

MODA E *UPCYCLING* NO DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS: relato de caso de uma disciplina da graduação em Design da Unesp - Bauru

FASHION AND UPCYCLING IN PROJECT DEVELOPMENT: case report of a discipline of the undergraduate Design course at Unesp - Bauru

AZAMBUJA, Manuela de; Doutoranda; FAAC/Unesp

manuela.azambuja@unesp.br

DIAS, Gabriela Simão; Doutoranda; FAAC/Unesp

gabriela.s.dias@unesp.br

GIURIATTI, Larissa Priscila; Mestra; FAAC/Unesp

lara.giuriatti@gmail.com

MOURA, Mônica Cristina de; Doutora e Professora Assistente; FAAC/Unesp

monica.moura@unesp.br

HENRIQUES, Fernanda; Doutora e Professora Assistente; FAAC/Unesp

fernanda.henriques@unesp.br

Resumo

O artigo aborda a integração do conceito de *upcycling* no ensino de design na Universidade Estadual Paulista (FAAC/Unesp/Bauru), enfocando a disciplina optativa "Oficinas de Experimentação em Design". O método de pesquisa utilizado foi qualitativo, exploratório e descritivo, envolvendo pesquisa bibliográfica, relato de caso e análise dos dados coletados entre 2023 e 2024. A iniciativa visou promover a consciência ambiental e social nos estudantes, incentivando-os a criar produtos de moda sustentáveis a partir da reutilização de materiais descartados. As atividades práticas incluíram oficinas sobre moda contemporânea, projeto de *upcycling*, serigrafia e fotografia, permitindo os alunos experimentarem diferentes técnicas e processos. Os resultados demonstraram engajamento dos alunos na exploração criativa e dos conceitos aprendidos, evidenciando a relevância da educação em design em promover práticas sustentáveis de moda.

Palavras-Chave: moda e *upcycling*; projeto de design; oficinas de experimentação.

Abstract

The article addresses the integration of the upcycling concept in design teaching at the São Paulo State University (FAAC/Unesp/Bauru), focusing on the optional discipline "Design Experimentation Workshops". The research method used was qualitative, exploratory and descriptive, involving bibliographic research, case report and analysis of data collected between 2023 and 2024. This initiative aimed to promote environmental and social awareness in students, encouraging them to create sustainable fashion products by reusing discarded materials. Practical activities included

workshops on contemporary fashion, design and upcycling, screen printing and photography, allowing students to experiment different techniques and processes. The results demonstrated students' engagement in creative exploration and the concepts learned, highlighting the relevance of design education in promoting sustainable fashion practices.

Keywords: *fashion and upcycling; design; experimentation workshops.*

1 Introdução

Desde o início do século XX, a sustentabilidade tem se tornado um dos principais assuntos abordados na sociedade moderna e contemporânea. Durante o decorrer das décadas, diversos temas foram enfocados, tais como a preservação do meio ambiente, os impactos da indústria e da cultura do consumo, a necessidade do intercâmbio de experiências entre países (como debates e conferências internacionais) e o surgimento de movimentos sociais. Nesse contexto, é na década de 1970 que Victor Papanek (1992) idealiza o pensamento de que a sustentabilidade no design deve ser pensada da produção ao descarte, isto é, como um requisito no processo projetual.

Segundo a *World Design Organization* (WDO; Organização Mundial do Design, em português), na definição de “Design Industrial”, descreve-se que o campo

é um processo estratégico de resolução de problemas que impulsiona a inovação, constrói o sucesso dos negócios e leva uma melhor qualidade de vida por meio de produtos, sistemas, serviços e experiências inovadores. [...] oferece uma maneira mais otimista de olhar para o futuro, reenquadrando os problemas como oportunidades. Conecta inovação, tecnologia, pesquisa, negócios e clientes para fornecer novo valor e vantagem competitiva nas esferas econômica, social e ambiental (WDO, s/d, tradução nossa)¹.

A WDO complementa que os designers, enquanto profissionais, colocam o ser humano no centro do processo objetivando o profundo conhecimento empático sobre as necessidades dos usuários. Além de valorizar os impactos econômico, social e ambiental do seu trabalho e a sua contribuição para melhorar a qualidade de vida. Já o processo de design, ao focar nos usuários e em seus respectivos ambientes, pode fornecer perspectivas inovadoras sobre a agenda de desenvolvimento internacional proposta pelas Nações Unidas (ONU). Hoje, o design precisa priorizar a acessibilidade, os preços acessíveis, a confiabilidade, a sustentabilidade e o respeito ao usuário e ao meio ambiente, objetivando encontrar o equilíbrio entre as pessoas, outros seres vivos em geral e o planeta.

Para Bonsiepe (2012), o design se orienta essencialmente às práticas da vida cotidiana e enfoca no caráter operacional e funcional dos artefatos (materiais e simbólicos) segundo as dinâmicas culturais e sociais de determinadas sociedades. Assim como outras áreas do conhecimento, o design não escapa dos desafios enfrentados globalmente, que destacam os problemas ambientais, sociais e econômicos, refletindo diretamente no sistema atual de produção e consumo do século XXI. O autor comenta sobre a perda dos efeitos sociais do design, que esteve nos últimos anos subordinado às exigências e interesses da indústria e do mercado.

Cardoso (2017) complementa que diante dos inúmeros desafios presentes no Brasil nas últimas décadas, é preciso rever aspectos do ensino de design no país, no intuito de estabelecer relações mais concretas entre as Instituições de Ensino e o meio profissional, o mercado de trabalho, as indústrias e as reais condições de vida da população. Observa-se que conforme os autores, é necessário gerar conhecimento a partir da perspectiva de projetar, isto é, investir em um saber fazer compartilhado, eficiente e de acordo com o local em que os (futuros) designers se encontram.

Zugliani e Moura (2022) apontam que a pesquisa em design tem focado cada vez mais na responsabilidade social e no estudo de metodologias do ensino, abordando diferentes soluções

¹ [...] is a strategic problem-solving process that drives innovation, builds business success, and leads to a better quality of life through innovative products, systems, services, and experiences. [...] provides a more optimistic way of looking at the future by reframing problems as opportunities. It links innovation, technology, research, business, and customers to provide new value and competitive advantage across economic, social, and environmental spheres.

para práticas educacionais criativas e recursos didáticos que visem a capacitação dos alunos para além do mercado e da criação de novos artefatos. Essas soluções precisam refletir também sobre a participação efetiva dos alunos nos espaços da sociedade, explorando a compreensão dos mesmos acerca das necessidades reais das pessoas e do ciclo de vida de suas criações. Dessa forma, o design atuará como mediador social, carregando toda a responsabilidade sobre aquilo que ele mesmo sustenta. Por isso, de acordo com a discussão proposta pelos autores, é essencial a atenção especial para a educação em design, os processos de ensino-aprendizagem e a pesquisa, pois é quando o designer, em seu processo de formação, desenvolve o pensamento crítico e sensível para que no cotidiano de sua vida profissional envolva a sustentabilidade a partir do entendimento de que o design é força e ação social e política.

Baynes e Baynes (2010) complementam ao falar que a habilidade de “fazer design” ou de “pensar como um designer” (*designerly thinking*) deve ser entendida como atributo universal a todos os seres humanos. Sobretudo, a prática está ligada à consciência e à memória, pontos essencialmente adquiridos a partir da experiência em um meio social e cultural. Dentre as reflexões apresentadas pelos autores, está o fato de que a inteligência humana, bem como a capacidade de “fazer design”, estão ligadas não apenas à teoria, mas também à prática e ao processo de aprendizado por intermédio da experiência. Dessa forma, os projetos em sala de aula devem ser tanto inspirados nas realidades sociais, culturais, políticas e econômicas, quanto na possibilidade de experimentar e imaginar desenvolvendo o pensamento crítico, estético e político. No intuito de desenvolver a habilidade de lidar de forma criativa com os problemas do cotidiano profissional.

Em meio a esse cenário, Fletcher e Grose (2011) abordam a moda como atividade que elabora objetos materiais e imateriais, reunindo autoria criativa, produção técnica e disseminação cultural. Os objetos de moda proporcionam um sistema de mensagens visuais que comunicam e estruturam as relações sociais. Entretanto, com o advento do *fast fashion*² a partir do final do século XX, o setor tem sustentado degradações sociais e ambientais devido à superprodução de roupas, à venda a preços reduzidos e à alta demanda pelo consumo.

Em contraposição, atitudes e iniciativas sustentáveis, como o *upcycling* (reutilização, em português), desafiam este cenário da moda em seus diversos aspectos, reutilizando materiais, diversificando processos de produção e estendendo o ciclo de vida dos produtos. Além disso, assumem um perfil “antimoda” por se oporem à estética padronizada produzida em grande escala pelo sistema *fast fashion*, conferindo um caráter mais autêntico e diferenciado aos produtos. A sustentabilidade na moda pretende oferecer um modo novo de operar os negócios e de fazer design, ultrapassando a perspectiva binária de que a produção e o consumo são atividades separadas e consecutivas.

Segundo o estudo das autoras Sanches *et. al* (2023), *upcycling* se refere à utilização de materiais que seriam descartados devido à má qualidade, por estarem no fim da sua vida útil ou porque não atendem mais às demandas de consumo daqueles que seguem tendências de moda. O conceito é definido também como um processo que transforma esses materiais descartados em novos produtos, às vezes com nova estética e novas funcionalidades. Como aponta a Associação Brasileira da Indústria Têxtil e de Confecção (ABIT, 2024), o Brasil possui uma das cadeias têxteis (produção das fibras até as confecções) mais completas do Ocidente. Dessa forma, a prática do

² O termo para designar a indústria da moda hoje é “*ultra fast fashion*”. A expressão se refere à produção exacerbada de roupas, as quais são vendidas, utilizadas pouquíssimas vezes e destinadas aos aterros clandestinos, como no deserto do Atacama (Chile) (Oliveira, 2023).

upcycling torna-se significativa, pois esse tipo de indústria gera consideráveis impactos ao meio ambiente e à sociedade, sobretudo, tratando-se do descarte de produtos de moda estimulado pelo consumo de novas tendências do sistema *fast fashion*.

Mediante as relações entre sustentabilidade, design, educação pela experiência e moda, apresenta-se neste artigo um relato de caso sobre o desenvolvimento de produtos de moda a partir do método do *upcycling* no curso de graduação em Design da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista (FAAC/Unesp/Bauru). Esse projeto foi proposto a aproximadamente 70 alunos (45 em 2023 e 25 em 2024) de diferentes anos do curso – em especial, estudantes do terceiro e do quarto período – por intermédio da disciplina optativa Oficinas de Experimentação em Design (OED).

1.1 Métodos adotados e estrutura do artigo

Conforme Freitas e Provdanov (2013), a metodologia utilizada para organização e apresentação deste artigo é de caráter qualitativo, exploratório e descritivo. Os métodos adotados para explorar o estudo e a coleta de dados no decorrer da disciplina foram:

- 1) A pesquisa bibliográfica em livros e artigos científicos sobre design, design e educação, moda e sustentabilidade (em particular, sobre *Upcycling*) para fundamentação teórica;
- 2) O relato de caso a respeito da criação, da contextualização, do andamento e do desenvolvimento da disciplina OED e respectivas oficinas no Laboratório de Pesquisa, Extensão e Ensino em Design Contemporâneo, vinculado ao Departamento e a Pós-graduação em Design da FAAC/Unesp;
- 3) E análise e discussão dos dados coletados durante os primeiros semestres dos anos de 2023 e 2024, com base nos resultados do projeto de moda e *upcycling*, e, consequentes atividades de experimentação e de criação propostas aos alunos no decorrer do processo.

Assim, o artigo está estruturado em quatro tópicos principais, sendo o primeiro correspondente à introdução, a qual explicita a fundamentação teórica, objetivo do artigo e procedimentos metodológicos; o segundo ao desenvolvimento, em que se contextualiza a matéria OED, seu planejamento e projeto proposto. O terceiro diz respeito aos resultados obtidos por meio da coleta de dados junto aos estudantes. Em quarto e último momento, discute-se essas informações e conclui-se de forma crítica.

2 Desenvolvimento

2.1 Contextualização da disciplina

O curso de Design da FAAC/Unesp/Bauru surgiu (autorizado e reconhecido pelo Ministério da Educação – MEC) na década de 1970 e tem como objetivo formar profissionais aptos à atuação no mercado mediante o desenvolvimento da formação profissional generalista, humanizada, reflexiva, com sensibilidade estética. Além de compreender e traduzir as necessidades humanas da sociedade em geral na concepção, criação, desenvolvimento, produção, serviços e ações de design. Em 2007 o curso passa a oferecer as habilitações em Design Gráfico e Design de Produto.

Após um longo processo de reestruturação curricular, há a implantação da nova proposta a partir de 2023 onde são apresentados aprimoramentos, inclusão da interdisciplinaridade e transdisciplinaridade e são extintas as habilitações. Isso se deve ao fato da compreensão do corpo docente e discente a respeito do campo “Design”

como um todo relacionado à formação que permite que o profissional formado pelo curso atue em qualquer área criativa e projetual ou em qualquer um dos segmentos em Design refletindo uma discussão que se coloca nos círculos acadêmicos e o que vem ocorrendo no mercado de trabalho nacional e internacional. Outro aspecto é o de permitir a atuação do aluno como agente de sua formação ao ter a liberdade de compor o seu currículo através de atividades complementares, de extensão, de pesquisa e disciplinas optativas. [...] Também a de aprimorar o conhecimento e a aplicação da interdisciplinaridade no desenvolvimento das disciplinas de projeto, ampliando e envolvendo todas as disciplinas do curso [...] (BAURU – FAAC, 2022, p. 4-5).

Dentre as mudanças aprovadas, algumas disciplinas obrigatórias e optativas atuarão a partir das problemáticas sociais e ações referentes ao design social, sustentável e inclusivo no intuito de explorar o desenvolvimento da capacidade crítica e reflexiva dos alunos. Particularmente, as optativas são oferecidas para a escolha dos estudantes no intuito de aprofundar conhecimentos e permitir o trânsito entre diferentes áreas conforme sua escolha.

No rol das disciplinas optativas encontra-se a denominada “Oficinas de Experimentação em Design” (OED), a qual surgiu em contexto pós-pandemia sob demanda do Conselho do Curso de Design e sob a supervisão da Prof.^a Dr.^a Mônica Cristina de Moura. Como previsto, a pandemia da Covid-19 impactou inúmeros setores e pessoas da sociedade. O curso de Design da FAAC/Unesp/Bauru, principalmente entre 2020 e 2021, enfrentou a paralisação dos encontros presenciais e manteve-se com a maioria das disciplinas de forma remota. Nesse período, diversos alunos não obtiveram a oportunidade de vivenciar a prática projetual do design, sobretudo, nos Laboratórios Didáticos amplamente utilizados durante os quatro anos propostos para a graduação. Tal como o Laboratório de Ensino, Extensão e Pesquisa em Design Contemporâneo (LabDesign), local para o desenvolvimento da disciplina OED.

O LabDesign é identificado como um espaço de integração entre alunos e de desenvolvimento de trabalhos voltados às linguagens contemporâneas do design e seus diferentes campos de atuação (gráfico, produto, moda, digital, entre outros). Possui também acervo de produtos editoriais (livros, revistas, cartilhas etc.) que abrangem as áreas das Ciências Humanas e Sociais, além de uma estrutura para abrigar práticas como costura, serigrafia, estamparia, processos de gravura e editoriais, incluindo a fotografia e vídeo.

Figura 1 – Alunos em atividade no LabDesign da FAAC/Unesp/Bauru



Fonte: acervo das autoras (2024)

Para além dessas informações, observa-se que a disciplina OED possui um Plano de Ensino dinâmico, o qual pode ser alterado em seu conteúdo, visto que, objetiva desenvolver práticas nas diversas modalidades de design e nas linguagens relacionadas aos processos projetuais, como desenho, fotografia, estamparia, entre outras. Pretende ampliar o repertório de conhecimentos, o pensamento e a ação criativa, expressiva e experimental ao possibilitar a vivência e a prática com os equipamentos e ferramentas específicas no LabDesign (ou de outros laboratórios conforme necessário) enquanto espaço de experimentação e ensino-aprendizagem.

No caso dos anos 2023 e 2024 relatados neste artigo, considerou-se para o desenvolvimento dos semestres o crescente interesse dos alunos pela área da Moda. Assim, com o propósito de criar um espaço de experimentação, desenvolver a consciência social e ambiental dos estudantes e abordar em meio às mudanças curriculares aspectos sobre a criação e confecção de produtos de moda, a matéria OED ofereceu uma possibilidade importante para materialização desses objetivos. O Plano de Ensino considerado para esse período abrange conteúdos descritos no Quadro 1 e tem como principais critérios de avaliação a participação do aluno, respectivas criação e produção em cada oficina e projeto desenvolvido.

Quadro 1 – Plano de Ensino da disciplina Oficinas de Experimentação em Design (OED)

Objetivos	Desenvolver práticas de design; possibilitar a vivência no Laboratório Didático; ampliar o repertório de conhecimentos.
Conteúdos	Criação em Moda; Moda Contemporânea; Pesquisa de referências e alternativas em Moda; <i>Upcycling</i> ; Registro do processo de criação; Fotografia e Vídeo; Seleção de Materiais, Processos e Técnicas; Alternativas para o desenvolvimento do produto; Noções em Corte e Costura; Noções de estamparia; Desenvolvimento de estampas; Serigrafia; Noções de Produção de Moda; Fotografia de Moda.
Crítérios de avaliação	Participação; criação e produção em cada oficina; desenvolvimento do projeto.

Fonte: as autoras (2024)

A disciplina conta com 60 horas, contabilizando 15 aulas de 4 horas cada, divididas em aulas expositivas, atividades práticas, desenvolvimento de projeto e espaço para experimentação. Sendo que em 2023 os encontros aconteceram entre março e julho e, em 2024, entre março e junho.

2.2 Planejamento da disciplina e desenvolvimento dos projetos

O propósito principal do projeto é descrito como “em grupos de até 3 pessoas e a partir dos ensinamentos das oficinas teóricas e práticas da disciplina, desenvolver produtos de moda a partir do método do *upcycling*”. Como diretrizes pré-estabelecidas, sugeriu-se aos alunos que: 1) escolhessem peças de roupas, retalhos têxteis e outros tipos de materiais que pudessem ser interessantes, como aviamentos diversos e objetos recicláveis; 2) estabelecessem critérios iniciais comuns aos projetos de design, como conceito e processos a usar/experimentar, além da utilização de ferramentas de criatividade como *brainstorming* para iniciar o pensamento no desenvolvimento projetual; 3) pensassem no uso completo dos materiais escolhidos para o *upcycling*, já que, o projeto incorpora o objetivo sustentável da reutilização daquilo que já foi ou que seria descartado; e 4) registrassem todo o processo criativo e produtivo, desde pesquisas e ideias iniciais às experimentações, fotos e artefato final.

Objetivou-se o andamento do projeto proposto de forma concomitante ao da disciplina.

Por isso, as oficinas ministradas (Quadro 2) foram pensadas de acordo com as etapas de desenvolvimento de um projeto de design apresentadas por Löbach (2001) aliadas ao intuito da experimentação prática no laboratório. Para cada oficina, além da teoria, foi proposto uma atividade prática aos alunos, para que o conteúdo ministrado fosse apreendido e aplicado ao projeto de *upcycling*.

Segundo o autor, um processo de design é um processo de solução de problema que, também, se caracteriza como um processo de criação. As fases desse processo são: 1) preparação, a qual condiz com a análise, conhecimento e definição do problema e a coleta e análise de informações pertinentes ao projeto, como possíveis necessidades, análises das funções (estética, simbólica e prática/funcional), tipos de materiais e processos de fabricação, além de aspectos sociais, culturais e históricos. 2) Geração, definida como etapa para desenvolver alternativas ao problema apresentando possíveis ideias e esboços somados a escolha dos métodos a serem utilizados para materialização da solução; 3) avaliação, cuja corresponde à análise das alternativas geradas e na escolha da melhor solução ao problema; e 4) realização, a qual abrange a configuração, a materialização e a apresentação final da solução do problema mediante a documentação e o relatório do projeto (Löbach, 2001).

Quadro 2 – Oficinas desenvolvidas na disciplina em 2023 e 2024 de acordo com as fases do projeto de design apresentadas por Löbach (2001)

OFICINA	FASE CONDIZENTE
<p>Moda Contemporânea</p> <p><u>Objetivo:</u> compreender como as roupas e a moda moldam as culturas e as sociedades; o que constitui a moda contemporânea: sistemas de produção, moda crítica e criação; movimento Fashion Revolution Brasil;</p> <p><u>Atividade proposta:</u> “Se minha roupa falasse?” do manual “Educar para Revolucionar” (Fashion Revolution, s/d).</p>	<p>Fase de preparação: conhecimento do problema + coleta e análise de informações + definição do problema</p>
<p>Projeto de <i>Upcycling</i> na Moda</p> <p><u>Objetivo:</u> compreender o <i>upcycling</i> na moda; o desenvolvimento de projetos produtos de moda com o método do <i>upcycling</i>; como – e quais as alternativas para – desenvolver esses produtos;</p> <p><u>Atividade proposta:</u> traçar moldes a partir das roupas prontas usadas/descartadas.</p>	<p>Fase da geração: produção de ideias + escolha dos métodos</p>
<p>Estampa, Serigrafia e Tingimento</p> <p><u>Objetivo:</u> compreender os conceitos básicos de estamparia; as diferentes técnicas de estamparia; as funções estética, simbólica e práticas das estampas; o processo de criação e impressão da serigrafia;</p> <p><u>Atividade proposta:</u> desenvolver um desenho com a temática do projeto para aplicação da técnica da serigrafia.</p>	<p>Fase da avaliação: análise e escolha da melhor solução + Fase de Realização: configuração e materialização da solução do problema</p>
<p>Editorial de Moda</p> <p><u>Objetivo:</u> compreender a construção de um editorial de moda, incluindo <i>styling</i>, maquiagem, fotografia, produção e direção de arte; marketing e divulgação de produtos de moda.</p> <p><u>Atividade proposta:</u> escolher um objeto de decoração, acessório, roupa ou sapato etc. e planejar uma campanha de Dia dos Namorados.</p>	<p>Fase de realização: apresentação da solução do problema + finalização do projeto</p>

Fonte: as autoras (2024)

3 Resultados

Os resultados dos projetos desenvolvidos pelos alunos nos dois semestres (2023 e 2024) são apresentados de acordo com as oficinas ministradas e as fases de projeto condizentes. As identificações dos alunos serão preservadas.

3.1 Oficina de Moda Contemporânea e fase de preparação

Para a fase de preparação, optou-se pela Oficina de Moda Contemporânea, no intuito de informar aos alunos como as roupas e a moda moldam as culturas e as sociedades, a partir de autores como Gilles Lipovetsky e James Laver. Também o que constitui a moda na atualidade, incluindo os sistemas de produção (*slow fashion* e *fast fashion*) sob a perspectiva social, sustentável e ativista do movimento Fashion Revolution Brasil. Além dos processos de criação de produtos a partir de estilistas e designers nacionais como Gustavo Silvestre e Dayana Molina, e, internacionais como Beate Karlsson (AVAVAV) e Iris van Herpen.

Como atividade proposta, optou-se pela adaptação da atividade denominada “Se minha roupa falasse?” do manual “Educar para Revolucionar”. A tarefa objetiva a reflexão e o desenvolvimento da empatia acerca do ecossistema de relações existentes no decorrer de um ciclo de vida de uma roupa sob o ponto de vista da própria peça, i.e., como se a roupa estivesse contando as histórias daqueles que a tocaram em algum momento (produtores, costureiras, varejistas etc.) (Fashion Revolution, s/d). Para a disciplina, a adaptação ocorreu para que os alunos também pudessem pensar sobre os elementos (estéticos, simbólicos e práticos/funcionais) que compõem a peça a fim de conhecer e analisar as informações para identificar e definir o problema do projeto de *upcycling* (Figura 2).

Figura 2 – Resultado de alunas da atividade proposta “Se minha roupa falasse”



Fonte: acervo das autoras (2024)

3.2 Oficina de Projeto de *Upcycling* na Moda e fase da geração

Para a fase da geração, ministrou-se a Oficina de Projeto de *Upcycling* na Moda objetivando a compreensão do *upcycling* na moda, essencialmente no que diz respeito ao desenvolvimento de produtos de moda a partir desse método. Quais as alternativas possíveis para a criação de novos artefatos, como por exemplo, a costura, a modelagem (plana e tridimensional), as intervenções (recortes, colagens, bordados etc.), além de técnicas manuais como crochê e utilização de materiais diversos (botões, zíperes, cordões, miçangas, alfinetes etc.).

Nesta oficina, os alunos aproveitaram o laboratório para explorar tais alternativas e escolher aquelas que coubessem nas ideias geradas. Dentre elas, traçaram-se moldes a partir das peças prontas a serem utilizadas no projeto e a utilização dos manequins disponíveis no espaço foi recorrente, pois, a modelagem tridimensional possibilita a experimentação livre.

Como continuidade, as peças da atividade acima (Figura 2), foram utilizadas pela dupla de alunas mediante recortes e sobreposições para a criação de duas peças que remetesse à árvore da Jaboticabeira, cujo ciclo de desenvolvimento possui elementos característicos como o surgimento da flor e do fruto, além do tronco descascando (Figura 3). Os processos escolhidos para tal, foram a utilização do manequim e as costuras à mão (alinhavo) e à máquina.

Figura 3 – Etapa do processo de produção das alunas, na qual sobrepuseram, com modelagem tridimensional e costura, os tecidos dos vestidos escolhidos para remeter ao tronco descascando da Jaboticabeira



Fonte: acervo das autoras (2024)

Outros resultados são vistos na imagem a seguir (Figura 4), em que o grupo de estudantes optou pela experimentação no manequim, além da técnica dos recortes para alcançar a aparência de “esqueleto” nas roupas.

Figura 4 – Etapa do processo de produção dos alunos, os quais optaram pela modelagem tridimensional e recortes para remeter à aparência de esqueleto nas roupas



Fonte: acervo das autoras (2023)

3.3 Oficina de Estampa, Serigrafia e Tingimento e fases da avaliação e de realização

Já na fase de avaliação, a Oficina de Estampa, Serigrafia e Tingimento buscou aprofundar o entendimento sobre diversas técnicas de estamparia. Este objetivo incluiu familiarizar os alunos com uma ampla gama de métodos disponíveis, permitindo-lhes selecionar a abordagem mais adequada para seu projeto. As técnicas exploradas abrangeram desde pintura, bordado à mão e carimbos até métodos modernos como *transfer*, sublimação, *laser*, impressão digital, estamparia rotativa e, em particular, a técnica de serigrafia. Durante a oficina, dedicou-se um tempo a mais para explicar detalhadamente esse último processo. Primeiramente, demonstrou-se como criar a matriz de impressão, mostrando passo a passo como a estampa é transferida para a tela sob a mesa de luz. Em seguida, destacou-se o uso do rodo de tinta para aplicar a camada de tinta sobre o tecido, finalizando com a impressão da estampa de forma precisa e consistente (Figuras 5 e 6).

Figura 5 – Etapa de produção e de serigrafia, em que o aluno desenvolveu a própria estampa e optou pela cor dourada, além da utilização de recortes e costura para sobreposição de tecidos na manga da camisa



Fonte: acervo das autoras (2023)

Figura 6 – Etapa de serigrafia, em que a aluna optou por estampar o forro de uma bolsa com a silhueta da sua cadela na cor vermelha



Fonte: acervo das autoras (2024)

Além disso, alguns alunos expressaram interesse em tingir suas peças de roupa com novas cores. Por isso, foram dadas orientações detalhadas sobre como realizar o tingimento em diferentes tipos de tecido. Ensinou-se a verificar nas etiquetas dos tecidos qual seria a tinta mais adequada, considerando as diversas misturas de materiais, como tecidos compostos por 50% algodão e 50% poliéster, alertando sobre os possíveis desafios que poderiam surgir.

Durante o processo (Figura 7), os alunos aprenderam a aquecer a água e a misturar a tinta corretamente para o tingimento. Demonstrou-se a importância de deixar a roupa imersa por um

período específico para garantir uma coloração uniforme, seguido pelo processo de secagem adequado.

Figura 7 – Etapa de tingimento de um grupo de alunos, os quais optaram pela coloração azul para peças claras de alfaiataria



Fonte: acervo das autoras (2023)

3.4 Oficina de Editorial de Moda e fase de realização

Na fase de realização, optou-se pela Oficina de Editorial de Moda, cuja foi ministrada por duas profissionais, a fotógrafa Mayra e a produtora de moda Yasmin³, ambas da cidade de Bauru, que aceitaram participar da disciplina. O intuito foi abordar como idealizar a imagem final do projeto. A etapa do editorial, dentro do mercado, faz parte da “produção de moda”, i.e., da realização de campanhas para divulgação da marca e de seus produtos finais. Tais campanhas são responsáveis por criar meios para que a ideia das roupas se tornem atraentes, os quais, normalmente, abrangem catálogos, figurinos de cinema, desfiles, exposições ou fotolivros de moda.

Na atividade proposta, disponibilizou-se um material para que os alunos pensassem e praticassem o planejamento de uma campanha, pensando em pontos como a composição das fotos, o público-alvo e material gráfico final. Assim, os estudantes tiveram que escolher um objeto de decoração, acessório, roupa ou sapato (não necessariamente ligado ao projeto da disciplina) para planejar uma campanha de Dia dos Namorados (Figura 8).

³ Respectivamente, site oficial de Mayra <https://www.mayrafotoearte.com.br/vem> e Instagram de Yasmin @yamacarios

Figura 8 – Resultado de alunos da atividade desta oficina. A planta era de plástico e a proposta condizia em que, assim como a planta, o amor nunca “morre”



Fonte: acervo das autoras (2024)

Nesse contexto, foi proposto aos alunos para que pensassem em como fotografar seu projeto, incluindo o planejamento de *styling*, maquiagem, cenário, direção de arte, modelos e poses. Sobretudo, deveriam finalizar a materialização do produto e pensar em como apresentar a “imagem final” do projeto, se por meio de vídeos, cartazes ou outros materiais gráficos, como livros e zines. Alguns resultados dos trabalhos são observados nas figuras a seguir (Figuras 9, 10 e 11), as quais foram selecionadas a partir das fotografias feitas pelos estudantes em estúdios ou ambientes abertos.

Figura 9 – Produto final de grupo de alunos: transformação de peças de alfaiataria (colete e calça) em um macacão tingido e pintado à mão



Fonte: acervo das autoras (2023)

Figura 10 – Produto final de grupo de alunos: chapéu de praia feito a partir de uma peça de jogo americano



Fonte: acervo das autoras (2024)

Figura 11 – Produto final de aluna: transformação de vestido (à esquerda da figura) em bolsa com forro estampado em serigrafia



Fonte: acervo das autoras (2024)

4 Discussão e conclusão

Como aponta Löbach (2001), apesar de serem explicitadas separadamente na literatura, as etapas do processo de design podem ocorrer de forma concomitante e retroativa. Essas opções dependem essencialmente do tipo de projeto e de seus criadores. Apesar de separar as oficinas e o desenvolvimento do projeto em etapas, considera-se e observou-se que o processo projetual dos alunos foi de caráter prático e experimental, resultando principalmente no entrelaçamento de etapas projetuais defendidas pelo autor em questão.

Dado o caráter prático e experimental da disciplina Oficinas de Experimentação em Design, os processos de criação e os resultados dos projetos possuem diversas particularidades e são contabilizados em torno de 28 grupos de alunos (duplas, trios e quartetos) entre os anos de 2023 e 2024. Por isso, não foi possível abranger todos neste artigo, nem seguir um processo contínuo de relato de um projeto no decorrer das oficinas e respectivas fases, visto que, cada grupo teve a liberdade para expressar sua criatividade mediante escolhas autônomas de ferramentas de design para guiar a criação e de experimentação para conhecimento prático. No decorrer do relato das oficinas, apresentou-se alguns resultados de grupos distintos e mais dados serão disponibilizados quando necessário.

Em relação ao andamento da experiência prática dos estudantes, observou-se que suas ideias iniciais de projeto não foram materializadas de fato. Com o passar do projeto, foi preciso que eles alterassem alguns detalhes, pois estes não possuíam conhecimentos de costura e, quando se depararam com procedimentos mais complexos - como a troca de uma gola de camisa social ou a substituição de um forro de uma peça embutida - acabavam optando por mudar de ideia. Nas apresentações e relatórios finais, um *feedback* comum foi que a parte de concretização do produto por meio da costura (à mão ou à máquina) foi a mais difícil. De fato, a costura para confecção do produto de moda é uma etapa que exige compreensão, experiência e atenção aos mínimos detalhes.

Nas oficinas, os alunos não apenas foram capacitados a compreenderem a mecânica por detrás das técnicas como a costura, a modelagem, a serigrafia e a fotografia, mas também experimentaram diretamente cada etapa dos processos. Como por exemplo, na serigrafia testaram o desenvolvimento de estampas desde a preparação da matriz (desenho e telas) até a aplicação final no tecido. As oficinas em conjunto ao projeto proposto proporcionaram a habilidade prática de reconhecer novas possibilidades para produtos descartados, de tingir e estampar tecidos, de compreender os cuidados necessários para obter resultados satisfatórios (especialmente ao lidar com diferentes composições de tecido) e de saber expressar seu projeto por meio da fotografia de moda e produção de materiais gráficos.

Infere-se que a disciplina foi um momento para que os alunos pudessem praticar diferentes habilidades, como a da costura em produtos de moda, e de expressar a criatividade de forma coerente dentro de um projeto de design de moda e *upcycling*. Por intermédio desse, atenta-se também pela vivência com o cenário real da cidade em questão, devido a necessidade de buscar roupas, retalhos têxteis, aviamentos e outros materiais em lojas, brechós e bazares da cidade. Com isso, os alunos exploraram o meio urbano de Bauru e conheceram funcionários e outras pessoas para além da universidade, fato interessante para seus futuros profissionais.

Observou-se nos estudantes o desenvolvimento do senso de sustentabilidade conforme proposto por Santos et al. (2019), que busca alcançar o equilíbrio entre as dimensões econômica, social e ambiental, as quais são interdependentes. A dimensão econômica, que visa promover uma distribuição mais equitativa e o bem-estar social, foi estabelecida nas relações com o comércio local, destacando-se os brechós que revertem sua renda para o assistencialismo de lares de idosos, integrando também a dimensão social. A dimensão social engloba o capital humano e o respeito aos direitos humanos, o que se manifestou tanto nas relações estabelecidas com o comércio local quanto nas propostas de design, em que as roupas usadas como matéria-prima não eram selecionadas com base em gêneros, incentivando uma reflexão sobre as imposições e limitações sexistas no consumo de produtos de moda. A dimensão ambiental, relacionada ao capital natural e à preservação e gestão responsável de recursos renováveis e não renováveis, foi evidenciada ao ressignificar peças de roupa descartadas, prolongando seu uso e vida útil.

Enfim, o contexto dos laboratórios de design em universidade pública, em especial, do LabDesign, é algo característico na formação dos alunos da FAAC/Unesp e proporciona momentos particulares entre teoria e prática, tornando-se meio para instigar outras práticas em outros lugares. Conclui-se que relatos de caso são essenciais para a troca de experiência entre instituições propositando a diversidade, a integração e ao andamento do ensino em design no Brasil.

5 Referências

- ABIT. **Perfil do Setor.** In: Abit Têxtil e Confecção, 2024. (<https://www.abit.org.br/cont/perfil-do-setor>)
- BAYNES, Ken; BAYNES, Brochocka. **Models of Change: The future of design education.** Design and Technology Education: An International Journal, nº 15.3, p. 10-17, 2010.
- BONSIEPE, Gui. **Design: como prática de projeto.** São Paulo: Editora Blucher, 2012.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo.** São Paulo: Ubu Editora, 2017.
- FASHION REVOLUTION. **Educar para revolucionar: Um manual para disseminar e fomentar práticas sustentáveis dentro das salas de aula do Brasil.** S/l: British Council, s/d.

(https://www.britishcouncil.org.br/sites/default/files/manual_educar_para_revolucionar-fg.pdf)

FLETCHER, Kate; GROSE, Lynda. **Moda & Sustentabilidade: design para a mudança**. São Paulo: Editora Senac, 2011.

FREITAS, Ernani C.; PROVDANOV, Cleber C. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. Novo Hamburgo, RS: Feevale, 2013.

LÖBACH, Bernd. **O processo de design**. In: LÖBACH, Bernd. **Design Industrial – Bases para a configuração dos produtos Industriais**. São Paulo: Editora Blucher, 2001, p. 139-155.

OLIVEIRA, Ingrid. **Roupas descartáveis: novo padrão de consumo na era do “ultra fast fashion”**. In: CNN Brasil, 2022.

(<https://www.cnnbrasil.com.br/lifestyle/roupas-descartaveis-novo-padrao-de-consumo-na-era-do-ultra-fast-fashion/>)

PAPANEK, Victor. **Design for the real world: human ecology and social change**. Chicago: Academy Chicago Publishers, 1992.

BAURU – FAAC. **Roteiro para Apresentação do Projeto Político Pedagógico (2021)**, 2022. FAAC/Unesp: Bauru/SP, 2022.

SANCHES, Regina A.; MENDES, Francisca D.; DUARTE, Adriana Y. S.; ARAUJO, Mauricio C. **Propuesta de aplicación del concepto de *upcycling* en los residuos sólidos textiles posconsumo desechados por comerciantes de Vila María - São Paulo (Brasil)**. Cuaderno | Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, nº 203, p. 101-111, jun 2023.

SANTOS, A. et al. **Design para a sustentabilidade: dimensão social**. Curitiba, PR : Insight, 2019.

WDO. **Definition of Industrial Design**. In: World Design Organization, s/d. (<https://wdo.org/about/definition/>)

ZUGLIANI, Jorge O.; MOURA, Mônica C. **Design Gráfico e Educação: articuladores de práticas pedagógicas experimentais em Projetos Sociais**. In: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 14º, Rio de Janeiro, 26 a 29 out. 2022. Anais do 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: Blucher, 2022, p. 3394-3409.