traduzem pela “magia” e por “um algo mais” quase místico e esotérico, portanto, difícil de ser apreendido.

O Mito tenta explicar ou justificar fatos que não podem ser compreendidos a priori, mas que aferem poder simbólico a um “escolhido”. Para Pierre Bourdieu e Yvette Delsaut o mito reside nas relações cultivadas pelo criador, que o cercam de poder (BOURDIEU; DELSAUT, 2001, p. 26) e que se estende aos produtos por ele criados.

Essa transformação de bens materiais em bens simbólicos é chamada de transubstanciação simbólica (BOURDIEU; DELSAUT, 2001, p. 41). Ela depende do reconhecimento de um grupo de pessoas dispostas a admitir que tal bem é dotado de capital simbólico. Esse grupo de pessoas, chamado de aparelho de celebração, inclui os que contribuem diretamente para o campo, entre eles o estilista, clientes, jornalistas, relações-públicas, artistas, críticos, “mistificadores” e “mistificados” (BOURDIEU; DELSAUT, 2001, p. 48).

Também para José Carlos Durand (1988, p. 53-55, passim), o poder que o criador possui está diretamente ligado ao reconhecimento que o aparelho de celebração promove em torno dele e ao irreconhecimento da crença.

O mito seria então um “sistema de comunicação, uma mensagem” que trata de investir imagens e uso social à matéria, no caso, ao produto de moda. Ao longo do tempo ele muda e dá a sensação de desaparecer, mas na verdade outro mito o substitui e assim, ele se propaga em uma forma fugidia, vazia, parasitária e empobrecida marcado por associações frágeis e ilimitadas (BARTHES, 2007, p. 199-210, passim) à semelhança da violência simbólica imposta pelo mito, na visão de Bourdieu e Delsaut (2001), segundo a qual, o mito só se mantém enquanto ele não pode ser apreendido em sua realidade.

A matéria só se torna acessível por meio da materialização de um significado que faz parte de um sistema de signos construídos para manter uma “nova

realidade” (SALLES, 2013, p. 139), a do mito. A matéria seria o vínculo entre o criador e o sistema de crença que, na nova realidade, seria representado pelo produto de moda.

Onde o Mito opera ele dispensa explicações, reflexões e debates (BOURDIEU; DELSAUT, 2001, p. 45-46) e, nesse contexto, tornaria as atividades de estilismo e projeto cada vez mais distantes de serem compreendidas como assunto acadêmico e profissional em suas questões práticas e dialéticas, fundamentadas por uma crítica séria. E também pela existência de práticas dentro das instituições que perpetuam esse comportamento (McROBBIE, 1998, p. 63).

Então, corre-se o risco de que, ao privilegiar aspectos mais subjetivos do projeto, ou seja, aqueles de *ethos* artístico, critérios mais precisos como os princípios do design, como o equilíbrio, ritmo, contraste, harmonia, por exemplo, e os efeitos decorrentes da sua aplicação possam ser negligenciados.

Existe uma ideia predominante no meio acadêmico relacionada ao mito, segundo a qual ele sustenta o fazer do estilista como uma atividade mais artística, enquanto o fazer do designer estaria envolvido com o pragmatismo da indústria.

O relato de Guimarães (2015) atenta para um aspecto da produção (industrial) que é o lugar da razão, da regulamentação, do masculino, enquanto o consumo é o lugar do irracional, do feminino, do desperdício. Esse lugar da razão também estaria vinculado à produção industrial, portanto, aos princípios de projeto do design industrial ou de produto, enquanto àquele irracional ao aspecto artístico pautado pelo estilismo.

Em termos acadêmicos, o campo do design industrial se estabeleceu anteriormente ao campo de design de moda, então a noção de projeto de produto é fundamental para basear aquela de projeto em moda, porque acredita-se que

houve a transferência de conhecimento do design de produto para a área do design de moda.

Esses princípios são marcadamente de base ideológica e a exposição de alguns termos que baseiam sua prática, ou seja, a discussão de algumas etapas de projeto em design industrial, mesmo que resumidamente, trazem à tona o caráter ideológico do campo do design de produtos.

É um olhar diverso daquele da esfera da produção do mito. Se propõe uma breve discussão sobre as etapas de estilismo, projeto em moda e projeto em design a partir de textos de Gustavo Amarante Bomfim (1998), Sue Jenkin Jones (2005), Bernd Löbach (2007), Bruno Munari (2008/2011), Simon Seivewright (2009) que buscam esclarecer os limites de cada área e suas condutas.

A despeito das ênfases entre as etapas analisadas por tais autores, objetivou-se promover um diálogo sobre as etapas de projeto em design industrial e de moda a fim de compreender melhor os princípios que sustentam as práticas do campo do design.

O Projeto é o momento em que informações de natureza abstrata serão transformadas em algo concreto, a forma. Há três principais tarefas nessa atividade: a organização de informações, a geração de conceitos e a apresentação de resultados (BOMFIM, 1998, p. 162). O termo "resultado" utilizado por Bomfim explicita o caráter ideológico de encontrar uma solução para um usuário de design, enquanto na moda se fala predominantemente em produtos ou coleção voltados a um cliente, por exemplo.

O *briefing* é definido por Simon Seivewright (2009, p. 12) como o momento em que é preciso estabelecer prazos para o cumprimento de uma sequência de atividades em cadeia para que seu objetivo seja alcançado. Seivewright (2009, p. 12) afirma também que o projeto é um conjunto de atividades que guia o estilista e o processo, com o auxílio de

um cronograma, onde a finalidade do cronograma é delinear as metas a serem alcançadas pelo projeto. Para Bomfim (1998, p. 162), o cronograma também pertence à fase de “organização” das informações, ou seja, a fase inicial do *briefing*. Observou-se que nas três escolas estudadas, *Politecnico di Milano*, UAM e FASM o termo *briefing* aparece muito pouco ou não aparece.

No design de produto, algumas etapas de projeto como o *briefing* variam menos que no design de moda de acordo com Seivewright (2009, p. 13), pois como complementa Löbach (2007, p. 187), “quando a direção de uma empresa realiza o *briefing* do produto, na maioria das vezes, não dá nenhuma indicação sobre as características a serem incluídas na aparência estética”. São definidos somente os materiais, o processo de fabricação e as funções práticas. A preocupação estética tende a ser privilegiada e naturalizada no campo do design de moda o que a distancia dos ideais preponderantemente ideológicos do design.

No design de produtos as etapas de pesquisa e outros aspectos do projeto estão permeados por um pensamento crítico e marcadamente ideológico, voltando-se à solução de um problema. Essas aspirações são transmitidas à etapa de pesquisa, ao retratar o consumidor como um usuário, por exemplo.

O projeto abrange o problema e deve ter sua enunciação bem definida; ele pode ser proposto pela indústria ou pelo designer (MUNARI, 2011, p. 344). No campo do design de moda a noção de problema muitas vezes não se configura como tal, voltando-se mais à uma necessidade do cliente. Portanto, em muitos casos, o problema ou necessidade seria ditado pelo cliente e não somente pela indústria ou pelo designer como defende Munari.

O problema analisado apresenta dois componentes principais: o físico e o psicológico. O físico diz respeito à

forma e o psicológico refere-se à relação entre o objeto e seu usuário (MUNARI, 2011, p. 344). Embora ambos coexistam no produto de moda, conceitos elaborados por Munari não chegam a ser explorados nas aulas das disciplinas estudadas no *Politecnico di Milano*, na UAM e na FASM. Essa ausência foi observada, por meio da pesquisa de dados primários, frequentando aulas e recolhendo o depoimento dos professores supracitados no supracapítulo 1.1.

Löbach (2007, p. 11-14) defende que o usuário, as posturas do fabricante e do designer são alguns pontos a serem trabalhados quando se trata de design. Destes elementos, o mais que mais se aproxima ao universo do design de moda seria o usuário, que novamente, vem retratado nos livros de design de moda e nas faculdades estudadas como cliente.

No *Politecnico di Milano*, a etapa seguinte, após os painéis e a cartela de cores, é a prototipagem e, nesse caso, ela compreende a criação da matéria e da roupa. Ela começa com pequenos estudos de teste de pontos, sua elaboração, sua forma, e a composição dos materiais que será a base para construir a peça piloto, ou seja, a materialização da pesquisa em produto.

Para a prototipagem, cada aluno de Conti deve tecer uma amostra de malha de 15 cm X 15 cm ou 20 cm X 20 cm que serve de teste para sentir o peso, o caimento da malha, ver o ponto, avaliar a tessitura, se ela é justa, se é trabalhada a um cabo ou mais cabos, isto é, a mais fios ou menos fios. Essa amostra equivale aos exercícios de maquete têxtil, na UAM e de maquete de tecido na FASM (GIBERT, 2014).

Essas maquetes consistem em um exercício exclusivamente formal, pois é calcado na criatividade do aluno principiante que ainda não possui conhecimentos técnicos de tecnologia têxtil. Nas faculdades brasileiras costumava ser um exercício executado por estudantes do

primeiro ano do curso de moda, ao contrário da prática de Conti, da qual o desenvolvimento de produtos para a coleção final dos seus orientandos depende.

Figura 4. Amostras para teste de malha da etapa de prototipagem realizadas na disciplina de Conti (2017).



Fonte: A autora (2017).

Figura 5. Amostras para teste de malha da etapa de prototipagem realizadas na disciplina de Conti (2017).



Fonte: A autora (2017).

Embora o professor responsável pela disciplina seja Giovanni Conti, a aula é dividida com a professora Manuela Rubertelli, além de outras auxiliares. O papel de Rubertelli é fazer a interface com a empresa de fios, a *Cotton Store*. Assim, desde o período de formação os alunos já estão em contato com os materiais que o mercado oferece. Rubertelli é então a pessoa encarregada de solicitar fios à *Cotton Store*. Esses fios são cedidos gratuitamente aos alunos do *Politecnico di Milano* com base nas necessidades de seus projetos.

Há uma troca entre Universidade e mercado muito produtiva, pois os alunos obtêm os fios para desenvolver suas criações e, ao mesmo tempo em que entram em contato com a realidade de mercado, são apresentados à empresa como futuros designers, consequentemente, futuros clientes dessa empresa.

Ao longo do semestre, fios escolhidos há algum tempo pelos alunos do *Politecnico di Milano* podem não estar mais disponíveis, então o aluno precisa repensar seu projeto em função das matérias-primas disponíveis. Os croquis podem ser feitos ao mesmo tempo em que são realizados os testes de amostras, mas estes tendem a sofrer mudanças caso não haja fio disponível para o modelo a ser confeccionado. Dessa

forma, todas as etapas que compõem a pesquisa e o desenvolvimento de produto na disciplina de Conti vistas até aqui, seguem sendo atualizadas durante todo o processo.

A escolha de materiais, que comumente, inclui tecidos e aviamentos utilizados no desenvolvimento de uma coleção, de modo geral, são feitas após a criação da cartela de cores, tanto na UAM quanto na FASM. Foi identificada na UAM (MENDES, 2016), uma etapa que descreve a escolha dos beneficiamentos. Estes são técnicas de estamparia variadas, tingimentos diversos, bordados, efeitos como o corte à laser e plissado etc.

Com a pesquisa e os painéis mais adiantados, os alunos de Conti começam a desenhar. Durante todas essas atividades, o desenho visa transformar aquela pesquisa, aqueles materiais e o conceito de projeto em uma coleção de produtos de moda, conforme destacado na passagem da etapa do *briefing* para a pesquisa.

Após a seleção dos materiais na aula de Conti e, na UAM dos beneficiamentos, a próxima etapa para ambas escolas é desenhar a coleção. Esses desenhos exploram os principais elementos levantados durante a pesquisa de forma a traduzir o conceito, garantindo unidade formal, bastante similar ao que foi pesquisado na disciplina de Giovanni Conti.

Uma maneira de garantir a unidade formal entre produtos que estão sendo criados para formar uma coleção, e que ao mesmo tempo funciona como geração de alternativas, é o que Bruno Munari (2008, p. 134) descreve como invenção de elementos isomorfos, homeomorfos e catamorfos.

A partir da comparação entre produtos de uma mesma coleção, os elementos isomorfos caracterizam os produtos por módulos ou partes de forma e dimensão idênticas, os homeomorfos por módulos ou partes de forma igual, mas com dimensões diferentes e, por último, os elementos

catamorfos se caracterizam por módulos ou partes com relação interfigural, ou seja, partes de formas e dimensões diferentes, mas que permitem colocá-las em um mesmo conjunto (MUNARI, 2008, p. 134).

A relação entre elementos isomorfos, homeomorfos e catamorfos também é utilizada para separar produtos de moda em grupos menores dentro de uma coleção, chamados no jargão do mercado de “famílias”. A técnica explorada por Munari também é válida como exercício de geração de alternativas quando os módulos (ou partes de peça como um modelo de gola, de manga, recorte ou estampa etc) são transpostas para outros produtos.

Ainda relativo à etapa dos desenhos dos croquis, Conti propõe que seus alunos desenhem uma *capsule collection*, que consiste em uma pequena coleção com peças essenciais e versáteis. Essa coleção deve conter de oito a doze *outfits*, dentre os quais roupas exteriores (mais pesadas como casaco, colete), além de saias, acessórios etc. Na UAM e na FASM as coleções costumam ser de 12 *outfits*, mas peças como casacos pesados não costumam ser contemplados.

Os desenhos desenvolvidos em *Laboratorio di Sintese Finale* devem conter indicações sobre acabamentos, materiais utilizados e, como no caso se trata de malharia retilínea, também interessa saber se há mistura de malhas e outros tecidos, pois isso implica em questões técnicas mais complexas. Há trabalhos, por exemplo, que misturam tecidos planos como o jeans e malharia retilínea por meio da técnica de *agugliatura*. Há alunos que diferenciam seus produtos recorrendo à *intarsia* ou ao tricô manual.

Figura 6. Trabalhos manuais em malharia retilínea realizados na disciplina de Conti (2017).



Fonte: A autora (2017).

Durante o desenvolvimento do trabalho no *Politecnico di Milano*, os alunos apresentam desenhos coloridos que expressam suas ideias acompanhados das amostras de malhas que desenvolveram. Dessa forma, o aluno expõe seu processo em sessões de orientação nas quais exhibe e relaciona seus desenhos, suas amostras e possibilidades de uso de maquinário, explorando seu conceito. É exigido que os alunos apresentem desenhos coloridos e fichas técnicas com as medidas das partes que compõem uma peça.

Figura 7. Croquis coloridos em Illustrator realizados na disciplina de Conti (2017).



Fonte: A autora (2017).

Figura 8. Croquis coloridos em Illustrator com amostras de malha realizados na disciplina de Conti (2017).



Fonte: A autora (2017).

Figura 9. Croquis coloridos em Illustrator com amostras de malha realizados na disciplina de Conti (2017).



Fonte: A autora (2017).

No momento do desenho de uma peça de roupa, sobretudo na disciplina de Conti, deve-se levar em conta o peso da malha. É necessário conhecer quais são os pesos e toques adequados a uma peça de roupa. Um casaco exige uma malha mais pesada que uma regata, camisa ou saia. No caso de haver materiais sobrepostos, é preciso ter cuidado com o efeito *grip*, que ao invés de fazer a malha deslizar, faz com que ela “grude” na outra. Esse exemplo, permite afirmar que, nesse caso, o *Politecnico di Milano*, privilegia a noção de problema ao invés de “necessidade do cliente”.

Observar se um produto “funcionará” bem durante o uso tem a ver com a sua performance, portanto, é função do designer, ainda aprendiz, buscar esse conhecimento, e também do professor, ensinar modelos de projeção que privilegiem a solução de problemas e a melhoria de vida, seja do cliente ou do usuário. Atualmente a UAM, preocupa-se mais com a solução de problemas indo além das demandas de acordo com Cristiane Mesquita (2015).

Um exemplo recente de mentalidade projetual focalizada em solução de problema é oferecido por Cristiane Mesquita da UAM. Atualmente, ela estimula os alunos a realizarem testes de modelagem e ergonomia, que são enfatizados sobretudo no caso de deficientes físicos, por exemplo. Para eles a configuração do vestuário é um elemento formal muito importante, pois ela pode ter relação com a sua mobilidade (MESQUITA, 2015).

Seja a opção de usar materiais e fios de pesos diversos na disciplina de Conti, sejam os testes de ergonomia propostos por Mesquita, ambas as práticas de projeto se pautam pela necessidade e solução de um problema.

As orientações de Conti são, em grande parte, voltadas às ideias de atender a uma necessidade, mas o conceito de problema nem sempre é abordado. O uso da linguagem predominante nos cursos de moda, italiano ou brasileiros, elencados neste artigo, faz perceber que existem limites e fronteiras que não costumam ser ultrapassados na prática docente. Embora Conti reforce a importância de estabelecer um processo que é descrito por etapas de projeto de design, a noção de problema não é discutida explicitamente. Existe uma preocupação com a qualidade, mas também com a estética dos produtos, e esta última é mais presente na prática do estilismo.

O material nas aulas de Conti é o elemento que mais se aproxima do conceito de problema e, mesmo assim, a noção

de problema em si não é explorada. A noção de solução, por sua vez, no caso do design de malharia retilínea seria mais presente na produção da matéria-prima do que na peça confeccionada. Conti aborda com muita autonomia a composição do material e a adequação de determinada malha à um produto, pautando-se nas palavras de Löbach (2007, p. 49, 70) mais pela função estética e pelos aspectos prático-simbólicos.

No design de moda, onde comumente as funções estética e simbólica prevalecem sobre a função prática, o que se percebe é que, quando o repertório e o vocabulário de design de produto não atendem mais às aos signos do design de moda, ele é imediatamente abandonado.

Conti aborda termos caros ao design como “conceito” e “problema”. No caso da escolha do fio, exemplo explorado acima, o termo “problema” ilustra uma questão prática no uso da roupa, que seria “grudar”, voltando-se, portanto, aos ideais do design industrial.

Outras vezes, a discussão avança para o julgamento de um material como “bonito ou feio”, o que é bastante subjetivo e, novamente tende ao estilismo e esvazia a prática da moda como design.

Esse padrão também foi observado na FASM. Um relato de Renata Zaganin (2014) descreve a etapa em que os alunos partiam para a materialização de um vestido por meio de uma experimentação no manequim que se assemelhava à *moulage*. Ela conta que essa atividade era chamada de “vontade de forma” (ZAGANIN, 2014) ao invés de *moulage* ou modelagem tridimensional. Essa etapa “vontade de forma” ainda hoje é observada na FASM.

Ao invés de preferir termos técnicos e, por consequência, mais claros, alguns cursos de moda analisados ainda optam por mistificar suas técnicas de ensino, afastando-se assim de

um ensino acadêmico sério pautando-se ainda pelo estilismo.

No que diz respeito ao processo de industrialização, a ficha técnica é a etapa seguinte a ser desenvolvida pelo método de Conti, após definidos fios, pontos, amostras e croquis. Ela corresponde à preparação para a possível serialização daquela coleção no futuro. Na sequência, começa a ser confeccionada a peça piloto. No caso da aula de Conti, os alunos fazem a ficha técnica somente daquilo que eles produzem.

Também foram encontrados relatos sobre o desenvolvimento de fichas técnicas na UAM. Os desenhos técnicos nessa instituição são feitos, segundo relato de Mendes (2016) após o desenho dos croquis, junto à ficha técnica de pilotagem (ou protótipo), mas outras fichas técnicas como as de montagem, produção e controle de qualidade são feitas durante e após a confecção dos modelos.

Nos processos encontrados na UAM e na FASM a etapa de confecção dos produtos aparece de forma diversa e em momentos diferentes. Enquanto na UAM os alunos desenhavam a coleção e, concomitantemente, partem para a modelagem, costura e desenho das fichas, na FASM os estudantes desenhavam os croquis da coleção, em seguida os desenhos técnicos referentes à essa coleção para depois fazer um exercício de forma, a “vontade de forma”, que se desenvolve mais por meio da *moulage* ou *drapping* que por modelagem plana e, muitas vezes, não chega a ser costurado. Esse exercício de forma para a FASM equivale também ao estudo de silhuetas que é feito pela UAM entre as etapas do Painel Semântico e da Cartela de Cores.

Mesmo que exista uma ordem – pesquisa de imagens, *moodboard*, *concept*, cores, materiais, desenhos e peças piloto ou protótipos – algumas dessas etapas podem ocorrer

concomitantemente, podem ser invertidas ou ainda, o fato de avançar para a etapa seguinte não impede de retornar à anterior para revê-la.

Ao final, a atividade de gerenciar as diversas etapas de projeto ao mesmo tempo atualizando-as é o que caracteriza o trabalho do designer a fim de ajustar e cumprir o que foi proposto pelo *briefing*. No caso da malharia retilínea, por exemplo, os testes com amostras e protótipos das peças de vestuário são contínuos, ou seja, trata-se de um *work in progress* para atingir o resultado almejado.

À medida que as orientações avançam tem-se uma ideia mais geral do desenvolvimento dos projetos dos alunos de Giovanni Conti ao longo do semestre. Em um dia normal de orientação, uma aluna, chamaremos de A, apresentou somente croquis pintados, enquanto a aluna B, trouxe um painel aberto (sem referências de moda). A aluna C já trazia consigo peças iniciais desenvolvidas, sendo um macacão e um vestido. Um outro trabalho, que será chamado de D, exibia alfaiataria e bordados. O trabalho E consistia na apresentação de *moodboard* e cartela de cores. O trabalho F mostrava croquis pintados em *Illustrator* e painel fechado (com referências oriundas do campo da moda. O desenvolvimento G mostrava também painel fechado, amostras de malha e desenhos técnicos.

A despeito das variações sobre o que era apresentado em cada orientação e que, naturalmente, ocorre em função do tipo de projeto a que cada aluno se dedica, percebe-se certa ordem nos itens mais recorrentes durante as orientações que correspondem aos painéis e às amostras e, em seguida, aos croquis. De maneira geral, em *Laboratorio de Sintese de Laurea*, os desenhos técnicos e o desenvolvimento das peças costumam figurar entre as etapas finais do projeto, como acontece na UAM. Pode parecer óbvio, mas em outros casos acontece o inverso.

Há casos em que o aluno do *Politecnico* pode inverter as etapas e experimentar primeiro uma amostra de malha maior no manequim e depois definir o croqui. De qualquer forma, ele já passou pelas etapas do *moodboard*, seleção dos fios e amostras de malha.

À essa altura das orientações, a necessidade de unidade entre os produtos que compõem a coleção passa a ser reforçada no momento em que as primeiras peças pilotos começam a ser apresentadas. As coleções devem prezar por um equilíbrio avaliado a partir do Plano ou Mapa de Coleção (croquis coloridos expostos juntos) que interfere diretamente no Mix de Produtos (relação entre partes de cima, parte de baixo e inteiros) propostos (CONTI, 2017). A prática de Mix de Produtos e Plano de Coleção sempre foram ensejados pela UAM.

Para avaliar o aproveitamento de seus orientandos, Conti busca entender o percurso de cada aluno a partir de uma ideia, um rascunho ou um desenho até o seu respectivo desenho técnico ou ficha técnica. Para Conti (2017), interessa entender essa passagem “da parte artística à parte técnica”, que se refere ao processo, critério fortemente avaliado também pela UAM.

“É um pouco mais subjetivo e individual, porém deve ser um trabalho objetivo. Se você desenhou uma coisa, um esboço eu quero entender como aquele esboço se torna tecnicamente [um produto] ou como você faz aquilo se tornar um elemento técnico” (CONTI, 2017).

O caminho percorrido entre ideia e realização deve ser claro e deve ser comunicado por meio das imagens trabalhadas, pois, de acordo com Conti (2017) essa trajetória expõem o processo. É preciso mostrar um caminho de projeto. Nas palavras de Rosane Preciosa (2017) é estimular o aluno a sair do lugar comum, levá-lo à referências diferentes das que ele já conhece e, mais

importante, evidenciar a “ideia transformada em experiência”.

No final, depois de cortar e costurar as peças, a disciplina *Laboratorio di Sintesi Finale* se volta à orientação do *book di tesi*. No linguajar de design de moda, ele se refere à parte impressa do trabalho, incluindo o *photoshooting* (sessão de fotos). O formato do *book di tesi* pode ser mais livre, desde que contenha os itens que revelem o processo de projeto da disciplina por meio de etapas, demonstrando sua racionalização. A sugestão é que primeiro seja disposto o croqui e, depois, virando a página, a foto do *look* ao lado da sua ficha técnica, de forma a ver a foto e o desenho técnico ao mesmo tempo.

As possibilidades de organizar o *book di tesi* são inúmeras, mas ele deve expor o metaprojeto (processo) e habilidades digitais por meio de desenhos e apresentação gráfica que demonstrem o domínio no uso dos programas *Kaledo* e *Rhinoceros*. Nesse momento, é resgatado e reforçado o que foi ensinado na disciplina *Metaprogetto*, no segundo ano do curso do *Politecnico*, e que servirá de base para a vida profissional desse designer de moda. O domínio da representação gráfica por meio do uso de softwares somado ao conhecimento de projeto leva a uma qualidade mais elevada na representação da coleção, seus desenhos e técnicas. Isso proporciona maior clareza no momento de desenvolver o produto no que toca à modelagem e costura do protótipo, evitando gargalos de produção.

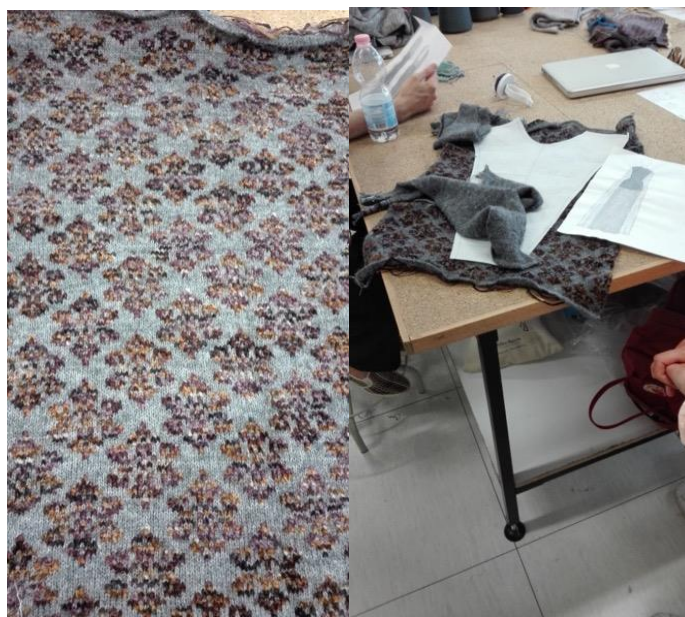
Ao analisar os desenhos técnicos e o conteúdo do metaprojeto de alguns alunos contidos no *book di tesi*, percebe-se a base de computação gráfica que eles possuem. Apesar de faltarem algumas especificações, como linhas de chamadas e marcações de cotas, as informações técnicas das peças deixam claro que se trata de formandos que dominam o processo de projeção em moda.

Nas faculdades brasileiras estudadas, os alunos aprendem a utilizar principalmente programas como *Photoshop* e *Illustrator* que servem de base para as etapas do desenvolvimento de produto e suas especificações, desenho de moda, desenho técnico e arte final. Os programas de computador são instrumentos importantes no desenvolvimento das atividades de projeto, e, atualmente, configuram parte do processo, mas o raciocínio de projeto, ainda é o elemento mais importante na formação do futuro designer.

De qualquer forma, percebe-se um investimento maior na oferta de disciplinas específicas voltadas ao ensino de ferramentas digitais como *Illustrator*, *Kaledo* e *Rhinoceros* no *Politecnico di Milano*, também pela maior carga horária se comparado à algumas escolas brasileiras. Por meio das entrevistas com professores e aulas frequentadas, percebeu-se que o aluno italiano também se mostra mais proativo e autônomo que o brasileiro.

A classe que serviu de objeto de estudo mostrou que aquele ambiente que se tornava mais competitivo à medida em que os projetos avançavam levou alunos com rendimento mais baixo no início do semestre a se esforçarem e a se desenvolverem para acompanhar o ritmo da turma.

Figura 10. Trabalho da disciplina *Laboratorio di Sintese Finale* do Politecnico di Milano, sob orientação do professor Giovanni Maria Conti, que mostrou grande desenvolvimento ao longo do semestre (2017).



Fonte: A autora (2017).

Tanto na UAM quanto na FASM ainda hoje são realizados desfiles com os trabalhos dos formandos. Estes são apresentados à mídia e indústria especializada que buscam constantemente novidades e talentos para integrar seu quadro de funcionários. Nos desfiles, geralmente, cada aluno deve apresentar sua coleção que contém cerca de 12 *outfits*.

Uma das últimas etapas de projeto no *Politecnico* é fabricar dois ou três *outfits*. Esse trabalho serve como a *tesi* (o trabalho final de graduação) e portfolio. O *Politecnico di Milano* não organiza um desfile com as coleções dos formandos, mas os estimula a participarem de exposições, como a feira internacional Pitti Filati em Florença e envolve seus alunos em concursos promovidos por marcas italianas como o da Loro Piana e Missoni que evidenciam a troca da escola com o mercado.

Conclusões

É importante pensar em alguns limites dos conceitos do design industrial quando aplicados ao design de moda, pois em alguns casos, como explorado no subcapítulo 1.2, a prática do design de moda ainda é bastante contaminada pela aura em detrimento de etapas de projeto pautadas pela visão e princípios que regem as metodologias de ensino do design industrial.

A experimentação de material e forma vista nos desenvolvimentos de produto dos alunos de Conti tendem a contribuir para o avanço da indústria, mas é preciso estar atento à prática individual dos alunos que corre o risco de se pautar mais por critérios estéticos do que por valores como aqueles que contribuem para a melhoria de vida das pessoas, ou seja, estaria mais voltados mais à satisfação pessoal do criador, e portanto, mais próxima ao estilismo, que se reporta mais ao campo da arte em detrimento do trabalho que tem como premissa a solução de um problema ou aperfeiçoamento de um produto.

O esforço de Conti é nítido e legítimo em reforçar o processo que sustenta as criações de seus estudantes, portanto, vale ressaltar que esse tipo de prática deve ser reproduzida. Nela os conceitos de design industrial devem preponderar para uma produção de produtos de moda mais coerente. Esses aspectos também são ensejados pelo ensino de projeto em moda na UAM.

É igualmente importante refletir até que ponto os métodos de projeto em design conseguiram perpetrar o ensino do desenvolvimento de produtos de moda e, separar o que é resistência de reserva do campo da moda. Por vezes o campo da moda pode parecer um pouco resistente às metodologias do design industrial ainda hoje, mas isso

também acontece porque o campo da moda precisa resguardar suas diferenças do campo do design. Nem sempre as etapas de projeto do design industrial atendem ao projeto em moda.

Acepções do campo do design industrial como o binômio forma e função nunca foram utilizados no ensino e na prática de projeto do design da moda, por exemplo. Novamente, a questão do “problema e solução” são noções recebidas com dificuldade pelo campo da moda, seja para o professor que tenta encaixar o tempo todo a criação de um produto de moda à ideia de problema, seja para o aluno que, na maior parte dos casos, sequer associa problema ao campo da produção de artigos de moda. Então algumas etapas podem aparecer de forma diferente no campo da moda, mesmo que sejam estranhas ao campo do design.

Alguns exemplos são etapas de projeto em moda propostos por Seivewright e Jones como os cinco diferentes tipos de *briefing*, as “figuras coladas sobre imagens”, a “fotomontagem do processo de *moulage*”, propostas por Seivewright (12; 92-119, passim), além de três tipos de *briefing* diversos apontados por Jones (2005, p. 166) que são etapas de projeto que sequer existem em design industrial. Essas etapas não são contempladas pelo design industrial, mas se aplicam ao projeto em moda, ou melhor, ao design de moda. Mesmo se atualmente a prática de desenvolvimento de produtos de moda é chamada de projeto em moda, dentro do campo do design de moda, existem diferenças entre design de moda e industrial que remontam as origens dos campos.

O campo do projeto em moda foi fundado de forma diversa projeto em design e nunca se baseou no racionalismo ideológico que é o elemento fundante do design industrial. A projeção em moda luta ainda hoje para superar a mudança constante que é o seu principal

paradigma e oferecer produtos que realmente melhorem a qualidade de vida das pessoas, que façam sentido, à vida dos indivíduos que os consomem, mas também aos que produzem, que são premissas do design industrial.

Outra diferença entre os campos é que a moda gera coleções de produtos, enquanto o campo do design costuma se voltar ao desenvolvimento de um produto por vez. As diferenças entre os campos são inúmeras e é importante observar e fazer uso das possibilidades que cada campo oferece para o crescimento e desenvolvimento do design de moda.

No ensino, trata-se também de adotar um posicionamento ético diante do futuro profissional em design de moda que está sendo formado, para que esse passe a ter clareza de vocabulário, instrumentos e posicionamentos à sua disposição em uma indústria tão ambígua quanto a da moda e possa, a partir daí, construir seu repertório e contribuir com a área.

O escapismo do campo do design para o “mundo da moda” é apontado por Angela McRobbie (1998, p. 51), a qual, a partir de suas práticas nas escolas de moda inglesas, mostra que para legitimar a criatividade individual, os alunos fazem uso do vocabulário das artes e seus movimentos como o *avant-garde*, a pós-modernidade e a desconstrução, para se explicarem para o mundo de fora da moda e, ao mesmo tempo, se distanciarem do vocabulário profissional e técnico da educação em moda, visto de forma pejorativa, como uma linguagem ligada à tradição da costureira de bairro (*dressmaker*).

Muitas vezes por falta de experiência e pela perpetuação do mito no ensino, o designer de moda no momento em que é estudante é levado a valorizar mais as habilidades criativas, em detrimento daquelas técnicas.

É das habilidades técnicas que depende em grande parte o vocabulário do profissional de moda que, com receio de diminuir seu capital simbólico diante de outras áreas da produção visual, como artes plásticas, design industrial, design gráfico, arquitetura, cinema, por vezes, ainda hoje insiste a atribuir mais valor simbólico aos aspectos estilísticos da profissão.

O designer de moda que busca sustentar a raridade, a exclusividade de suas criações ainda se apoia na crença que sustenta o mito. Faz isso não só por meio de uma rede de celebração que o sustenta, mas também não tornando claro o seu processo, o modo como desenvolve projeto. Assim, detém um segredo que o tornaria único.

A coleta de dados realizada para a pesquisa que originou esse artigo apontou um desconhecimento de autores de projeto em design e moda por parte dos professores. Tal desconhecimento pode levar a reprodução do mito no ensino, quando ao invés de serem revelados processos relacionados a conceitos descritos por autores, muitas vezes explica-se que aquele é o “método do professor X ou Y”. E assim, mesmo sem ter a intenção, um professor pode perpetuar no alunado a relação entre raridade e mito que gera a confusão de que criar moda não seria algo que é aprendido, mas seria quase um dom.

Os alunos costumam se informar espontaneamente sobre desfiles e editoriais de moda que celebram a criatividade do designer de moda, mas não a técnica de quem produz a coleção.

Um exercício interessante é a exposição de etapas de projeto em moda a partir de coleções desfiladas. Coleções de grandes designers de moda têm grande apelo para o maior número de estudantes de moda e, estudá-las de um ponto de vista metodológico de projeto, isto é, buscando desvendar as etapas por detrás do projeto, seria mais

produtivo que sustentar um ensino que se baseia no mito e tende a produzir novos mitos.

A despeito das problematizações, os processos específicos desenvolvidos pelos alunos de Conti celebram a inovação, característica iminente do design italiano, inventando novos usos para maquinários e expandindo suas possibilidades. Essa inventividade reside na superação de limites dos maquinários e suas tecnologias, mas considera também um orçamento, que costuma ser reduzido, principalmente no caso de jovens designers.

Ao final, pode-se afirmar que a abordagem de Conti se baseia no design industrial com foco no processo que leva a efetivar um projeto, mas é preciso estar atento à linguagem e as crenças que são perpetuadas pelos alunos e futuros designers.

Observou-se que muito do que se faz no Brasil foi visto na Itália, então é possível afirmar que existe a transferência de conhecimento, sobretudo da Itália para o Brasil. Continuar com a pesquisa sobre como o ensino e a linguagem de projeto se transformaram no Brasil ao longo dos últimos trinta anos também ajudará a compreender cada vez mais o campo.

É importante a comparação entre as etapas de projeto para verificar a transferência de conhecimento como no caso da escola italiana e das escolas brasileiras. Igualmente importante é comparar processos de escolas nacionais do campo do design e da moda já que hoje se fala em projeto em moda. A diminuição das discordâncias depende da discussão saudável entre os pares dos campos da moda e do design de diferentes escolas para evitar processos endógenos que tendem a perpetuar aspectos vinculados à reprodução mito.

A discussão em nível acadêmico já ocorre, sobretudo por meio de eventos científicos nacionais e internacionais, como

CIMODE, Colóquio de Moda e P&D, e estes visam não só diminuir discordâncias como encontrar pontos de convergência que fomentem o crescimento do campo do design de moda e sua pesquisa.

Referências

- ALBERTI, Verena. **Manual de história oral**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2013.
- BARTHES, Roland. **Mitologias**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2007.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: Zouk, 2012.
- BOMFIM, G. A. **Idéias e Formas na História do Design**: Uma Investigação estética. 1. ed. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 1998. v. 1.
- BOURDIEU, Pierre; DELSAUT, Yvette. **O costureiro e sua grife**: contribuição para uma teoria da magia. Trad. Maria da Graça Jacintho Setton. Educação em Revista, Belo Horizonte, n. 34, p. 7-66, dez. 2001. ISSN 1982-6621. Disponível em: <http://docslide.com.br/documents/bourdieu-o-costureiro-e-sua-grife.html>. Acesso em: 30 jul. 2016.
- CONTI, Giovanni. **Cross fertilization**: Un approccio al progetto per la Moda. Milano: Mondadori Università, 2012.
- DURAND, José Carlos. **Moda, luxo e economia**. São Paulo: Babel Cultural, 1988.
- LÖBACH, Bernd. **Design Industrial** – Bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Blucher, 2007.
- McROBBIE, Angela. **British Fashion Design**: Rag Trade or Image Industry? Londres: Routledge, 1998.
- MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- POUPART, Jean. **A pesquisa qualitativa**: enfoques epistemológicos e metodológicos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- JONES, Sue Jenkin. **Fashion design** – manual do estilista: São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: Intermeios, 2013, p. 186.
- SEIVEWRIGHT, Simon. **Fundamentos de design de moda**: Pesquisa e Design. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- VELHO, Gilberto. **O desafio da Cidade**: novas perspectivas da antropologia brasileira. Rio de Janeiro: Campus, 1980.

Fontes das Entrevistas

BERNARDES, Circe. Entrevista realizada com Circe Bernardes, em 22 de janeiro de 2015, na cidade de São Paulo, com 2 horas e 42 minutos de duração.

CASTILHO, Kathia. Entrevista realizada com Kathia Castilho, em 15 de dezembro de 2015, na cidade de São Paulo, com 1 hora e 33 minutos de duração.

CONTI, Giovanni Maria. Entrevista realizada com Giovanni Maria Conti, em 21 de junho de 2017, na cidade de Milão, com 44 minutos de duração.

GIBERT, Vera Lúcia P. Entrevista realizada com Vera Lúcia Pieruccini Gibert, em 25 de novembro de 2014, na cidade de São Paulo, com 2 horas e 27 minutos de duração.

GUIMARÃES, Maria Eduarda Araújo. Entrevista realizada com Maria Eduarda Araújo Guimarães, em 9 de outubro de 2015, na cidade de São Paulo, com 1 hora e 50 minutos de duração.

MENDES, Francisca Dantas. Entrevista realizada com Francisca Dantas Mendes, em 29 de junho de 2016, na cidade de São Paulo, com 1 hora e 47 minutos de duração.

MESQUITA, Cristiane. Entrevista realizada com Cristiane Mesquita, em 23 de novembro de 2015, na cidade de São Paulo, com 58 minutos de duração.

OLIVEIRA, Renata Zaganin de. Entrevista realizada com Renata Zaganin de Oliveira, em 28 de novembro de 2014a, na cidade de São Paulo, com 2 horas e 9 minutos de duração.

OLIVEIRA, Renata Zaganin de. Entrevista realizada com Renata Zaganin de Oliveira, em 4 de dezembro de 2014b, na cidade de São Paulo, com 53 minutos de duração.

PRECIOSA, Rosane. Entrevista realizada com Rosane Preciosa, em 10 de março de 2017, nas cidades de São Paulo e Juiz de Fora (via Skype), com 1 hora e 31 minutos de duração.

ROCHA, Mariana M. L. Entrevista realizada com Mariana Machado Lousada Rocha, em 9 de dezembro de 2014, na cidade de São Paulo, com 1 hora e 50 minutos de duração.

STRADA, Nanni. Entrevista realizada com Nanni Strada, em 06 de dezembro de 2017, na cidade de Milão, com 1 hora e 38 minutos de duração.

STRADA, Nanni. Entrevista realizada com Nanni Strada, em 10 de janeiro de 2018, na cidade de Milão por telefone, com 1 hora e 30 minutos de duração.