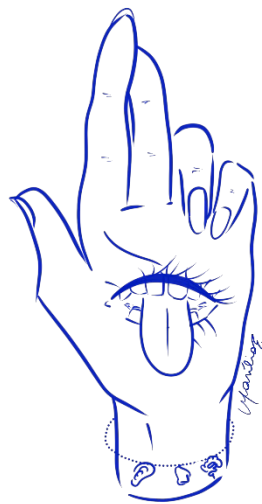




Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Design
Programa de Pós-graduação em Design



**O CRIAR SENSÍVEL: O ENSINO- APRENDIZAGEM DE PROCESSO CRIATIVO
SINESTÉSICO PARA O DESIGN DE MODA**

Marília Possidone César

Brasília - DF
Julho de 2025



Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Design
Programa de Pós-graduação em Design

O CRIAR SENSÍVEL: O ENSINO- APRENDIZAGEM DE PROCESSO CRIATIVO
SINESTÉSICO PARA O DESIGN DE MODA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Design, área de concentração: Design, Cultura e Sociedade.

Orientador: Dr. Breno Tenório Ramalho de Abreu

Brasília - DF
Julho/ 2025



Universidade de Brasília

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
Instituto de Artes
Departamento de Design
Programa de Pós-graduação em Design

Marília Possidone César

O CRIAR SENSÍVEL: O ENSINO- APRENDIZAGEM DE PROCESSO CRIATIVO
SINESTÉSICO PARA O DESIGN DE MODA

Dissertação apresentada ao Programa de
Pós-Graduação em Design da Universidade de
Brasília, como parte dos requisitos para a obtenção
do título de Mestre em Design, área de
concentração: Design, Cultura e Sociedade

Membros da Banca:

Prof^a. Dr^a. **Deborah Chagas Christo - UFRJ**
Prof^a. Dr^a. **Maria Celeste de Fátima Sanches**

Brasília - DF
Julho/ 2025

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

PC

Possidone César, Marília
O criar sensível: o ensino-aprendizagem de processo
criativo sinestésico para o design de moda. / Marília
Possidone César; orientador Breno Tenório Ramalho de Abreu.
Brasília, 2025.
128 p.

Dissertação(Mestrado em Design) Universidade de Brasília,
2025.

1. Criatividade. 2. Sinestesia. 3. Ensino- aprendizagem.
4. Ferramenta de ensino- aprendizagem. I. Tenório Ramalho de
Abreu, Breno , orient. II. Título.

DEDICATÓRIA

Eu dedico este trabalho a minha família, que me apoiou durante todo o processo, com suporte financeiro e emocional. Dedico também a todos os meus professores, que me inspiraram a construir o meu futuro em prol da ciência e educação. E por fim, dedico a minha criança do passado, que apesar de todas as dificuldades não desistiu.

Agradecimentos

Inicialmente agradeço ao projeto educacional republicano que me permite estudar em uma universidade pública e democrática, assim como a financiadora desta pesquisa, a CAPES. Agradeço também ao meu orientador, que auxiliou durante o processo e acreditou na minha pesquisa. Agradeço a Deus pelo propósito que me foi dado, além das bençãos durante o processo. Agradeço as minhas amigas pelos conselhos e incentivos. Agradeço a minha irmã pela inspiração. Agradeço também aos colegas da moda, que apesar das dificuldades, nos tornamos suporte uns para os outros. E agradeço por fim, aos meus pais pelo sacrifício para que eu pudesse me dedicar exclusivamente a este sonho.

RESUMO

O presente estudo investiga como a sinestesia pode ser inserida no ensino de criatividade para designers de moda em formação, a fim de contribuir para suas referências pessoais a partir do desenvolvimento de uma ferramenta de ensino-aprendizagem de criatividade sinestésica para uso docente. Por meio de uma revisão bibliográfica, buscou-se compreender os conceitos de criatividade, suas características na contemporaneidade e como pode ser ensinada. Também foi abordado a relação entre a moda, o criativo, o ensino de criatividade e o conceito de sinestesia e suas manifestações no design. Esta pesquisa possui a abordagem metodológica teórico-prática, que a partir de um levantamento bibliográfico, propõe uma ferramenta de ensino-aprendizagem explorando os temas criatividade, ensino e *design* de moda. Com base nessa fundamentação teórica, foi proposta uma ferramenta de ensino-aprendizagem que utiliza a sinestesia para estimular a criatividade, que foi aplicada em uma disciplina optativa no curso de Design da Universidade de Brasília. Os resultados foram analisados a partir das avaliações realizadas em sala de aula por meio do protocolo de observação participante, relacionando as características de um criativo por Barron (1969) e os comportamentos de um docente por Normawati e Kurniawati (2023). Conclui-se que a inserção da sinestesia no processo criativo pode promover inspiração genuína e o desenvolvimento da individualidade dos designers, em um contexto marcado pela cópia e falta de incentivo a criação em meio a um sistema capitalista.

Palavras-chaves: Criatividade; Sinestesia; Ensino- aprendizagem; Ferramenta de ensino-aprendizagem;

ABSTRACT

The present study investigates how synesthesia can be incorporated into creativity teaching for fashion design students in training, aiming to contribute to their personal references through the development of a synesthetic creativity teaching- learning tool for educational use. Through a literature review, the study sought to understand the concepts of creativity, its characteristics in contemporary times, and how it can be taught. The relationship between fashion, the creative individual, creativity teaching, and the concept of synesthesia and its manifestations in design was also addressed. This research follows a theoretical-practical methodological approach, which, based on a bibliographic survey, proposes a teaching-learning tool exploring the themes of creativity, teaching, and fashion design. Based on this theoretical foundation, a teaching-learning tool using synesthesia to stimulate creativity was proposed and applied in an elective course in the Design program at the University of Brasília. The results were analyzed based on evaluations conducted in the classroom through a participant observation protocol, relating the characteristics of a creative individual according to Barron (1969) and the behaviors of a teacher according to Normawati and Kurniawati (2023). It is concluded that the incorporation of synesthesia in the creative process can promote genuine inspiration and the development of designers' individuality, in a context marked by copying and a lack of encouragement for creation within a capitalist system.

Keywords: Creativity; Synesthesia; Teaching-learning; Teaching-learning tool.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Mapa de categorias Expressivas original.	34
Figura 2: MCE adaptado para definição de cores.	35
Figura 3: MCE para definição de formas.	36
Figura 4: Construção de Estampa Modular.	36
Figura 5: Planejamento de Estamparia.....	37
Figura 6: Esquema de coleta e avaliação de dados.	38
Figura 7: Croquis da coleção inicial da turma.	46
Figura 8: <i>Sktechbooks</i> confeccionados pelos alunos.	47
Figura 9: Representação da imperatividade feita por um aluno.	48
Figura 10: Atividade de abstração de formas a partir das memórias de infância	49
Figura 11: Atividade de definição de cores a partir do olfato.	50
Figura 12: Atividade de casa relacionando cheiro a cores.	51
Figura 13: Mapa de categorias expressivas adaptado pela docente.....	52
Figura 14: Atividade 2 de definição de cartela de cores a partir do MCE e variação de cores.	53
Figura 15: Atividade 1 de estamparia modular inspirada nas frutas do cerrado.....	55
Figura 16: Atividade 2- MCE e malha estampada com módulo geométrico a partir do paladar.	56
Figura 17: Atividade 1 de design de superfície a partir da audição.	57
Figura 18: Atividade <i>Pink Pony Girl</i> a partir da audição.	59
Figura 19: Esboços de modelagem para atividade de modelagem 3D.	60
Figura 20: Resultado da modelagem em grupo inspirado no Dadaísmo.....	61
Figura 21: Atividade Pop-up inspirada no movimento Pop Art.	62
Figura 22: Atividade com experimentação e expressão livre a partir do tato.	63
Figura 23: <i>Moodboard</i> da Coleção Caju.	66
Figura 24: Desenvolvimento de coleção/ Coleção Caju.	67
Figura 25: <i>Moodboard</i> da coleção Frutos do cerrado – <i>CLTcore</i>	67
Figura 26: Croquis da coleção/ Coleção Frutos do Cerrado.....	68
Figura 27: Painel de inspiração da coleção Passiflora.	68
Figura 28: Croquis da coleção/ Coleção Passiflora.	69
Figura 29: Painel de inspiração da coleção <i>Fairycore</i>	70
Figura 30: Croquis da coleção <i>Fairycore</i>	70
Figura 31: Painel de inspiração da coleção Cerrado <i>Eleganza Extravaganza</i>	71
Figura 32: Croquis da coleção Cerrado <i>Eleganza Extravaganza</i>	71

Figura 33: Painel de inspiração da coleção Pequi de Água Doce.	72
Figura 34: Croquis da coleção Pequi de Água Doce.	72
Figura 35: Painel de inspiração da coleção Cerrado <i>Fetish</i>	73
Figura 36: Croquis da coleção Cerrado <i>Fetish</i>	74
Figura 37: Painel de inspiração da coleção Drinks e Sabores do Cerrado.	75
Figura 38: Croquis da coleção Drinks e Sabores do Cerrado.	75
Figura 39: Painel de inspiração da coleção Frutos do Cerrado e Moda gestante.	77
Figura 40: Croquis da coleção Frutos do Cerrado e Moda gestante.	77
Figura 41: Painel de inspiração da coleção Atual Ponto de Vista da Frutas Maduras.	78
Figura 42: Definição de cartela de cores por meio do paladar.	79
Figura 43: Produtos da coleção Atual Ponto de Vista da Frutas Maduras	80
Figura 44: Painel de inspiração da coleção Cupido do Planalto Central.	81
Figura 45: Croquis da coleção Cupido do Planalto Central.	81
Figura 46: Painel de inspiração da coleção Frutos Periféricos.	82
Figura 47: Croquis da coleção Frutos Periféricos	83
Figura 48: Estrutura inicial da ferramenta.	92
Figura 49: Laboratório dos Sentidos atualizada.	93
Figura 50: Folha de apresentação da ferramenta no Miro.	93
Figura 51: Legenda da ferramenta apresentada no Miro.	95
Figura 52: Diagrama da ferramenta a ser editado.	97
Figura 53: Exemplo de aplicação da ferramenta para o curso de Cinema.	98

LISTA DE QUADROS

Tabela 1: Distribuição dos conteúdos e sentidos.	33
Tabela 2: Protocolo de observação participante.....	38
Tabela 3: Distribuição dos conteúdos, atividades e aulas.	43

LISTA DE ANEXOS

Anexo I: Protocolos de observação participante.....	106
Anexo II: Plano de ensino da disciplina.	121
Anexo III: PDF da ferramenta do Miro.	125

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	15
2. REVISÃO TEÓRICA	18
2.1 Criatividade e processos de criação.....	18
2.2 Contemporaneidade e criatividade	22
2.3 Moda e criatividade	23
2.3.1 Contextualização da atuação do designer e o sistema capitalista	22
2.3.2 <i>Fast fashion</i> e <i>Slow fashion</i>	23
2.4 Criatividade e a educação	25
2.4.1 Ensino de criatividade em graduações de moda no Brasil	26
2.5 Sinestesia e suas abordagens no design	30
3. MÉTODOS E MATERIAIS	32
3.1 Caráter da pesquisa e abordagem metodológica da revisão teórica	32
3.2 Desenvolvimento da ferramenta	33
3.3 Materiais e demais ferramentas utilizadas na aplicação.....	34
3.4 Aplicação, discussão e reformulação da ferramenta.....	37
4. LABORATÓRIO DOS SENTIDOS	41
4.1 Proposta de Ferramenta: Laboratório dos Sentidos.....	42
4.2 Aplicação da Ferramenta	44
4.2.1 Fase 1: Início da disciplina e confecção do <i>sketchbook</i>	44
4.2.2 Fase 2: Memória e abstração de formas	47
4.2.3 Fase 3: Olfato e cartela de cores	49
4.2.4 Fase 4: O paladar e a estamperia	54
4.2.5 Fase 5: O design de superfície e a audição	57
4.2.6 Fase 6: Definição de silhueta e a visão	60
4.2.7 Fase 7: O tato e a liberdade criativa.....	62
4.2.8 Fase 8: Como criar uma coleção e a apresentação final	64
4.2.8.1 Projetos de coleção dos alunos.....	65
5. DISCUSSÃO	85
5.1 A importância do <i>sketchbook</i> como catalisador de comportamentos	85
5.2 A memória, o ambiente de sala e relações interpessoais	87
5.3 A cor do cheiro	88
5.4 O paladar e a exploração criativa.....	88
5.5 A audição e o engajamento.....	89
5.6 Visão, o trabalho em grupo e a decepção.....	90

5.7 A liberdade e o empenho real	91
5.8 Discussões gerais	91
5.9 Ferramenta finalizada: Laboratório dos Sentidos	92
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	100
REFERÊNCIAS	103



1. INTRODUÇÃO

A criatividade é a capacidade de solucionar problemas com alternativas inovadoras, podendo desenvolver serviços ou produtos (Weisberg, 2006), e de acordo com Ostrower (2014), a criatividade é intrínseca aos seres, moldando as experiências humanas, as ações e emoções, não estando restrita a nenhum grupo específico. Em geral, a criatividade passou a ser tema de estudo a partir de 1950, pelo campo da psicologia, por autores como Guilford (1967), pois era comumente associada à inteligência. O conceito de inteligência abrangia diversos outros temas, mas, especificamente, o funcionamento intelectual (Pedreira, 2019).

De acordo com Contino (2019) a criatividade é essencial em profissões em que o cerne é o potencial de criação, e que exerce funções instrucionais para a produção de diversos tipos de artigos, e que apesar, do envolvimento do designer nessas funções instrucionais, o *designer* também alimenta a ideia de melhorar o mundo através de solução de problemas humanos, e assim o *designer* de moda também se enquadra. A autora também afirma, que o *design* está totalmente sujeito ao mercado capitalista, que se apropriou do “solucionar problemas” para perpetuação da importância de acumulação de capital, o que compromete o processo criativo destes *designers*.

A relação entre criatividade e a dinâmica da indústria da moda contemporânea é complexa e multifacetada. Enquanto a criatividade é fundamental para a inovação e o desenvolvimento de novas experiências, como apontado por Weisberg (2006) e Ostrower (2014), a pressão exercida pelo modelo de *fast fashion* tem comprometido essa capacidade criativa.

A indústria de moda vigente, que prioriza quantidade em menor tempo de produção, conhecida como *fast fashion*, é resultado de um sistema capitalista, que enfatiza o lucro acima de tudo. Embora seja comum que os designers de moda se inspirem no passado ou em elementos de outras áreas, a reprodução exata de peças do vestuário tem crescido de forma exponencial em prol do lucro exacerbado.

Essa velocidade esperada do modelo de produção capitalista tem reverberado no processo criativo de *designers* de moda pressionados a produzir em escala, independente da originalidade e ética. Dessa forma, a cópia é comum, transformando a individualidade artística em mais do mesmo. Há diferença entre inspiração – quando o objeto é um pontapé para potencializar o imaginário, sem qualquer reprodução exata – e reprodução – quando o objeto é uma cópia exata ou quase exata de algo criado por outro.

Atualmente, o modelo de produção e comercialização capitalista tem impactado no potencial criativo de *designers* em todo o mundo. Isso gera o questionamento sobre como a educação pode contribuir para o desenvolvimento do aluno e sua capacidade criativa.

Nesse cenário, Bourriaud (2009) afirma que os artistas contemporâneos não se dedicam à composição, mas sim à programação de formas, ao invés de transformar um elemento bruto, eles fazem uso de dados. Ou seja, na contemporaneidade a forma de criação tem mudado, pois criar algo totalmente novo não é mais possível, porém os artistas ressignificam o que já existe. É importante que não se confunda ressignificação com plágio. A ressignificação consiste em reconstruir algo que já existe, com um novo olhar que gere novas sensações, já o plágio é se apropriar de algo que foi criado por outro.

Por outro lado, Ostrower (2014) defende que a criatividade seria a própria sensibilidade, a forma como experiencia-se o mundo capacita essa ressignificação. Assim, a sinestesia pode ser inserida no contexto criativo. Sinestesia é a mistura de sensações de forma simultânea e comumente abordada em projetos de design para experiência do usuário, mantendo sua importância apenas na relação designer e cliente, embora seja abordada na formação. No entanto, a sinestesia possui potencial em promover inspiração genuína em atividades criativas.

Assim, é importante compreender a abordagem utilizada por docentes para estimulação da criatividade em contexto de formação de novos *designers*. Nessa perspectiva, as principais pesquisas do campo, tem sido em torno da inserção de tecnologias *high tech* (CLO 3D e Tilt Brush) no ensino de criatividade para o *design* de moda. *Softwares* digitais e inteligência artificial têm o potencial de estimular os alunos a conduzirem seu processo criativo a partir do emprego da realidade aumentada, permitindo que se capacitem a criar o mais próximo da realidade possível, com visualizações rápidas e eficazes.

Dentre os dez artigos mais citados na base de dados *Web of Science* (WOS) sobre o ensino de criatividade na formação em moda, com os motores de busca - "*teaching practices*" AND "*creativity in fashion*" OR "*education**" AND "*creativity in fashion*", dois abordam métodos de ensino que utilizam tecnologias avançadas para fomentar a criatividade em projetos de moda. O primeiro, intitulado "*The use of VR for collaborative exploration and enhancing creativity in fashion design education*", escrito por Jee Hyun Lee e colaboradores em 2021, analisa a aplicação da realidade virtual em projetos na Universidade Yonsei, na Coreia do Sul, utilizando também o *software* CLO3D para a criação de coleções de moda, com o objetivo de estimular a criatividade no *design* colaborativo. O segundo artigo, "*Using an Immersive Virtual Reality Design Tool to Support Cognitive Action and Creativity: Educational Insights from Fashion Designers*", também de 2021 e de coautoria de Lee e Yang, explora uma abordagem tecnológica similar alinhada às necessidades do mercado de moda contemporâneo.

Após o estudo sobre o panorama de ensino de a criatividade na moda, esta pesquisa toma como principal motor, o questionamento “Como ensinar criatividade de forma criativa, explorando experiências sinestésicas para desenvolver potencial criativo em projetos de moda em prol da originalidade?”

Deste modo, o objetivo geral desta pesquisa é compreender como a sinestesia pode ser inserida e auxiliar no ensino-aprendizagem de criatividade para designers de moda em formação, por meio da criação e aplicação de uma ferramenta. Os objetivos específicos são (1) pesquisar e compreender os conceitos de criatividade, moda, educação e sinestesia no design; (2) desenvolver uma ferramenta para o ensino de processo criativo para o design de moda; (3) aplicar a ferramenta em uma disciplina da graduação na Universidade de Brasília; (4) discutir com embasamento na revisão teórica relacionando com a aplicação da ferramenta e seus resultados.

Para a realização deste estudo, partiu-se de um mapeamento do panorama das pesquisas realizadas sobre criatividade e práticas de ensino, por meio da Teoria do Enfoque Meta- Analítico Consolidado (TEMAC) e da metodologia de revisão narrativa que permitiu consolidar o estudo sobre métodos de ensino no campo da criatividade. Essa etapa inicial possibilitou o desenvolvimento de uma ferramenta de ensino-aprendizagem que utiliza a sinestesia para estimular a criatividade no contexto de aulas de moda. Essa ferramenta foi aplicada em uma disciplina optativa denominada “Estudos dirigidos em *Design 2*”, no curso de *Desing* na Universidade de Brasília, que teve como foco o processo criativo sinestésico para *design* de moda, a fim de testar sua aplicação e obter relatos de como impactou o processo criativo dos alunos. Por fim, analisaram-se qualitativamente os resultados de acordo com as avaliações e materiais coletados em sala, assim como a reformulação da ferramenta para uso de docentes em outras disciplinas e universidades.

Esta pesquisa está estruturada em 4 principais capítulos. O primeiro capítulo trata da revisão teórica, onde foi abordado os conceitos de criatividade e processo criativo, como também a relação entre a moda, o capitalismo e a criatividade, seguidos pela discussão sobre o ensino de criatividade em cursos de moda e por fim, os conceitos de sinestesia. O segundo capítulo trata-se dos métodos utilizados para construção dessa dissertação, deste modo, apresenta como foi feita a revisão teórica, como feito a ferramenta e detalhes de sua aplicação e por fim os entrelaces feitos na discussão.

O terceiro capítulo trata-se da criação e aplicação da ferramenta, seus embasamentos e seus resultados. E o quarto capítulo, apresenta a discussão sobre a aplicação da ferramenta relacionando com as características de um criativo e comportamentos de um docente, e ainda, a versão atualizada da ferramenta disponibilizada para uso de outros docentes. E o texto finaliza com as considerações finais acerca desta pesquisa como um todo.



2. REVISÃO TEÓRICA

Neste capítulo serão tratados os conceitos de embasamento desta pesquisa, como o que é criatividade e como são definidos processos de criação; como se dá a relação entre o ser criativo e a contemporaneidade; assim como a moda e sua relação com o criativo e criatividade na educação. Além disso, também serão abordados o conceito de sinestesia e suas manifestações mais comuns no *design*.

2.1 Criatividade e processos de criação

A criatividade, em um senso comum, está atrelada à capacidade artística, limitada à arte, porém o ser humano, em sua essência, possui a capacidade de transformar algo em novo, de reinterpretar. O conceito de criatividade passou a ser estudado em meados de 1950, por estudiosos do campo da psicologia, como Joy Paul Guilford (Pedreira, 2019). As discussões iniciais sobre criatividade eram limitadas ao conceito de inteligência, assim como a qualquer aspecto do funcionamento intelectual (Alencar e Fleith, 2001). Deste modo, acreditava-se que a capacidade criativa era um dom divino, obtido ao nascer e que não poderia ser adquirido por outros meios. Desde então, a criatividade é um conceito que tem sido discutido, e vem sendo redefinida de várias maneiras, desde a resolução de problemas, até a criação de algo novo.

Segundo Weisberg (2006), a criatividade pode ser vista como um processo de identificação de necessidades e geração de soluções inovadoras. Já Ostrower (2014) afirma que criar é formar, dar forma a algo novo, atribuir novas coerências, novas abordagens. Afirma ainda, que o homem possui o mais singular dom, que é “ser fazedor” (*homo faber*). De Certa forma, o homem carrega consigo a capacidade de perceber todas as coisas ao seu redor, como a luz, o calor, cheiros, sons, cores, e as suas associações criam algo novo, uma nova forma de experienciar o mundo. “A criatividade não seria então, a própria sensibilidade” e ela é inerente à condição humana (Ostrower, 2014, p. 17).

O processo criativo se apresenta como uma extensão do ser, enfatizando o meio em que se vive, a cultura, e as relações pessoais influenciam na forma de reconhecer-se e consequentemente, de expressar-se.

De acordo com Moraes (2015), a criatividade exige associações remotas, ligações incomuns à maioria, pois tais relações pertencem aos mais distantes contextos. Witty e Lehman (1965 apud Alencar e Fleith 2009), associam a criatividade a transtornos mentais, comparando-a à imaginação utilizada para compensar a realidade cotidiana. Nesse raciocínio, a criatividade assume um papel central, pois Flusser (2007) descreve o *designer* como um “conspirador malicioso” responsável por distorcer a realidade para criar novas perspectivas.

Ostrower (2014) define o processo de criação como um potencial inerente a todos os seres humanos, que se manifesta através da percepção, intuição e imaginação. A autora enfatiza que a criatividade não é uma propriedade exclusiva de poucos, mas sim uma capacidade universal que se desenvolve em um contexto social, econômico e cultural. Ela argumenta que os processos criativos são essencialmente intuitivos e que a consciência do indivíduo se forma dinamicamente ao longo de sua experiência, refletindo suas necessidades e transformações. Portanto, a criatividade é vista como um fator importante para a realização e transformação do ser humano em sua interação com o mundo.

Ostrower afirma que criatividade não é apenas atribuir forma ao novo; é definida como um processo intrínseco à condição dos seres, moldando as experiências humanas, as ações e as emoções. Além disso, não é restrita a nenhum grupo mais intelectualizado. A lógica da autora destaca a criatividade da seguinte forma: (1) Processo contínuo que envolve a experimentação e a reorganização em um fluxo dinâmico no plano dos sentidos (internos ao ser humano) e da vida material/produção; (2) Liberdade/transgressão que é a capacidade de estabelecer ou destruir padrões nos mesmos planos já citados; (3) Compactação ou integração, sintetizando todas as experiências da cultura e da sociedade em algo novo e original. (4) Expressão como a capacidade de externalizar a criatividade na dimensão emocional e simbólica, ou seja, dar sentido às coisas e conectar o indivíduo à realidade; (5) Democratização da criatividade, ou seja, a ampla disseminação desse conhecimento por meio da educação, intrinsecamente ligada ao desenvolvimento humano e, por sua vez, à transformação social.

No entanto, Alencar e Fleith (2009) defendem que para desenvolvimento de atividades que exigem criatividade, o indivíduo precisa possuir certos traços de personalidade e algumas características cognitivas. McKinnon (1964 apud Alencar 2001), informa que a criatividade verdadeira possui três características, a novidade, a adaptação à realidade e a inclusão de

avaliação, elaboração e desenvolvimento da ideia original. Já Barron (1969) afirma que os indivíduos mais criativos estão sujeitos aos seguintes traços: (1) maior tolerância à desordem e à complexidade; (2) independência de julgamento; (3) desinteresse em controlar impulsos; (4) alto índice de energia; (5) receptividade à impulsos e fantasias; (6) seguir a intuição; (7) espontaneidade; (8) maior índice de originalidade.

Há importância nas características definidas por Barron, não no âmbito de só ser um criativo quem as possui, mas em que o criativo desenvolve seu processo a partir delas. A tolerância à desordem e a complexidade vem do lugar onde é necessário passar pelo momento de desespero para fluir as ideias, assim como a independência de julgamento que fundamentará a originalidade e a confiança em produzir. Os impulsos, a energia e as fantasias representam o poder imaginativo, onde a mente se encontra em expansão. Já a intuição, a espontaneidade e a originalidade dizem respeito ao reconhecer-se e respeitar o próprio processo. Essa desenvoltura é necessária no processo criativo, para que o produto, as ideias, não se percam na insegurança, na dúvida e nos padrões impostos.

A identificação das características mencionadas por McKinnon (1964) e Barron (1969) ressaltam que a criatividade não é apenas um dom inato, mas também um conjunto de habilidades e, principalmente, disposições que podem ser cultivadas. A capacidade de lidar com a complexidade e a desordem, assim como a abertura para novas ideias, são fundamentais para a geração de soluções inovadoras e originais. Portanto, fomentar esses traços pode ser importante em ambientes educacionais que buscam estimular a criatividade.

Amabile (1996) faz um interessante apontamento sobre as características de um criativo, onde afirma que é necessário haver motivação pessoal pelo objeto ou tema em que um criativo trabalha, a paixão faz o indivíduo correr riscos e usar abordagens mais criativas, mas da mesma forma que a paixão motiva, as metas externas ao cumprimento da atividade podem afetar negativamente o seu processo criativo.

O propósito faz o caminho valer a pena, pois apesar de interferências externas, o indivíduo encontra um motivo para continuar e produzir. A superação de quaisquer barreiras se dá pela motivação e o processo criativo funciona de forma semelhante, uma vez que desafia o *designer*, e a motivação o lembra a importância do ponto de chegada.

A filosofia explica a arte como ideias estéticas, nas quais a imaginação é responsável, e por consequente, agente ativo na criação artística do gênio (Gomes et al, 2017). Gomes et al (2017) usa dos conceitos kantianos de gênio, espírito e sublime para definir a atividade de artistas, defendendo que o gênio é o talento inato, que ao apresentar suas ideias estéticas, transmite seu espírito. O espírito por sua vez é o que o telespectador recebe ao contemplar uma arte bela, produzida pelo gênio, além disso o espírito só pode ser fruto da experiência,

onde une-se imaginação e razão. Outra definição importante para essa relação, é a diferença entre belo e o sublime. O belo está sujeito ao objeto sensível e o sublime é aquilo que choca as emoções. Gomes et al (2017, p. 3) afirma ainda que, “o sublime é o que artistas buscam, mas que apenas o gênio consegue fazer”.

Levando em consideração os apontamentos acima, supõe-se que o talento inato é o que torna o artista capaz de produzir obras que gerem sentimentos genuínos no telespectador, trazendo à tona o dom artístico separado da consistência e dedicação, que não se aplica ao potencial do criativo, uma vez que a criatividade não é fruto de um dom que caiu do céu, mas sim parte intrínseca do ser humano. Ou seja, o talento criativo inato é irreal, uma vez que se estabelece diante de diversas práticas e processos, e que acima disso, diz respeito ao indivíduo e a relação com o meio.

2.2 Contemporaneidade e criatividade

Parte dos autores que estudaram e escreveram sobre criatividade, dão uma significativa importância para a originalidade dentro dos processos criativos, onde Guilford (1967) considera a originalidade diretamente proporcional à criatividade. O grau de originalidade é condicionado ao critério de raridade, quanto mais improvável um resultado, ou quanto menor é a probabilidade de outros pensarem na mesma opção, maior é a originalidade.

Na realidade atual, os conceitos de original têm-se esvaído, de forma que nada é pensado totalmente do zero (Bourriaud, 2009), afetando a criatividade. A princípio, originalidade é definida, pelo dicionário *Oxford Languages* como “capacidade para expressar-se de modo independente e individual”, a palavra surge do termo origem, enfatizando o conceito de ser originário, o primeiro. Mas atualmente vive-se uma época de interpretações e pós-produções, além de uma era de informação e facilidade de acesso.

Veiga et al (2020) afirma que a contemporaneidade é marcada pela globalização e massificação da tecnologia, o domínio da mídia, faz com que o mundo ocidental viva pelo excesso e não pela falta. Ela afirma também que essa é a época da ausência da falta, e que o excesso vivido sobrecarrega o eu criativo, gerando confusão, insegurança e indecisão. O indivíduo não possui mais abertura para ser criativo, isso gera um questionamento de como pode-se criar em um mundo que tudo já existe e está em todo lugar.

O estilista Alexandre Herchcovitch (informação verbal) em uma entrevista no evento Interfashion Brasília 2024, afirma que sua forma de ser criativo em tempos contemporâneos é a forma que ele se coloca em suas produções, a sua visão, suas particularidades como

indivíduo, isso torna suas criações individuais e de certa forma originais, diante de um contexto de cópias.

Edelkoort (2015) diz que a educação atual forma *designers* de moda de passarela, que alimentam a moda como ela já é. Em tempos de excesso, o *designer* precisa ser cuidadoso com suas criações e principalmente com suas referências. Deste modo, os educadores desses *designers* possuem um papel importante em sua formação, essencialmente no ensino de processo criativo, de forma que os alunos sejam capazes de inserir sua individualidade em seus projetos, a fim de que não dependam dos excessos das mídias para criarem.

2.2 Moda e criatividade

2.2.1 Contextualização da atuação do *designer* e o sistema capitalista

Antes de falar de moda propriamente, é necessário compreender que o sistema de produção vigente, interfere diretamente na criação, produção e consumo, conduzindo comportamentos. A realidade capitalista, que prioriza o lucro em menor tempo possível, fez com que a moda seguisse o mesmo padrão de produção, exigindo mais de seus *designers*. A produção que molda os aspectos sociais e cria consumidores menos conscientes, molda, além disso, o comportamento e os produtos fornecidos. Consoante a isso, Marx (2015) afirma que “a produção, por conseguinte, produz não somente um objeto para o sujeito, mas também um sujeito para o objeto”. O consumo de moda passou a ser efêmero, assim como o seu consumidor.

De acordo com Contino (2019) a profissão do *designer* surgiu na necessidade de divisão entre atividades, separando a criação, a produção e a venda, ainda na era da manufatura. A autora exemplifica abordando a produção de cerâmica, onde o *designer* surge como quem prepara as instruções para quem executa. Durante o processo de produção, as cerâmicas acabavam diferentes no final da cadeia, uma vez que diversas mãos produziam desde a primeira etapa, sem instruções bem definidas, deste modo, o *designer* surge como criativo, quem resguarda a qualidade do processo.

Contino relaciona ainda, o *designer* como vítima do sistema capitalista, que cria uma competição entre funções, além de dar holofotes fajutos para certas atuações, que a acaba reverberando na “superioridade” que o *designer* dá a si mesmo. A autora atribui essa importância ao processo criativo, uma vez que no processo de produção, o *designer* se reconhece como o criativo, como por exemplo, diretores criativos de marcas de luxo.

Uma das definições sobre criatividade mencionadas no capítulo anterior, na qual relaciona o *designer* como “solucionador de problemas”, a autora se refere como uma ingênua utopia, pois a quais problemas essa definição se refere? Reais ou capitalistas?

Assim, o capitalismo é responsável, não por humanizar o trabalhador, mas desumanizá-lo, envolvendo em práticas que possuem sempre a mesma finalidade, o acúmulo de capital. E nesse aspecto, também submete a arte aos seus padrões, a valorizando apenas se ela se destinar ao mercado. Em detrimento do mercado, a moda passou a fazer parte dessa produção em prol do capital, e enfatizando o lucro em menor tempo, as *fast fashions* se expandiram exponencialmente.

2.3.2 Fast fashion e Slow fashion

A moda sempre foi conhecida pela sazonalidade e busca constante em proporcionar o novo. Svendsen (2010) defende que a moda não se apega ao conceito real de inovação, ela se alicerça no “novo pelo novo”, com o objetivo de ser novidade apenas naquele momento. Com o surgimento do *prêt-à-porter* (pronto para vestir), a moda foi abrindo espaço para o surgimento de marcas que atendem os princípios capitalistas, produzindo em menor tempo, com pouco investimento e maior lucro. O *prêt-à-porter* abriu espaço para as *fast fashions*, marcas caracterizadas pelo pouco tempo de produção entre coleções. O termo *fast fashion* surgiu a partir do *fast food*, pois devido a popularização das comidas rápidas e pré-prontas, a moda passou a seguir um ritmo semelhante. E para uma produção acelerada, a moda precisou assumir o novo pelo novo.

A moda que era caracterizada por desenvolver coleções por estação, se tornou tão rápida, que passou a produzir com ciclos de produção incansáveis e entregas expressas, deste modo, a moda *fast fashion* se solidificou, transformando o ciclo de lançamentos em corridas. O formato mais popular das *fast fashion* atuais são os lançamentos a cada estação, mas é possível notar que esse tempo de três meses tem sido reduzido drasticamente, como, por exemplo, nas coleções da SHEIN¹, levando as marcas a fazerem lançamentos mensais e até semanais.

Esse processo de aceleração de coleções surge não só pela busca dos proprietários de marcas pelo lucro exacerbado, mas assim como Marx (2015) afirma, os consumidores foram moldados para perpetuarem essa cadeia, em busca de novidades a todo tempo, com menor preço e com tempo de entrega mais rápido. E em concordância com a demanda, as marcas se adaptaram a essa aceleração, criando uma cadeia competitiva. Essa dinâmica de demanda e produção gera consequências na atuação do *designer* como criativo, e então o princípio de ser inovador é abandonado, assim que o *designer* encontra o “novo pelo novo”.

Svendsen (2010) também afirma que a moda é criada baseada em outras anteriores, as tendências são moldadas com elementos das coleções passadas. Como por exemplo o comprimento das saias, se antes estavam longas, elas tendem a encurtar e logo em seguida

¹ Corporação varejista chinesa de venda e distribuição de produtos on-line, em especial de vestuário.

a alongar-se novamente. Em contrapartida, as marcas autorais e a valorização do *slow fashion*, tem crescido.

As marcas *slow fashion* consistem em uma modificação do processo de consumo, em um consumo ético e mais sustentável. Deste Modo, como uma das muitas estratégias do *slow fashion*, a produção sob demanda, atendendo a públicos mais específicos, é conhecido como produção autoral, que valoriza as produções mais lentas e roupas atemporais. Já as *fast fashions* buscam produzir de forma mais comercial, que atende as grandes massas, visando o lucro e adequando seus produtos às tendências em vigor.

Boa parte das marcas atuais se enquadram como *fast fashion*, com coleções comerciais momentâneas, e isso gera uma pressão sobre o *designer* de moda responsável pela criação, moldando sua produção à ideia de que maior quantidade é melhor. Devido ao cenário de domínio do mercado pelas *fast fashions*, a maior parte das oportunidades de emprego pertence a elas. Nesse modelo, o prazo curto, as limitações e as tendências são os principais responsáveis pelo comprometimento da capacidade criativa do *designer* de moda. Em oposição a esse modelo, está a *slow fashion*, em que a criação de coleções autorais, que se preocupam em ser atemporais, possui maior flexibilidade no processo de realização, o que proporciona aos *designers* de moda maior liberdade ao criar.

Considerando ambos os modelos de produção, entende-se que a criatividade possua grande importância na criação de moda, pois permite que *designers*, apesar de tendências efêmeras, ofereçam peças que possam ressoar a identidade cultural e individual dos consumidores. Deste modo, este trabalho assume que em ambas as modalidades mencionadas possam aproveitar-se da criatividade para destacar-se, mesmo a *slow fashion* possibilitando maior liberdade para que o *designer* seja criativo, a *fast fashion* também necessita que *designers* tenham criatividade para se diferenciar no mercado competitivo global.

Erner (2015) afirma que apesar de não ser possível adivinhar as próximas tendências, mas há alguns meios que os criadores encontraram em diminuir os riscos de lançamento de um novo produto. Ele cita a lei de Poiret e a lei da obsolescência, uma defende que tudo que se encontra exagerada tende a decair e sair de moda, a outra estabelece um prazo para que as tendências caiam. Atualmente, tem-se diversas organizações que se responsabilizam pelo mapeamento de tendências, deixando de ser uma área enigmática, tornando as previsões mais assertivas, como por exemplo a *Worth Global Style Network (WGSN)*. Mas apesar de entregarem uma estimativa de tendências que facilitam o processo de criação, também desenvolvem um cerco sobre a liberdade criativa do *designer*. O *designer* de moda precisa estar atento a todas essas variáveis, e ainda conseguir exprimir personalidade em seus produtos, para que a marca se destaque entre milhares.

Esses entrelaces de variáveis têm se tornado uma grande dificuldade no processo de criação de coleções rápidas e não duráveis. Deste modo, o ensino-aprendizagem de criatividade e de projeto de moda precisa acompanhar as demandas do mercado, formando *designer* capazes de se adequar ao mercado sem perder sua capacidade criativa.

A criatividade possui grande importância na criação de moda, pois permite que *designers* de moda transcendam as tendências efêmeras e ofereçam peças que realmente ressoem com a identidade cultural e individual dos consumidores. Deste modo, este trabalho assume que em ambas as modalidades mencionadas acima (*fast fashion* e moda autoral) podem aproveitar-se da criatividade para destacar-se no mercado, mesmo a moda autoral tendo maior liberdade para ser criativo, a *fast fashion* também necessita de criatividade para diferenciar-se.

2.4 Criatividade e a educação

A relevância de aprender criatividade reside na sua capacidade de impulsionar a inovação e a resolução de problemas em diversos contextos. Estudos mostram que a criatividade pode ser desenvolvida através de métodos pedagógicos específicos, estimulando o pensamento crítico e a capacidade de gerar novas ideias. Antes de entender como a criatividade pode ser ensinada, precisa-se compreender se a criatividade pode, de fato, ser ensinada.

A questão de se a criatividade pode ser ensinada, tem sido amplamente debatida, com muitos estudiosos concordando que, apesar de usarem o termo ensinar, a atitude é de fato estimular ou promover.

Em uma pesquisa realizada na Universidade Dokuz Eylul da Turquia, Çubukcu e Dunder (2007) afirmam que a criatividade pode ser ensinada principalmente através de estimulação visual. No curso de arquitetura da universidade, foram aplicados aos alunos uma atividade de desenho geométrico, uma parte da turma não recebia qualquer estímulo ou referência, enquanto a outra recebia referências visuais. Os alunos que obtiveram referências cumpriram a atividade de forma mais leve e proveitosa, já a outra parte apresentou dificuldade em concluir a atividade. A pesquisa indica que quando guiados diante de um processo criativo, o aluno aumenta sua percepção e capacidade criativa.

Thomas (2007) defende que a criatividade pode ser ensinada, mas não de forma rigorosa, e sim a partir de um diálogo entre as estimulações do professor e as percepções do aluno. Alencar e Fleith (2001) usam termos como promover, propiciar e estimular, quanto ao papel do professor diante a educação, em contextos de salas de aulas diversas, não

especificamente em aulas sobre criatividade. Porém, o professor colabora com encorajamento de algumas atitudes, como: (1) envolvimento, motivação e persistência; (2) curiosidade; (3) independência; (4) autoconfiança; (5) experimentação.

De acordo com Normawati e Kurniawati (2023), a criatividade pode ser encorajada através de nove tipos de comportamentos dos docentes: (1) encorajando os alunos a aprender de forma independente, (2) ensinando colaboração e integração, (3) motivando os estudantes, (4) desencorajando julgamentos desnecessários, (5) estimulando o pensamento flexível, (6) proporcionando a auto avaliação, (7) escutando sugestões e perguntas, (8) proporcionando oportunidades de experimentação e (9) ajudando os alunos a superar falhas e frustrações.

O docente desempenha um papel importante na criação de ambientes propícios para o desenvolvimento da criatividade, uma habilidade intrínseca aos alunos. Segundo estudos, a criatividade não é apenas um talento inato, mas uma competência que pode ser cultivada através de práticas pedagógicas adequadas (Sternberg, 2010). Ao adotar o termo "ensino-aprendizagem", enfatiza-se a perspectiva em que o professor atua como facilitador do aprendizado, promovendo oportunidades que estimulam a exploração e a inovação. Portanto, ao criar um ambiente que favorece a curiosidade e a experimentação, o educador cumpre seu papel de ensinar.

Jeffrey e Craft (2010) afirmam que ensinar criatividade exige criatividade no próprio processo de ensino. Isso implica que, além de propor atividades e métodos para estimular a criatividade, o docente deve incorporar a criatividade em sua própria prática pedagógica. Maor et al. (2024) complementam essa ideia ao destacar que, se as habilidades criativas do professor forem limitadas, ele não conseguirá fomentar essas competências em seus alunos. Portanto, é essencial que os educadores desenvolvam suas próprias capacidades criativas, pois isso não apenas enriquece suas aulas, mas também serve como modelo para os alunos.

O ensino para o desenvolvimento da criatividade não se reduz à valorização da sensibilidade, pois tem a necessidade de um ensino ao mesmo tempo sensível e crítico, que amplie o olhar do aluno a novas perspectivas das diferentes mídias. A esse respeito, Francez e Sant'Anna (2023, p. 11) indicam que "formar a sensibilidade seria, antes de tudo, desenvolver os sentidos para melhorar a percepção e as habilidades de apreciação", defendendo a importância de focalizar a sensibilidade ao ensinar sobre imagens do cotidiano.

Com a importância do ensino na atuação do *designer* criativo, é preciso compreender como a criatividade tem sido abordada na educação de moda, a princípio no Brasil, o que será visto no próximo subitem.

2.4.1 Ensino de criatividade em graduações de moda no Brasil

Uma vez que esta pesquisa se ambienta em uma universidade brasileira, é necessário compreender como algumas universidades públicas veem abordando a criatividade em suas graduações em moda. Atualmente, há diversas universidades que oferecem curso de bacharel em moda, tanto federais, quanto estaduais. Dessa forma, foi feito um recorte que abrange cinco universidades federais que possuem graduações em moda, sendo elas: (1) Universidade Federal do Ceará; (2) Universidade Federal de Goiás; (3) Universidade Federal de Minas Gerais; (4) Universidade Federal do Piauí; (5) Universidade Federal de Juiz de Fora.

As universidades foram escolhidas baseado no mesmo grau que esta pesquisa se encontra, ou seja, universidades federais, além disso, a pesquisa se limitou aos projetos pedagógicos de cada curso, uma vez que é o documento mais sólido sobre conteúdo do curso.

Com a análise dos Projetos Pedagógicos de cada um dos cursos das universidades mencionadas, é notório que embora alguns apresentem disciplinas voltadas para desenvolvimento criativo, elas possuem uma ênfase em materiais têxteis, uma vez que é o principal material utilizado por *designers* de moda. Apenas a Universidade Federal do Ceará possui uma disciplina, obrigatória, de maior abrangência a criatividade, envolvendo princípios da arte, do têxtil e da resolução de problemas. A seguir estão apresentados o panorama sobre os cursos de cada uma das universidades mencionadas, enfatizando a matriz curricular sobre criatividade e processos de criação.

Universidade Federal do Ceará (UFC)

De acordo com o Projeto Pedagógico do Curso (PPC) de *Design-Moda* implementado em 2023, o primeiro curso de moda foi criado em 1989, elaborado pela professora Lígia Fideles de Souza, e no início se resumia a um Projeto de Extensão. O curso abriu a primeira turma como bacharel em 1997, ainda com o curso intitulado Estilismo em Moda, que logo passou a ser *Design-Moda* em 2011.

Neste novo PPC, o curso possui 2.912 horas, totalizando 182 créditos, com mínimo de 4 anos e máximo 6 anos, com ingresso anual e de carga horária integral. Estruturado em disciplinas obrigatórias e optativas, as unidades curriculares são representadas pelos eixos: História e Pesquisa em Moda, Linguagem Visual, Tecnologia Textil e de Confecção, Gestão de Projeto, Arte e Subjetividade e Especial de Extensão. Cada eixo possui uma variedade de disciplinas relacionadas, mas o eixo que interessa essa pesquisa, é Arte e Subjetividade e Gestão de Projeto, pois são os únicos que apresentam disciplinas relacionadas a criatividade, sendo elas Ateliê Criativo (3º semestre) e Processos Criativos em Moda (1º semestre).

A ementa de Ateliê Criativo apresentada no PPC esclarece que:

Processos criativos em arte e subjetividades, explorando a construção de narrativas próprias em práticas artísticas, com o intuito de instigar o

desenvolvimento de uma poética pessoal e ampliar o repertório criativo do futuro profissional, habilitando-o a solucionar problemas visuais com maior desenvoltura. Elaborar a curadoria dos próprios trabalhos e montar um portfólio artístico, visando desenvolver no estudante um olhar crítico e sensível às questões visuais e ao seu próprio processo criativo (PPC *Design-Moda* UFC, 2022).

O foco da disciplina está relacionado a arte e a criatividade a fim de influenciar o aluno a desenvolver habilidades de resolução de problemas, criando um repertório pessoal e produzindo um portfólio artístico. A ementa também usa como bibliografia o livro *Criatividade e Processos de Criação* de Fayga Ostrower, que também é um dos principais embasamentos dessa pesquisa.

Já a disciplina *Processos Criativos em Moda*, que compartilha da mesma referência de Ostrower citada acima, possui a seguinte ementa:

Conceitos de criatividade dentro do contexto projetual do *design*, estimular o desenvolvimento da criatividade e detectar os entraves criativos, visando conscientizar da necessidade do uso de métodos adequados para a geração de ideias e conceitos no *design* de moda. Conhecer e aprender a utilizar técnicas, métodos e ferramentas de criatividade voltadas ao desenvolvimento de produtos de moda, com o objetivo de capacitar o futuro profissional para atuar com desenvoltura na etapa criativa do projeto (PPC *Design-Moda* UFC, 2022).

É notório que ambas as disciplinas possuem uma característica similar, que se difere na abrangência de processos de moda ou arte.

Universidade Federal do Goiás (UFG)

O Projeto Pedagógico do Curso da UFG, aborda que o curso bacharelado intitulado *Design* de Moda possui 3.020 horas, com formato presencial em turnos vespertino e noturno, e mínimo de 8 semestres e máximo de 14 semestres. A primeira turma de 1996 surgiu por causa da crescente demanda têxtil em Goiânia e regiões.

As primeiras versões do PPC do curso possuíam uma variedade de disciplinas que abrangiam as áreas de Criação, Desenvolvimento de Produtos de Moda, Gestão em Moda, História e Teoria, Comunicação, Produção, Editoria e Crítica. A área de Criação, parte de interesse dessa dissertação, apresentava duas disciplinas voltadas ao desenvolvimento criativo, sendo elas Laboratório de criação e Processos criativos. A disciplina Laboratório de criação possuía carga horária de 64 horas e era obrigatória, e sua ementa se caracterizava em:

Experimentações com materiais diversos e com a construção de objetos tridimensionais. Explora a composição de formas, cores e texturas antes de avançar para a experimentação com formas vestíveis (PPC *Design* de Moda UFG, 1996)

Enquanto Processos criativos se caracterizava em: apresentação dos processos criativos em arte e *design* que sirvam para a análise e concepção de projetos em *design* de moda (PPC *Design* de Moda UFG, 1996). Ambas as disciplinas também possuíam como bibliografia Ostrower (2009).

O PPC foi atualizado, e possui uma nova versão criada em 2023, onde os eixos anteriores foram reformulados, e passaram a ser Linguagem e Expressão, Fundamentos Socioculturais e Históricos, Pesquisa, Gestão e Mercado, Processos, Produtos e Serviços. Deste modo, as disciplinas citadas anteriormente deixaram de existir, e na nova versão não possui nenhuma disciplina nomeada com os termos criatividade, processos criativos ou criação. Acredita-se que os conteúdos foram remanejados para as disciplinas *Design* e Artes Têxteis e Experimentação têxtil presentes no primeiro eixo.

A disciplina Experimentação têxtil possui como ementa:

Desenvolvimento de processos de criação e de construção de objetos com materiais têxteis. Exploração de procedimentos para composição de formas, cores, texturas e interação sensorial. Desenvolvimento de projeto de manipulação têxtil. (PPC *Design* de Moda UFG, 2023).

Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

O PPC do curso de *Design* de Moda da UFMG publicado em 2019 possui carga horária total de 2400 horas e tempo de integralização de no mínimo 8 semestres e no máximo de 14 semestres, e é caracterizado como bacharelado. A primeira versão do curso era intitulada Estilismo e Modelagem do Vestuário, e surgiu do interesse do Professor Eduardo Luiz Luppi em 1984. Em 2009 passou por reestruturação e passou a se chamar *Design* de Moda.

A estrutura didática foi dividida em três eixos: Linguagens, Operacional e Autoral. O eixo de Linguagens estão as disciplinas voltadas ao conteúdo básico de introdução ao *design* do vestuário. Já o Operacional está atrelado a iniciação básica, preparando o aluno para estudo da moda e do vestuário de forma mais específica, com disciplinas de formação intermediária. E por fim o Autoral, fase dos dois últimos períodos, onde o estudo se torna aprofundado, e que capacita o aluno ao Trabalho de Conclusão (TCC) e ao mercado de trabalho.

Na grade curricular encontram-se apenas duas disciplinas com título voltados para criação ou criatividade, sendo elas Atelier de Criação: Projeto (6º período) e Atelier de Criação: Desenvolvimento (7º período). Atelier de Criação: Projeto possui como ementa: Elaboração de projeto, através de análise conceitual e diretrizes necessárias para o desenvolvimento de uma coleção de moda, com Ostrower (2009) como bibliografia básica. Já a disciplina Atelier de Criação: Desenvolvimento possui como ementa: Desenvolvimento de projeto individual para elaboração e criação de uma coleção de moda, que também possui Ostrower (2009) como bibliografia básica.

Universidade Federal do Piauí (UFPI)

O curso bacharelado em *Design* da Moda e Estilismo da UFPI, possui carga horária de 2.910 horas totais em turno noturno apenas, e a duração do curso é de mínimo 4,5 anos e máxima de 7 anos. A estrutura curricular foi oficializada em 2007 e as disciplinas são divididas em blocos semestrais.

Na sua matriz curricular há apenas uma disciplina, prevista para o primeiro semestre de curso, intitulada Laboratório de Criatividade e Materiais Expressivos em Moda, com carga horária de 60 horas. Sua ementa expõe: "Pesquisas experimentais de processos criativos e saberes consolidados historicamente e pragmaticamente em contexto reflexivo relacionadas a fibras e técnicas de tecelagem" (PPC *Design* da Moda e Estilismo, 2007). Em sua grade de optativas não possui nenhuma disciplina com título relacionado a criatividade.

Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)

Já o PPC (2019) da UFJF consta um curso bacharelado em Moda no formato integral, com ingresso no primeiro semestre do ano. O curso possui a carga horária de 2.400 horas totais, com mínimo de 3,5 anos e máximo de 8 anos para integralização total.

A estrutura curricular prevê 3 grandes eixos temáticos: História, teoria e crítica; Fundamentação técnica e experimental; Metodologia do projeto e da pesquisa científica. A grade curricular não possui nenhuma disciplina com título em criatividade de ordem obrigatória, mas possui uma disciplina optativa no eixo 2 intitulada Processos Criativos em Modelagem e de acordo com sua ementa:

A disciplina funciona como um grande laboratório experimental em que a modelagem se insere nos repertórios dos processos criativos, a partir de projetos com temáticas que relacionam o universo das linguagens artísticas (artes visuais, cinema, teatro, literatura, etc) para a construção de produtos vestíveis, nas mais variadas vertentes da moda (PPC de Moda UFJF, 2019).

As universidades apresentam de fato um enfoque no processo criativo na formação de alunos de moda, algumas com mais ênfase no processo criativo artístico, como por exemplo a UFC, que explora a criatividade a partir do desenvolvimento de um portfólio, e as demais com ênfase no processo criativo em têxteis e modelagem. Apesar de ser compreensível o foco em têxteis, o *designer* precisa compreender a criatividade como um todo, levando mais de um aspecto como pontapé para processo de criação. É importante abordar materiais e processos alternativos, pois o profissional a ser formado pode exercer diversas funções no mercado, e a sensibilidade é necessária em todas.

No capítulo 4 desta dissertação apresenta-se uma ferramenta desenvolvida para ensino-aprendizagem de criatividade com foco em processos criativos sinestésicos, que de antemão pode ser utilizado nas disciplinas citadas acima. Embora as disciplinas apresentem um

enfoque em têxteis como processo criativo, possibilitam a aplicação de ferramentas que explorem diversas temáticas como princípio criativo.

2.5 Sinestesia e suas abordagens no *design*

Assim como a criatividade, a sinestesia é um tema estudado por diversos psicólogos, que a associam às capacidades cognitivas de um indivíduo. Ward (2013) defende que uma comum solução para definir o que é sinestesia é associá-la a percepções e experiências simultâneas.

Primeiramente, a sinestesia foi associada a distúrbios cognitivos, com primeiros casos estudados em 1812, com pacientes que apresentavam quadros de confusão de sensações, como associar sons a cores. Uma das causas especulativas era que dois diferentes nervos sensoriais estimulavam um ao outro, causando essa confusão nos sentidos (Ward, 2013).

A sinestesia se manifesta das mais diversas formas, mas sempre relacionando uma sensação à outra, como por exemplo, dor e cor, sabor e cor, cheiro e cor, sons e visualidade, entre outros. Ward (2013) também afirma que as áreas mais comuns a explorar a sinestesia são as artes e a criatividade, principalmente correlacionando cores, texturas, formas e movimentos. De certa forma, a sinestesia é abordada no *design* como uma ferramenta para influenciar a compra de um objeto. O *designer* em suas criações impulsiona o fator de compra estimulando sensações no cliente, como o toque e a cor do tecido, ou aromas em suas lojas que criam uma ambientação proposital.

Silva (2021) propôs um projeto em que abordava métodos sinestésicos em uma disciplina de Linguagem Visual para demonstrar aos alunos do curso de *Design* de Moda a criarem produtos que promovessem essas sensações aos clientes. Substituindo o briefing verbal, receberam apenas dois estímulos, o som e o cheiro, e a proposta era desenvolver um projeto de moda a partir deles. A estimulação do som resultou em um projeto de chapéu inspirado nos conceitos selecionados a partir da letra da música, o cheiro resultou em um painel de imagens que depois foi transformado em esboços de uma coleção. O *designer* contemporâneo busca por maior envolvimento do usuário em seu trabalho, criando projetos mais interativos, imersivos e emocionais (Braidá e Nojima, 2010).

É possível perceber que a relação entre *design* e sinestesia está comumente intrínseca no vínculo entre *designer* e usuário, por mais que a sinestesia seja introduzida na formação, ela é abordada neste eixo. Mas Ward et al (2008) defende que as atípicas experiências com sinestesia também podem prover inspiração para atividades criativas, por meio de associações de conhecimentos. Enfim, a forma como pode-se experienciar o mundo por meio do sistema sensorial, é capaz de capacitar *designers* a produzirem projetos a partir de suas percepções.



3. MÉTODOS E MATERIAIS

Este capítulo aborda a construção da pesquisa como um todo, considerando as principais fases: a abordagem metodológica da revisão teórica e como foi estabelecida o material de estudo, a construção da ferramenta e a aplicação, discussão e reformulação da ferramenta.

3.1 Caráter da pesquisa e abordagem metodológica da revisão teórica

Esta pesquisa possui uma abordagem metodológica teórico-prática, além de uma pesquisa propositiva e qualitativa, que a partir de um levantamento bibliográfico, propõe uma ferramenta de ensino-aprendizagem explorando os temas criatividade, ensino e *design* de moda. Desse modo a pesquisa foi conduzida da seguinte forma: (1) levantamento de fontes e autores por meio da Teoria do Enfoque Meta Analítico Consolidado (TEMAC); (2) leitura de literatura sobre o tema criatividade; (3) estudo de teorias de aprendizagem; (4) desenvolvimento da ferramenta; (5) aplicação da ferramenta e coleta de dados; (6) análise e discussão dos resultados; e (7) reformulação da ferramenta.

Na primeira fase, realizou-se um levantamento teórico prévio, usando revisão de meta-análise por meio da Teoria do Enfoque Meta-Analítico Consolidado (TEMAC) para mapear métodos usados para ensinar criatividade no cenário atual sobre o tema. Essa revisão foi conduzida por meio de palavras-chaves e de operadores booleanos, para gerar uma combinação de resultados que apresentassem o tema central – ensino de criatividade na moda. O motor de busca usado foi “*teaching practices*” AND “*creativity in fashion*” OR “*education**” AND “*creativity in fashion*”, que gerou 99 resultados, dos quais apenas 61 tinham relação com o interesse de pesquisa. Para leitura completa dos artigos, foi usado o critério de artigos com maior número de citações, totalizando os dez mais citados. O método TEMAC foi usado nesta pesquisa apenas para obtenção de embasamento teórico acerca do tema, pois esta pesquisa não se resume a uma revisão.

Além da revisão de meta-análise, foram consultados livros e periódicos clássicos sobre o tema da criatividade, como Ostrower (2014) e Alencar e Fleith (2003). Em seguida foi usado o método de revisão narrativa na base de dados WOS para obtenção de fontes e do estado da arte sobre sinestesia e ensino de criatividade.

Os conteúdos sobre moda foram apoiados em livros e artigos provenientes de uma pesquisa livre e indicação da orientação e da banca de qualificação, a fim de construir as referências sobre os processos de moda atuais. Deste modo, livros como "Sociologia das tendências" (Erner, 2015), "Moda, Uma Filosofia" (Svendsen, 2010) embasaram a pesquisa em moda. E para a construção da contextualização da moda, foram usados a tese de doutorado de Joana Martins de Contino (2019) e "Grundrisse: manuscritos econômicos de 1857-1858 – esboços da crítica da economia política de Marx" (2015).

3.2 Desenvolvimento da ferramenta

Após as pesquisas teóricas, foi desenvolvido a ferramenta para ensino de processos criativos aplicando os conceitos de sinestesia. A ferramenta foi criada a partir da pergunta desta pesquisa: "Como ensinar criatividade de forma criativa, explorando experiências sinestésicas para desenvolver potencial criativo em projetos de moda em prol da originalidade?"

Como primeira fase do desenvolvimento da ferramenta, foi necessário um estudo prévio sobre teorias de aprendizagem e métodos de ensino, deste modo, para maior aprofundamento, foi cursado uma disciplina sobre "*Design* e Educação" no PPG *Design* da UnB. A disciplina aconteceu no primeiro semestre de 2024, antecedendo a construção da ferramenta e aplicação da mesma. Durante esta disciplina foram abordadas diversas teorias de aprendizagem, além de atividades voltadas para desenvolvimento de um artigo final, que abordou a aplicação do *design* no ensino. A disciplina resultou na prévia da ferramenta apresentada no tópico 4 desta dissertação.

No decorrer da disciplina, foram identificadas diversas teorias que poderiam ser usadas na construção da ferramenta, mas por fim, pela afinidade com o projeto e interesse, foram escolhidas a Aprendizagem Significativa desenvolvida por Ausubel (Ostermann e Cavalcanti, 2011), por abordar a experiência do aluno como base para novos conhecimentos, e a corrente filosófica Construtivista (Piaget) e Pragmatista (Dewey, Peirce, James) (Ostermann e Cavalcanti, 2011), por enfatizarem o conhecimento aplicado a realidade.

Após a definição das teorias de aprendizagem, foi desenvolvido um planejamento inicial do que poderia ser a ferramenta. À princípio, as relações entre os sentidos foram definidas, levando em consideração a revisão teórica sobre sinestesia, juntamente com a etapa de desenvolvimento de coleção de moda que seria aplicada a ferramenta.

Na tabela 3, pode-se ver como foram distribuídos os conteúdos, atividades, materiais e exposição teórica de acordo com cada sentido, e sua aplicação nas etapas projetuais de moda.

Tabela 1: Distribuição dos conteúdos e sentidos.

Aulas	Sentido	Proposta/ correlações
-------	---------	-----------------------

1 e 2	-	Apresentação e produção do <i>sketchbook</i> artesanal
3 e 4	Memória	Memórias de infância e abstração de formas
5 e 6	Olfato	Psicologia das cores, cartela de cores e experimentação olfativa
7 e 8	Paladar	Estamparia geométrica e modular
9 e 10	Audição	<i>Design</i> de superfície
11 e 12	Visão	Modelagem 3D e arte <i>Pop up</i>
13 e 14	Tato	Exploração autônoma
15 e 16	-	Desenvolvimento do projeto final

Fonte: autoria própria, 2024.

A ferramenta foi aplicada no segundo semestre letivo da UNB, que se iniciou em outubro de 2024 e finalizou em fevereiro de 2025. Foi aplicada em uma disciplina optativa denominada "Estudos Dirigidos em *Design* 2?", na graduação de *Design* da Universidade de Brasília, que possui carga horária de 30 horas. A turma tinha 14 alunos matriculados e era uma disciplina optativa. Aconteceu no Labmoda às terças-feiras das 16 horas às 17:50h.

Desse modo, foi construído o plano de aula no escopo exigido pelo departamento, levando em consideração as 16 aulas obrigatórias no semestre letivo. Cabe-se esclarecer que a ferramenta é um guia inicial que conduziu as aulas de forma fluida, abraçando qualquer contratempo e principalmente o envolvimento dos alunos, pois a participação e engajamento deles são cruciais. Ademais, como versão inicial, a ferramenta foi adaptada no decorrer da aplicação, levando em consideração as variáveis, como por exemplo o tempo levado na produção de cada atividade proposta.

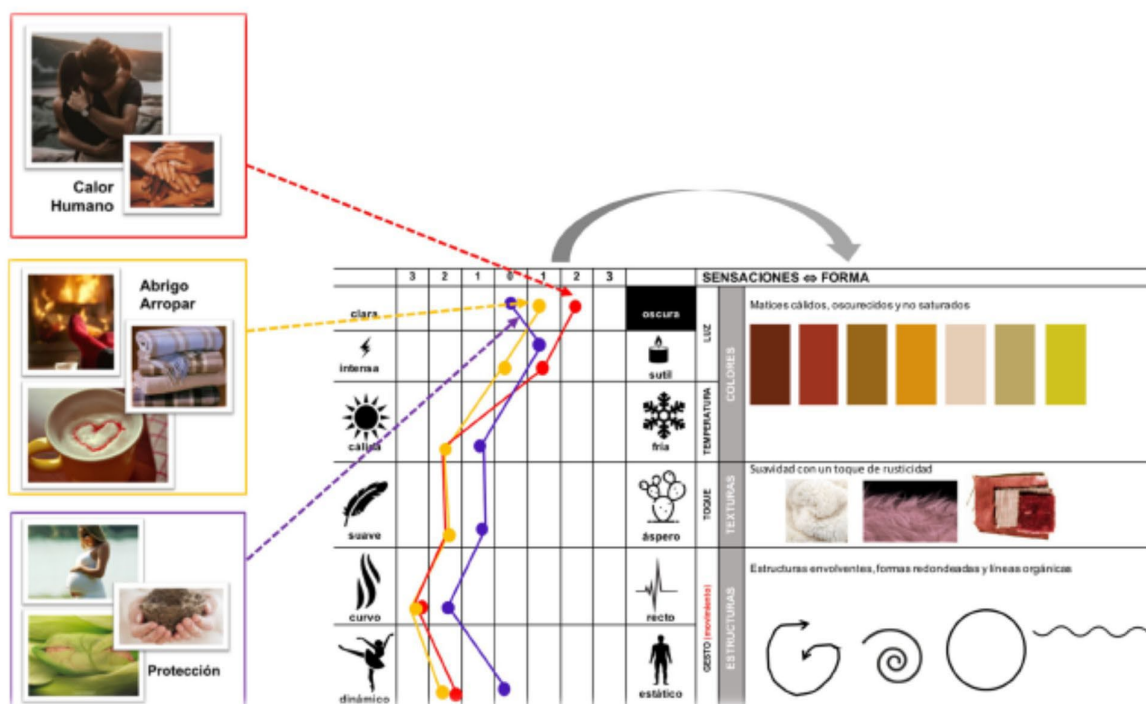
3.3 Materiais e demais ferramentas utilizadas na aplicação

No decorrer das aulas foram utilizados alguns materiais de apoio essenciais para realização das atividades em cada sentido, sendo eles: (1) Mapa de Categorias Expressivas (Sanches, 2017); (2) planejamento de estamparia; (3) construção de estampa modular.

O Mapa de Categorias Expressivas (MCE) é uma ferramenta que auxilia a construção de características expressivas em um projeto, podendo resultar em cores, texturas e estruturas. Utilizando uma escala onde se encontram dois opostos, podendo ser marcado numa escala 3-2-1-0-1-2-3, onde os opostos são relacionados à luz, temperatura, toque e movimento, resultando respectivamente em cores, texturas e estruturas, como pode ser visto na figura 1. De acordo com Sanches (2017), o MCE é:

a ferramenta destina-se à síntese e comunicação de conceitos de configuração e foi concebida a partir de uma combinação de técnicas, incluindo o *moodboard*, escala de diferencial semântico, verbos de ação e mapa mental (Sanches, 2017 p. 164).

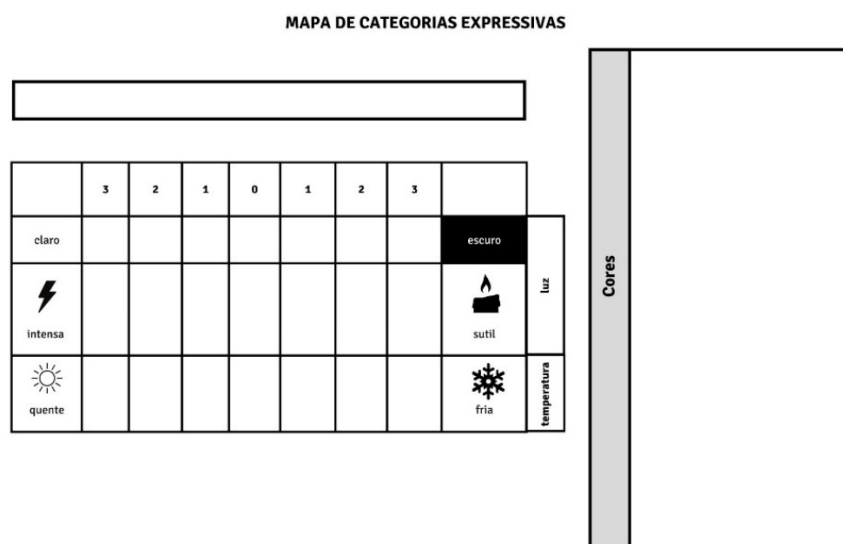
Figura 1: Mapa de categorias Expressivas original.



Fonte: Sanches, 2024.

Deste modo, o MCE foi usado em duas aulas, definição de cartela de cores e estamparia modular. A ferramenta foi adaptada para que se encaixasse apenas no conteúdo previsto para cada aula. Para definição de cartela de cores era interessante que abrangesse apenas os aspectos de luz e temperatura, para não gerar confusão. Na figura 2 pode ser visto como a ferramenta foi apresentada aos alunos:

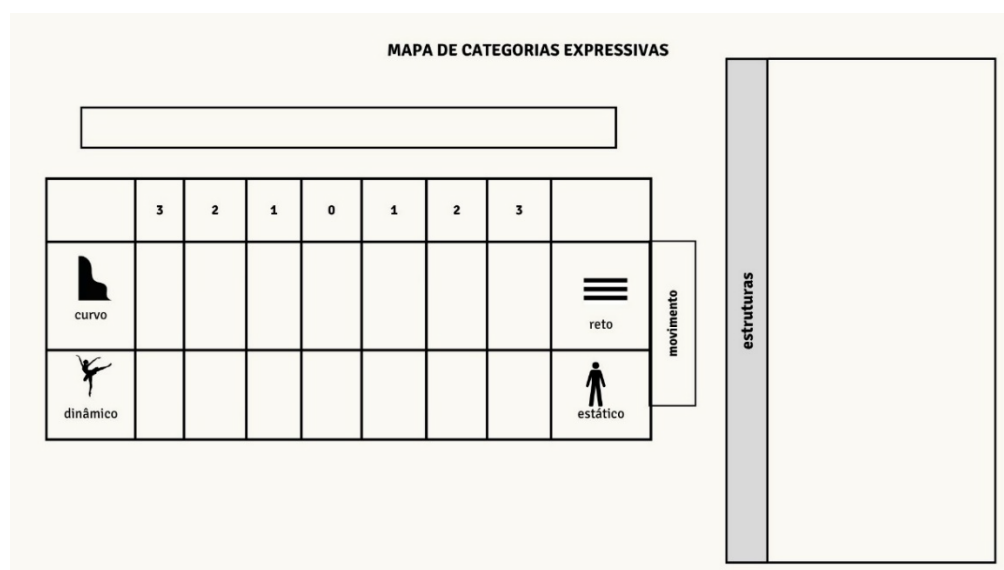
Figura 2: MCE adaptado para definição de cores.



Fonte: Adaptado de Sanches, 2017.

Além disso, o MCE também foi usado em mais uma aula, a de estampa modular, mas possuindo apenas os aspectos de movimento, para resultar em algumas estruturas a serem usadas para o módulo. O MCE para definição de formas pode ser visto na figura 3.

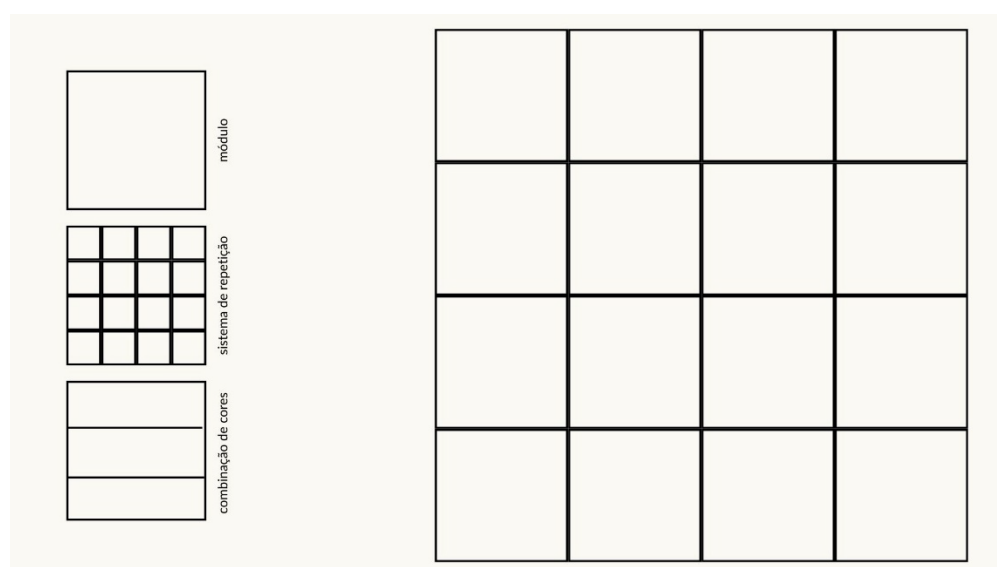
Figura 3: MCE para definição de formas.



Fonte: Adaptação de Sanches, 2017.

A Construção da Estampa Modular (CEM) também foi usada na aula de estampa em conjunto com o MCE. A CEM (Figura 4), de autoria desconhecida, é uma tabela usada para definir alguns elementos para construir uma malha estampada. Ela possui espaços para definir o módulo, o sistema de repetição, cartela de cores e a malha de 20 centímetros por 20 centímetros, onde cada módulo é replicado montando a estampa.

Figura 4: Construção de Estampa Modular.



Fonte: autoria desconhecida.

E por fim, o Planejamento de Estamparia (PE), de autoria desconhecida, utilizada também nas aulas sobre estamparia, possui o papel de guiar o processo de escolha dos elementos para construção de uma estampa figurativa com encaixe perfeito. Ela provê os campos para ideias, figura, elementos de preenchimento, cartela de cores, planejamento e organização. A PE pode ser vista na figura 5.

Figura 5: Planejamento de Estamparia.

ideias	Figuras	Elementos de preenchimento																														
Combinação de cores <table border="1"> <tr> <td>☐</td> <td>☐</td> <td>☐</td> <td>☐</td> <td>☐</td> <td>☐</td> </tr> <tr> <td>☐</td> <td>☐</td> <td>☐</td> <td>☐</td> <td>☐</td> <td>☐</td> </tr> <tr> <td colspan="6"> </td> </tr> <tr> <td colspan="6"> </td> </tr> <tr> <td colspan="6"> </td> </tr> </table>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐																			Planejamento	organização
☐	☐	☐	☐	☐	☐																											
☐	☐	☐	☐	☐	☐																											

Fonte: autoria desconhecida.

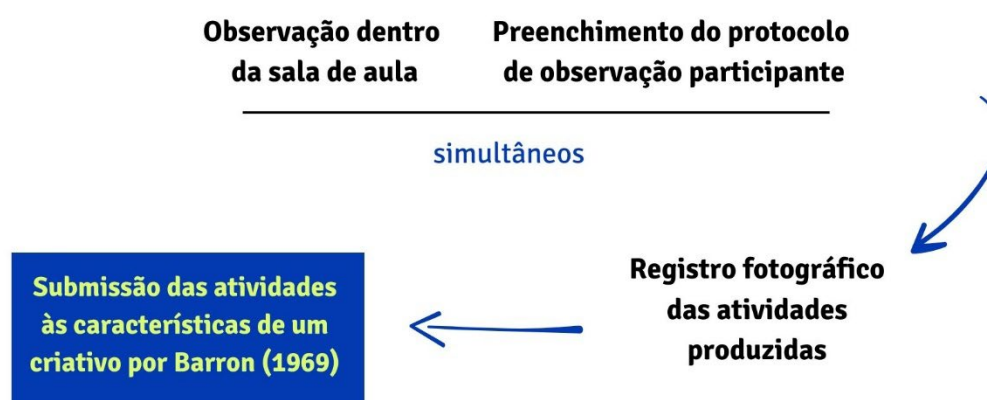
3.4 Aplicação, discussão e reformulação da ferramenta

Como etapa de teste da ferramenta, foi ministrada a disciplina Estudos Dirigidos em *Design* 2, com o tema “Processo Criativo para *Design* de Moda”. A disciplina aconteceu nas terças-feiras das 16 horas às 17h e 50 min, iniciando no mês de outubro de 2024 e finalizando no mês de fevereiro de 2025 (2024. 2 do calendário de graduação da UNB). A turma tinha 14 alunos e aconteceu na sala Labmoda. Como dito, foram ao todo 16 aulas de 1:50 horas, totalizando uma disciplina de 2 créditos (30 horas).

Durante a aplicação da ferramenta na disciplina supracitada, foram colhidos os dados para avaliação do impacto da sinestesia no processo criativo dos alunos. Essa coleta de dados foi feita por meio de três ferramentas: (1) observação de atividades dentro da sala de aula; (2) preenchimento do protocolo de observação participante; (3) registro fotográfico de todas as atividades produzidas pelos alunos. Abaixo, na figura 1, está apresentado o esquema de coleta de dados e sua ordem de execução.

Figura 6: Esquema de coleta e avaliação de dados.

Fases da coleta de dados e suas ferramentas:



Fonte: autoria própria, 2024.

A observação em sala se deu de forma livre, analisando os comportamentos dos alunos durante todas as fases de cada aula: (1) durante a explicação teórica; (2) durante a realização das atividades; (3) durante as discussões em grupo; (4) durante as trocas entre alunos em momentos de descontração; (5) durante as apresentações. Ao fim de toda aula os comportamentos mais relevantes foram listados nos protocolos de observação participante.

O protocolo de observação participante foi estabelecido para que a docente pudesse mapear os resultados de cada aula, compreendo a ação da sinestesia e como coleta de dados para construção da discussão.

A tabela sobre as observações realizadas apresentava as seguintes definições: dia da observação, duração, o objetivo de aula, como exemplo o sentido e a competência desejada, as características do grupo (campo imutável), anotações descritivas do processo, conhecimentos prévios que era necessário que os alunos tivessem, levando em consideração também a aula anterior, o formato, conteúdos a serem trabalhados, o planejamento e as ferramentas que foram usadas, e por fim anotações reflexivas sobre a conduta dos alunos, e quais comportamentos deveriam ser adicionados na aula seguinte (Anexo I). A distribuição pode ser vista na tabela 2 abaixo.

Tabela 2: Protocolo de observação participante.

Dia da observação: x/x/2024	Características do grupo: 15 alunos do Bacharelado de <i>Design</i> (UnB), Disciplina Estudos Dirigidos em <i>Design</i> 2 (Processos criativos para o <i>design</i> de moda)
Local da observação: Labmoda, UnB, turma de <i>Design</i>	

Duração da observação:	
Objetivo:	
Atividade anterior:	Conhecimento prévio/âncoras:
Anotações descritivas:	Anotações reflexivas:
Formato da atividade:	
Conteúdos:	
Procedimentos e ferramentas:	

Fonte: autoria própria, 2024.

O registro fotográfico foi feito a partir de momentos em sala de aula e como registro das atividades feitas em cada sentido, para ilustração do capítulo 4. Os alunos tinham total conhecimento e autorização sobre os registros, que foram feitos de forma anônima.

A partir dos dados coletados, os estudantes foram submetidos à avaliação a partir das características de um criativo propostas por Barron (1969), sendo elas: (1) maior tolerância à desordem e à complexidade; (2) independência de julgamento; (3) desinteresse em controlar impulsos; (4) alto índice de energia; (5) receptividade à impulsos e fantasias; (6) seguir a intuição; (7) espontaneidade; (8) maior índice de originalidade, analisando se os alunos já possuíam e se expressaram indícios dessas características dentro de sala, assim apresentado no capítulo de discussão.

Além disso, durante a aplicação foi estabelecida uma nova camada na ferramenta, o comportamento necessário do docente durante esse processo, para que os alunos desenvolvessem essas características, e para construir um ambiente de aprendizagem favorável.

Os comportamentos definidos foram estabelecidos pela revisão teórica, por Nurmawati e Kurniawati (2023), sendo eles: (1) encorajando os alunos a aprender de forma independente, (2) ensinando colaboração e integração, (3) motivando os estudantes, (4) desencorajando julgamentos desnecessários, (5) estimulando o pensamento flexível, (6) proporcionando a auto avaliação, (7) escutando sugestões e perguntas, (8) proporcionando oportunidades de experimentação e (9) ajudando os alunos a superar falhas e frustrações.

A submissão dos comportamentos dos alunos às características de Barron (1969) de forma alguma foi usada para medir a criatividade de qualquer aluno, e sim, para compreender o efeito que a relação sinestésica usada em cada aula tinha sobre os comportamentos deles durante toda a disciplina. Deste modo, foram notados alguns comportamentos que exigia uma atuação específica do docente, para que os pontos negativos se tornassem positivos, e os positivos crescessem exponencialmente.

Durante a discussão presente nesta dissertação, foram feitas essas relações entre cada sentido, a atividade feita e as características dos alunos, resultando no comportamento adequado do docente, para desenvolvimento da turma.

Após a fase de validação e avaliação, foram feitas alterações condizentes com as observações obtidas pelo protocolo de observação participante, aprimorando a ferramenta. Os ajustes realizados foram baseados no desenrolar das aulas e em como os alunos reagiram à ferramenta em aplicação. O intuito de desenvolvimento dessa ferramenta é que ela possa ser usada por outros docentes em cursos de *design*. Por isso, após avaliação e ajustes, foi proposta uma ferramenta atualizada que possibilite a replicação por docentes.



4. LABORATÓRIO DOS SENTIDOS

A partir das indagações e descobertas geradas pela revisão teórica, foi desenvolvido uma ferramenta de ensino-aprendizagem de criatividade sinestésica para docentes, com o objetivo de enriquecer a experiência criativa durante um projeto de moda.

A ferramenta foi criada a partir das pesquisas e indagações geradas pela revisão teórica. A principal premissa da ferramenta é poder entrelaçar os sentidos, de forma que os estímulos sejam direcionados a um sentido, mas que a expressão seja resultado de outro. Como por exemplo o olfato que deve ser expressado em conteúdo visual. O engajamento dos alunos também é uma parte importante para validação, pois o ambiente de sala de aula se define a partir da participação ativa durante a aplicação da ferramenta. Além disso, a expressão individual e o repertório dos alunos são extremamente importantes para a realização dos exercícios propostos.

Para construção da ferramenta e desenvolvimento da proposta de aplicação, foram estudadas diversas teorias de aprendizagem que poderiam ser integradas. Porém, as principais teorias que baseiam a proposta foram a Aprendizagem Significativa (Ausubel), a teoria filosófica construtivista (Piaget) e a teoria filosófica pragmática (Dewey, Peirce, James).

A Aprendizagem Significativa é caracterizada por usar das experiências e conhecimentos prévios do aluno para dar novo sentido ao conteúdo ensinado (Ostermann e Cavalcanti, 2011), sendo conhecida também como Teoria de Ausubel, por causa do proponente. Ela se aplica à ferramenta de forma que o repertório prévio do aluno é explorado em diversos momentos, principalmente durante os estímulos sensoriais e as associações que devem ser feitas.

As correntes filosóficas Construtivista e Pragmatista se relacionam com a ênfase do conhecimento aplicado à realidade, propondo o uso de informações e conhecimentos através de métodos de ensino práticos, onde o aluno pode aprender fazendo (Ostermann e Cavalcanti, 2011). A partir do estudo sobre as teorias de aprendizagem, foi desenvolvido uma prévia da ferramenta que foi aplicada em disciplinas ou cursos de processos criativos em

design de moda. A principal meta da ferramenta, que recebeu o nome de Laboratório dos Sentidos, é aplicar conceitos da sinestesia para desenvolver um caderno de referências pessoais, ou seja, o aluno irá criar a partir de suas experiências correlacionadas com as atividades propostas, um guia pessoal para projetos de moda.

4.1 Proposta de Ferramenta: Laboratório dos Sentidos

Além disso, na fase de planejamento do Laboratório de sentidos, foi acordado que além dos cinco sentidos (tato, visão, audição, olfato e paladar), seria abordada também a memória. Ostrower (2014) acredita que a memória capacita o homem de interligar o ontem ao amanhã, expondo a importância das referências passadas que cada indivíduo possui, sejam elas por experiências antigas, pela cultura ou ambiente em que vivem.

O objetivo do Laboratório dos Sentidos é enriquecer o processo criativo autoral dos alunos participantes através de documentação artística em *sketchbook* para desenvolvimento de uma coleção de moda. O planejamento foi dividido em 16 aulas, com duração de 2 horas, as aulas serão distribuídas em 8 atividades principais, sendo 2 aulas para introdução do conteúdo e confecção do *sketchbook*, 2 aulas para cada sentido, 2 aulas para as memórias e por fim, 2 aulas para orientação e produção da atividade final.

Para serem obtidos dados para comparação, na primeira aula, os alunos foram orientados a produzir uma coleção de 5 looks a partir de um tema proposto. É importante esclarecer que os alunos não receberam qualquer orientação sobre o tema e nem métodos para projeto de moda, usando apenas seu conhecimento prévio sobre o tema e sobre coleção de moda. Em seguida, foi aplicada a ferramenta, e no final da aplicação os alunos produziram a mesma coleção de moda com 5 looks, utilizando o mesmo tema. Dessa forma, foi possível obter material para analisar os resultados da ferramenta.

O tema escolhido para ser trabalhado na disciplina foi "Frutos do Cerrado", a partir dos conteúdos e possibilidades que se encaixam neste tema, as aulas e as atividades foram conduzidas.

Durante as aulas da aplicação da ferramenta foram esclarecidos para os alunos, alguns conceitos relacionados a produção das atividades, como teoria das cores, abstração de formas, conceitos de estamparia e *design* de superfície, origamis e dobradura de papel, algumas técnicas de bordados e as estampas projetuais para uma coleção de moda. O domínio da técnica é importante pois o artista precisa conhecer sua linguagem, o saber fazer é parte essencial no processo criativo, não só para gerar resultados, mas para não gerar frustrações (Ostrower, 1990).

Os sentidos foram relacionados às 5 etapas para idealização de uma coleção de moda, sendo elas: (1) definição de cartela de cores; (2) definição de silhueta ou modelagem; (3) *design* de superfície; (4) escolha de materiais; (5) desenho de moda. O olfato está relacionado a etapa 1, as memórias estão relacionadas a definição de silhueta, assim como a visão, o tato, audição e o paladar estão relacionados a etapa 3, porém o tato também se relaciona com a escolha de materiais (4), e todos os sentidos quanto a memória se relacionam com a etapa 5.

O processo para relacionar cada sentido a cada etapa de idealização da coleção, foi baseado nas manifestações sinestésicas mais comuns apresentadas por Ward (2013), como por exemplo, pacientes, que ao sentir qualquer cheiro, eram capazes de visualizar cores. Boa parte das manifestações sinestésicas se relacionavam com visão, deste modo para abranger todos os sentidos, as demais correlações foram estabelecidas com intuito de estimular por meio de um sentido e expressar por meio de outro, o objetivo era fugir do óbvio durante a escolha dos entrelaces de sentidos.

Na tabela 3, pode-se ver como foram distribuídos os conteúdos, atividades, materiais e exposição teórica de acordo com cada sentido, e sua aplicação nas estampas projetuais de moda.

Tabela 3: Distribuição dos conteúdos, atividades e aulas.

Aula	Conteúdo Teórico	Sentido	Atividade
1	Apresentação do plano de ensino;	-	Desenvolvimento de uma coleção de 5 looks sem orientações. Apresentação do Tema;
2	Como produzir um caderno estilo moleskine;	-	Elaboração do <i>sketchbook</i> que será usado em todo o curso;
3	Psicologia e criatividade; Estímulos de memória; Autores da psicologia e criatividade;	Memórias	Discussão sobre as memórias pessoais sobre brincadeiras da infância em grupo;
4	Abstração de formas	Memórias	Desenvolver desenhos abstratos em preto e branco no <i>sketchbook</i> ;
5	Psicologia das cores; Sentimentos e <i>design</i> ;	Olfato	Olfato: Atividade olfativa em grupo, Associação do cheiro a um sentimento; Associação do sentimento a uma cor, com a finalidade de definir uma cartela de cores;
6	Como produzir variações de cores para cartela de cores;	Olfato	Pesquisar significado da cor; Relacionar significados com o conceito da coleção final;

7	Contextualização sobre estamparia; Desenvolvimento de motivo para estamparia; conceitos básicos de estamparia;	Paladar	Paladar: atividade em grupo, a partir do material gustativo Fazer relações entre o sabor e a figuração;
8	-	Paladar	Desenvolver três módulos a partir das relações feitas e documentá-las no <i>sketchbook</i> ;
9	<i>Design</i> de superfície; Tipos de intervenção em tecido;	Audição	Audição: atividade em grupo, com produção sonora discussão em grupo; Explorar materiais;
10	Técnicas de bordado;	Audição	Desenvolver material sensorial de intervenção de superfície têxtil; Documentar resultados no <i>sketchbook</i> ;
11	Abstração de formas; Silhuetas; Propostas de modelagem; Atividade 3D	Visão	Visão: contextualização sobre estudos visuais e culturais; atividade em grupo; discussão em grupo;
12	-	Visão	A partir dos estímulos visuais, desenvolver objetos abstratos através de origami e colagem 3D;
13	Escolhas de materiais; Mix de produto; conceito de uma coleção;	Tato	Tato: Atividade tátil em grupo, com material proposto pelo professor; Discussão em grupo;
14	Planejamento e desenvolvimento de coleção; Atividade em sala;	Tato	Representar as sensações de forma livre no <i>sketchbook</i> ; Explicação da atividade final;
15	-	-	Orientação para atividade final;
16	-	-	Entrega e apresentação da atividade final.

Fonte: autoria própria, 2024.

As atividades, tanto a atividade final quanto as de aula, foram contabilizadas na avaliação total. Os critérios para avaliação do aluno foram proatividade, criatividade, originalidade, participação, pontualidade, conexão com o tema proposto, evolução e utilização das técnicas.

4.2 Aplicação da Ferramenta

A ferramenta foi aplicada no segundo semestre letivo de 2024 da UnB. Para melhor entendimento do funcionamento da disciplina, ela foi dividida em 8 fases. Sendo divididas previamente em duas aulas para cada sentido, contando com a memória, 3 aulas para

apresentação da disciplina e construção do *sketchbook*, e 2 aulas para produção e apresentação do projeto final dos alunos.

4.2.1 Fase 1: Início da disciplina e confecção do *sketchbook*

Como principal intuito da fase 1, antes de qualquer apresentação feita em sala de aula, foi solicitado aos alunos presentes que desenhasssem uma mini coleção (5 looks) inicial sem qualquer referência, nem pesquisa e nem discussões em grupos. Como supracitado, o tema da coleção foi Frutos do Cerrados. O objetivo dessa atividade foi coletar dados comparativos, para entender futuramente se a ferramenta impactou positivamente no processo de criação dos alunos. Nesta aula, estavam presentes apenas 12 alunos dos 15 inscritos, e posteriormente, 2 destes alunos abandonaram a disciplina por motivos pessoais. Por fim, a disciplina possuiu 14 alunos, que apenas 10 estavam presentes na primeira aula.

Para cumprimento da atividade, era necessário que os alunos possuíssem um conhecimento prévio sobre o tema e conhecimentos gerais em desenho de moda, mas foram disponibilizados bases de croquis para construção da coleção. Alguns alunos utilizaram as impressões, e outros não, levando em consideração sua afinidade com desenho de moda.

A primeira dificuldade surgiu quando o conhecimento sobre o tema, não foi suficiente, como por exemplo, quais eram os frutos e plantas do cerrado. Deste modo, a docente criou uma lista de algumas frutas relacionadas ao tema, como fonte de inspiração inicial. A primeira parte dos alunos se concentrou nos formatos de cada fruta, desenhando um look por fruta, não misturando as informações. A segunda parte misturou elementos de várias frutas em um look só, focando principalmente na silhueta de cada uma. E a terceira parte da turma focou apenas nas cores de cada uma, criando uma coleção colorida e visualmente inspirada no tema.

De forma geral, os alunos foram muitos criativos, e grande parte da turma explorou o tema em diversos quesitos, como silhueta, cartela de cores, *design* de superfície e materiais. Como esperado, o maior e principal elemento de inspiração foram as cores, onde era mais fácil identificar qual a fruta escolhida pela cor usada no look. Como a própria natureza usa a cor como elementos chamativos para distribuição das sementes, os alunos também fizeram bom uso delas.

Na figura 7 abaixo, está apresentado alguns dos desenhos dos alunos para a atividade de coleção inicial. É possível notar, além do uso das cores, as formas inspiradas em cada fruto, e o senso comum em abstrair essas formas, como dois desenhos na parte inferior direita da imagem, com a mesma proposta, feitos por alunos diferentes, ambos inspirados no caju. É importante mencionar também, que mesmo antes da aplicação da ferramenta, um dos alunos se inspirou no sabor de uma das frutas, o look da parte inferior esquerda da imagem, de uma

menina com blusa listrada e calça verde. A aluna em questão mencionou que sua inspiração foi a manga verde com sal, ou seja, usando o paladar para criar um conteúdo visual.

Figura 7: Croquis da coleção inicial da turma.



Fonte: alunos 1,2,3, 4, 5, 6, 7 e 8, 2025.

Um ponto importante a ser abordado é o tempo disponibilizado para a atividade e o tempo necessário. Foram disponibilizados 40 minutos que ao fim não foi suficiente para que finalizassem, alguns desenhos ficaram incompletos.

A segunda fase da aula, foi a apresentação do docente e do plano de ensino, que esclareceu o objetivo da disciplina e como seria conduzida no decorrer do semestre. Além disso, como protocolo comum de um início de semestre, os alunos se apresentaram e compartilharam o motivo da escolha da disciplina, assim como a sua relação com a moda e com a criatividade. A maioria possui afinidade com a moda, por causa de membros da família ou por interesse como área de atuação. O questionamento é necessário para compreender as expectativas dos alunos sobre o conteúdo, seus conhecimentos prévios, que são importantes para condução da disciplina considerando cada realidade como única.

O plano de ensino inicial (Anexo II) previa apenas uma aula para confecção do *sketchbook* artesanal, que na prática não demonstrou ser suficiente, já que era um trabalho manual e minucioso, desse modo o prazo foi estendido para duas aulas.

O objetivo de construir o próprio *sketchbook* foi para gerar uma afinidade ao caderno, um apego pelo próprio trabalho árduo, além de ser uma oportunidade de vislumbrar algumas características dos alunos, como: (1) aceitação de erros; (2) criatividade; (3) dedicação. Por ser um trabalho que exige cuidado e atenção, e que está propício à imprevistos, os alunos

passaram por algumas resistências, e foi possível identificar certos comportamentos, como: (1) independência ao fazer etapas sem tutorial prévio; (2) dificuldade em aceitar erros ao fazer etapas de acabamento; (3) criatividade na escolha dos materiais; (4) receio em pedir ajuda em etapas mais complexas; (5) dedicação e total atenção para não perder nenhum passo.

Cada *sketchbook* possui grande semelhança com a personalidade e identidade de cada aluno, com capas coloridas, com glitter, adesivos, miolo com folhas coloridas, cadernos com uma estética visual coerente, como se houvesse um tema para o *sketchbook* também (Figura 8).

Figura 8: Sktechbooks confeccionados pelos alunos.



Fonte: alunos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13,
e 14, 2025.

4.2.2 Fase 2: Memória e abstração de formas

Na terceira aula, que ocorreu no dia 12 de novembro de 2024, iniciou-se o processo de aplicação dos sentidos, mas especificamente a memória como catalisador para abstração de formas. Antes da aplicação da atividade, a docente apresentou os conceitos principais de criatividade, processo de criação, quais as características de um criativo, mencionados na revisão teórica. Como ponto de convergência da criatividade e a moda, em seguida, foi apresentado a importância da criatividade para o processo projetual de moda, e como a moda se utiliza de outras áreas nesse processo, com ferramentas como o *brainstorming*, o *design thinking* e o planejamento de produto.

Além disso, foram apresentadas as etapas de um projeto de moda, como a conceituação (pesquisa), a idealização (etapa de abordagem da ferramenta), e a execução (produção).

Como esclarecido na primeira aula, a ferramenta seria aplicada na etapa de idealização, onde a criatividade possui maior liberdade, também reforçada nesta aula. Para finalizar a exposição teórica da aula, foram apresentados os fundamentos da abstração de formas para o vestuário e algumas técnicas que podem ser usadas, como o desenho de formas a partir de um painel imagético.

Logo em seguida, a turma partiu para realização da atividade, na qual foi solicitado que os alunos discutissem em grupo, com toda a turma, sobre as principais brincadeiras de infância, e para que os alunos se sentissem confortáveis em compartilhar experiências pessoais, a docente deu início a discussão.

Todos os alunos colaboraram com suas experiências, e compartilharam exemplos de situações da sua infância. Houve brincadeiras mais comuns como boneca, jogos de tabuleiro, carrinho e bola, como houve também brincadeiras de grupos, ou brincadeiras abstratas que representavam imperatividade (Figura 9).

Figura 9: Representação da imperatividade feita por um aluno.

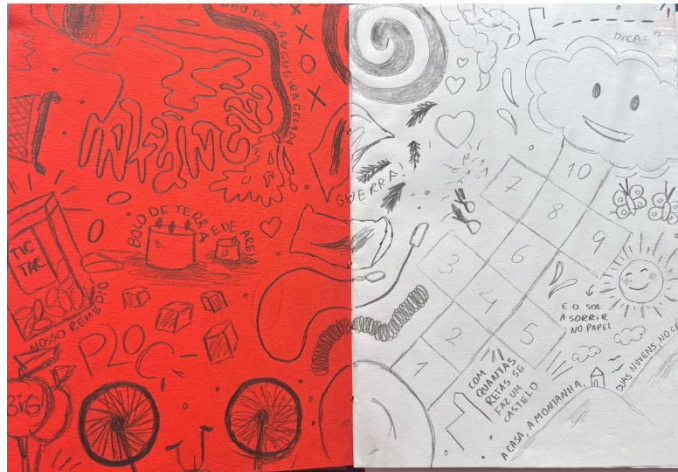


Fonte: aluno 9, 2025.

Após a discussão, os alunos desenharam sobre suas brincadeiras no caderno. A turma ficou dividida em duas partes mais expressivas, uma que já desenharam as formas abstraídas e simplificadas e a outra que fizeram um desenho literal, e depois abstraíram as formas, que podem ser vistos na figura 10.

Figura 10: Atividade de abstração de formas a partir das memórias de infância.

Representação figurativa



Representação abstrata



Fonte: alunos 11 e 12, 2025.

4.2.3 Fase 3: Olfato e cartela de cores

O primeiro sentido a ser trabalhado foi o olfato, e como citado no referencial teórico, é o sentido mais associado às cores quando estudado pela sinestesia, e por esse fato foi mantido como relação sinestésica a ser abordada em sala de aula. A aula foi dividida em duas partes, a teórica com discussão em grupo e a parte prática para realização da experimentação e da atividade.

Para compreensão sobre o tema e a técnica de definição de cartela de cores, era necessário um conhecimento prévio sobre a teoria e psicologia das cores. Então a docente fez uma apresentação sobre a teoria básica das cores, como cores primárias, combinações cromáticas, acordes cromáticos e qual a importância desse elemento em uma coleção de moda. Durante a apresentação da psicologia das cores, os alunos participaram ativamente com suas opiniões sobre cada uma delas, e qual era a visão sobre cada cor. Nesta etapa, se

demonstraram bem críticos e fundamentados na sua realidade como *designers* em formação e como consumidores de moda. Em seguida, foram estudadas as classificações que a moda atribui às cores em uma coleção, como cores de vanguarda, cores *fashions* e cores clássicas. Por último, foi apresentada uma técnica de variação de cores, com objetivo de expandir a cartela de cores.

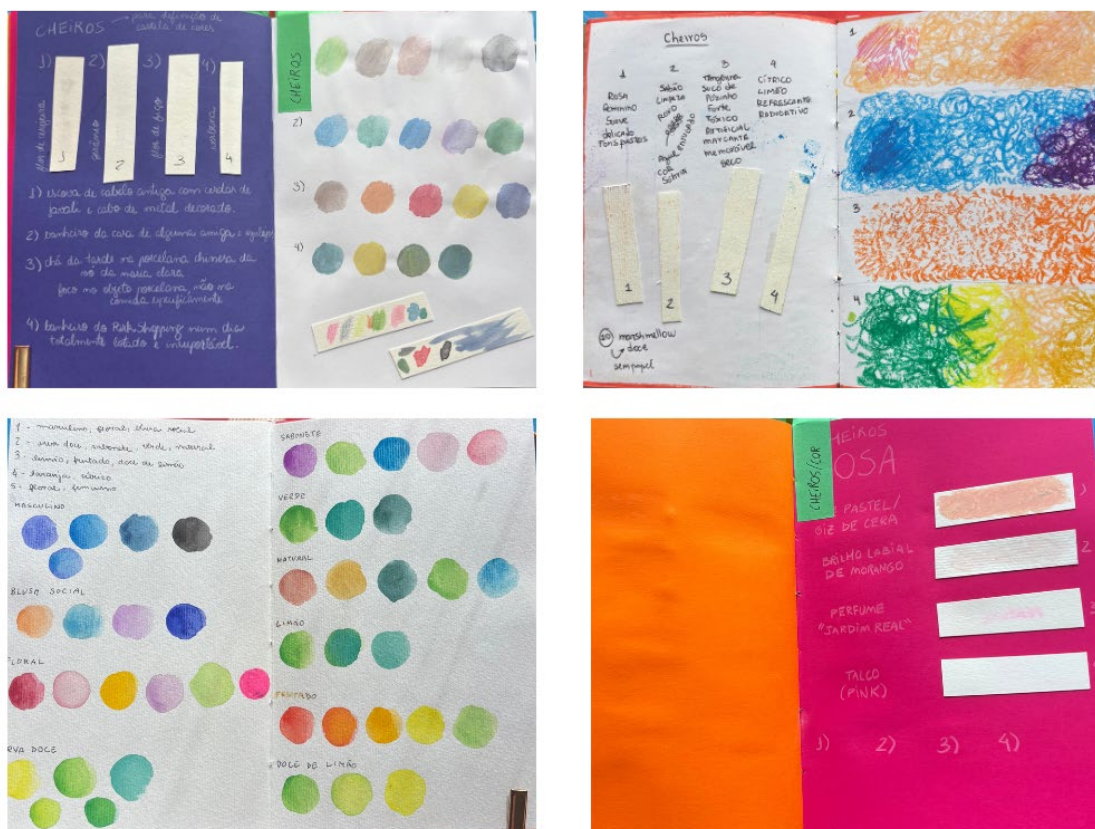
Após a discussão, ocorreu a experimentação olfativa. A docente disponibilizou 4 aromas, sendo óleos essenciais (gerânio, flor de figo, verbena, flor de cerejeira). As embalagens estavam vedadas, para que os alunos não vissem o rótulo, e nem identificassem o que era cada cheiro.

A atividade consistia em cheirar cada um dos aromas, atribuir um significado, podendo ser qualquer palavra, e em seguida escolher cores a partir dessas palavras, e a quantidade de cores foi estabelecida por cada aluno. Os alunos participaram de forma muito engajada na atividade, e foi possível perceber o entusiasmo na experimentação, e certamente através das piadas sobre cada cheiro.

Alguns dos alunos foram bem pragmáticos, e fizeram a atividade de acordo com a explicação dada, enquanto os demais se sentiram livres para pular a etapa das palavras, e escolherem as cores diretamente dos aromas.

Na figura 11, pode-se ver a diferença de organização das ideias, em atribuir um significado mais extenso a cada cor, além de colar o cheiro junto a sua classificação. Enquanto outros definem a cor com um substantivo único, e atribui as cores a esse substantivo, de forma que o simbolismo de cada palavra represente uma cor de escolha totalmente pessoal.

Figura 11: Atividade de definição de cores a partir do olfato.



Fonte: alunos 4, 5, e 13, 2025.

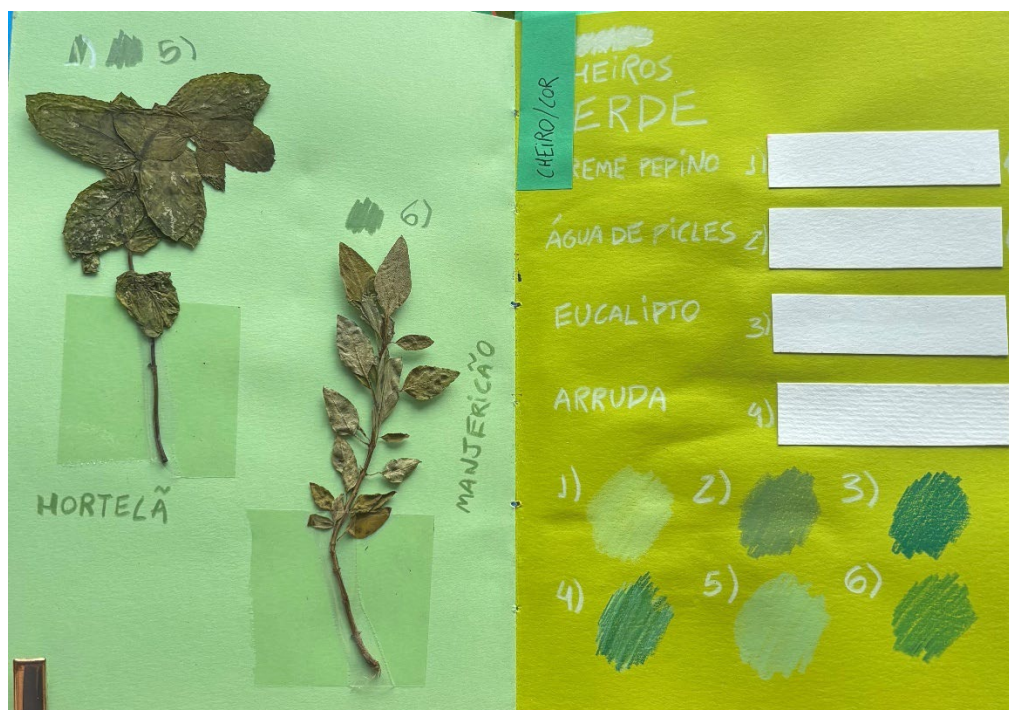
Alguns demonstraram familiaridade com a sinestesia, adicionando mais um sentido ao processo, a audição, que resultou numa *playlist* da turma, que seria usada durante as atividades práticas. Boa parte dos alunos, escolheram cores semelhantes para cada aroma, dado ao fato de que os aromas eram naturais, e isso demonstrou um senso comum sobre alguns aromas, como verde atribuído à verbena.

Durante a atividade, surgiu uma discussão muito relevante para o tema da ferramenta, que é a tendência que temos ao escolher inspirações e referências boas, felizes, mas que experiências de todos os tipos são válidas, e podem ser usadas no processo criativo.

É de grande importância que o ambiente de sala de aula seja aberto para que os alunos expressem suas opiniões, para que eles se sintam confiantes em participar e colaborar com o processo de aprendizagem de forma ativa.

A segunda aula dessa fase, foi apoiada na tarefa a ser cumprida em casa anteriormente, na qual os alunos deveriam escolher uma cor, e a partir dela estudar seu significado no material de apoio (livro Psicologia das cores de Eva Heller) e trazer um cheiro que representasse ambos, que pode ser visto na figura 12.

Figura 12: Atividade de casa relacionando cheiro a cores.

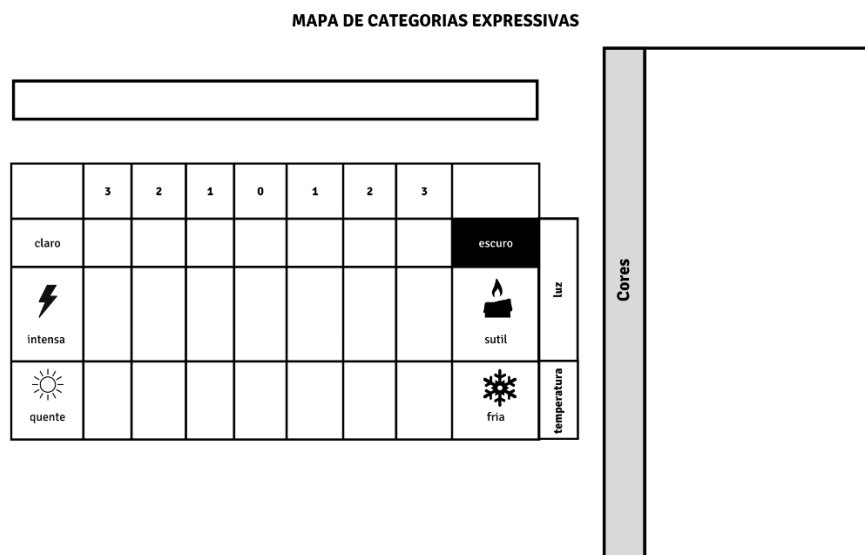


Fonte: aluno 4, 2025.

Na primeira parte da aula, os alunos apresentaram suas cores relacionando com o cheiro escolhido, enquanto os demais contribuía com suas opiniões de forma construtiva, gerando uma confiança entre eles.

Em seguida, fizemos a segunda experimentação olfativa, com mais três aromas disponibilizados pela docente. Os cheiros eram de produtos domésticos, como creme para pele, amaciante etc. A partir da experimentação, os alunos deveriam preencher o Mapa de Categorias Expressivas (Sanches, 2017) adaptado pela docente para que os alunos preenchessem apenas os espaços relacionados as cores, como luz e temperatura (Figura 13).

Figura 13: Mapa de categorias expressivas adaptado pela docente.



Fonte: Adaptado pelos autores de Sanches (2017).

Ou seja, o processo seria sentir o aroma, escolher uma palavra para cada um, e criar uma linha ligando os pontos relacionados a ela, em seguida escolhendo cores de acordo com o diagrama. A próxima etapa da atividade era criar uma variação de cores a partir das cores resultantes. Então os alunos montaram uma cartela inicial, e ao misturar as cores, criaram uma nova gama de cores que combinavam entre si.

A atividade gerou muitas discordâncias entre as escolhas de palavras e suas respectivas cores, mas os alunos aceitaram as opiniões dos colegas de forma positiva, enriquecendo a experiência.

Devido à falta de sinal de internet no campus no dia da aula, os alunos replicaram o MCE em seus *sktechbooks*, ao invés de receberem uma cópia impressa. Os alunos organizaram a atividade colocando o MCE desenhado em uma das folhas e ao lado as cores escolhidas, juntamente com a variação de cores, como pode-se ver na figura 14.

Figura 14: Atividade 2 de definição de cartela de cores a partir do MCE e variação de cores.



Fonte: alunos 2, 6, 9 e 12, 2025.

4.2.4 Fase 4: O paladar e a estamparia

O conteúdo expositivo da primeira aula do ciclo do paladar possuiu o objetivo de introduzir os fundamentos do *design* de superfície. Como mencionado anteriormente, para construção de qualquer atividade, é necessário possuir conhecimento técnico para expressá-la. Deste modo, a docente apresentou os conceitos de módulo, *rapport*, tipos de estampas, como planejar e como criar variações de cores.

A atividade proposta em sala foi desenvolver um planejamento de estamparia e criar um módulo de estampa corrida a partir do planejamento. O tema usado para pesquisa e como referência, foi Frutos do cerrado, e os alunos tiveram a liberdade de fazer pesquisas prévias na etapa de planejamento.

Além disso, foi demonstrado também como produzir um módulo manual usando a técnica de dobradura, na qual dobra-se as extremidades do papel cortado em um quadrado, para

obter o efeito de encaixe perfeito. A técnica também foi solicitada para construção da atividade.

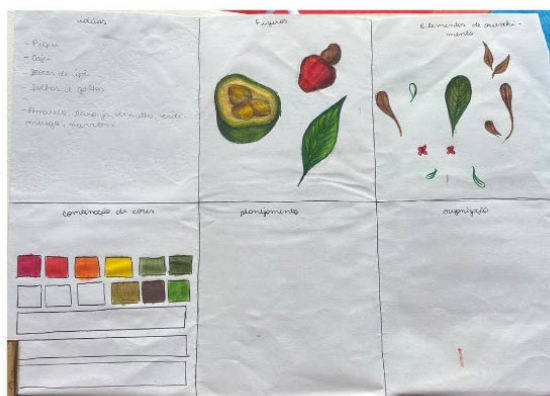
Nesta atividade, os alunos desenvolveram diferentes módulos, todos figurativos, com uma ou mais frutas escolhidas por eles (Figura 15). Embora o sentido em voga fosse o paladar, essa primeira fase de familiarização da técnica foi estimulada pela visão, e na aula seguinte seria proposta a experimentação do paladar para construção de outra estampa.

Figura 15: Atividade 1 de estamparia modular inspirada nas frutas do cerrado.

Planejamento



Módulo



Fonte: alunos 12 e 13, 2025.

Um ponto importante de mencionar é o tempo que não foi suficiente, a atividade se mostrou complexa, e por conter muitos detalhes e ser manual, os alunos precisaram finalizar em casa.

Já na aula seguinte, o objetivo era construir uma malha de estamparia geométrica a partir da experimentação e preenchimento do Mapa de Categorias Expressivas (MCE) (Sanches, 2017). Como primeira fase, foi demonstrado pela docente como construir a malha a ser preenchida, e como usar o papel manteiga para replicar o módulo de acordo com o *rapport* definido.

A malha é composta por 4 elementos, um quadrado de 5 cm por 5 cm, que é o espaço definido para o módulo, um segundo quadrado com as mesmas medidas anteriores, que seria usado para definição do sistema de repetição, e um terceiro separado em três linhas para definição de proporção de cores. O último quadrado possui as dimensões de 20 cm por 20 cm, e dividido em 5 colunas e 5 linhas de 5x5 cm, que seria usado para replicar o módulo, criando uma visualização da estampa em maior escala.

A escolha do sistema de repetição foi livre, os alunos puderam definir com gostaria de movimentar o módulo na malha. A única obrigatoriedade era que o *rapport* fosse definido previamente, usando os conceitos de translação, rotação e reflexão.

Para a fase de experimentação, na aula passada a docente orientou os alunos a levarem comidas ou bebidas relacionadas ao tema, para ter uma gama maior e estimular os alunos a refletirem sobre os elementos de inspiração. Boa parte dos produtos levados pelos alunos, foram sucos com sabores de frutas, como caju, acerola etc., alguns doces tradicionais, como doce de buriti.

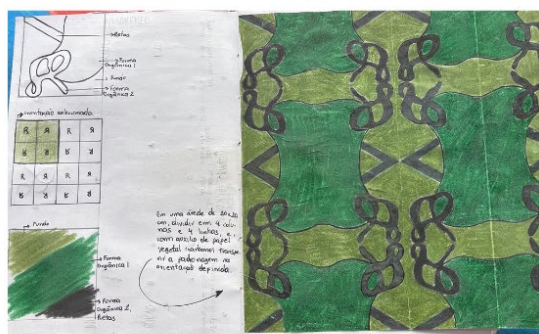
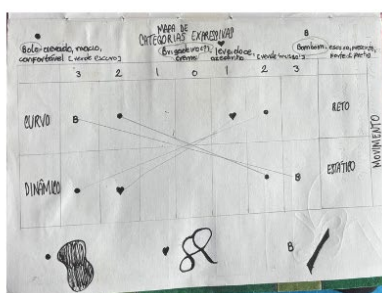
Para experimentação que foi usada para atividade, a docente levou um kit para cada aluno, contendo um bolo de baru, um brigadeiro de cagaita e um bombom de buriti. A sequência feita foi provar os elementos, e a partir de cada sabor preencher o MCE que diz respeito as expressões de movimento, traçando uma reta que variava de curvo-reto e dinâmico-estático, que deveriam ser guiados pelo sabor de cada um dos elementos. A partir dos movimentos obtidos pelo MCE, os alunos deveriam criar um módulo geométrico, e escolher um tipo de sistema de repetição para replicar o módulo na malha, resultando na atividade 2 apresentada na figura 16.

Figura 16: Atividade 2- MCE e malha estampada com módulo geométrico a partir do paladar.

Planejamento



Malha



Fonte: alunos 10 e 2, 2025.

Durante o processo da atividade, os alunos se mostraram engajados e animados por causa da experimentação, gerado uma conexão com o conteúdo e o potencial criativo de cada um. Além disso, se demonstraram confiantes com suas escolhas, mesmo que a justificativas não possuíssem grande fundamentação, mas que acima de qualquer justificativa estava a intuição e a liberdade de criar, resultando em trabalhos autorais e autênticos.

4.2.5 Fase 5: O design de superfície e a audição

A fase 5 foi dividida em duas aulas que foram conduzidas pela audição, e expressadas em produto tátil. O objetivo desta fase foi relacionar mais uma experiência individual com a técnica de forma criativa, estimulando a confiança. Em ambas as aulas, houve uma primeira etapa de exposição da técnica, a etapa de experimentação e a atividade individual. Como expressão tátil, a docente optou por utilizar como princípio, o bordado, que possui uma carga emocional e cultural muito forte, como também um papel muito importante em projetos de moda.

Na primeira aula, foram ensinados três pontos de bordado, o ponto *sashiko*, o ponto com preenchimento e o ponto atrás. A partir dos pontos ensinados, os alunos deveriam escolher uma música pessoal e traçar um desenho que representasse a sensação auditiva da música escolhida. O bordado era livre, não possuía nenhuma obrigatoriedade além de usar os pontos ensinados, mas podendo usar outros elementos e materiais que os alunos quisessem (Figura 17).

Figura 17: Atividade 1 de design de superfície a partir da audição.



Fonte: alunos 12 e 1, 2025.

A experimentação auditiva dessa aula foi individual e ao todo foram escutadas 14 músicas diferentes, relacionadas a personalidade de cada aluno, que variaram entre muitos estilos. O ambiente da aula foi bem mais leve que as anteriores, como se um momento de relaxar e explorar a própria individualidade. É importante mencionar que foi a última aula antes do recesso para as festas de final de ano, e isso implica em uma turma reduzida e bastante cansada. E uma atenção a esse tipo de situação é importante, para que não pese sobre os alunos e interfira em sua produtividade, dando espaço ao ócio e ao descanso, que são etapas fundamentais para o processo criativo.

A segunda aula aconteceu após o recesso, com os alunos todos presentes e bem descansados. A aula possuiu a mesma estrutura da anterior, mas com a experimentação em

grupo ao invés da individual. Como pontos de bordados ensinados, o ponto pena, o ponto com pedraria e o ponto arremate.

A atividade consistia em trabalhar a superfície de um look pré-definido e disponibilizado, com os pontos ensinados nesta e na outra aula, sendo da escolha dos alunos. Para execução da atividade foi disponibilizado um croqui feminino *plus size* com um rascunho de uma roupa de apresentação/show, no qual os alunos personalizaram de acordo com a experimentação.

A experimentação foi novamente auditiva com complementação visual, utilizando como ferramenta um vídeo clipe da música “*Pink Pony Club*” da cantora Chappell Roan. O clipe possui como cerne uma apresentação da cantora em um clube country, com um visual country e *vintage*. Já a música possui uma letra de revelação com um toque sonhador e ambicioso. Estes elementos foram importantes para expressão da atividade, relatado pelos próprios alunos durante a execução.

Os alunos possuíram a liberdade de se inspirar visualmente e sonoramente no clipe, unindo os dois sentidos ao expressarem em outros dois, como o tato (principal) e a visão. A atividade foi apelidada carinhosamente pelos alunos como “*Pink Pony Girl*” (Figura 18), e ao decorrer da disciplina foi perceptível o carinho deles por esta atividade, como no cuidado na execução e na manutenção dela no *sketchbook*. De antemão, essa foi uma das atividades que o envolvimento foi maior.

Figura 18: Atividade *Pink Pony Girl* a partir da audição.



Fonte: alunos 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10, 2025.

4.2.6 Fase 6: Definição de silhueta e a visão

A visão em uma etapa de processo criativo pode ser facilmente associada à fase de pesquisa e inspiração através de imagens e vídeos, deste modo a ferramenta assume a necessidade de aprofundar este sentido associando a outro, e principalmente em uma fase do processo que enriqueça a experiência do aluno. Assim, a visão foi dividida em duas atividades, ambas com inspiração visual, mas com produto tridimensional.

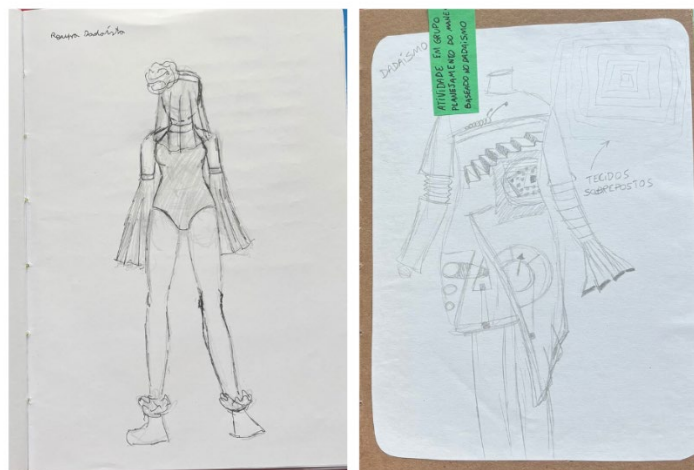
O objetivo da sexta fase é inspirar-se visualmente em movimentos artísticos e expressá-los através do tato, com experimentações tridimensionais com diversos materiais. Para conduzir o processo, os movimentos artísticos escolhidos pela docência foram o Dadaísmo, devido ao seu reconhecimento rebelde e criativo, e a *Pop Art*, devido a sua ampla variedade visual.

Nesta fase também foi importante o comportamento dos alunos, atribuindo-os às características de um criativo, como o (1) trabalho em equipe, (2) a autonomia do pensamento criativo, (3) a organização de ideias e (4) tomada de decisões. Cada uma dessas características fora observadas a partir de alguns comportamentos respectivamente, como (1) aceitação de outras opiniões e discussões em grupo, (2) segurança na sua própria ideia e poder argumentação sobre a importância dela, (3) planejamento prévio e (4) colocar as ideias em prática.

A primeira atividade foi uma modelagem tridimensional em grupo no manequim de *moulage* do Labmoda a partir do movimento artístico Dadaísmo. Para inspiração inicial, foi apresentado um vídeo sem som, gerado por Inteligência Artificial do programa *Canva*. Com inspiração visual através do vídeo, os alunos fizeram uma modelagem 3D utilizando retalhos e materiais disponíveis no laboratório, levando em consideração as opiniões dos colegas e o tema.

Os alunos foram estimulados a planejarem primeiro o que gostariam de fazer, e depois transferir as ideias para o manequim (Figura 19). Boa parte dos alunos desenharam primeiro, enquanto uma minoria se sentia mais à vontade em passar para modelagem diretamente. Essa discordância de comportamentos no início gerou uma insegurança para aqueles que desenharam primeiro, pois só sentiram à vontade para interferir no manequim na segunda metade da aula.

Figura 19: Esboços de modelagem para atividade de modelagem 3D.



Fonte: aluno 4, 2025.

A aula foi toda dedicada a produzirem essa modelagem, sendo conduzida pelos alunos, enquanto a docente apenas observava a produção. O resultado pode ser visto na figura 20.

Figura 20: Resultado da modelagem em grupo inspirado no Dadaísmo.



Fonte: fotografia própria, autoria dos alunos, 2025.

Por fim, os alunos não se demonstraram totalmente satisfeitos com o resultado, ou por causa dos retalhos e suas estampas ou pela confusão gerada pelo tema.

A segunda atividade, possuiu uma inspiração visual no movimento *Pop Art* e tinha o objetivo de construir uma colagem 3D no *sketchbook* usando os fundamentos de uma arte pop-up. Para evitar possíveis confusões sobre o tema e a crítica por trás do movimento

artístico, a docente fez uma apresentação sobre as curiosidades da *Pop Art*, como principais artistas e principais obras de arte, assim como um resumo da história. Ao final da apresentação, os alunos produziram o pop-up a partir do *mood board* disponibilizado.

Os alunos no início se demonstraram inseguros por causa de experiências anteriores fazendo artes pop-up, então foi necessário adotar alguns comportamentos em sala, para que sentissem confinantes. Esclarecer os critérios de avaliação, assim como o objetivo da atividade, a relação entre o sentido e a atividade, o passo a passo, o tom de voz usado durante sugestões, e até a música que tocou durante a aula, foram de extrema importância para que o ambiente ficasse leve. Ao final, os alunos relataram que se sentiram bem mais confiantes e abertos a experiência.

Os alunos estarem cientes dos objetivos de cada aula, assim como da disciplina de forma geral, também foi essencial para que o comportamento mudasse, pois, a consciência de cada etapa possibilitou que cada aluno cumprisse seu papel e aproveitasse ao máximo todas as experiências, que é o objetivo principal da ferramenta.

Ao final, os alunos produziram atividades lindas e coloridas, bem adaptadas ao tema proposto, e apesar dos receios mencionados, participaram ativamente de todo o processo. Os resultados da atividade podem ser vistos abaixo, na figura 21.

Figura 21: Atividade Pop-up inspirada no movimento Pop Art.



Fonte: alunos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 e 12, 2025.

4.2.7 Fase 7: O tato e a liberdade criativa

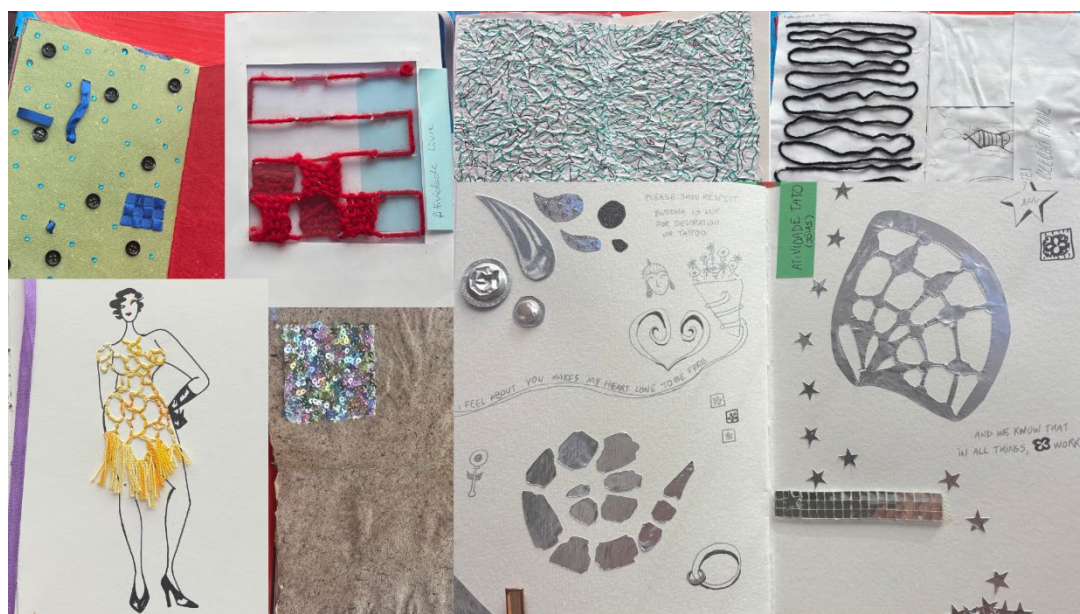
Como a última fase de experimentação dos sentidos, a sétima fase possui o objetivo de permitir os alunos a escolherem sua experimentação, assim como conduziram a atividade. A turma escolheu entre explorar materiais táteis da sua escolha pessoal fora da sala de aula e explorar os materiais propostos pela docente em sala de aula. A única regra era que a partir de um objeto, textura ou superfície, os alunos produzissem a atividade de sua própria escolha, podendo fazer uma atividade totalmente nova ou reproduzir qualquer atividade anterior.

A experimentação em grupo proposta pela docente em sala de aula para aqueles alunos que decidiram participar, se baseou em tocar e manusear ferramentas e materiais para produção de acessórios, disponibilizados no Labmoda. Dentre esses objetos, estavam joias, pingentes, correntes, materiais metálicos, materiais de acetato, miçangas etc. Os objetos foram expostos na mesa, e os alunos foram olhando, tocando e escolhendo quais gostariam de usar como inspiração para atividade.

Essas ações mencionadas (tocar, olhar, manusear, escolher) foram importantes para ensiná-los a conduzir a escolha de materiais para uma coleção, e principalmente como enriquecer o processo criativo para criação da coleção final.

No *sketchbook*, pouca parte dos alunos identificou os objetos escolhidos enquanto a maioria apenas registrou a atividade (Figura 22). Como a atividade deu abertura para a escolha do aluno e o aluno conduzir a própria experimentação, houve uma queda na qualidade das atividades, muitos ficaram perdidos em como escolher o objeto e em como expressar no *sketchbook*, deste modo, as atividades da fase 7 possui uma grande discrepância das fases anteriores. Cabe mencionar, que como penúltima fase, os alunos já estavam exaustos e focando na produção da coleção final.

Figura 22: Atividade com experimentação e expressão livre a partir do tato.



4.2.8 Fase 8: Como criar uma coleção e a apresentação final

A última fase da disciplina foi dividida em 3 aulas, conduzidas e direcionadas para o projeto final, onde todas as atividades e experimentações resultaram em uma coleção de moda. Os objetivos dessa fase foram direcionados aos alunos, e as habilidades que deveriam ser desenvolvidas, sendo elas: (1) compreender as etapas de coleção de moda de forma completa, desde a pesquisa à produção, (2) construir uma coleção de moda com tema e subtema, utilizando o processo criativo sinestésico e (3) apresentar a coleção final em um arquivo único.

Primeiramente, é bom lembrar que a disciplina foi aplicada no curso de *Design* da UnB, deste modo o contato dos alunos com a moda e seus conteúdos são limitados, embora abordados em outras disciplinas, não possuem um enfoque na produção do vestuário. Assim, fazendo necessário uma aula exclusiva para explicar as etapas de desenvolvimento de uma coleção.

A primeira aula da fase foi exclusivamente teórica, na qual a docente apresentou a fundamentação de desenvolvimento de coleção de moda, separando-as em conceituação, idealização e execução. A etapa crucial para compreensão dos alunos é a idealização, pois nela que a disciplina possui foco e que eles cumpririam os critérios da entrega final.

Na fase de conceituação, foram abordados: (1) pesquisa de concorrentes, esclarecendo conceitos como análises diacrônica, sincrônica e SWOT, assim como concorrentes indiretos, diretos e inspiracionais; (2) pesquisa de tendências, e onde acompanhar essas tendências para construir uma persona; (3) dores de mercado, exemplificando as necessidades reais da moda e os públicos menos atendidos; (4) pesquisa e definição de público alvo através de entrevistas e questionários; (5) definição do tema e subtema, obtidos a partir da pesquisa de tendências; (6) planejamento das próximas etapas, com prazos e metas.

Finalizando a explanação sobre conceituação, foi dado início a etapa de idealização, que abordou os fundamentos desta etapa assim como as ferramentas usadas e construídas nela, como (1) *brainstorming* a partir do tema e subtema da coleção; (2) pesquisa imagética, com exemplos de bancos de imagens gratuitos ou pagos; (3) construção do painel de inspiração a partir da pesquisa imagética; (4) a definição da paleta de cores; (5) abstração de formas.

Por fim, a etapa de execução que foi separada em (1) escolha do mix de produto; (2) o desenho de moda, esclarecendo a importância da adequação ao público; (3) desenho e ficha técnica de cada uma das peças; (4) release da coleção de moda, como produto de divulgação da coleção; (5) e o arquivo de apresentação final da coleção.

Além das etapas e como desenvolvê-las, os alunos foram orientados também sobre a fase de possíveis correções depois de uma apresentação a um potencial cliente, e como deveriam conduzir a apresentação final.

Ao fim da primeira aula também foram estabelecidos os produtos de entrega para avaliação final e como deveriam conduzir a apresentação verbal enfatizando a sinestesia no processo do trabalho. Os produtos definidos foram:

- Nicho;
- Público-alvo;
- Tema e subtema;
- Cartela de cores;
- Abstração de formas;
- Painel de inspiração;
- Cartela de materiais;
- Design de superfície;
- 1 estampa representada;
- Mix de produto;
- 5 croquis finalizados;

A segunda aula dessa fase foi apenas a orientação em sala de aula, na qual os alunos podiam tirar dúvidas e fazerem a coleção. Boa parte dos alunos nem chegou a comparecer, já que a presença era facultativa. Mas a principal dúvida dos alunos que participaram é como adequar o nicho com o público-alvo, já que estes tópicos não foram trabalhados em sala de aula.

A terceira e última aula da fase e do semestre, foi exclusiva para as apresentações finais. Cada aluno tinha 10 minutos de apresentação, e como a duração da aula era de apenas 1 hora e 50 minutos, não houve abertura para comentários e nem avaliação, a avaliação foi feita via Teams, com a nota e um comentário de acordo com os critérios avaliativos.

4.2.8.1 Projetos de coleção dos alunos

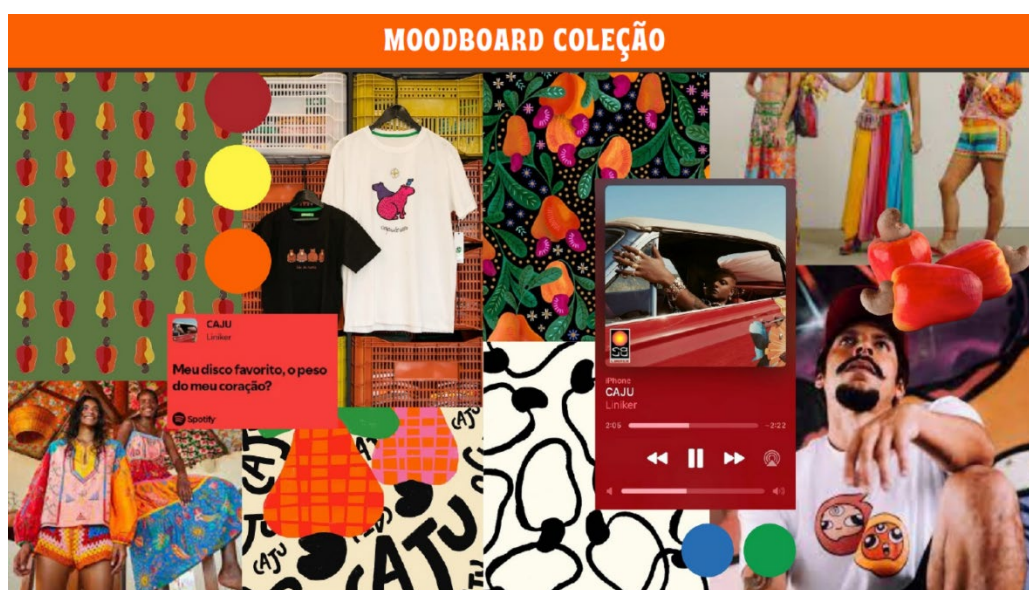
Este capítulo aborda as entregas da atividade final feitas pelos alunos, esclarecendo a relação das criações com o tema e subtema, assim como mencionando partes importantes sobre o processo criativo. Estão apresentados a seguir todos os trabalhos entregues, com exceção dos que apenas foram apresentados em sala, uma vez que não foram submetidos a entrega do Teams. As apresentações possuíram mais conteúdos, mas estão expostos apenas o painel de inspiração e a coleção final, produtos mais importantes da entrega.

Coleção Caju

A coleção foi desenvolvida por uma aluna da disciplina como entrega da atividade final, de acordo com os critérios supracitados. Ela usou o caju como tema central, unido ao álbum da artista *Liniker* nomeado de acordo com o fruto. A proposta da coleção é se adequar a marca carioca *Farm*, dessa forma com um estilo mais verão, colorido e tropical, exaltando a beleza do cerrado, que pode ser percebido na figura 23. A aluna deu ênfase a criação de estamparia modular e localizada, se inspirando no fruto e no álbum. Ela optou também por não representar os looks da forma convencional (croquis) e sim por meio de *mockups* de peças coringas da marca escolhida (Figura 24).

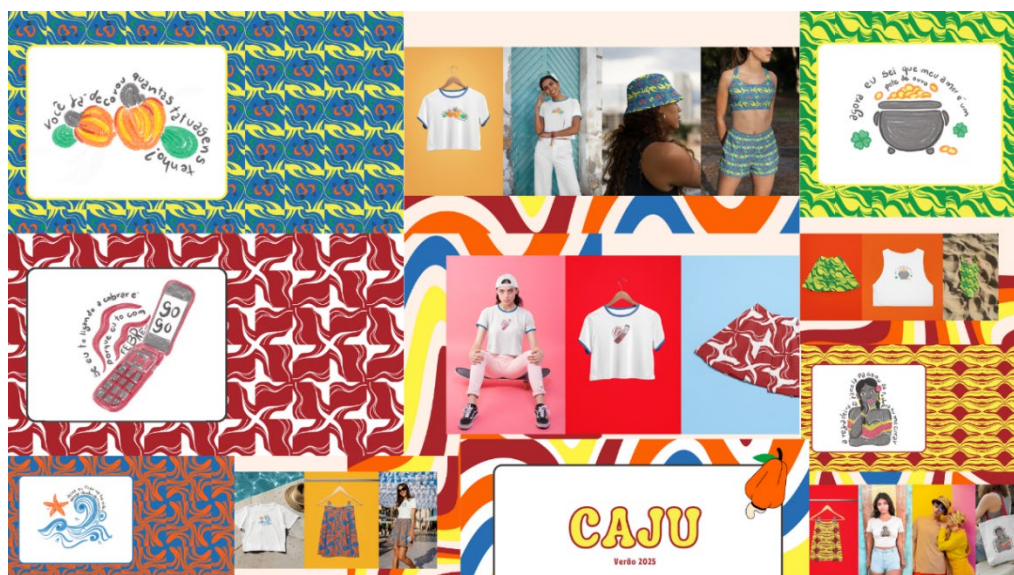
Em sua justificativa, relacionando o projeto, o tema e subtema a processo criativo sinestésico, a aluna usou o álbum musical nesse elo, como um elemento de mistura entre os sentidos. A visão, o tato e a audição fizeram parte essencial do processo de desenvolvimento da coleção.

Figura 23: Moodboard da Coleção Caju.



Fonte: aluna 5, 2025.

Figura 24: Desenvolvimento de coleção/ Coleção Caju.



Fonte: aluna 5, 2025.

Frutos dos Cerrado- *CLTcore*

A aluna desenvolveu uma coleção de moda voltada para o público feminino *plus size*, focando em roupas para trabalho, e por isso o nome *CLTcore*. A proposta era produzir roupas ajustáveis para diversos tamanhos, que prioriza conforto, vestibilidade e versatilidade. O painel de inspiração abrange os elementos relacionados ao tema principal e ao subtema escolhido, assim como imagens de marcas que já produzem peças semelhantes. Os principais frutos usados na coleção, expostos no painel (Figura 25), são o cajuí ou cajuzinho do cerrado, a pitanga do cerrado e a carambola.

Figura 25: *Moodboard* da coleção Frutos do cerrado – *CLTcore*.



Fonte: aluna 14, 2025.

Ela mesclou mais de um fruto, usados de formas separadas em cada look da coleção, adaptando as cores e texturas de cada fruto às peças criadas. A aluna mencionou na apresentação, que foi desenvolvida uma estampa adicionada ao lenço em um dos looks da coleção. Mas não chegou a mencionar de forma clara, o uso da sinestesia no processo final, mas que a estampa foi resultado de uma das atividades feita em sala. A coleção completa pode ser vista na figura 26.

Figura 26: Croquis da coleção/ Coleção Frutos do Cerrado.

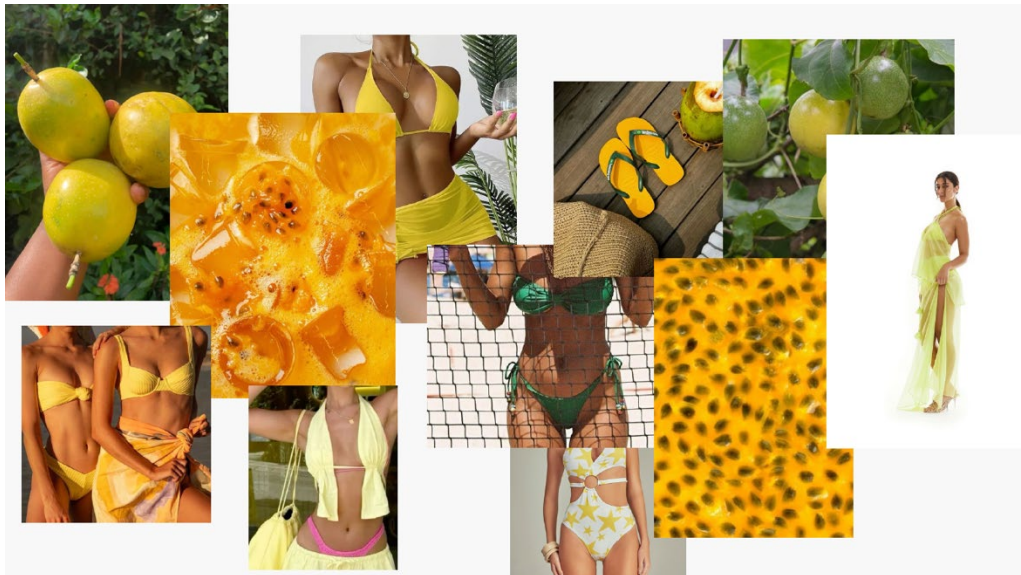


Fonte: aluna 14, 2025.

Coleção Passiflora

A coleção foi desenvolvida por uma aluna, que escolheu apenas um fruto como inspiração, o maracujá do cerrado. Com as orientações dada pela docente sobre nicho e público, a aluna desenvolveu uma coleção de moda praia, mesclando o tema principal ao subtema *Brasilcore*, que enaltece a moda brasileira para brasileiras. Fez uma ótima pesquisa de tendências antes de criar as peças, que foram unidas no painel de inspiração (Figura 27).

Figura 27: Painel de inspiração da coleção Passiflora.



Fonte: aluna 12, 2025.

A coleção foi dividida em um mix de produto coerente com o nicho escolhido, com peças claramente inspiradas nas referências presentes no painel. Além disso, a aluna desenvolveu uma estampa presente em algumas peças da coleção. E na sua apresentação, mencionou como se inspirou na sensação (tato) que o maracujá transmite para escolher o material e consequentemente as cores. A coleção está apresentada abaixo, na figura 28.

Figura 28: Croquis da coleção/ Coleção Passiflora.



Fonte: aluna 12, 2025.

Frutos do cerrado - Fairycore

Esta coleção, desenvolvida por uma aluna da disciplina, mescla o tema principal (Frutos do cerrado) com o movimento *Fairycore*. O nicho de produto escolhido pela aluna foi lingerie femininas, que possuem um toque de fantasia. A aluna desenvolveu mais de um painel de

inspiração com cada tema de forma separada, mas foram unidos em apenas um pelos autores. O painel de inspiração (Figura 29) expõe os elementos usados tanto relacionados aos frutos do cerrado quanto ao tema de fadas, deste modo, a aluna usou de uma das técnicas de abstração de formas ensinadas em sala, para propor as silhuetas na coleção.

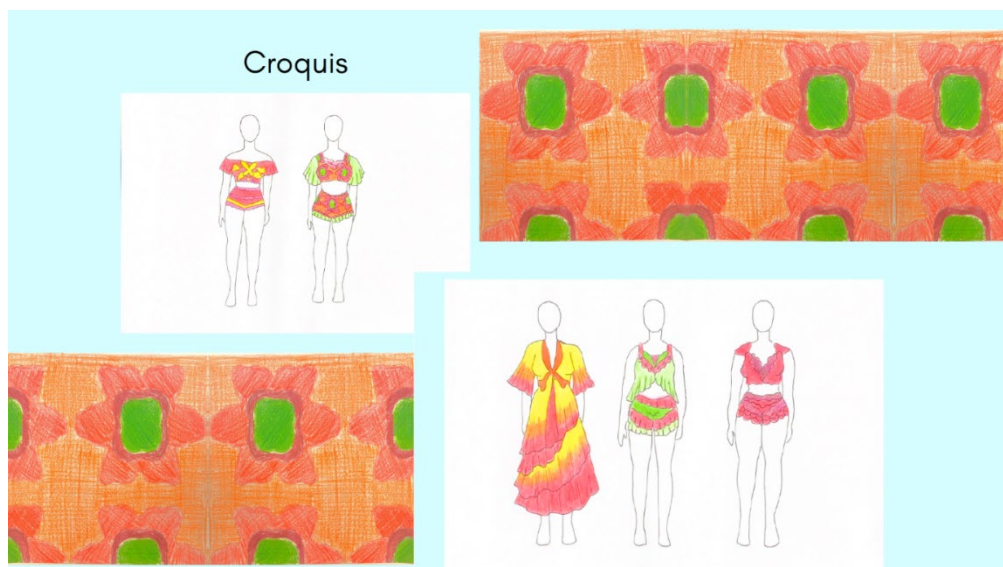
Figura 29: Painel de inspiração da coleção Fairycore.



Fonte: aluna 1, 2025.

A coleção mesclou as silhuetas do painel das fadas e as cores do painel dos frutos. A aluna também desenvolveu uma estampa nas aulas do paladar e a aplicou em algumas peças da coleção (Figura 30).

Figura 30: Croquis da coleção Fairycore.



Fonte: aluna 1, 2025.

Coleção Cerrado Eleganza Extravaganza

A coleção foi desenvolvida por um aluno, que uniu o tema principal ao *subtema Drag Queen* em uma coleção de peças voltadas para performances. Antes de construir a coleção, o aluno fez uma pesquisa de tendências, público, concorrentes e dores do mercado muito completa, compreendendo o nicho muito bem para produzir os croquis.

O intuito foi criar uma coleção extravagante e ousado, bem colorida e com os ícones do tema principal bem evidentes. O aluno também desenvolveu uma estampa na aula do paladar que foi usada em um dos looks da coleção, dessa forma abordando a sinestesia no processo criativo do trabalho. O painel de inspiração (Figura 31) expõe os principais elementos a serem usados na coleção, como os frutos escolhidos, e inspirações do nicho relacionados com a proposta da coleção.

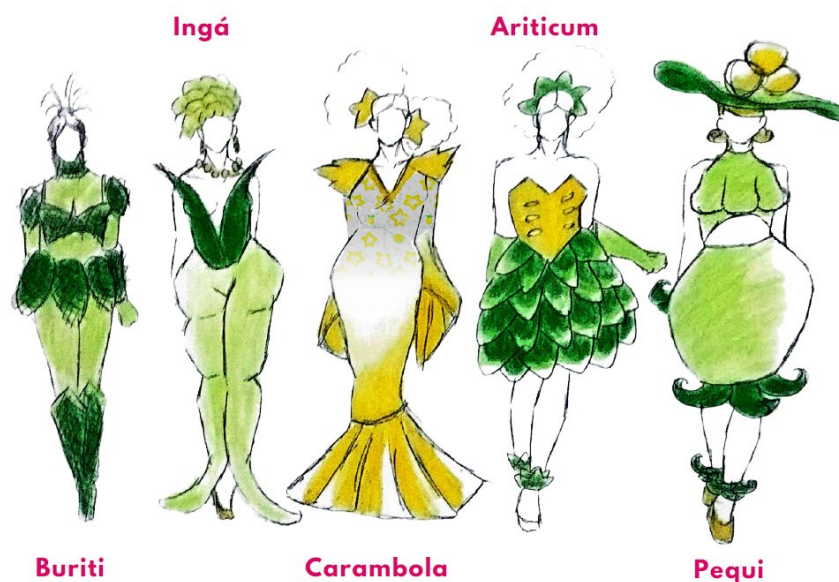
Figura 31: Painel de inspiração da coleção Cerrado Eleganza Extravaganza.



Fonte: aluno 5, 2025.

Em cada um dos looks da coleção (Figura 32), o aluno esclareceu qual fruto foi usado como inspiração, sendo eles buriti, ingá, carambola, araticum e o pequi, respectivamente. É possível notar a escolha de silhuetas, o uso das cores e das texturas de cada fruto, assim como a ocasião de uso. Vale mencionar que o aluno apresentou o trabalho caracterizado, demonstrando o envolvimento com o tema e a disciplina.

Figura 32: Croquis da coleção Cerrado Eleganza Extravaganza.



Fonte: aluno 5, 2025.

Coleção Pequi de Água Doce

A coleção foi desenvolvida por mais uma aluna da disciplina, que ao abordar o tema proposto, escolheu apenas um fruto, que ela apelidou de tesouro do cerrado, o pequi. A coleção possui um público-alvo feminino que se interessa por aventuras e esporte, mais especificamente, trilhas e cachoeiras. O painel de inspiração (Figura 33) contém elementos tanto do público e nicho, quanto do fruto escolhido, mas além disso possui o estilo de vida e a energia que a coleção quis passar.

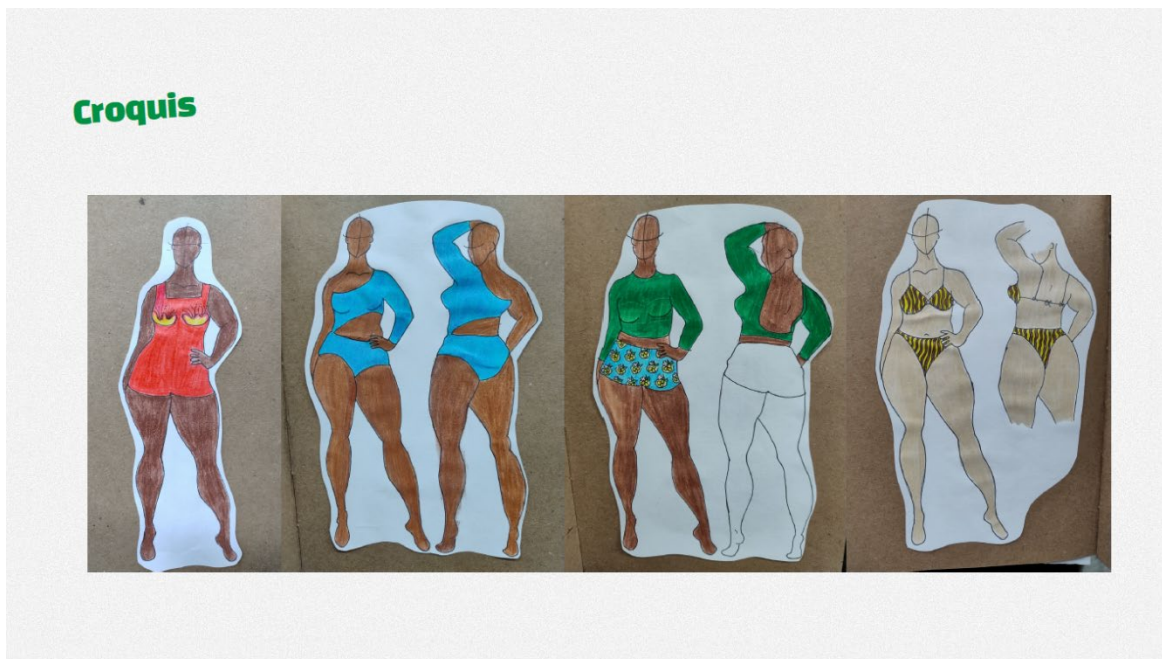
Figura 33: Painel de inspiração da coleção Pequi de Água Doce.



Fonte: aluna 11, 2025.

Os croquis da coleção (Figura 34) possuem algumas características apresentadas no painel de inspiração, como os recortes, o mix de produto e as cores, assim como uma estampa produzida para a coleção.

Figura 34: Croquis da coleção Pequi de Água Doce.



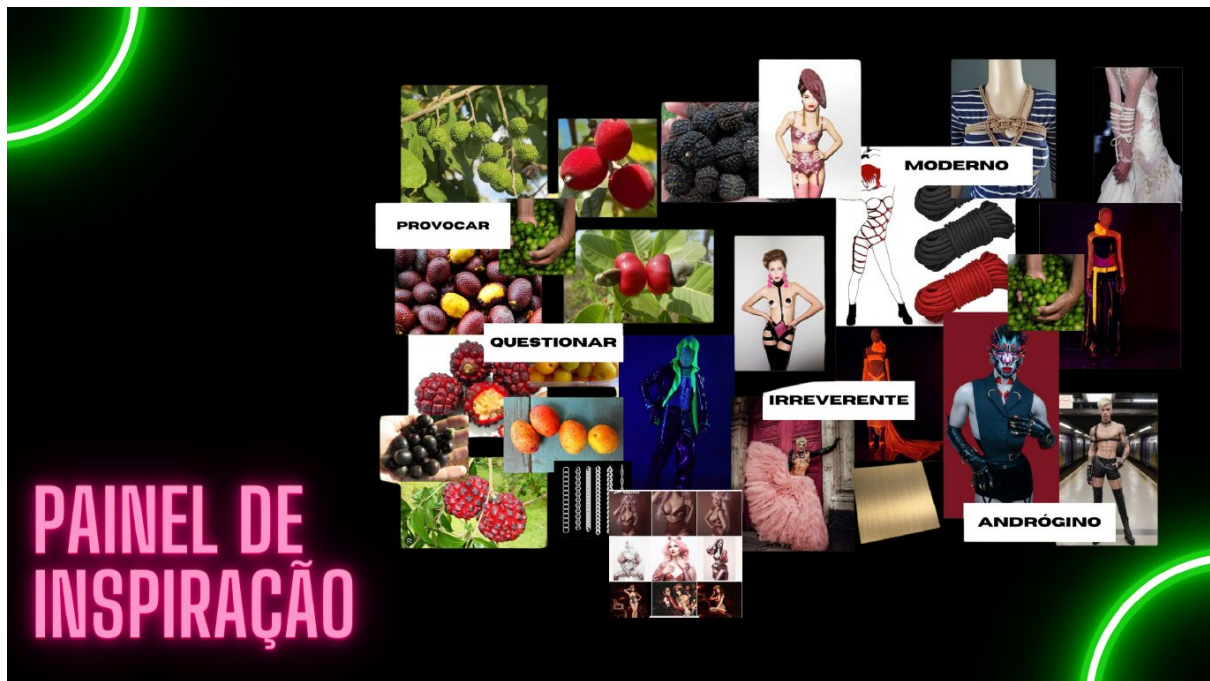
Fonte: aluna 11, 2025.

Coleção Cerrado *Fetish*

Esta aluna desenvolveu uma coleção unindo o tema principal ao estilo *fetish core* e ao movimento punk, para um público queer e moda alternativa. A aluna menciona a importância de ícones do tema Frutos do cerrado para compor a silhueta, junto aos elementos característicos do estilo *fetish core*. Além disso, a coleção possui um cunho conceitual.

Na pesquisa de tendências, a aluna menciona o estilo andrógino, o *comfort bondage* e as joias corporais, bem visíveis na coleção criada. No painel de inspiração (Figura 35) é possível ver os elementos do tema central, assim como referências do subtema, como um tópico abordado nas aulas, a aluna também direcionou a percepção do usuário, colocando palavras-chaves para sobressaírem na coleção, como provocar, moderno, irreverente, etc.

Figura 35: Painel de inspiração da coleção Cerrado Fetish.



Fonte: aluna 3, 2025.

Na coleção é possível perceber as cores e texturas inspiradas nos frutos apresentados no painel de inspiração, como o vermelho, verde e o laranja, assim como a casca do buriti. Além dos croquis (Figura 36), a aluna também desenvolveu uma estampa, inspirada nos frutos, e aplicou em algumas peças da coleção.

Figura 36: Croquis da coleção Cerrado *Fetish*.

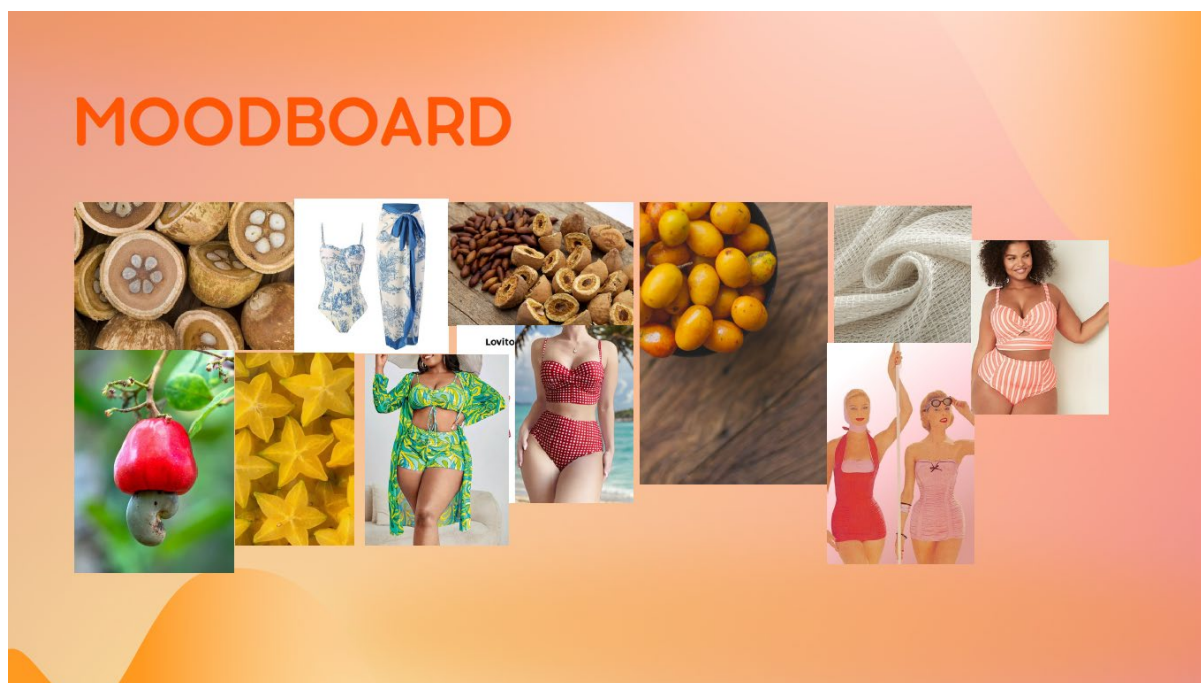


Fonte: aluna 3, 2025.

Coleção Drinks e Sabores do Cerrado

A coleção foi desenvolvida por uma aluna para um público *plus size*, especificamente para o nicho moda praia. Como adequação ao tema proposto, a aluna definiu a coleção mesclando o tema principal com a temática de bebidas tropicais, relacionadas a frutas específicas do cerrado, como o cajuzinho do cerrado, ou cajuí, a carambola, a pitanga e a castanha de baru. A premissa abordada na apresentação e no painel de inspiração (Figura 37) foi a estética ultra feminina, valorizando as curvas e as cores dos elementos usados.

Figura 37: Painel de inspiração da coleção Drinks e Sabores do Cerrado.

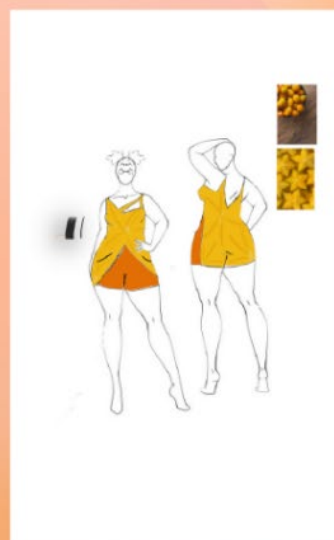
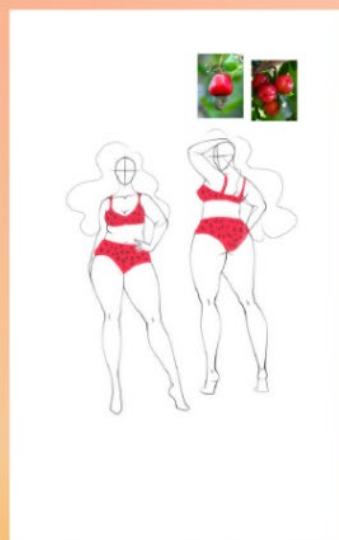


Fonte: aluna 6, 2025.

Na coleção criada (Figura 38), a aluna separou um look para cada fruta, se inspirando nas cores, formatos e texturas. Além das peças do vestuário, também foi desenvolvido acessórios para cada look, ainda seguindo a estética do fruto. Nos croquis feitos, é possível notar a adequação ao público, um dos fundamentos do desenho de moda mencionados pela docente nas aulas. Além disso, a representação do material a ser usada na confecção e as estampas também criadas em sala na aula do paladar.

Figura 38: Croquis da coleção Drinks e Sabores do Cerrado.

COLEÇÃO!



Fonte: aluna 6, 2025.

Coleção Frutos do Cerrado e Moda gestante

Esta coleção foi desenvolvida por uma aluna com foco no público gestante, sendo versátil para a gestação e pós-gestação/amamentação. A coleção não possui um subtema, apenas o tema principal, mas possui grande ênfase no público, assim como nas necessidades que ele possui. A aluna desenvolveu um painel de inspiração (Figura 39) com imagens do público, do estilo da persona criada e com os elementos do tema principal, como os frutos de inspiração, sendo o baru, o buriti e o pequi. Além disso, é possível notar as considerações

importantes na hora da criação, como a silhueta desejada, o bordado como *design* de superfície.

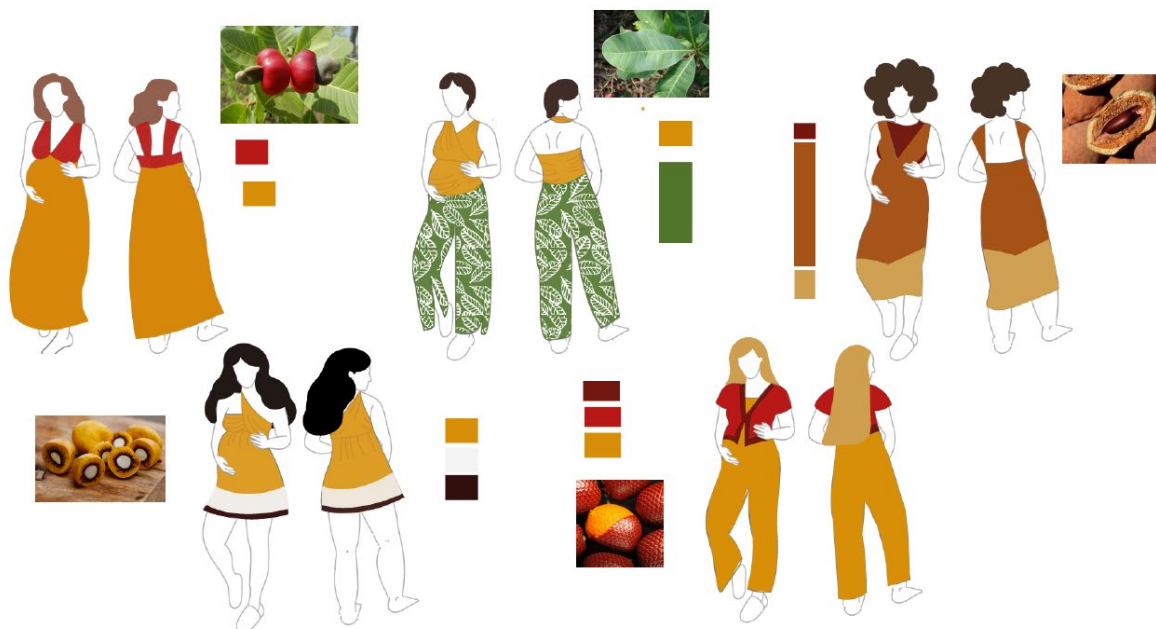
Figura 39: Painel de inspiração da coleção Frutos do Cerrado e Moda gestante.



Fonte: aluna 7, 2025.

Assim como outras coleções feitas pelos alunos, esta coleção também escolheu frutos em específico para cada um dos *looks*. Além dos frutos já mencionados, a aluna também optou por se inspirar na folha do cajueiro, tanto para definição de formas, quanto para criação de uma nova estampa. A aluna deu ênfase na produção da estampa, pois usou um método de espelhamento da folha para obter a textura da mesma, utilizando o tato, para criar um produto visual. Os croquis da coleção (Figura 40) foram expostos ao lado de seus elementos de inspiração, facilitando a correlação do telespectador, e é possível notar o uso das cores, que se mostrou o principal elemento de unidade de coleção dessa, e de outras coleções.

Figura 40: Croquis da coleção Frutos do Cerrado e Moda gestante.



Fonte: aluna 7, 2025.

Coleção Atual Ponto de Vista das Frutas Maduras

A coleção foi desenvolvida por mais uma aluna da disciplina, que descreveu seu próprio processo de forma muito clara:

A coleção "Atual Ponto de Vista das Frutas Maduras" surgiu da junção das frutas do cerrado com a pintora sueca Hilma af Klint. O título da coleção faz referência à "Series II", uma série de quadros da pintora que representavam o simbolismo de diversas religiões e carregavam títulos como "The Mahatmas Present Standing Point". Além disso, a coleção foi inspirada nos vestidos e na moda dos anos 60, principalmente do *Mod fashion* e *Dolly style*. As combinações surgiram pensando principalmente em como as frutas possuem cascas coloridas, e quando abertas revelam outras cores mais surpreendentes, isso é traduzido através de camadas de tecido sobrepostos, com recortes que revelam a cor abaixo. Os elementos da coleção foram decididos através de experiências sensoriais como a abstração de formas ou a degustação. A paleta de cores busca transmitir os sabores magníficos das frutas e, ao mesmo tempo, fazer referência as pinturas de Hilma af Klint (Texto da aluna).

No painel de inspiração (Figura 41), a aluna separou as referências da moda dos anos 60 e das obras da artista citada, Hilma af Klint.

Figura 41: Painel de inspiração da coleção Atual Ponto de Vista da Frutas Maduras.



Fonte: aluna 8, 2025.

Para a coleção final, feita pela aluna, ela desenvolveu uma estampa que aborda as formas das pinturas de inspiração além de formatos das frutas. Na apresentação oral, a aluna expôs parte do processo criativo para a escolha da cartela de cores, na qual ela provou vários sabores de sucos e de acordo com a sensação do paladar de cada um, ela escolheu uma cor. Os sabores e as cores podem ser vistos na figura 42, abaixo.

Figura 42: Definição de cartela de cores por meio do paladar.

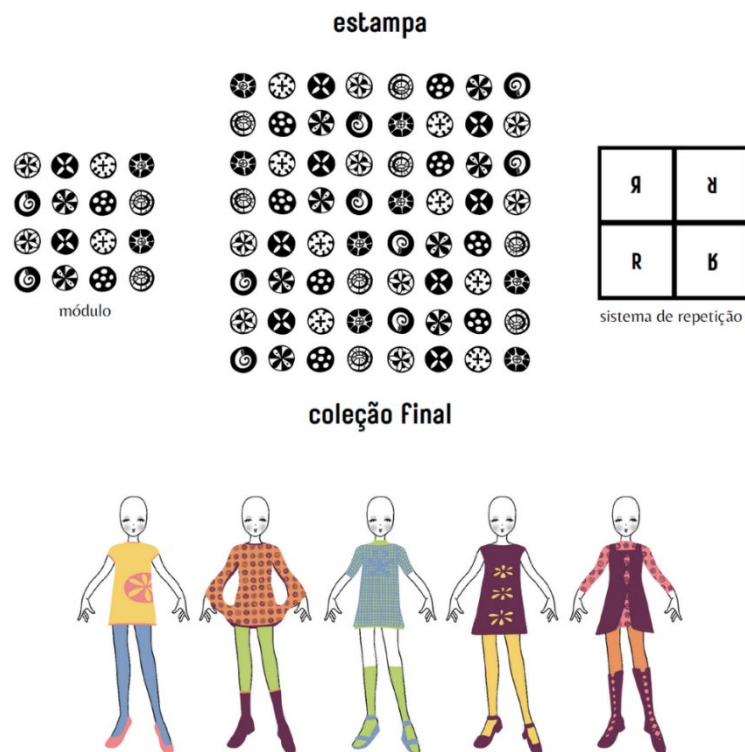
definição de paleta de cores



Fonte: aluna 8, 2025.

Na figura 43, se encontra a estampa criada para a coleção, assim como os croquis desenvolvidos. A aluna possui uma característica de desenho muito específica, que se adequa perfeitamente ao nicho e às inspirações.

Figura 43: Produtos da coleção Atual Ponto de Vista da Frutas Maduras.



Fonte: aluna 8, 2025.

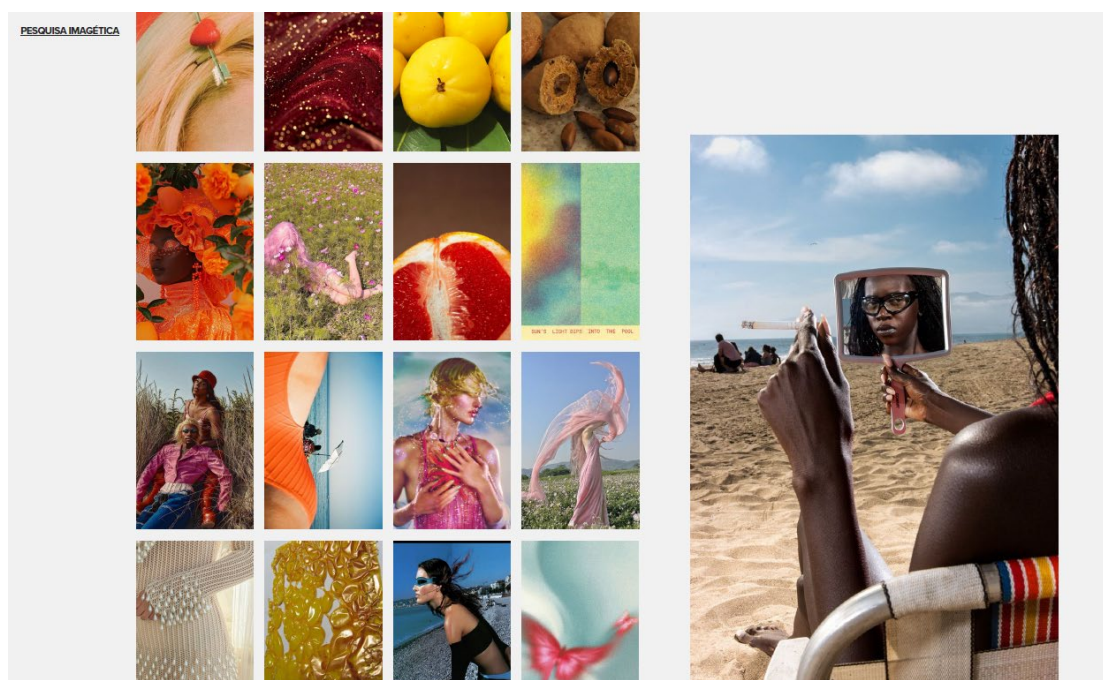
Coleção Cupido do Planalto Central

A coleção em questão foi desenvolvida por uma aluna, que uniu o tema principal ao tema cupido brasileiro, direcionado ao público não binário. A coleção foi muito bem explicada pelo release apresentado em sala na entrega final:

A coleção Cupido do Planalto Central se baseia na inspiração sobre uma visão de cupido brasileiro, extravagante e não binário, que é responsável por fazer que as pessoas que são alvo de suas flechas ou se apaixonem ou sentem aversão uma a outra. As peças usam como inspiração ainda as frutas do cerrado buriti, cagaita e baru em cores, texturas e formatos aplicados. Por estar no clima árido, as peças são em sua maioria bem reveladoras, mas bem detalhadas e com uma combinação de materiais estruturados e leves, alguns com um brilho acetinado ou de fato brilhantes (Texto da aluna).

No painel de inspiração (Figura x), aluna expôs mais da sensação e estilo de forma geral da coleção, como o brilho, alguns dos frutos, e o conceito desejado. Além disso, foi a partir do painel que ela obteve a silhueta usada nas peças, e as cores foram obtidas a partir dos frutos mencionados no release.

Figura 44: Painel de inspiração da coleção Cupido do Planalto Central.



Fonte: aluna 2, 2025.

Os croquis da coleção (Figura 45) apresentam a estética do subtema escolhido, que compõe um visual muito harmônico com as frutas escolhidas, levando em consideração as cores, as texturas, os recortes, a silhueta e a superfície. Além dos croquis, a aluna também desenvolveu uma estampa na aula do paladar, que foi aplicada no chapéu do primeiro *look*.

Figura 45: Croquis da coleção Cupido do Planalto Central.



Fonte: aluna 2, 2025.

Coleção Frutos Periféricos

O aluno desenvolveu uma coleção que mescla o *street wear* e o tema central, frutos do cerrado para o público masculino periférico brasileiro. O aluno menciona que a coleção é uma ressignificação do estilo “peba” e “ratão” para uma passarela desconstruída e conceitual. O painel de inspiração (Figura 46) representa muito bem o público e estética desejada, com elementos característicos da moda periférica brasileira, além de apresentar os frutos escolhidos, que inspiraram a silhueta, as cores e principalmente a textura.

Figura 46: Painel de inspiração da coleção Frutos Periféricos.



Fonte: aluno 14, 2025.

O aluno durante as aulas demonstrou uma característica de criação bem específica e de acordo com os ideais que acredita e defende. Além de sempre usar suas criações como forma de protesto e enaltecer a cultura periférica.

Os croquis da coleção (Figura 47) apresentam de forma bem clara, as características dos frutos presentes no painel, e por mais que os desenhos sejam bidimensionais é possível imaginar a sensação tátil que as peças causariam, criando uma relação sinestésica entre a visão e o tato.

Figura 47: Croquis da coleção Frutos Periféricos.



Fonte: aluno 14, 2025.



5. DISCUSSÃO

De forma distinta da abordagem de Silva (2021), esta pesquisa propõe um ensino de processos criativos sistemáticos por meio de conceitos da sinestesia, englobando todos os sentidos em prol de um único projeto de moda, pois o propósito não é ensinar a projetar produtos que causem emoções conjugadas nos usuários, mas que capacite os alunos a serem originais usando suas percepções para projetar.

A proposição de uma ferramenta de ensino-aprendizagem que centraliza a criatividade na individualidade do aluno contraria a realidade criativa contemporânea proposta por Veiga et al. (2020), pois em um mundo de excessos externos e grandes estímulos, olhar para si durante um processo pode transformar a capacidade criativa para além do óbvio. E inserir-se na criação de algo exprime sua própria originalidade, que afinal é a potência dos projetos.

O laboratório dos sentidos exhibe o potencial do uso de sinestesia no processo criativo para estimular características criativas nos alunos. A proposição incorpora os conceitos apresentados por Normawati e Kurniawati (2023) ao encorajar a criatividade baseada na atuação ativa do aluno quanto às suas experiências.

Este capítulo aborda as discussões acerca da revisão teórica relacionando os autores ao desenvolvimento da ferramenta e sua aplicação. Os tópicos a seguir abordam elementos identificados durante cada fase da disciplina, tecendo redes entre as características de um criativo por Barron (1969) - (1) maior tolerância à desordem e à complexidade; (2) independência de julgamento; (3) desinteresse em controlar impulsos; (4) alto índice de energia; (5) receptividade à impulsos e fantasias; (6) seguir a intuição; (7) espontaneidade; (8) maior índice de originalidade- o comportamento dos alunos em sala de aula, os resultados de cada atividade feita e principalmente a relação sinestésica do aluno com a criatividade.

5.1 A importância do *sketchbook* como catalisador de comportamentos

O *sketchbook* foi uma etapa muito importante para conhecer a forma como cada aluno trabalha, quais as motivações e comportamentos durante um processo árduo. Como já mencionado, o objetivo de cada aluno construir seu próprio caderno é que o processo gerasse

afinidade e apego ao produto, para que os alunos cuidassem dele durante toda disciplina e o preenchesse com cuidado e atenção.

Em período de observação, as principais características levadas em consideração durante essa produção, foram: (1) aceitação de erros; (2) criatividade; (3) dedicação. A aceitação de erros se baseia em desapego por algo perfeito, que mesmo com imperfeições o aluno possa ter um resultado satisfatório, e acima de tudo um caderno único. Além disso, entender os próprios erros constrói uma perspectiva para mudança, de forma mais objetiva, com o erro se aprende. A criatividade foi observada na escolha dos materiais e na organização deles, o aluno tinha liberdade de escolher a capa, o miolo, como organizar as páginas do miolo, a linha de costura, o elástico, entre outros. A única obrigatoriedade na produção era o cerne do *sketchbook* (capa dura, costura e tamanho A5). A dedicação foi baseada no envolvimento ativo do aluno na aula, em prestar atenção ao tutorial, fazer com cuidado todos os processos, e colocar empenho real para chegar ao resultado desejado.

A partir dessas características supracitadas, foram observados também comportamentos comuns durante o processo, como: (1) independência ao fazer etapas sem tutorial prévio; (2) dificuldade em aceitar erros ao fazer etapas de acabamento; (3) criatividade na escolha dos materiais; (4) receio em pedir ajuda em etapas mais complexas; (5) dedicação e total atenção para não perder nenhum passo.

Em específico, alguns dos alunos demonstraram muita insegurança na produção, por exigir uma habilidade motora mais específica. Essa insegurança passou a ser observada nas demais aulas, para entender se era um comportamento apenas ao realizar atividades minuciosas ou se era uma característica contrária a uma das citadas por Barron (1969) - maior tolerância à desordem e à complexidade e a independência de julgamento.

A importância de mapear esses primeiros comportamentos se baseia no conhecimento da turma como um todo, e partir disso construir uma abordagem de ensino e um ambiente de sala de aula seguro para os alunos desenvolverem suas habilidades. Deste modo, de acordo com Normawati e Kurniawati (2023), a docente adotou comportamentos relacionados a insegurança, o receio de pedir ajuda e dificuldade de aceitar erros, como maiores palavras de encorajamento na produção original, demonstrar-se solícita às dúvidas e dar a importância devida a elas, e por fim explicar a importância dos erros, além de demonstrar total apoio na correção destes.

Além dos comportamentos a serem mudados, os comportamentos positivos também precisavam ser encorajados, para que os alunos os mantivessem. A independência também é abordada por Normawati e Kurniawati, assim como a dedicação. A docente adotou a abordagem de influenciar os alunos mais independentes a ajudarem os colegas, reconhecendo essa independência e criando um vínculo entre colegas. A dedicação foi celebrada ao reconhecer superações de dificuldades anteriores.

A construção do *sketchbook* foi a abertura para os demais passos, como uma triagem da turma para adotar a abordagem mais coerente de acordo com os autores da revisão teórica.

5.2 A memória, o ambiente de sala e relações interpessoais

Ostrower (2014) defende que o conhecimento do passado capacita o homem a interligar o ontem ao amanhã. As referências adquiridas através de experiências, pela cultura ou ambiente podem enriquecer o potencial criativo de qualquer indivíduo, além de capacitá-lo a compreender o meio que vive. Deste modo, a memória se faz presente na ferramenta e cumpre ainda um papel de grande importância, uma vez que a Aprendizagem significativa fortalece a premissa dessa importância no processo de ensino-aprendizagem.

A fase de aplicação da memória foi relacionada a abstração de formas por causa da importância de condensar essas experiências a fim de simplificá-las e abstrair os pontos principais, transformando em um novo conteúdo. Dessa forma, a atividade produzida em sala (abstração a partir de brincadeiras de infância) propôs um ambiente de coletividade por causa da possível semelhança entre as discussões em sala.

Após a triagem inicial proposta pelo tópico anterior, foi necessário aplicar comportamentos a fim de tornar a disciplina mais leve e significativa aos alunos. Então o ambiente precisou ser de acolhimento nesta fase, para receber os comentários e fazer com que os alunos compartilhassem suas experiências abertamente. Para descontrair e estimular os alunos, a docente iniciou com seu próprio relato, expondo de forma cômica esse passado, dando abertura para as próximas histórias serem leves e engraçadas. Após essa abordagem inicial, todos os alunos participaram, tornando a atividade completa, com proatividade e engajamento. O compartilhamento em grupo, e não individual, se mostrou essencial para que os alunos mais extrovertidos incentivassem os demais, e que para além da relação professor-aluno, pudessem desenvolver a relação aluno-aluno.

A atividade também expôs o ritmo de cada aluno, como o tempo que levam para produzir e o procedimento adotado por cada um. Uma parte dos alunos possui uma facilidade maior de chegar ao resultado final, sem muitas etapas, já desenhando a forma abstraída, e a outra parte dos alunos possui um processo mais metódico, em desenhar a figura literal, e depois abstrair as formas. Esse ritmo também é importante para ditar o tempo de atividade das aulas seguintes, além de mais uma característica de Barron (1969) – espontaneidade- que se expõe na forma como os alunos produzem sem a necessidade de parâmetros impostos.

E por fim, a memória e a discussão em grupo esclarece também o nível de engajamento da turma, uma vez que falar para o grupo muitas vezes demonstra ser um medo do aluno, e quando ele compartilha demonstra que ele está confortável nesse ambiente.

5.3 A cor do cheiro

Como experiência sinestésica mais abordada por Ward, esta pesquisa decidiu manter essa relação entre cores e odores.

Nesta fase inicia-se a arguição da professora sobre o conteúdo trabalhado de forma teórica e mais densa, a fim de instruir os alunos com conteúdo técnico antes de qualquer atividade, assim defendido por Ostrower (1990). Assim, como abordado anteriormente, houve uma grande explicação sobre teoria e psicologia das cores, para que os alunos comesçassem a relacionar a sensação a cor, antes do cheiro.

É importante mencionar, que como fase não prevista no planejamento desta aula, os alunos se mostraram bem críticos aos significados apresentados, que foram embasados no livro “Psicologia das cores” de Eva Heller (2013). Isso demonstra a confiança em defender seu ponto de vista, que enriqueceu a ferramenta de forma muito nítida, assim proporcionando adaptação baseada na realidade.

Como percebido na atividade anterior, a docente manteve duas estruturas de atividades, escolhendo a cor diretamente do cheiro (cheiro-cor) e a outra escolhendo uma palavra a partir do cheiro e depois relacionando a uma cor (cheiro-palavra-cor), deste modo mantendo um ambiente confortável para cada tipo de aluno.

O potencial imaginativo dos alunos esteve bem explícito nessa atividade, pois ao escolherem os significados, teceram uma crítica ao livro e ainda defenderam seu ponto de vista do porquê cada cor possuía tal significado, apresentando mais uma característica definida por Barron – seguir a intuição.

Durante as aulas, a docente se manteve aberta para qualquer interferência dos alunos, a fim de enriquecer a ferramenta, e nesta aula os alunos propuseram adicionar mais uma camada sinestésica durante a produção, adicionando música. Então além de utilizarem o olfato, a visão (cores), também usaram as músicas.

O material de apoio também se mostrou fundamental, pois proporciona ao aluno compreender o significado da atividade e da experimentação antes de produzirem. O MCE (Sanches, 2017) conduziu os alunos a aspectos das cores antes de escolherem, como as definições de luz e temperatura, tomando o cheiro como princípio, passando pelo MCE e depois a cor, de fato. Esses processos facilitam a aprendizagem do aluno, além da realidade do docente em sala. E ainda colaborou para a decoração das páginas do *sketchbook*, criando conteúdo criativo e visual.

5.4 O paladar e a exploração criativa

O ciclo do paladar foi importante pois expôs a relação dos alunos com a sinestesia de forma mais sólida, uma vez que o paladar está fortemente associado aos outros sentidos, pois durante a alimentação é possível sentir o cheiro, que aumenta o apetite, visualizar as formas e cores e ainda sentir as texturas e ouvir os sons produzidos pela experiência. Então esta atividade foi a experiência sinestésica mais rica da aplicação.

E uma vez que a experiência se torna rica, os resultados também. Os alunos dedicaram-se inteiramente às duas atividades, explorando imagens, texturas, representações, além de usar um potencial criativo e imaginativo de forma mais autêntica, sem amarras ao lógico ou ao esperado. A atividade de cunho figurativo foi essencial para que compreendessem a técnica e acima disso, para ambientar-se ao tema, já a atividade geométrica possibilitou o uso da imaginação de forma mais ampla e livre.

Essa liberdade do potencial criativo se encaixa na característica número 5 de Barron (1969) – receptividade à impulsos e fantasias- de modo que estavam totalmente abertos a qualquer resultado, além de possuírem poucas justificativas racionais da escolha de formas e cores, permitindo que o emocional e as sensações guiassem todo o processo.

Ainda foi possível ver, no capítulo 4, que a mesma mente que criou estampas figurativas também criou estampas abstratas, baseadas no mesmo sentido.

Além disso, como a etapa relacionada ao paladar exigiu que a experimentação fosse de fato comer, é de extrema importância considerar as restrições alimentares dos alunos, para evitar qualquer intoxicação. Deste modo, antes da aula, os alunos expuseram suas limitações, como intolerância à lactose, glúten e alergias, e assim todas as comidas levadas respeitaram esse escopo, mantendo a segurança no ambiente de sala.

5.5 A audição e o engajamento

A fase da audição é a fase que o engajamento dos alunos se apresentou de forma mais clara, evidenciando a ideia de Amabile (1996) sobre a importância da motivação pessoal e a paixão pelo que se faz, ela afirma que a paixão faz o indivíduo correr riscos e usar abordagens mais criativas.

A partir da *playlist* criada pelos alunos, a docente fez a escolha da música da segunda fase, para que a estimulação auditiva gerasse de fato uma identificação, resultando em um maior empenho na atividade. Além disso, a música da atividade 1 ter sido escolhida individualmente por cada aluno, também permitiu que cada um expusesse uma parte do seu dia a dia e da sua personalidade, que claramente resultou em um engajamento sólido.

A liberdade criativa nesta fase demonstrou mais uma característica de um criativo por Barron (1969) – maior índice de originalidade - que apesar de uma atividade o estímulo ser

comum a todos os alunos, os resultados foram diversos, e que a escolha pessoal da música 1 também evidenciou a originalidade, resultando em bordados autênticos.

Como dito, em uma das aulas os alunos apenas ouviram a música e fizeram a atividade a partir dela, e na outra os alunos ouviram e viram o clipe da música, tendo mais de um tipo de experiência visual para produzirem. O resultado da primeira opção se apresentou mais lúdico e imaginativo, uma vez que não possuíam referências visuais, como por exemplo usando formas abstratas e referências sutis a letra da música ou seu ritmo. Já na outra atividade, os alunos pegaram muitas referências visuais da roupa usada pela artista, como em elementos da arquitetura do ambiente, e ocasião de uso relacionada ao clipe.

5.6 Visão, o trabalho em grupo e a decepção

A escolha da relação sinestésica com a visão foi a mais complicada, uma vez que a visão está relacionada a todas as etapas do processo criativo, mas foi importante pensar que a estimulação da visão não podia resultar apenas em conteúdo igualmente visual, e por isso os produtos desta fase deveriam ser tridimensionais, a fim de explorar o tato também.

O trabalho em equipe é importante no processo de desenvolvimento de uma coleção, pois no ambiente de trabalho, o *designer* se relaciona com uma equipe diversa, utilizando uma comunicação eficaz. Deste modo, a fase adotou o trabalho em equipe como protagonista, apesar de já ter acontecido discussões em grupo, o trabalho em comum ainda não havia sido explorado na ferramenta.

Como mencionado no capítulo 4, foram observadas 4 características de um criativo nessa etapa - (1) trabalho em equipe, (2) a autonomia do pensamento criativo, (3) a organização de ideias e (4) tomada de decisões - que estão relacionados a comportamentos específicos - (1) aceitação de outras opiniões e discussões em grupo, (2) segurança na sua própria ideia e poder argumentação sobre a importância dela, (3) planejamento prévio e (4) colocar as ideias em prática.

De forma geral, o grupo trabalhou em equipe, mas houve a falta de comunicação clara, onde as ideias são apresentadas antes de serem executadas, mas como os alunos trabalharam de forma mais improvisada, essa comunicação se perdeu durante a modelagem. A ferramenta não previu essa possibilidade, entretanto é importante avaliar em qual fase o trabalho em equipe oportunizaria a comunicação em um trabalho bem definido.

Além da relação sinestésica e do trabalho em equipe, a decepção é um assunto importante desse tópico, pois foi a primeira atividade que os alunos não gostaram do resultado final, de forma unânime. Possivelmente, o tema Dadaísmo tornou a atividade ainda mais abstrata, fazendo com que esta pesquisa reavalie o tema abordado. No entanto, a decepção faz parte do processo criativo e é com a tentativa e erro que as ideias evoluem. A

liberdade de errar e corrigir os erros já foi mencionada neste capítulo, mas o docente precisa estar ciente e tornar os alunos conscientes. Ademais, tolerância à desordem é uma característica por Barron.

5.7 A liberdade e o empenho real

A última atividade relacionada ao tato não atingiu as expectativas da docente, uma vez que o empenho dos alunos caiu de forma significativa. A atividade foi de escolha do aluno e feita em casa individualmente, dando total autonomia para o aluno, mas como aconteceu no final do período letivo, muitos fatores podem ter influenciado essa queda na qualidade das atividades.

Essa autonomia estava prevista na ferramenta inicial para que os alunos exercitassem a autonomia do pensamento criativo, assim como abordar os comportamentos necessários de um docente de Normawati e Kurniawati - encorajando os alunos a aprenderem de forma independente e proporcionando oportunidades de experimentação.

A atividade possui um princípio necessário que deve ser abordada de uma forma diferente da aplicação dessa pesquisa. Manter a independência dos alunos, mas alterar o tempo no calendário e a transformar em uma atividade supervisionada em sala de aula, para o docente estar presente em possíveis dificuldades do processo.

5.8 Discussões gerais

O projeto de coleção inicial, sem nenhuma pesquisa prévia, pode ter limitado os alunos, pois sem pesquisa não havia inspiração direta, nem referências, mas possibilitou que os alunos usassem seu poder de imaginação puro e genuíno, inventando texturas e formas. As coleções poderiam possuir as mais diversas modelagens e formas mistas, sendo menos comerciais e mais conceituais. Embora houvesse alguns pontos fracos, como as cores comuns entre projetos, e falta de *design* de superfície, a atividade deu uma liberdade do criador inventar sem nenhum escopo limitador.

Já o mercado de moda cobra algumas adequações comuns do *design*, como pensar no usuário, uma dor a ser atendida, um público-alvo definido, além de adequações às tendências. E isso influencia no processo criativo do *designer*, e por isso foi adicionado algumas camadas de exigências ao projeto final, o que acarretou num processo criativo limitado, assim como ocorre na indústria da moda.

As coleções finais demonstraram um potencial da turma em construir um projeto com diversas camadas, mas um pouco limitado na geração de alternativas originais devido às exigências do projeto. As formas e texturas da primeira coleção se tornaram muito mais

interessantes se comparadas as formas e texturas da coleção final. Isso sinaliza como a abertura à criatividade é necessária para que o *designer* possua espaço para sua imaginação.

Além do escopo do projeto ser um indicador de limitação, o modelo comum de avaliação em uma disciplina também pode influenciar negativamente o processo criativo dos alunos. A disciplina onde a ferramenta foi aplicada possuiu um formato contínuo de avaliação, na qual a somatória das atividades produzidas em cada aula e sentido, juntamente com o projeto final, compôs a nota final dos alunos. Esse formato de pequenas atividades aula a aula e uma apresentação grande no final de um semestre desmotivou os alunos, e sobrecarregou o final de semestre.

Deste modo, no final da disciplina os alunos estavam muito cansados e como as atividades aula a aula foram várias, qualquer falta durante o semestre fizeram os alunos ficarem devendo atividade, que não conseguiram repor no final, afetando a nota. Como a experimentação era o cerne dessa disciplina, as atividades tiveram um tempo reduzido para que os alunos executassem, e como sugestão dos alunos, a próxima poderia haver menos atividades e mais tempo entre uma e outra para execução.

Assim, a docente indica que nas próximas aplicação, o tempo de atividade seja pensado com mais atenção e levando em consideração possíveis faltas.

5.9 Ferramenta finalizada: Laboratório dos Sentidos

Como dito anteriormente, a ferramenta possuiu uma prévia que foi aplicada na disciplina optativa no curso de *Design* da UnB, mas durante a aplicação sofreu diversas adaptações, uma vez que era uma versão inicial. Deste modo, este tópico aborda essas alterações e a versão atualizada da ferramenta, para ser usada e aplicada por outros docentes de cursos relacionado a moda, *design*, criatividade ou artes, almejando o desenvolvimento do processo criativo dos alunos.

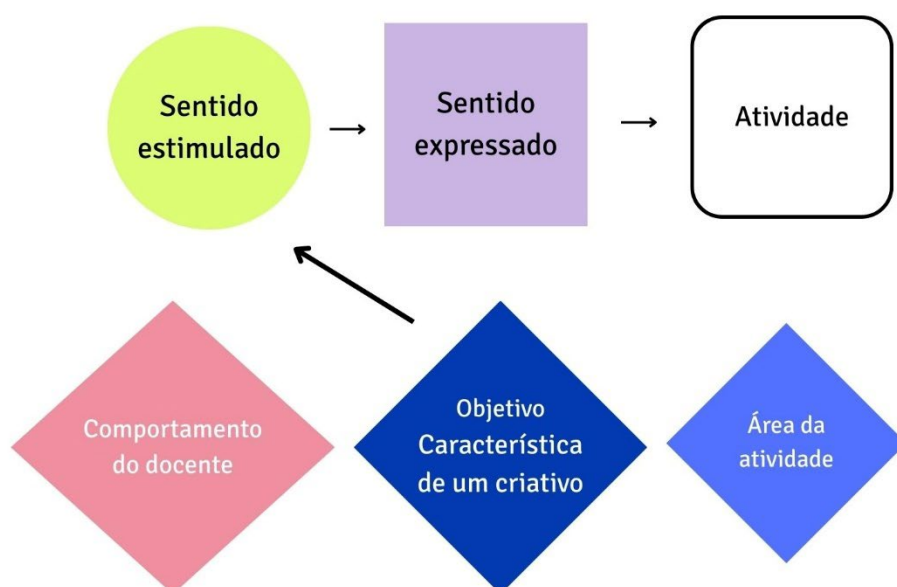
À princípio a ferramenta foi pensada levando em consideração apenas as fases de idealização de uma coleção de moda, os sentidos e atividade a ser desenvolvida (figura 48), mas durante a aplicação surgiram outras variáveis que afetaram o processo da aula e a forma como a docente conduziu, sendo eles: as características de um criativo e os comportamentos de um docente (figura 49). Deste modo, se apresenta como o objetivo principal e centralizado, onde estão adjacentes o comportamento do docente para atingir tal objetivo, assim como a área da atividade, que resultam na escolha do sentido estimulado, no sentido a ser expressado e por fim, definem a atividade prática.

Figura 48: Estrutura inicial da ferramenta.



Fonte: autoria própria, 2025.

Figura 49: Laboratório dos Sentidos atualizada.



Fonte: autoria própria, 2025.

Com essa nova forma de relacionar, o Laboratório dos Sentidos passou a ser uma ferramenta diagramada em um site para construção de quadros colaborativos, onde todas as etapas podem ser editadas (Anexo III). O site em questão é o Miro, foi escolhido por possuir uma versão gratuita com as ferramentas necessárias, além de ser um site bem conhecido por docentes da área do *design*.

A primeira parte do quadro apresenta um texto de apresentação, introduzindo a pesquisa e a pesquisadora, além de expor a ideia geral, como surgiu e como utilizar o quadro, como pode ser visto na figura 50.

Figura 50: Folha de apresentação da ferramenta no Miro.

LABORATÓRIO DOS SENTIDOS

Esta é uma ferramenta desenvolvida em uma pesquisa de mestrado pela discente Marília Possidone César, do Programa de Pós-graduação em Design da Universidade de Brasília.

A pesquisa é intitulada O criar sensível: ensino-aprendizagem de processo criativo sinestésico para o design de moda. A pesquisa aborda como a sinestesia pode ser inserida no ensino de criatividade para designers de moda em formação, a fim de contribuir para suas referências pessoais e desenvolver produtos autorais. Com base na fundamentação teórica, foi proposta uma ferramenta de ensino que utiliza a sinestesia para estimular a criatividade, que foi aplicada, em uma primeira versão, em uma turma optativa no curso de Design da UnB, e a partir da aplicação a ferramenta foi reformulada para o uso de docentes de moda, design e criatividade de quaisquer universidade do Brasil.

A ferramenta prevê a aplicação de relações sinestésicas para desenvolver características de um criativo definidas por Barron (1969), afim de misturar sensações a partir de experimentação em sala aula para criação de um caderno de referências pessoais.

Primeiro, é necessário ter em mente o objetivo de aprendizado desejado (característica de um criativo), deste modo o diagrama apresenta algumas possibilidades de uso da sinestesia, relacionado a estimulação de um sentido, o sentido a ser expressado pelo aluno e uma atividade relacionada a essa relação.

A ferramenta inicial foi construída para desenvolvimento de projetos de moda, pensando na etapa de idealização de uma coleção, então ela prevê as seguintes fases: 1) definição de cartela de cores; (2) definição de silhueta ou modelagem; (3) design de superfície; (4) escolha de materiais; (5) desenho de moda. Cada sentido foi relacionado a uma fase específica, o olfato está relacionado a etapa 1, as memórias estão relacionadas a definição de silhueta, assim como a visão, o tato, audição e o paladar estão relacionados a etapa 3, porém o tato também se relaciona com a escolha de materiais (4), e todos os sentidos quanto a memória se relacionam com a etapa 5.

Mas a ferramenta apresentada no diagrama a seguir está em branco pois possibilita o preenchimento de diversas formas, englobando além das características de um criativo, mas também os comportamentos do docente por Normawati e Kurniawati (2023). Então o docente pode substituir os losangos azuis escuros, rosas e azuis claros para obter a relação desejada, assim escolhendo um sentido e planejando a atividade.

Explore e crie um ambiente de aprendizado criativo para ensinar criatividade.

Fonte: autoria própria, 2025.

A segunda parte da ferramenta é a legenda (Figura 51) que contém as orientações para uso da ferramenta. Estão agrupadas em seis cores, azul royal, rosa e azul claro, verde, lilás e branco, cada uma representando uma etapa de planejamento de aula ou disciplina.

O losango azul royal representa as características de um criativo - (1) maior tolerância à desordem e à complexidade; (2) independência de julgamento; (3) desinteresse em controlar impulsos; (4) alto índice de energia; (5) receptividade à impulsos e fantasias; (6) seguir a intuição; (7) espontaneidade; (8) maior índice de originalidade – e estão apresentadas como objetivos a serem atingidos em sala.

O losango rosa representa os comportamentos do docente - (1) encorajando os alunos a aprenderem de forma independente, (2) ensinando colaboração e integração, (3) motivando os estudantes, (4) desencorajando julgamentos desnecessários, (5) estimulando o pensamento flexível, (6) proporcionando a autoavaliação, (7) escutando sugestões e perguntas, (8) proporcionando oportunidades de experimentação e (9) ajudando os alunos a superar falhas e frustrações- e são responsáveis por conduzir as atitudes do docente em sala, a fim de se obter os objetivos mencionados anteriormente.

O losango azul claro representa as áreas de atividade - (1) definição de cartela de cores, (2) definição de silhueta ou modelagem, (3) *design* de superfície, (4) estamparia, (5) escolha de materiais, (6) desenho de moda, (7) desenvolvimento de coleção - que são apenas sugestões para o docente para serem utilizadas em conjunto com o comportamento do docente para obtenção dos objetivos.

As cores mencionadas até agora são os fundamentos da ferramenta, elas são a etapa inicial, e conduzem a segunda parte do planejamento, que são os sentidos e atividade. Abaixo estarão listadas as cores da segunda parte, o verde, lilás e o branco.

O círculo verde representa os sentidos (visão, audição, olfato, tato, paladar e memória) em sua totalidade, pois são os sentidos a serem estimulados por experimentações definidas pelo docente, então este campo pode ser editado, após escolhido, adicionando a experimentação.

O quadrado lilás representa os sentidos utilizados na expressão das atividades dos alunos, ou seja, como o aluno irá fazer a atividade e estão separados em apenas três: visual, tátil e tridimensional. Neste campo há uma limitação, pois prevê que as atividades, no campo do *design*, podem se resumir desta forma, mas isto não implica em obrigatoriedade, uma vez que, a ferramenta é totalmente editável pelo usuário.

E por fim, o quadrado branco representa o campo onde o docente irá adicionar a atividade a ser feita, levando em consideração todos os critérios supracitados. Como por exemplo, a experimentação olfativa para definir cartela de cores, ou o paladar para definir elementos de estamparia, apresentados no capítulo de aplicação da ferramenta.

Figura 51: Legenda da ferramenta apresentada no Miro.

LEGENDA



Característica
de um criativo



Comportamento
do docente



Sugestão de
atividade



Estímulo



Expressão



Atividade



Tolerância a
desordem e à
complexidade



Encorajando
os alunos
aprenderem
de forma
independente



Definição de
cartela de
cores



Independência
de julgamentos



Ensinando
colaboração e
integração



Definição de
silhueta e
modelagem



Desinteresse
em controlar
impulsos



Motivando os
estudantes



Design de
superfície



Energia



Desencorajando
julgamentos
desnecessários



Estamparia



Receptividade
a impulsos e
fantasias



Estimulando o
pensamento
flexível



Escolha de
materiais



Seguir a
intuição



Proporcionando
a autoavaliação



Desenho de
moda



Espontaneidade



Escutando
sugestões e
perguntas



Desenvolvi-
mento de
coleção



Originalidade

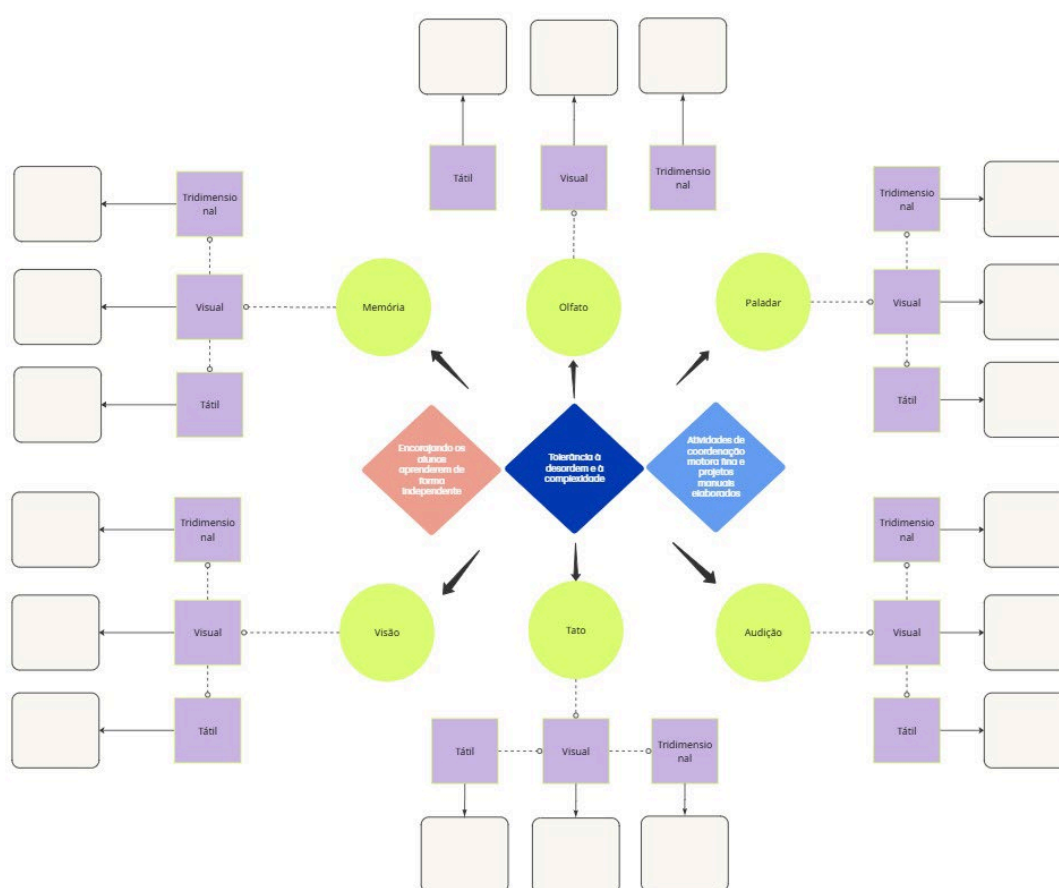


Ajudando os
alunos a
superar falhas
e frustrações

Fonte: autoria própria, 2025.

Como terceira parte da ferramenta, o diagrama a ser preenchido de fato. É um quadrante composta por todas as formas e cores mencionadas antes, em uma sequência a ser preenchida de acordo com a relevância de cada etapa. Primeiro os losangos, os círculos e os quadrados. O diagrama já prevê todas as possibilidades de combinação dos sentidos estimulados e a expressão, juntamente com o campo da atividade. Deste modo, a parte editável é a dos objetivos, comportamentos do docente, área da atividade, e a atividade final, sendo guiado pelos campos dos sentidos. O diagrama pode ser visto abaixo, na figura 52.

Figura 52: Diagrama da ferramenta a ser editado.



Fonte: autoria própria, 2025.

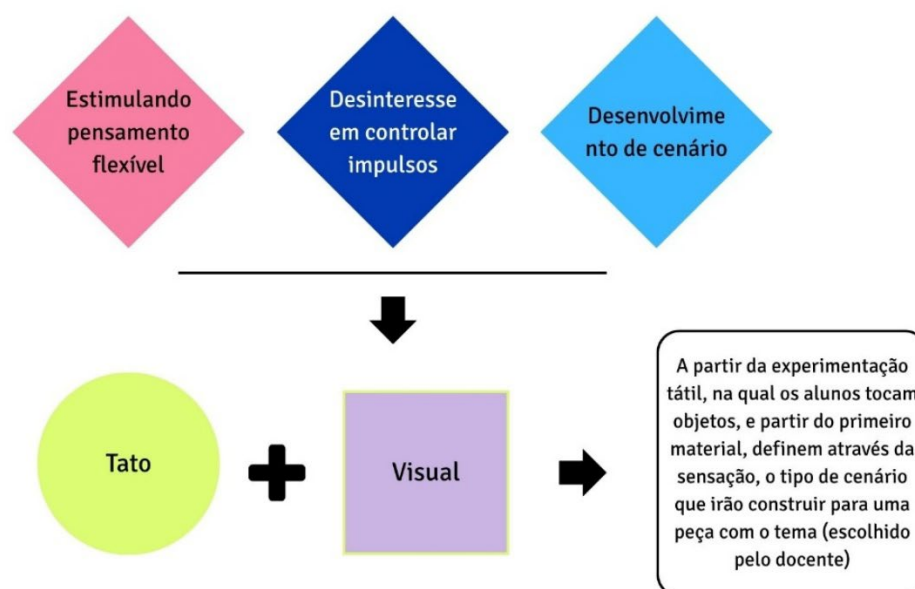
A ferramenta² está disponibilizada neste documento de pesquisa em nota de rodapé, assim como nos anexos, e pode ser usado por qualquer docente. É encorajado o uso desta

² O link de acesso a ferramenta Laboratório dos Sentidos no site Miro: <https://miro.com/welcomeonboard/Wm9oMXFTUDhxbmtHRXhzdDFRd1F1cWhsb1E0aHN1MDZOW>

ferramenta em cursos de graduação em universidades de todo o Brasil, mas não se restringe apenas a eles, podendo ser aplicado em diversos níveis de formação. A ferramenta possui um foco na formação de *designers* de moda, mas não é restrita a esse grupo.

Deste modo para possibilitar uma melhor visualização das possíveis aplicações da ferramenta, por exemplo, um docente de criatividade em um curso de artes cênicas pode usar a ferramenta para estimular os alunos a pensarem em como transmitir sensações ao espectador ao experienciar tais sensações. Como por exemplo, aplicar a ferramenta se apoiando no objetivo “desinteresse em controlar impulsos”, atrelado ao comportamento do docente “estimulando o pensamento flexível”, acrescentado a área da atividade “desenvolvimento de cenário”, resultando em estímulo tátil (experimentação) e em expressão visual, por meio de uma atividade na qual os alunos desenvolvem um ambiente visual a partir apenas da sensação do primeiro material disponibilizado pelo professor. Essa correlação citada entre objetivo, comportamento do docente, estímulo, expressão e atividade limitam o aluno nas opções de escolha, utilizando o menos para criar mais, sem abrir margem para tomada de decisões demoradas. O exemplo dessa atividade pode ser visto na figura 53.

Figura 53: Exemplo de aplicação da ferramenta para o curso de Cinema.



Fonte: autoria própria, 2025.

O laboratório dos sentidos explora mais que o desenvolvimento da criatividade do aluno, mas assume um papel importante na atuação do professor como promotor de um ambiente de sala de aula propício para esse desenvolvimento. Além do mais, propõe também um espaço de experimentação onde o centro e o foco são as experiências individuais de cada aluno e a sua compreensão individual. A ferramenta também abrange os conceitos de metodologias ativas, uma vez que não do ensino verticalizado, mas que se apresenta como ensino-aprendizagem.

É visto que a criatividade precisa de um ambiente propício e comportamentos e características condizentes (Barron, 1969) para se desenvolver, como por exemplo abertura para experimentações, também apresentados pela ferramenta. A combinação entre ação do docente (que estimula, incentiva e acolhe o aluno) e a as atividades (que guiam e capacita) pode criar esse ambiente favorável para o processo criativo. Ademais, a sinestesia aplicada a esse processo criativo, possibilita um olhar sensível do mundo, respeitando as sensações individuais, adicionando a sensibilidade abordada por Ostrower (2014) aos processos de criação.

O principal diferencial da ferramenta é a abordagem da sinestesia no processo criativo, na qual relaciona as diversas formas (visual, olfativa, paliativa, tátil, auditiva e memória) que o ser humano usa para relacionar com o ambiente externo, estimulando o aluno a usar de todo seu potencial para desenvolver alternativas mais criativas.



6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo desta pesquisa foi compreender como a sinestesia pode ser inserida no ensino de criatividade para *designers* de moda em formação, contribuindo para suas referências pessoais ao desenvolver produtos originais. Acreditasse que o Laboratório dos sentidos cumpre o objetivo, uma vez que propôs um ensino de forma sistemática para estimular os alunos a inserirem-se no processo criativo de seus projetos de moda, a partir de experiências sinestésicas, os incentivando a aprender de forma independente por meio de experimentações. Ademais, foi possível notar uma maior profundidade nos projetos finais após a aplicação da ferramenta, expondo como a sinestesia agiu nesse processo de construção, fundamentando ainda mais o processo de criação, como afirmado por uma aluna, que relata que o processo criativo se tornou mais fluido, facilitando a visualização de ideias e a construção de conceitos mais sólidos. Ela aborda também como as ferramentas de abstração de formas e o uso dos sentidos ampliaram sua capacidade de aprofundamento nas ideias, e que ainda levará a ferramenta para projetos futuros.

Os alunos também desenvolveram algumas características que representam um criativo, como por exemplo a espontaneidade e maior tolerância à desordem e complexidade, ao expressarem de forma mais livre suas ideias e ao manterem o engajamento nas atividades que exigiam maior dedicação. O relato de outra aluna demonstra como a sinestesia a permitiu explorar de forma mais livre e intuitiva, destravando mais a sua criatividade, e que a permitiu colocar as sensações no papel, desprendida do racional, que tornava a geração de ideias limitadas, e com a ferramenta pode deixar o processo mais leve, e que certamente usará para projetos futuros.

No mais, esta pesquisa colabora para os estudos sobre ensino de criatividade no Brasil e na moda, uma vez que não há uma vasta exploração do tema em pesquisas científicas principalmente voltadas para a moda. Além do mais, apresenta uma outra perspectiva pouco estudada de forma proposital, como a sinestesia, levando em consideração todos os sentidos no processo criativo em moda.

A pesquisa apresenta também um ponto de vista exclusivo ao relacionar sinestesia e criatividade em meio à tempos de excessos, proporcionando uma alternativa para o ócio

na indústria capitalista, ao incentivar originalidade e o uso experiências pessoais no processo de criação. Ainda propõe esta alternativa no processo de ensino-aprendizagem, para agregar na formação de novos criativos.

A ferramenta proposta na pesquisa também colabora para atuação de outros docentes dentro de sala de aula, podendo ser aplicada não só em disciplinas voltadas para criatividade, mas também para processo de desenvolvimento de coleção. É válido ressaltar que além de poder ser aplicada em cursos de *design* de moda, também pode ser útil em quaisquer outros cursos, podendo explorar a sinestesia para desenvolver criatividade em qualquer área.

A ferramenta dá liberdade ao docente nas maneiras de ser aplicada. Ajuda o professor a entender que parte essencial do seu trabalho está no seu comportamento, de maneira a refletir sobre a sua própria prática, sempre em prol do desenvolvimento do aluno. A ferramenta também colabora para construção de um ambiente de sala de aula mais dinâmico, ressaltando o protagonismo do aluno em seu próprio aprendizado, assim como as suas experiências e visões de mundo, enquanto o professor o auxilia na construção do potencial criativo. Além disso, a ferramenta estabelece uma abertura importante para remanejamento de atividades se ajustando ao ritmo dos alunos, assim como suas necessidades.

Além de colaborar para o campo da criatividade e da moda e para os docentes, a pesquisa também pode contribuir na construção individual do processo criativo dos alunos, sendo fundamentada na Aprendizagem Significativa, e abordando a experiência pessoal de cada aluno para construir um senso de identidade dentro do campo do *design* e se compreender enquanto criativo autêntico.

Durante o desenvolvimento da pesquisa, percebi um processo de evolução no meu trabalho como docente, assim como na forma de me relacionar com alunos. A pesquisa sobre o tema criatividade e ensino foram inéditas para mim, e enriqueceram minha atuação. Os atributos definidos por Normawati e Kurniawati (2023) estão mais claros em minha atuação, assim como a sua importância de aplicação. Digo ainda, que a partir desse trabalho, foi construído um novo “eu” e uma nova forma de enxergar a educação. Assim, a sensibilidade se tornou mais um comportamento do docente que certamente será aplicado nas minhas pesquisas futuras.

No que tange às limitações, a pesquisa possui um estudo de campo limitado aos universitários de apenas uma universidade, não englobando diversos pontos de vista de diferentes regiões do Brasil. Além disso, o escopo de alunos participantes da aplicação foi ainda pequeno, uma vez que o tempo de mestrado vigente não permitiu o teste em

mais de uma turma. O tempo disponibilizado na disciplina em cada aula também foi um fator limitante, pois interferiu no tempo de observação e no tempo de atividade dos alunos, deste modo é fortemente indicado uma disciplina com maior duração, para que a aplicação seja mais ampla.

Deste modo, é importante que a pesquisa seja continuada em prol do melhoramento permanente, tanto do estudo sobre sinestesia e criatividade, quanto da ferramenta desenvolvida. O teste em mais de uma universidade e principalmente em diferentes regiões do país é necessário, para se obter diversos pontos de vista, além de dados para comparação da aplicação da ferramenta.

Para mais, o teste em outros cursos também é válido, pois compreender sobre a aplicabilidade em outras áreas fortaleceria os estudos e construiria uma solidez a mais, assim como a aplicação em disciplinas obrigatórias nos cursos de *design* e moda.

Por fim, o laboratório dos sentidos espera, desse modo, contribuir para o desenvolvimento do ensino para a criatividade em moda, *design* ou artes e para a pesquisa sobre o tema.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, E. S de. FLEITH, D. S. de. **Criatividade**: múltiplas perspectivas. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.

ALENCAR, E.; FLEITH, D. **Superdotados**: Determinantes, Educação e Ajustamento. 2. ed. São Paulo: EPU, 2001.

AMABILE, T M. (1996). **Creativity in the context**. 2. ed. Boulder, CO: Westview Press.

BARRON, F. (1969). **Creative person and creative process**. Nova York: Holt, Rinehart & Winston.

BOURRIAUD, N. **Pós-produção**: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BRAIDA, F. NOJIMA, V. L. **fast para os sentidos e o insólito mundo da sinestesia**. In Anais do 8º Congresso Brasileiro de Design da Informação, São Paulo. São Paulo: Universidade de São Paulo. p. 1-10, 2010.

CONTINO, J. M. Design, ideologia e relações de trabalho: uma investigação sobre a indústria da moda no capitalismo tardio. 2019. 218 páginas. Trabalho acadêmico (tese de doutorado) —PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2019.

ÇUBUKÇU, E. DUNDAR, Ş. G. (2007). **Can creativity be taught?** An empirical study on benefits of visual analogy in basic design education. ITU A|Z, 4(2), 67-80.

EDELKOORT, L. (2015). **Anti_Fashion manifesto**. Trend Union. Disponível em: <https://www.dezeen.com/2015/03/02/li-edelkoort-manifesto-anti-fashion-obsolete/>[1]

ERNER, G. **Sociologia das tendências**. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.

FLUSSER, V. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FRANCEZ, L.; SANT'ANNA, M. **Imagens do cotidiano e formação sensível**. Revista Entreideias: Educação, Cultura E Sociedade, v. 12 n. 1, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.9771/re.v12i01.43491>. Acesso em: 8 abr. 2025.

GOMES, D. P.; OLIVEIRA, P. M. de. **O que são o gênio, sublime e a bela arte para Kant**. 2015. Trabalho acadêmico. Disponível em: [file:///C:/Users/maril/Downloads/ali.+O+QUE+S%C3%83O+O+G%C3%8ANIO,+SUBLIME+E+A+BELA+ARTE+PARA+KANT%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/maril/Downloads/ali.+O+QUE+S%C3%83O+O+G%C3%8ANIO,+SUBLIME+E+A+BELA+ARTE+PARA+KANT%20(1).pdf). Acesso em: 23 de jun. 2025.

GUILFORD, J. P (1967). **The nature of human intelligence**. Nova York: McGraw-Hill.

JEFFREY, B. CRAFT, A. **Teaching creatively and teaching for creativity**: distinctions and relationships. Educational Studies. Vol. 30, n 1, p. 77-87, out. 2010.

LEE, J. H. YANG, E. K. LEE, E. J. MIN, S. Y. SUN, Z. Y. XUE, B. J. **The use of VR for collaborative exploration and enhancing creativity in fashion design education**. International Journal of Fashion Design, Technology and Education, vol. 14, n. 1, p. 48-57, 2021.

LEE, J. H. Yang, E. Sun, Z. Y. **Using an Immersive Virtual Reality Design Tool to Support Cognitive Action and Creativity**: Educational Insights from Fashion Designers, The Design Journal, vol. 24, n. 4, p. 503-524, 2021.

MAOR, R. PAZ-BARUCH, N. MEVARECH, Z. GRINSHPAN, N., LEVI. R. MILMAN, A. SHLOMO, S. ZION, M. **Teaching creatively and teaching for creativity** – theory, teachers' attitudes, and creativity-based practices, Educational Studies, 24 Jun 2024. DOI: 10.1080/03055698.2024.2371091.

MARX, K. **Grundrisse**: manuscritos econômicos de 1857-1858 – esboços da crítica da economia política. Boitempo editorial, 2015.

MORAIS, M. F. **Criatividade**: Conceito e desafios. Educação e Matemática, vol. 18, n. 135, p. 3 - 7, 2015.

NORMAWATI, M. KURNIAWATI, F. **Teaching for Fostering Creativity in Higher Education for Facing The Global Competition** : A Systematic Literature Review. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran, vol. 9, n. 2, p. 530-540, 2023.

OSTERMANN, F.; CAVALCANTI, C. J. de H. **Teorias de Aprendizagem**. Porto Alegre: Evangraf-UFRGS, 2011. 58 p.

OSTROWER, F. **Acasos e criação artística**. Rio de Janeiro: Campos, 1990.

OSTROWER, F. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 2014.

OXFORD. In: **Oxford Languages**. Disponível em: <https://languages.oup.com/google-dictionary-pt/>. Acesso em: 31 out. 2024.

PEDREIRA, B. R. **Design e Educação** : Contribuições para o desenvolvimento do potencial criativo em estudantes com altas habilidades/superdotação. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade de Brasília, Brasília, 2019.

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE DESIGN DE MODA. Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte. 2019.

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE DESIGN-MODA. Universidade Federal do Ceará. Fortaleza. 2022.

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN DE MODA. Universidade Federal de Goiás. Goiânia. 2023.

PROJETO PEDAGÓGICO CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN DA MODA E ESTILISMO. Universidade Federal do Piauí. Teresina. 2007.

PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO E CURSO BACHARELADO EM MODA. Universidade de Juiz de Fora. Juiz de Fora. 2019.

SANCHES, M. C. **Moda e projeto**: estratégias metodológicas em *design*. 1. Ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

SILVA, C. A. P. **Sinestesias e Design de Moda**: aplicação de uma proposta multissensorial em projetos acadêmicos. ACTAS DE DISEO , v. 34, p. 226-229, **2021**.

STERNBERG, R. J. **Teaching for creativity**. In R. A. Beghetto & J. C. Kaufman (Eds.), *Nurturing creativity in the classroom*. Cambridge University Press. p. 394-414, 2010.

SVENDSEN, L. **Moda**: Uma filosofia. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

THOMAS, K. **Can creativity be taught and learned?** Philosophy of Education Society of Australasia, Wellington, Conference Presentation, 2007.

VEIGA, S. LOPES, H. FIGUEIREDO, D. **Crio porque existo, existo porque fui amado**. Vazio e criatividade na contemporaneidade. Reverso, Belo Horizonte, ano 42, n. 80, p. 15 – 24, 2020.

WARD, J. **Synesthesia**. Annu Rev Psychol. 2013;64:49-75. doi: 10.1146/annurev-psych-113011-143840. Epub 2012 Jun 29. PMID: 22747246.

WARD, J., Thompson-Lake, D., Ely, R., & Kaminski, F. (2008). **Synaesthesia, creativity and art**: what is the link? Proceedings of the Royal Society B: Biological Sciences, 275(1638), 127-134. <https://doi.org/10.1098/rspb.2007.1057>

WEISBERG, R. W. **Creativity**: Understanding innovation in problem solving, science, and the arts. John Wiley & Sons, Inc, 2006.

ANEXOS

Anexo I: Protocolos de Observação Participante

Dia da observação: 15/10/24 Local da observação: Labmoda, UnB, turma de Design Duração da observação: 1h e 50 min	Características do grupo: 15 alunos do Bacharelado de Design (UnB), Disciplina Estudos Dirigidos em Design 2 (Processos criativos para o design de moda)
Objetivo: Coletar dados comparativos e apresentar plano de ensino	
Atividade anterior: primeira aula	Conhecimento prévio/âncoras:
Anotações descritivas:	Anotações reflexivas:
Formato da atividade: fazer coleção com o tema proposto sem pesquisa e nem discussão em grupo.	
Conteúdos: apresentação do plano de ensino	Estavam presentes apenas 12 alunos, todos alunos do curso de Design. Perguntei no início o porquê tinham escolhido essa disciplina e a maioria disse ter afinidade com a moda, seja por causa da família ou de outros cursos que estão fazendo, como também pelo horário que se encaixava com as outras disciplinas que estão fazendo. Na primeira atividade foi pedido que fizessem 5 looks com o tema Frutos do cerrado, com a limitação de usarem apenas o conhecimento que tinham sobre o tema. Boa parte dos alunos tiveram dificuldades em saber quais eram as frutas do cerrado, então eu acabei dando algumas sugestões de frutas e respondi algumas perguntas sobre a aparências das frutas, como cor e formato.
Procedimentos e ferramentas:	

	• ALUNO 1 fez os croquis pensando nas cores e nas camadas de cada fruta, cada look representou uma fruta; • ALUNO 2 se inspirou no formato das frutas para criar volumes e silhuetas, não chegou a colorir nenhum desenho. No look da carambola, ele fez como imaginou que ela fosse, mesmo sem conhecer a fruta; • ALUNO 3 se inspirou tanto nas cores quanto no formato das frutas, criou texturas e silhuetas; • ALUNO 4 se inspirou no caju e na carambola e usou as cores e formatos para os looks; • ALUNO 5 fez apenas 3 looks bem vibrantes também inspirados nas cores e formatos; • ALUNO 6 fez uma coleção mais comercial, com elementos bem representativos, usando as cores e formatos das frutas; • ALUNO 7 fez desenhos bem fofos no estilo mais cartunesco, inspirados mais nas cores e mistura delas; • ALUNO 8 fez looks com designer de superfície bem explícito, com elementos inseridos nas silhuetas e nas cores, também um look para cada fruta; • ALUNO 9 explorou muitas formas e cores, usando as frutas como silhuetas e design de superfície; • ALUNO 10 também foi ousada nas silhuetas, misturou cores e fez uma coleção mais conceitual; • ALUNO 11 fez a coleção entre o conceitual e o comercial dia-a-dia, explorou nas cores e nos formatos também, e detalhou o conceito em cada desenho; • ALUNO 12 usou os elementos nas cores principalmente, mas também nos acessórios, e nas silhuetas, permeou entre o comercial e o leve conceitual. De forma geral, os alunos foram bem criativos usando a referência em mais de um aspecto, mas percebi uma tendência (esperada) de se aterem às cores como principal elemento. O tempo disponibilizado não foi suficiente (40 min), alguns não coloriram como queriam e outros nem coloriram, outros fizeram menos looks que o solicitado também. Demonstraram animação para as próximas aulas!!!! 😊 FOTOS NO DRIVE
--	--

Dia da observação: 29/10/24 - 05/11/24 Local da observação: Labmoda, UnB, turma de Design Duração da observação: 1h e 50 min	Características do grupo: 15 alunos do Bacharelado de Design (UnB), Disciplina Estudos Dirigidos em Design 2 (Processos criativos para o design de moda)
Objetivo: desenvolver o caderno para documentação das experiências (sketchbook).	
Atividade anterior: Coleção comparativa	Conhecimento prévio/âncoras: nenhum
Anotações descritivas:	Anotações reflexivas:
Formato da atividade: atividade manual (produzir um caderno moleskine com o tutorial dado em sala)	
Conteúdos: Conteúdo expositivo de como produzir um caderno moleskine manual.	Durante a atividade de produzir o caderno, eu percebi que alguns tem dificuldade em aceitar erros, e alguns demonstraram ser muito criativos na escolha de materiais. Características demonstradas de forma geral: • Independência (em fazer as etapas sem guia); • Dificuldade em aceitar erros; • Criatividade na escolha de materiais; • Receio em pedir ajuda; • Trabalho duro; • Dedicação;
Procedimentos e ferramentas: tecnicista	

Dia da observação: 12/11/24 Local da observação: Labmoda, UnB, turma de Design Duração da observação: 1h e 50 min	Características do grupo: 15 alunos do Bacharelado de Design (UnB), Disciplina Estudos Dirigidos em Design 2 (Processos criativos para o design de moda)
Objetivo: A partir da discussão em grupo, definir formas.	
Atividade anterior: produção do sketchbook manual.	Conhecimento prévio/âncoras: abstração de formas

Anotações descritivas:	Anotações reflexivas:
Formato da atividade: atividade prática de discussão em grupo e esboço de formas no sketchbook;	
Conteúdos: Primeiramente foi feito uma apresentação teórica sobre conceitos de criatividade, autores da psicologia e uma breve linha do tempo sobre os estudos sobre criatividade. Em seguida, falamos sobre a importância de ser criativo na moda e o processo de desenvolvimento de uma coleção e onde a disciplina iria ser inserida. Depois falei um pouco sobre a abstração de formas para a moda e mostrei um exemplo comum de abstração.	• Nesta aula, alguns ainda estavam tímidos em compartilhar suas ideias e participar da discussão em grupo, mas com o passar da aula se demonstraram mais participativos. • Alguns conseguiram expressar as memórias diretamente em formas abstratas, com formas simplificadas, como círculos e quadrados; • Já outros precisaram passar pela fase de desenho figurativo para depois abstrair; • Houve uma diversidade bem grande de formas de se expressar, mas destaco uma específico sobre o Gustavo, que se dedicou em desenhar sua imperatividade, já que foi uma criança bem ativa; • Por fim, falei um pouco sobre os significados de algumas formas, e pedi para que avaliassem seus desenhos, e refletissem sobre as formas mais comuns e o que isso poderia significar.
Procedimentos e ferramentas: Como primeira etapa fizemos uma discussão descontraída em grupo, como o tema brincadeira de criança, e todos compartilharam suas experiências, a partir disso foi pedido que expressassem em formas no sketchbook, no intuito de usar das memórias como fonte de inspiração.	
Dia da observação: 19/11/24 Local da observação: Labmoda, UnB, turma de Design Duração da observação: 1h e 50 min	Características do grupo: 15 alunos do Bacharelado de Design (UnB), Disciplina Estudos Dirigidos em Design 2 (Processos criativos para o design de moda)
Objetivo: definição de cartela de cores através do olfato.	

1. Atividade anterior: abstração de formas (memória)	Conhecimento prévio/âncoras: Psicologia das cores e combinações cromáticas.
Anotações descritivas:	Anotações reflexivas:
Formato da atividade: atividade teórica + atividade prática com experimentação	
Conteúdos: Primeiramente fiz uma apresentação sobre cor e combinações cromáticas, falando da importância delas para a moda. Depois mostrei alguns acordes cromáticos e fomos discutindo se fazia sentido os significados expostos pelo livro, já que a pesquisa foi feita há um tempo e limitada com pessoas da Alemanha. Depois vimos sobre os contrastes simbólicos de cores opostas, seguidas do sentido de cada cor, por fim vimos um pouco sobre a definição de cores na coleção de moda e os conceitos de vanguarda, fashion e clássico, e fiz uma breve fala sobre variação de cores. Já a experimentação, eu levei os aromas e pedi que cheirasse um por um e anotasse palavras que eles achavam que definiam o cheiro. Eu cobri as embalagens do aroma, para não influenciar na escolha deles, por fim pedi que a partir das palavras, eles escolhessem uma ou mais cores que expressassem a definição.	• O engajamento foi bem claro nessa aula, e se demonstraram bem críticos na fase de avaliação dos acordes cromáticos; • Eles acharam muito engraçado a experimentação, do fato de cheirarem coisas; • Na atividade, a alguns foram bem pragmáticos, e fizeram exatamente como falei, outros já se sentiram bem livres para criar seu próprio processo; • Em específico, os alunos quiseram inserir mais um sentido, a audição, ao escutar músicas que combinasse com as atividade; • Teve um agma bem diversa sobre como cada um enxergavam o cheiro, mas houve uma tendência em escolher tons de verde, porque os cheiros eram de plantas e naturais; • Houve relações entre cores, memórias e até dias da semana; • É muito importante mencionar, que alguns alunos mais inseguros se mostraram mais participativos e ativos na aula; • ALUNO 2 fez uma reflexão muito boa na aula, que foi como temos a tendência em
Procedimentos e ferramentas: 1. Apresentação teórica participativa (slides); 2. Experimentação olfativa (aromas e material de escrita); 3. Atividade prática (aromas, material de pintura e sketchbook);	

	usar apenas aspectos positivos para nos inspirar, mas toda experiência é válida nesse processo. • Outro ponto, é que alguns acharam mais fácil definir o cheiro com palavras e depois escolherem as cores, e outros preferiam passar diretamente para as cores;
--	--

Dia da observação: 26/11/24 Local da observação: Labmoda, UnB, turma de Design Duração da observação: 1h e 50 min	Características do grupo: 15 alunos do Bacharelado de Design (UnB), Disciplina Estudos Dirigidos em Design 2 (Processos criativos para o design de moda)
Objetivo: A partir de experiências olfativas, definir cartela de cores	
Atividade anterior: Exposição sobre cores e psicologia das cores, experimentação olfativa e definição de cores (proposta pela professora).	Conhecimento prévio/âncoras: Combinações cromáticas, psicologia das cores e estudos cromáticos.
Anotações descritivas:	Anotações reflexivas:
Formato da atividade: Atividade prática e discussão em grupo	
Conteúdos: Na aula de hoje os alunos entregaram a atividade, que era escolher uma cor, estudar a psicologia por trás dela e trazer um cheiro que a representasse. Em seguida foi aberto uma discussão em grupo para que eles compartilhassem a experiência e o processo. Em seguida, fizemos mais uma experimentação com 3 opções de cheiros, e partir deles, os alunos deveriam preencher o mapa de categorias expressivas de Maria Celeste Sanches, e a partir dele escolher cores;	• Os alunos manifestaram o entendimento e a importância de entender outras opiniões; • Se demonstraram mais abertos e mais confiantes com suas escolhas; • Aceitaram de forma positiva os erros e se desenvolveram bem ao consertá-los;

Dia da observação: 26/11/24 Local da observação: Labmoda, UnB, turma de Design Duração da observação: 1h e 50 min	Características do grupo: 15 alunos do Bacharelado de Design (UnB), Disciplina Estudos Dirigidos em Design 2 (Processos criativos para o design de moda)
Objetivo: A partir de experiências olfativas, definir cartela de cores	
A segunda atividade foi criar variações de cores a partir das cores da atividade anterior, então eles deveriam misturar as cores para obter novos tons criando uma paleta harmônica.	
Procedimentos e ferramentas: 1. Discussão em grupo; 2. Experimentação Olfativa; 3. Mapa de categorias expressivas; 4. Variação de cores;	

Dia da observação: 03/12/24 Local da observação: Labmoda, UnB, turma de Design Duração da observação: 1 h e 50 min	Características do grupo: 15 alunos do Bacharelado de Design (UnB), Disciplina Estudos Dirigidos em Design 2 (Processos criativos para o design de moda)
Objetivo: entender os fundamentos de design de superfície, e uma técnica de criação de módulo manual, além de se familiarizar com o tema.	
Atividade anterior: definição da cartela de cores por meio do olfato.	Conhecimento prévio/âncoras: desenho e composição.
2. Anotações descritivas:	Anotações reflexivas:
Formato da atividade: atividade prática com fundamentação teórica.	
Conteúdos: Na aula de hoje, foram apresentados os fundamentos de desenvolvimento de estampas, como conceitos de figuras, elementos, rapport e combinação cromática na estampa.	Os alunos compreenderam bem o conteúdo e atividade; Porém não conseguiram executar todas no período de tempo disponibilizado.

Em seguida, foi feita uma atividade para praticar os conceitos anteriores, com a planilha de planejamento de módulo, os alunos fizeram a escolhas dos elementos e figuras, e da organização e combinação de cores com o tema “FRUTAS DO CERRADO”. Por último, foi feito uma atividade para criar o módulo a partir do planejamento feito, usando a técnica de dobradura, para desenho e construção do módulo.	
Procedimentos e ferramentas: 1. Apresentação de conteúdo teórico; 2. Planilha de planejamento de módulo; 3. Construção do módulo manual por dobradura.	

Dia da observação:10/12/2024 Local da observação: Labmoda, UnB, turma de Design Duração da observação: 1h 50 min	Características do grupo: 15 alunos do Bacharelado de Design (UnB), Disciplina Estudos Dirigidos em Design 2 (Processos criativos para o design de moda)
Objetivo: entender como construir um módulo de estampa geométrica a partir do tema proposto;	
Atividade anterior: definição do módulo de estampa corrida.	Conhecimento prévio/âncoras: desenho e fundamentos de estamparia.
Anotações descritivas:	Anotações reflexivas:
Formato da atividade: atividade prática com explicação prévia	
Conteúdos: Como primeira fase da aula, foi feita a experimentação gustativa, na qual o docente levou o material da experimentação. As amostras gustativas foram um brigadeiro de cagaita, um bombom de buriti e um bolo de baru. Além das amostras levadas pela docente, os	Os alunos conseguiram abstrair as formas a partir da experimentação, e construir um módulo criativo e nada óbvio. Além disso, se demonstraram muito engajados na atividade

alunos também levaram algumas comidas e bebidas relacionadas ao tema. A atividade proposta foi o desenvolvimento de um módulo + malha estampada com uma estampa geométrica. Os alunos deveriam provar das amostras, preencher o Mapa de Categorias Expressivas que aborda o eixo de gestos, e após construir o módulo a partir dele.	por causa da experimentação;
Procedimentos e ferramentas: Experimentação gustativa; Explicação da atividade; Atividade prática; Mapa de categorias expressivas;	

Dia da observação:17/12/2024 Local da observação: Labmoda, UnB, turma de Design Duração da observação: 1h e 50 min	Características do grupo: 15 alunos do Bacharelado de Design (UnB), Disciplina Estudos Dirigidos em Design 2 (Processos criativos para o design de moda)
Objetivo: Escolher uma música e produzir um bordado a partir dela.	
Atividade anterior: Estamparia geométrica a partir do paladar.	Conhecimento prévio/âncoras:
Anotações descritivas:	Anotações reflexivas:
Formato da atividade: Atividade prática com explicação técnica prévia.	
Conteúdos: Primeiramente, foram demonstradas 3 técnicas de bordado para que os alunos fizessem a atividade posterior. Os pontos ensinados foram ponto atrás, ponto com preenchimento e ponto sashiko. Em seguida, os alunos escolheram suas músicas favoritas, e a partir da experimentação auditiva, riscaram e fizeram um bordado.	Nesta aula, como era a última aula antes do recesso, os alunos estavam exaustos, e boa parte ausente. Mas de certa forma, a aula foi leve, de conversa, trocas e relaxamento, ouvindo as músicas escolhidas. Foi perceptível, a diferença entre os trabalhos e a

A aula foi disponibilizada para construção da atividade, com poucos minutos de explicação.	diferença entre as músicas escolhidas.
Procedimentos e ferramentas: 1. Explicação das técnicas; 2. Escolha da música; 3. Risco do bordado; 4. Bordar de fato;	

Dia da observação: 07/01/2025 Local da observação: Labmoda, UnB, turma de Design Duração da observação: 1h e 50 min	Características do grupo: 15 alunos do Bacharelado de Design (UnB), Disciplina Estudos Dirigidos em Design 2 (Processos criativos para o design de moda)
Objetivo: Bordar o look definido a partir da música disponibilizada.	
Atividade anterior: Bordado com a música favorita.	Conhecimento prévio/âncoras:
Anotações descritivas:	Anotações reflexivas:
Formato da atividade: Atividade prática com explicação técnica prévia.	
Conteúdos: A primeira fase da aula foi a demonstração de mais 3 pontos de bordado. Sendo eles: ponto pena, com pedraria e o ponto de acabamento. Em seguida, a docente apresentou um vídeo clipe de uma música que seria inspiração comum para toda a turma. A música foi Pink Pony Club de Chapell Roan. Os alunos poderiam se inspirar visualmente e no som da mesma forma, com o propósito de misturar os sentidos. Em seguida, foi entregue um croqui de uma boneca com roupa de apresentação, para que eles fizessem alterações, colorissem e	Nesta aula, os alunos se mostraram mais engajados, participaram ativamente e até escolheram um nome para a atividade, Pink Pony Girl. Houve muitas atividades distintas, cada uma representando a personalidade do aluno. O resultado de forma geral foi excepcional.

bordasse o papel com os pontos ensinados.	
Procedimentos e ferramentas: Explicação da técnica; Experimentação auditiva; Atividade prática;	

Dia da observação: 14/01/25 Local da observação: Labmoda, UnB, turma de Design Duração da observação: 1 h e 50 min	Características do grupo: 15 alunos do Bacharelado de Design (UnB), Disciplina Estudos Dirigidos em Design 2 (Processos criativos para o design de moda)
Objetivo: Construir uma modelagem 3D com retalhos em grupo a partir de inspiração visual;	
Atividade anterior: Design de superfície com audição;	Conhecimento prévio/âncoras: Modelagem tridimensional
Anotações descritivas:	Anotações reflexivas:
Formato da atividade: Atividade prática.	
Conteúdos: A aula começou com uma apresentação do tema central em formato de vídeo visual sem som, com o tema Dadaísmo. Depois foi disponibilizado o material para a atividade, assim como a professora trouxe, alguns alunos também trouxeram. Os alunos foram orientados a planejarem primeiro como gostariam de fazer e depois colocarem em prática, com o objetivo de desenvolverem habilidades de planejamento em grupo. Por fim, a aula foi toda para desenvolverem a atividade em grupo.	Nessa aula os alunos se mostraram confusos quanto ao tema, e quanto ao expor as ideias ao grupo. A divergência de opiniões não chegou a gerar desconforto, mas deixou alguns alunos retraídos. Foi uma atividade bem livre, deixando os alunos à vontade para tomar todas as decisões e compartilharem em grupo.

Procedimentos e ferramentas: • Explicação da atividade; • Atividade em grupo;	
---	--

Dia da observação: 21/01/25 Local da observação: Labmoda, UnB, turma de Design Duração da observação: 1 h e 50 min	Características do grupo: 15 alunos do Bacharelado de Design (UnB), Disciplina Estudos Dirigidos em Design 2 (Processos criativos para o design de moda)
Objetivo: Construírem conteúdo visual com colagem 3D a partir de um tema;	
Atividade anterior: Modelagem 3D	Conhecimento prévio/âncoras: Colagem e pop up;
Anotações descritivas:	Anotações reflexivas:
Formato da atividade: Atividade prática;	
Conteúdos: Como fase inicial, primeiro foi feita uma breve explicação sobre o tema e inspiração da atividade, POP ART. Depois a partir de um painel de inspiração de acordo com o tema, os alunos deveriam fazer uma colagem 3D ou pop up no sketchbook;	Os alunos relataram um “trauma” relacionado a atividade devido a experiências passadas e por isso estavam um pouco aflitos com a aula. De forma geral os alunos conduziram a atividade muito bem e relataram que foi uma aula leve que curou os traumas passados.
Procedimentos e ferramentas: • Moodboard; • explicação teórica; • atividade prática;	

Dia da observação: 28/01/25 Local da observação: Labmoda, UnB, turma de Design Duração da observação: 1 h e 50 min	Características do grupo: 15 alunos do Bacharelado de Design (UnB), Disciplina Estudos Dirigidos em Design 2 (Processos criativos para o design de moda)
Objetivo: Experimentação tátil para expressar de forma livre;	

Atividade anterior: Pop up e colagem;	Conhecimento prévio/âncoras: Todas das aulas anteriores;
Anotações descritivas:	Anotações reflexivas:
Formato da atividade: Atividade experimental;	
Conteúdos: A aula foi reduzida por motivos pessoais da docente. Por isso, ocorreu apenas a fase de experimentação. Na qual os alunos puderam escolher alguns acessórios para representarem de forma livre no sketchbook;	
Procedimentos e ferramentas: • Material tátil;	

Dia da observação: 04/02/25 Local da observação: Labmoda, UnB, turma de Design Duração da observação: 1 h e 50 min	Características do grupo: 15 alunos do Bacharelado de Design (UnB), Disciplina Estudos Dirigidos em Design 2 (Processos criativos para o design de moda)
Objetivo: Compreender como funciona o processo de criação e quais elementos necessários para construção de uma coleção.	
Atividade anterior: Experimentação Tátil;	Conhecimento prévio/âncoras:
Anotações descritivas:	Anotações reflexivas:
Formato da atividade: Explicação teórica;	
Conteúdos: Esta aula possuiu apenas uma fase, a explicação teórica. A professora explicou quais os elementos devem constar numa apresentação de coleção de moda, assim como todas as etapas para construir, desde a fase de pesquisa (conceituação), a fase de criação (idealização) e a fase de produção (execução).	

Assim como, quais elementos deveriam constar na apresentação final, e como conceituar cada uma delas. Por fim, houve um momento de iniciar a atividade final e de tirar dúvidas sobre a atividade.	
Procedimentos e ferramentas: Apresentação teórica; Apresentação em slides; Apostila explicativa sobre coleção de moda;	

Dia da observação: 11/02/25 Local da observação: Labmoda, UnB, turma de Design Duração da observação: 1 h e 50 min	Características do grupo: 15 alunos do Bacharelado de Design (UnB), Disciplina Estudos Dirigidos em Design 2 (Processos criativos para o design de moda)
Objetivo: Aula de monitoria	
Atividade anterior: Aula expositiva sobre coleção de moda;	Conhecimento prévio/âncoras: Como desenvolver uma coleção de moda;
Anotações descritivas:	Anotações reflexivas:
Formato da atividade: Monitoria	
Conteúdos: Esta aula foi separada apenas para que os alunos executem a atividade final, com presença opcional.	Os alunos que compareceram usaram a aula para conversarem entre si sobre o subtema, e como irão executar cada uma das etapas. Além disso, também tiraram dúvidas sobre alguns elementos limitantes como público-alvo, nicho de mercado, dores de mercado e pesquisa de tendências.
Procedimentos e ferramentas: Nenhuma	

Dia da observação: 18/02/25 Local da observação: Labmoda, UnB, turma de Design 3. Duração da observação: 1 h e 50 min	Características do grupo: 15 alunos do Bacharelado de Design (UnB), Disciplina Estudos Dirigidos em Design 2 (Processos criativos para o design de moda)
4. Objetivo: Apresentações Finais	
Atividade anterior: Monitoria	Conhecimento prévio/âncoras:
Anotações descritivas:	Anotações reflexivas:
Formato da atividade: Sala de aula invertida;	
Conteúdos: última aula separada para as apresentações dos projetos de coleções finais.	
Procedimentos e ferramentas:	

Anexo II – Plano de ensino da disciplina

Universidade de Brasília | Instituto de Artes | Departamento de Design

PLANO DE ENSINO [AAAA.S] > 2024.2

Disciplina: DIN 0059- Estudos Dirigidos em Design 1 – Processos Criativos para Design de Moda	Nível: Graduação
Período: 2/2024	CH Semestral: 30 h
Dia/Horário: Terça-feira 16:00 às 17:50	Local: LabModa – Módulo 15
Prof(a). Responsável: Marília Possidone César	E-mail: mariliapossidonecesar@gmail.com

EMENTA

Capacidade criativa e construção de referências pessoais para projetos de moda, envolvendo os aspectos de design de superfície, formas, proposição de modelagem e materiais por meio de experiências sinestésicas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

O/A discente será capaz de criar referências pessoais associando as experiências pessoais e individuais em um projeto de coleção de moda;
Promover o acesso a técnicas práticas para idealização de elementos de uma coleção de moda;

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Desenvolvimento de um sketchbook artesanal;
Abstração de forma para definição de silhueta;
Teoria da cor, psicologia das cores e experimentação olfativa para definição de cartela;
Estamparia e design de superfície;
Técnicas de bordado;
Desenho de moda;
Desenvolvimento de coleção;
Experimentações sinestésicas;

METODOLOGIA

Aulas expositivas e práticas, discussão em grupo e atividades individuais em sala de aula e extraclasse e projeto final . A maioria dos exercícios serão realizados em um caderno confeccionado na aula 1 (sketchbook).

OBS: Esse plano de trabalho poderá sofrer alterações no decorrer do semestre de acordo com o andamento da turma.

ATIVIDADES SUPERVISIONADAS

Atividade 1: desenvolvimento de uma mini coleção (5 looks);
Atividade 2: desenvolvimento de sketchbook artesanal;
Atividade 3: desenhos abstratos/ abstração de formas;
Atividade 4: definição da cartela de cores;
Atividade 5: desenvolvimento de 3 módulos de estampa corrida;
Atividade 6: bordados/ intervenção de superfície têxtil;
Atividade 7: origamis/ dobradura e colagem 3D;
Atividade 8: experimentação a escolha do aluno;
Atividade Final 9: proposta de coleção (5 look);

AVALIAÇÕES/CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Composição da nota final

Atividades em sala: 4,0 pontos

Projeto final: 4,0 pontos

Discussões em grupo: 2,0 pontos

Atividades em sala (4,0) + Projeto final (4,0) + Discussões em grupo (2,0) = 10,0 pontos.

CrITÉrios para avaliação: proatividade, criatividade, originalidade, participação, pontualidade, conexão com o tema proposto, evolução, e utilização das técnicas.

OBS: Regra básica para aprovação do discente: 75% de assiduidade e obter menção mínima de MM (5,0 a 6,9 pontos).

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica

ALENCAR, E.M.L.S. (1993). *Criatividade*. Brasília: Edunb

BRYANT, Michele Wesen. Desenho de moda: técnicas de ilustração para estilistas. São Paulo: Senac, 2019

OSTROWER, Fayga. Criatividade e Processos de criação. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2014.

Bibliografia Complementar:

ALENCAR, E.M.L.S. (1997). O estímulo à criatividade no contexto universitário. *Psicologia Escolar e Educacional*.

FIATES, Gabriela Gonçalves Silveira. Criatividade e Desenvolvimento de Novos Conceitos. Florianópolis : Departamento de Ciências da Administração / UFSC, 2014.

FLUSSER, Vilém. Uma Nova Imaginação. Rio de Janeiro.São Paulo: CosacNaify, 2007.

HELLER, Eva. A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2012.

Outras obras poderão ser incluídas de acordo com necessidades específicas ou com os interesses da turma.

CRONOGRAMA

Semana	Aulas	Conteúdo	Atividade	Materiais
15/10	1	Apresentação do plano de ensino e exposição da lista de materiais;	Desenvolvimento de uma coleção de 5 looks sem orientações. Apresentação do Tema;	Lápis de cor e papel sulfite
22/10		NÃO HAVERÁ AULA PRESENCIAL	-	-
29/10	2	Como produzir um caderno estilo moleskine; Conteúdo publicado no Teams.	Elaboração do sketchbook que será usado em todo o curso;	Material para sketchbook

05/11		Continuação aula 2.	Elaboração do sketchbook que será usado em todo o curso;	Material para sketchbook
12/11	3	Psicologia e criatividade; Estímulos de memória; Autores da psicologia e criatividade; Abstração de formas;	Discussão sobre as memórias pessoais sobre brincadeiras da infância em grupo; Desenvolver desenhos abstratos em preto e branco no sketchbook;	Sketchbook e nanquim
19/11	5	Psicologia das cores; Sentimentos e design;	Olfato: Atividade olfativa em grupo, Associação do cheiro a um sentimento; Associação do sentimento a uma cor, com a finalidade de definir uma cartela de cores;	Sketchbook e lápis de cor
26/11	6	Como produzir variações de cores para cartela de cores	Pesquisar significado da cor; Relacionar significados com o conceito da coleção final;	Sketchbook e lápis de cor
03/12	7	Contextualização sobre estamparia; Desenvolvimento de motivo para estamparia; conceitos básicos de estamparia;	Paladar: atividade em grupo, a partir do material gustativo Fazer relações entre o sabor e a figuração;	Sketchbook e marcador
10/12	8	Aula prática	Desenvolver três módulos a partir da relações feitas e documentá-las no sketchbook;	Sketchbook e marcador
17/12	9	Design de superfície;	Audição: atividade em grupo, com produção sonora discussão em grupo;	Aviamentos;

		Tipos de intervenção em tecido;	Explorar materiais;	
07/01	10	Técnicas de bordado;	Desenvolver material sensorial de intervenção de superfície têxtil; Documentar resultados no sketchbook;	Aviamentos e tecido
14/01	11	Abstração de formas; Silhuetas; Propostas de modelagem; Atividade 3D	Visão: contextualização sobre estudos visuais e culturais; atividade em grupo; discussão em grupo;	Sketchbook
21/01	12	Aula Prática	A partir dos estímulos visuais, desenvolver objetos abstratos através de origami e colagem 3D;	Sketchbook, papel sulfite e cola
28/01	13	Escolhas de materiais; Mix de produto; conceito de uma coleção;	Tato: Atividade tátil em grupo, com material proposto pelo professor; Discussão em grupo;	Sketchbook
04/02	14	Planejamento e desenvolvimento de coleção; Atividade em sala;	Representar as sensações de forma livre no sketchbook; Explicação da atividade final;	Sketchbook
11/02	15	Orientação para a atividade final;	-	-
18/02	16	Entrega e apresentação da atividade final	-	-

Este planejamento é uma projeção e está sujeito a ajustes de acordo com o desenvolvimento da oferta.

LABORATÓRIO DOS SENTIDOS

Esta é uma ferramenta desenvolvida em uma pesquisa de mestrado pela discente Marília Possidone César, do Programa de Pós-graduação em Design da Universidade de Brasília.

A pesquisa é intitulada O criar sensível: ensino-aprendizagem de processo criativo sinestésico para o design de moda. A pesquisa aborda como a sinestesia pode ser inserida no ensino de criatividade para designers de moda em formação, a fim de contribuir para suas referências pessoais e desenvolver produtos autorais. Com base na fundamentação teórica, foi proposta uma ferramenta de ensino que utiliza a sinestesia para estimular a criatividade, que foi aplicada, em uma primeira versão, em uma turma optativa no curso de Design da UnB, e a partir da aplicação a ferramenta foi reformulada para o uso de docentes de moda, design e criatividade de quaisquer universidades do Brasil.

A ferramenta prevê a aplicação de relações sinestésicas para desenvolver características de um criativo definidas por Barron (1969), a fim de misturar sensações a partir de experimentação em sala aula para criação de um caderno de referências pessoais.

Primeiro, é necessário ter em mente o objetivo de aprendizado desejado (característica de um criativo), deste modo o diagrama apresenta algumas possibilidades de uso da sinestesia, relacionado a estimulação de um sentido, o sentido a ser expressado pelo aluno e uma atividade relacionada a essa relação.

A ferramenta inicial foi construída para desenvolvimento de projetos de moda, pensando na etapa de idealização de uma coleção, então ela prevê as seguintes fases: 1) definição de cartela de cores; (2) definição de silhueta ou modelagem; (3) design de superfície; (4) escolha de materiais; (5) desenho de moda. Cada sentido foi relacionado a uma fase específica, o olfato está relacionado a etapa 1, as memórias estão relacionadas a definição de silhueta, assim como a visão, o tato, audição e o paladar estão relacionados a etapa 3, porém o tato também se relaciona com a escolha de materiais (4), e todos os sentidos quanto a memória se relacionam com a etapa 5.

Mas a ferramenta apresentada no diagrama a seguir está em branco e possibilita o preenchimento de diversas formas, englobando além das características de um criativo, mas também os comportamentos do docente por Normawati e Kurniawati (2023). Então o docente pode substituir os losangos azuis escuros, rosas e azuis claros para obter a relação desejada, assim escolhendo um sentido e planejando a atividade.

Explore e crie um ambiente de aprendizado criativo para ensinar criatividade.

LEGENDA



Característica de um criativo



Comportamento do docente



Sugestão de atividade



Estímulo



Expressão



Atividade

Tolerância à desordem e à complexidade

Encorajando os alunos a aprenderem de forma independente

Definição de cartela de cores

Independência de julgamentos

Ensinando colaboração e integração

Definição de silhueta e modelagem

Desinteresse em controlar impulsos

Motivando os estudantes

Design de superfície

Energia

Desencorajando julgamentos desnecessários

Estamparia

Receptividade à impulsos e fantasias

Estimulando o pensamento flexível

Escolha de materiais

Seguir a intuição

Proporcionando a autoavaliação

Desenho de moda

Espontaneidade

Escutando sugestões e perguntas

Desenvolvimento de coleção

Originalidade

Ajudando os alunos a superar fobias e frustrações

