



METADESIGN, DESIGN DE MODA E INCLUSÃO SOCIAL:

“PROJETO BRINCAR É PARA TODOS”

Martins, Claudia Regina; Me; Universidade Anhembi Morumbi,
cacau_regina@hotmail.com¹
Coletivo de Design LabModaAR²

Resumo: O objetivo é apresentar questionamentos e possibilidades sobre como trabalhos acadêmicos extracurriculares podem promover Ações Sociais Voluntárias e contribuir para a Inclusão Social através de metodologias ativas e inovadoras no Ensino-aprendizado Colaborativo. Para tanto apresenta-se desenvolvimento e resultados parciais obtidos no projeto – “Design de Moda e Inclusão Social: Brincar é para Todos”.

Palavras-chave: Metadesign; Design de Moda; Inclusão Social; Ensino-aprendizado.

Abstract: The objective is to present questions and possibilities about how extracurricular academic works can promote voluntary social actions and contribute to social inclusion through active and innovative methodologies in Collaborative Teaching-learning. For this purpose, it presents development processes and partial results obtained in the project – "Fashion Design and Social Inclusion: Playing is for Everyone".

Keywords: Metadesign; Fashion Design; Social Inclusion; Teaching-learning.

Introdução

Este artigo tem por objetivo apresentar questionamentos e possibilidades sobre como Trabalhos Acadêmicos Extracurriculares podem promover Ações Sociais Voluntárias e contribuir para a Inclusão Social a partir das áreas do Design de Moda e da Educação através de metodologias ativas e inovadoras com abordagem de Metadesign no Ensino-aprendizado Colaborativo (GIACCARD, 2003; VASSÃO, 2010). Para tanto apresenta-se processos de desenvolvimento e resultados parciais obtidos no projeto – “Design de Moda e Inclusão Social: Brincar é para Todos”.

¹ Professor Mestre em Design com ênfase em Design de Moda e Sustentabilidade, docente na Universidade Anhembi Morumbi no curso de Design de Moda nas disciplinas relacionadas as áreas de modelagem plana, modelagem tridimensional, laboratório de criação e oficina de produção.

² Coletivo de Design LabModAR Projeto de Extensão Acadêmica Universidade Anhembi Morumbi.



Trata-se de “Ações Sociais em Design para a Sustentabilidade” (GIACCARD, 2003; MANZINI, 2008; MANZINI e MERONE, 2007, VASSÃO, 2010) que fazem parte do Coletivo de Design LabModAR³ um Projeto de Extensão Acadêmica do Curso de Design de Moda na Universidade Anhembi Morumbi que abrange diversos projetos. O intuito é promover discussões sobre questões pertinentes ao campo do Design e da Moda, como Inclusão Social, Sustentabilidade, Responsabilidade Social, Educação Inclusiva, Brinquedos Educativos, Reuso de materiais excedentes, entre outros ao ressignificar padrões impostos pela sociedade e pela indústria além de questionar participantes sobre o papel do designer nestes contextos.

Para tanto, são confeccionados brinquedos – “Bonecos de Pano”, feitos de resíduos têxteis que depois são entregues para crianças que vivem em abrigos e organizações sem fins lucrativos. Estes bonecos são confeccionados a partir de modelagens do Corpo que abrangem “Padrões Étnicos de Corpos Diversos”, “Corpos Especiais” (com alguma deficiência), “Corpos Idosos”, “Questões de Gênero”, a fim de promover consciência social contemplando as “Diversidades Étnicas e da necessidade da Inclusão seja de qual natureza for na nossa sociedade. Além de promover a conscientização quanto a Inclusão Social o projeto também procura ressignificar “A importância do Brincar e dos Brinquedos na sociedade contemporânea”. Visto que o ato de brincar promove consciência moral e social nas crianças, além de nas questões mais pragmáticas para a Sustentabilidade com o uso de materiais advindos de resíduos e técnicas artesanais que promovem ressignificação dos brinquedos frente a indústria massificadora de brinquedos na atualidade.

Colaboram com o projeto participantes de diferentes cursos: Design de Moda, Negócios da Moda, Pedagogia, Design Gráfico e outros. Entre os participantes estão

³ Projeto de desenvolvimento de projetos em design de Moda em que se discutem questões pertinentes ao campo do design, como sustentabilidade, responsabilidade social e os padrões. Parte-se dos conceitos de Resiliência, Resistência e da recuperação dos saberes e fazeres manuais para discutir e desenvolver as relações de trabalho e as possibilidades de pensar o desenvolvimento itens de vestuário para corpos reais. Atualmente o Coletivo LabModAR promove a realização de atividades em quatro Projetos extracurriculares: “Projeto Pérola Byington”; “Projeto “Bolsas de Zambia - Sew Powerful”; “Projeto The Sea Between Us” e o “Projeto Brincar é para todos”.





alunos, professores e pessoas externas à universidade. Aponta-se a “Interdisciplinaridade” como fator fundamental para que sejam implementadas as ações projetuais em composições sócio-técnicas com ambiente de Ensino-aprendizado Colaborativo pautado por metodologias ativas e reflexivas na abordagem de Metadesign.

A **metodologia de pesquisa** é indutiva e tem por base revisão bibliográfica, observação e registro de fatos para posterior análise descritiva, exploratória e explicativa afim de qualificar as ações para programas futuros. A **metodologia de projeto** é reflexiva a partir de Metaprojeto (MORAES, 2010), Metadesign em projetos colaborativos autossustentáveis (VASSÃO, 2010) e Design para Inovação Social e Sustentabilidade (MANZINI, MERONE, 2008). **Como abordagem direta** a intenção é através de saberes manuais promover o resgate dos brinquedos artesanais valorizando a diversidade cultural, étnica e inclusiva além de através dos brinquedos promover consciência social e moral nas crianças (VYGOTSKY, 1984 e PIAGET, 1977) e para os participantes do projeto. Por consequência, de maneira indireta aponta-se a massificação e padronização dos brinquedos industriais como elementos negativos no aprendizado infantil. Aponta-se que a partir destas abordagens promove-se conscientização e aprendizados a todos os participantes, pois além destas discussões também são oferecidas oficinas com explicações técnicas para confecção das peças.

Sobre as **implicações práticas** aponta-se o enfoque na inclusão social através da confecção de bonecos que permeiam questões de diversidades étnicas, de gênero e de biótipos variados que incluem deficientes físicos e portadores de necessidades especiais diversos, referências aos idosos e outros. Nas **questões Técnicas** os brinquedos são confeccionados a partir de moldes bases simples com material de reuso e material excedente, materiais alternativos em tamanhos, cores e formatos variados conforme material arrecadado. Sobre as **questões metodológicas didáticas** são oferecidas oficinas de modelagem em ateliês através de risco e corte simplificados com material previamente



desenvolvido em maquinários simples e técnicas artesanais de costura na mão para fechamento e acabamento dos brinquedos.

Os **principais autores** que embasaram a pesquisa referencial teórica e projetual: Para Teoria e Crítica do Ensino em Moda: Costa (2004); Maffesoli (1997). Para Design, Metaprojeto, Metadesign e Sustentabilidade: Moraes (2010), Vassão (2010) e Giaccard (2003). Para Design e Inovação Social: Manzini (2008), Manzini e Merone (2007), Bomfim (1997), Papanek (1997), Cardoso (2011). Para Design de Moda e Sustentabilidade: Fletcher e Grose (2011), Black (2013), Berlim (2012), De Carli (2012), Gwilt (2014). Para Educação Infantil: Vygotsky (1984) e Piaget (1977).

Este artigo está estruturado a partir das seguintes abordagens: Design de Moda, Educação e Sustentabilidade: Cenários Emergentes; Sustentabilidade, Inovação Social e Desafios no Ensino Superior: A importância de Projetos Extracurriculares; Metadesign e Sustentabilidade: Inovação Social e Projetos Colaborativos; Design de Moda e Educação Infantil: Corpo e Brincar como Suportes de Discussão; Projeto “Brincar é para Todos”; Considerações; Referências.

Design de Moda, Educação e Sustentabilidade: Cenários Emergentes

O mundo não precisa de mais roupas, o mundo precisa de pessoas melhores. Mas como transformar as pessoas? Acredito que o caminho seja a educação e a cultura. Em moda somos todos muito iletrados, alfabetizados apenas no sentido de sermos consumidores, mas totalmente sem capacidade de leitura e interpretação. Existe uma grande diferença entre alfabetizar e educar. Tenho me dedicado à esta educação, pois de que adianta poesia se a escrita não é compreendida? (NAKAO, 2011, p.49).

A Sustentabilidade talvez seja a maior crítica que o setor da moda já enfrentou, como afirmam Fletcher e Grose (2011, p.8) há desafios de “Mudanças” que se fazem necessárias em muitos setores – sistemas produtivos, sistemas econômicos, sistemas de crenças e valores. Em contra partida, apontam que na sua forma criativa a moda possui uma grande força transformadora que nos ajuda a refletir sobre quem somos como indivíduos e como nos relacionamos com o “Todo”. Sobre estas mudanças Manzini (2008, p.27 e p.61) enfatiza que a “Transição para a Sustentabilidade será um



Aprendizado Social” e difuso afim de “promover discontinuidades sistêmicas que se fazem necessárias para que surja uma nova ideia de bem-estar” (MANZINI, 2008, p.26). Manzini (2008, p.39) ainda aponta que a ideia de bem-estar-estar é uma construção social que se forma ao longo do tempo e que na atualidade a dominante no ocidente e amplamente difundida por todo o mundo nasceu com a revolução industrial. Nestes contextos sobre o papel do designer de Moda Fletcher e Grose (2011) afirmam que:

Para que as ideias e práticas de sustentabilidade transformem por completo o setor da moda, é preciso que se desenvolva um movimento mais profundo e abrangente de comunicação e educação, para que a população seja “alfabetizada” acerca dos sistemas ecológicos e naturais e suas interconexões com os sistemas humanos. [...] e a educação muitas vezes funciona melhor quando não está confinada em uma sala de aula (FLETCHER; GROSE, 2011, p.158).

Ainda sobre o papel da moda nestes cenários Maffesoli (1997) aponta-a como um dos elementos formalizadores/normalizadores de um corpo social coletivo que transcende e transfere-se e assume características diversas que incluem relações enquanto corpo, alma, espaço e os objetos em conformidades com suas épocas. Maffesoli (1997) chama a atenção para o fato de que a partir da moda é possível investigar nas aparências corporais e comportamentais vestígios da sociedade e compreender as relações simbólicas, intersubjetivas e de transposição do homem. Neste contexto (COSTA, 2004, p.169) aponta que “Ciência e moda são práticas sociais que se alimentam da mesma fonte, a irrelevância do que passou. A primeira vê no passado um passo hesitante na história em aberto de seu futuro; a segunda, uma etapa ultrapassada da dinâmica do lucro”. O autor chama a atenção para a falta de Autoridade Moral de ambas, que por conta de estarem intencionadas ao tempo que é passado ou para o futuro – isso as torna inconsequentes deixando o lugar do presente vago a ser tomado por outros atores. Que na contemporaneidade corresponde as celebridades midiáticas.

Costa (2004, p.166) adverte sobre o crescimento do papel da mídia na formação de mentalidades mudou regras. E sobre como na atualidade a mídia tem reforçado a participação do corpo físico na constituição da subjetividade tanto pela propaganda



comercial de cosméticos, fármacos e instrumentos de aperfeiçoamento da forma corporal quanto pela identificação de certos predicados corporais ao sucesso social. E coloca o último aspecto como sendo o fundamental. Neste sentido aponta-se o papel do designer de Moda em se questionar e desenvolver projetos que promovam discussões de Sustentabilidade pertinentes as questões de idealização do “Corpo” na sociedade atual, da Inclusão Social e do respeito as Diversidades. Sobre a Sustentabilidade é importante esclarecer que além dos paradigmas ambientais também devem consideradas as necessidades de inclusão social como explicitado nos trechos dos documentos a seguir:

Enfatizamos as responsabilidades de todos os Estados, em conformidade com a Carta das Nações Unidas, de respeitar, proteger e promover os direitos humanos e as liberdades fundamentais para todos, sem distinção de qualquer tipo de raça, cor, sexo, língua, religião, opinião política ou outra opinião, origem nacional ou social, riqueza, nascimento, deficiência ou qualquer outra condição. [...] A efetivação da igualdade de gênero e o empoderamento das mulheres e meninas dará uma contribuição essencial para o progresso em todos os Objetivos e metas. [...] Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis ambientais quanto sociais e culturais. [...] tratamento humano dos migrantes, independentemente do status de migração, dos refugiados e das pessoas deslocadas [...] incluindo povos indígenas (ONU, 2015, p.7). E ainda: Tomar medidas específicas para respeitar a identidade de gênero de pessoas trans em privação de liberdade e protegê-las da violência e da discriminação (ONUBR, 2018, p.12).

Ressalta-se que conforme Fletcher e Grose (2011), Black (2013), Berlim (2012), De Carli (2012), Gwilt (2014) a Sustentabilidade é descrita no documento do Relatório de Brundtland da ONU em 1987 (Organização das Nações Unidas), como um compromisso de “Desenvolvimento que satisfaz as questões do presente sem comprometer a satisfação e necessidades das gerações futuras” E que em 2012 na Rio+20 (Conferência das Nações Unidas sobre o Desenvolvimento Sustentável da Eco-92) foram acrescentadas as diretrizes relativas as questões de Inclusão Social.

Sustentabilidade, Inovação Social e Desafios no Ensino Superior: A importância de Projetos Extracurriculares





Estamos, efetivamente, preparando os jovens que procuram os cursos de moda para atuarem profissionalmente em um mercado onde a sustentabilidade, e seus desdobramentos conceituais e práticos, já são uma realidade? Como apresentar aos estudantes de forma assertiva e sistemática, reflexões acerca da moda e da sustentabilidade, de modo a criar uma consciência ética para sua futura prática profissional e atuação na sociedade? (NAVALON e LEVINBOOK, 2013).

[...] Os currículos, por sua vez, permitem maior flexibilidade do que no passado, por conta da ênfase em atividades complementares, extensão universitária, interdisciplinaridade e educação continuada, todos recomendados como princípios pelas políticas atualmente em vigor. Cabe aos professores, em conjunto com os alunos, desenvolver novas dinâmicas que tirem proveito de maior flexibilidade curricular prevista pela Lei de Diretrizes e Bases na Educação (CARDOSO, 2014, p.254).

Sobre as questões da Sustentabilidade relacionadas as Inovações Sociais e no Ensino de Design Thackara (2008, p.197) aponta que o desafio é ajudar a reunir estudantes e mentores através de logísticas descomplicadas e que as instituições só precisam criar espaço e tempo para essas conexões, e os estudantes farão o resto. Além disso os jovens também podem ser mentores, famílias e comunidades também são locais importantes e influentes de aprendizado. Conforme também afirma Cardoso (2014, p.254) a sala de aula é hoje uma instância cada vez menos imprescindível, por ser pequena e restrita demais para dar conta de todos os desafios do mundo complexo. E aponta que quanto mais o ensino souber se integrar a outras instâncias – mercado, indústria, meio cultural etc. – maiores serão as chances de se tornar um aprendizado verdadeiro, capaz de atuar em parceria com o campo profissional para formar os designers que todos queremos. Preocupado com esta questões, que envolver as relações academia-mercado-sociedade, ainda em 1997 Papanek já questionava o papel do professor frente a estes desafios.

[...] designer tem sido sempre [...] um professor, estando em posição de informar e influenciar. Com a atual confusão ambiental é ainda mais importante que ajudemos a orientar a intervenção do design, de modo que seja natural e humana. Temos de alargar nossas próprias áreas de conhecimento, e simultaneamente reorientar os nossos modos de trabalhar (PAPANEK,1997).

Nestes cenários aponta-se a partir de Piaget (2003) que o aprendizado é assimilado de forma mais significativa através de metodologias ativas e indução – onde a verdade é



investigada, reconstruída e redescoberta pelo aluno através da experimentação e não é dada como algo pronto. Neste mesmo sentido Thackara (2008, p.194) também aponta que o aprendizado ativo ocorre quando participamos de projetos que tenham significado e nos envolvemos com o mundo real e que precisamos acreditar que a tarefa que estamos prestes a realizar seja importante e significativa. Sobre desenvolvimento do aprendizado ativo Vygotsky (2003, p.25) reconhece a complexidade destes processos educacionais por conta de fatores individuais serem parte intrínseca nas experiências de ensino-aprendizado em que Thackara (2008) aponta a necessidade de Inovação para um aprendizado colaborativo.

Metadesign e Sustentabilidade: Inovação Social e Projetos Colaborativos

Em todas as formas de aprendizado, a melhor colaboração envolve contato presencial e isso também pode ser projetado. Ferramentas que apoiam comunidades podem ser projetadas, mas não dizem respeito principalmente à tecnologia. As comunidades são definidas por um histórico disciplinar comum, ferramentas e atividades de trabalho similares e histórias, contextos e valores compartilhados. Elas não são definidas pela tecnologia que as ajuda a funcionar (THACKARA, 2008, p.197).

Nestes cenários com vistas a Sustentabilidade Manzini (2008, p.62) apresenta a Inovação Social como as mudanças no modo com que os indivíduos ou comunidades agem para resolver seus problemas ou criar novas possibilidades. Onde as inovações são guiadas mais por comportamentos do que por mudanças tecnológicas ou de mercado através de processos organizacionais “de baixo para cima” em vez daqueles “de cima para baixo”. Existem casos que essa criatividade socialmente difusa se expressa no design de atividades que podem ser chamadas “colaborativas” que apresentam em seus contextos discontinuidades que desafiam modos tradicionais dando lugar a outros mais sustentáveis (MANZINI e MERONI, 2007). Esses casos promissores baseiam-se em grupos que foram capazes de identificar problemas da vida cotidiana contemporânea e dar vida a soluções inovadoras recombinao soluções simples já existentes.

A criatividade e as atitudes colaborativas não podem, por definição, ser impostas. As comunidades criativas são organizações sociais muito delicadas e cada intervenção externa coloca seu equilíbrio em risco. [...] mesmo que as



comunidades criativas e as inovações sociais difusas não sejam totalmente planejáveis, nos parece ser efetivamente possível ajuda-las a nascer (MANZINI, 2008, p.83).

Neste sentido aponta-se que os projetos acadêmicos extracurriculares podem ser interessantes como atividades propulsoras de Inovação Social e promoção do ensino - aprendizado colaborativo. No entanto aponta-se o desafio de planejamento aberto já que não se trata de uma aula ou projeto com propósito guiado, por não ter um produto em si como foco, mas o desenvolvimento humano como propósito e ascensão de engajamento e participação de atores com habilidades e expectativas diversas.

Como uma possível referência para estes cenários complexos e como linha guia para uma fase de transição nas pesquisas e práticas projetuais, na qual não mais o produto é colocado em evidência, mas o contexto em que se opera ou deve-se operar aponta-se Metadesign (VASSÃO, 2010) como abordagem projetual possível. Ou no mesmo sentido Metaprojeto (MORAES, 2010) como plataforma reflexiva de conhecimentos referenciais iniciais para considerar questões de caráter intersubjetivo nas ações. As duas abordagens tratam da questão de cultura de projeto a partir de entidades complexas e relacionadas com reflexões contemporâneas acerca de geração de valor, cadeia produtiva, reorientação ecológica e social, mercados globalizados (Metaprojeto – MORAES, 2010), e também percepção da qualidade abrangendo processos colaborativos (Metadesign – VASSÃO, 2010), situação que exige, além de reflexão disciplinar, também ponderações filosóficas e epistemológicas. Sobre estas abordagens em projetos colaborativos, Vassão (2008) aponta:

Metadesign representa uma mudança cultural a partir do projeto como "planejamento" para projetar como "semeadura". Através de práticas colaborativas e de transformação do design pode suportar novos modos de interação humana e sustentar uma expansão do processo criativo, novas formas de compreensão e planejamento com o objetivo de produzir mais sistemas abertos de interação em evolução. Ao invés de um novo modelo de design, metadesign representa um modo construtivo de design: um aprimoramento do processo criativo na convergência de "arte" e "ciência" (GIACCARDI, 2005, 15).



Desta maneira acredita-se que o “Projetos Brincar é para Todos” pode ser uma oportunidade de Inovação Social em ambientes sócio-técnicos que envolvem criatividade e promovem ensino-aprendizado colaborativo para participantes diversos – alunos, professores, crianças e participantes externos são atores ativos que ao mesmo tempo em que se propõem a confeccionar os bonecos desenvolvem as técnicas de ensino e de aprendizado aplicadas. Deste modo a ação de cada participante fica dependente de objetivos individuais que para alguns é desenvolver material descritivo de confecção de moldes e para outros aprender técnicas de confecção e costura, ou ainda desenvolver a modelagem de um corpo de acordo com alguma representação de pessoa de etnia diversa ou necessidades de inclusão com detalhes que serão explicitados a seguir. Acrescenta-se ainda as questões mais conceituais relacionadas a Educação infantil e à moralidade que a coleção de bonecos inclusivos promove nas crianças

Nos cenários, em que há um grande número de participantes e objetivos diversos, Giaccard (2004) propõe que nesses processos, seja possível a criação de contextos de projetos como uma meta-estrutura de automatização de alguns estratos do projeto, em que o conceito é de espaços de Design com base em níveis interdependentes de projeto onde “o desafio do design não é uma questão de se desvencilhar das emergências, mas de incluí-la e fazer delas oportunidades para soluções mais criativas e adequadas”.

Design de Moda e Educação Infantil: Brincar e o Corpo como Suportes de Discussão

“As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade” (LEV VYGOTSKY, 1991, p. 131).

[...] A cooperação, por sua vez, leva à justiça. É ela quem ensina à criança o valor da igualdade e que lhe permite situar o direito acima do fato (PIAGET, 1930, p. 57).

[...] ajudar aos fracos, idosos e doentes” era um dever importante a ser cumprido no estágio do desenvolvimento pessoal, no qual as “relações morais” definem e marcam o começo de uma nova vida (MONTESSORI, 1966, p. 58)

A brincadeira na Educação Infantil é vista como uma atividade na qual as crianças assimilam e recriam experiências socioculturais do mundo dos adultos. E através desta



atividade lúdica promove-se construção de conhecimento e desenvolvimento social. Para Vygotsky (1991) a brincadeira faz com que a criança crie em seu imaginário possibilidade de construção de conhecimento dentro de uma zona de desenvolvimento próprio em que o brinquedo é um mediador capaz de encaminhar a criança para além do mundo real, desenvolvendo assim a sua criatividade. Para Montessori (1966) a brincadeira pressupõe aprendizagem social e mora.

Nesse sentido a partir destes conceitos a fim de contextualizar a Educação Infantil com os propósitos do projeto “Brincar é para Todos” e resgatar valores de técnicas artesanais brasileiras tomou-se as “bonecas de pano” como brinquedo de referência para construção de objeto mediador das discussões. Aponta-se ainda que esta escolha favorece desenvolvimento e aplicação de conhecimentos técnicos relativos as áreas do Design de Moda, como: modelagem, ergonomia, materiais têxteis, ilustração entre outros. Sobre as questões de Inclusão Social a partir dos bonecos é possível apresentar proposições de diferentes identidades étnicas e diversidades sociais.

“Desde cedo é importante que as crianças percebam que a diversidade de pessoas faz parte de ambientes sociais e, quanto mais cedo aprendem a conviver com a diversidade, mais respeitarão outras pessoas que são diferentes delas” (Aparecida de Jesus Ferreira autora do livro ‘As bonecas negras de Lara’ 2017).

Além do que as bonecas artesanais representam uma crítica aos modelos industrializados. Souza (2012) ressaltar a importância da boneca artesanal com sua história e evolução – especialmente a de pano – como um objeto que carrega histórias de múltiplos grupos culturais servindo como documento da expressão popular. Neste sentido a artesã de bonecas Nina Veiga (2019) acrescenta que as bonecas são dispositivos para o brincar mas que elas têm também propósito de educar o consumidor, tanto no sentido de valorar cada boneca como única, como de valorar quem a confeccionou como valorar a entrega da boneca à criança, no sentido de que aquela boneca é única e não mais uma peça ou objeto descartável.



Além do mais o corpo como já explicitado por Costa (2004) é um dispositivo mediador de relações social, de moralidade e de consumo. Como também aponta Castilho (2004) quando o relaciona com a moda: “ao apropriar-se dos discursos fundadores do contemporâneo, a moda passou a instigar o consumo de imagens, modelos diferenciados de corpos, e de estilos de vida em que este corpo atualiza e potencializa o discurso do corpo social”. E aponta:

O corpo personifica o homem, presentificando-o e o instaurando no mundo. A decoração corpórea – característica da exploração de possibilidades de significação do homem desde o início da cultura humana –, por sua vez, tem a função de ampliar os discursos visuais que são manifestados por meio da moda do corpo e pelo corpo da moda (CASTILHO, 2004, p.99).

Deste modo adota-se – como uma das guias projetuais – o corpo dos bonecos como suporte para as discussões pertinentes as questões de Inclusão social que se pretende no projeto “Brincar é para todos”.

Projeto “Brincar é para Todos”

Como já explicitado o projeto “Brincar é para Todos” possui algumas linhas mais gerais que orientam o desenvolvimento dos brinquedos a partir de questões conceituais e projetuais. Das questões projetuais técnicas aponta-se que todos os bonecos desenvolvidos são confeccionados a partir de material de doação que provêm de resíduos têxteis ou parcerias como da empresa Focus Têxtil. Desta maneira a abordagem de Sustentabilidade *zero-waste* é aplicada ao utilizar-se material residual e ainda ter a preocupação de usar o material de forma a não gerar resíduos excedentes aproveitando todos os retalhos em partes pequenas como nos acessórios dos bonecos.

As oficinas para confecção dos bonecos são oferecidas no ateliê de corte e costura 171 da Universidade Morumbi Campus Morumbi para alunos e participantes externos. Os encontros acontecem nas terças-feiras das 14e30hrs até as 17hrs (Figura1). Atualmente o projeto conta com 27 participantes ativos: 1 Professor do Curso de Design



de Moda; 8 Alunos Estagiários do Curso de Design de Moda; 19 Alunos participantes ativos do Curso de Design de Moda.

Figura 1: Alunos estagiários apresentando técnicas de corte no ateliê e voluntários aprendendo técnicas de costura na oficina “Brincar é para Todos”.

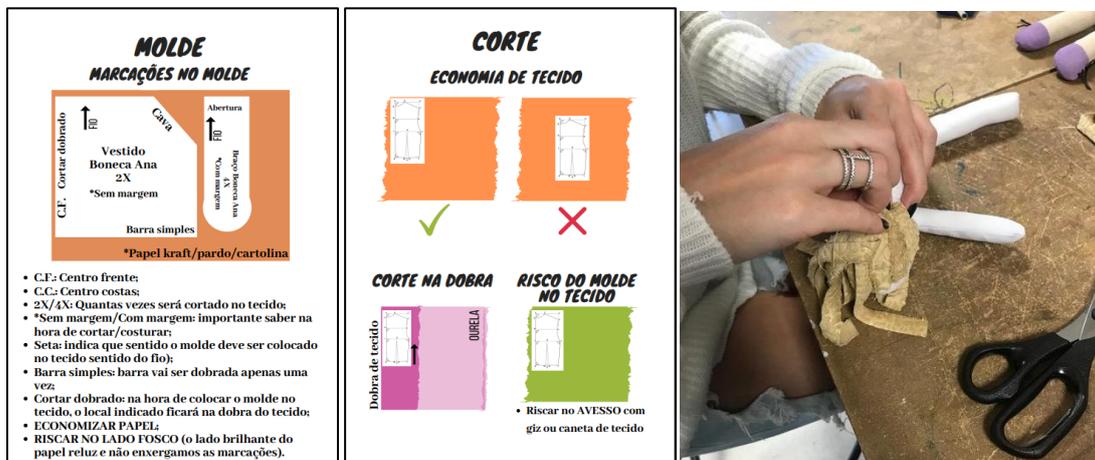


Fonte: Acervo pessoal, 2019.

As modelagens dos corpos e detalhes como roupinhas, sapatos e acessórios dos bonecos partem de moldes simplificados com material didático desenvolvido pelos alunos estagiários de acordo com as necessidades que eles identificam nos alunos participantes, de maneira que não há uma regra específica de passo a passo para fazer os bonecos como em uma ordem industrial, mas explicações de conceitos gerais de corte e costura (Figura 2).

Figura 2: Detalhes apostilas de desenvolvidas por alunos estagiários.





Fonte: Acervo pessoal, 2019.

Sobre as questões projetuais da coleção de bonecos aponta-se que não há uma definição para os bonecos como sendo algum personagem em específico, há uma linha conceitual geral definida em conjunto por professor e alunos estagiários com base em referências em material bibliográfico teórico, de bonecos pesquisado em feiras de artesanato, empresas ou mídias digitais etc. Depois de selecionadas as referências e desenvolvidos moldes bases estes são apresentados aos participantes explicando-se as características das identidades e diversidades que se pretende. Cada participante desenvolve bonecos exclusivos e únicos a partir de suas próprias escolhas (Figura 3).

Figura 3: Bonecas de pano confeccionadas por alunos voluntários no projeto “Brincar é para Todos” na Universidade Anhembi Morumbi, 2019.



Fonte: Acervo pessoal, 2019.





Há algumas diretrizes do projeto que incluem registrar o máximo possível e de diversas maneiras os processos a fim de que sejam apresentadas à outros participantes como ficha técnica dos bonecos (Figura 4). Há ainda articulação dos alunos estagiários que fazem as monitorias em estabelecer aproximação com algum aluno voluntário para que este inicie preparação para suceder o seu lugar ao fim do estágio. Desta maneira estima-se auto-sustentabilidade projetual horizontalizada. Aponta-se que os alunos voluntários recebem uma quantidade de horas em Atividades Complementares Extracurriculares, mas que ao fim desse período ele pode continuar participando do projeto.

Figura 4: Ficha Técnica De Desenvolvimento dos Bonecos Projeto “Brincar é para Todos” na Universidade Anhembi Morumbi, 2019.

FICHA TÉCNICA PROJETO “BONECOS BRINCAR É PARA TODOS” 2019  Universidade Anhembi Morumbi <small>LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES</small>		
Designer responsável: Curso: Data de início: Data finalização:	Modelagem Planificada (desenho ou foto)	Peça Pronta (foto)
Descrição do Boneco (incluir dimensões)		
Materiais		
Maquinários		
Modelagem – quantas partes		
Etapas de corte e montagem		

Fonte: Acervo pessoal, 2019.

Até o momento não houve entrega dos bonecos para as crianças por conta de estarem sendo desenvolvidos um número mínimo de bonecos para serem levados nos abrigos e organizações parceiras.





Considerações

Como considerações aponta-se resultados parciais positivos no projeto que a partir do interesse de aproximação de abordagens de Metadesign, Design de Moda e Projetos Acadêmicos Extracurriculares têm promovido ações de Inovação Social em Ensino-aprendizado Colaborativo através de metodologias ativas. É interessante ressaltar que embora houvesse uma estrutura e programação a ser seguida no início do processo, logo apresentou-se a necessidade de mudança dos planos quando se percebeu que os alunos interessados pelo projeto são em sua maioria discentes ingressantes do primeiro semestre de graduação do curso de Design de Moda. Nesse sentido os alunos estagiários que já estão nos semestres adiante do curso mobilizaram-se para compartilhar o conhecimento adquirido nas atividades das aulas que experienciaram no decorrer dos semestres anteriores. Futuramente uma pretensão do grupo é propor oficinas para participantes externos tanto nas oficinas da universidade quanto em outras localidades. Aponta-se desta maneira que as abordagens projetuais de Metadesign e Design de Moda para a Sustentabilidade e Inclusão Social se mostrou promissora nos seis meses de encontros referentes ao primeiro semestre de 2019.

Referências

- BERLIM L. Moda e Sustentabilidade. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012.
- BLACK, S. *The sustainable fashion handbook*. London: Thames & Hudson, 2012.
- CASTILHO K. Do corpo presente à ausência do corpo: moda e marketing. Tese de Doutorado em Comunicação e Semiótica, PUC/São Paulo – 2004.
- CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2011.
- COSTA, Jurandir. O vestígio e a aura – corpo e consumismo na moral do espetáculo. Rio de Janeiro: Garamond, 2004.
- DE CARLI, A. M. S. (Org.). Moda, Sustentabilidade e Emergências. Rio Grande do Sul: EDUCS: 2012.
- FLETCHER, Kate. GROSE, L. Moda & Sustentabilidade: design para a sustentabilidade. SP: Senac, 2011.
- GIACCARDI, Elisa e FISCHER Gerhard. Metadesign: a framework for the future of end-user development. In: End user development: empowering people to flexibly employ advanced information and communication technology. Dordrecht, The Netherlands: Kluwer Academic Publishers, 2004. Disponível em: <http://13d.cs.colorado.edu/~gerhard/papers/EUD-meta-design-online.pdf> Acesso em 27/07/2013



GIACCARDI, Elisa. (2003) Principles of Metadesign: processes and levels of co-creation in the new design space. 2003. Tese de doutorado apresentada à Universidade Plymouth. Disponível em: http://x.i-dat.org/~eg/research/pdf/Giaccardi_PhD04.pdf Acesso em out 2009

_____. “Metadesign as an Emergent Design Culture” in Leonardo, 38:2 (August 2005) Disponível em: http://x.i-dat.org/~eg/research/pdf/Giaccardi_Leonardo05.pdf Acesso em out 2009

MAFFESOLI, Michel. No fundo das Aparências. Petrópolis: Vozes, 1997.

MANZINI, E. Design para Inovação Social e Sustentabilidade: Comunidades Criativas, Organizações Colaborativas e Novas Redes Projetuais. Rio de Janeiro: Epapers, 2008.

_____. MERONI A.; ET AL. Creative communities: People inventing sustainable ways of living. Edizioni POLI.design First Edition: January 2007. Disponível em: http://81.246.16.10/videos/publications/creative_communities.pdf Acesso em 27/07/2013

MORAES D. Metaprojeto: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010.

MONTESSORI, M. *Von der Kindheit zur Jugend*. Fribourg, 1966.

NAKAO, J. Entrevista - Pesquisa Economia e Cultura da Moda no Brasil. Instituto das Indústrias Criativas, Conselho Nacional de Políticas Culturais (CNPQ), Secretaria Executiva, Secretaria de Políticas Culturais do Ministério da Cultura, 2011. Disponível em: <http://www.iniciativacultural.org.br/2011/01/seminario-pesquisa-economia-e-cultura-da-moda/> Acesso em 20/07/2019. p.49

NAVALON, E. e LEVINBOOK, M. Diálogos entre Educação, Moda e Sustentabilidade: práticas aplicadas. Fortaleza: 9º Colóquio de Moda, 2013.

PAPANEK V. Arquitetura e Design: Ecologia e ética. Lisboa/ Portugal: Edições 70, 1995.

PIAGET, J. Psicologia e Pedagogia. 9ed. SP: Forense Universitária, 2003.

SOUSA, R. Um estudo ator-rede sobre a boneca de pano: costurando narrativas de artesãs das cidades mineiras de Barbacena, Antônio Carlos e São João Del-Rei. São João Del Rei: Tese (Mestrado) – Universidade Federal São João Del Rei, 2012.

THACKARA J. Plano B: O design e as alternativas viáveis em um mundo complexo. São Paulo: Saraiva: Versar, 2008.

VASSÃO, C. Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. Nacional: Editora Edgard Blucher, 2010.

_____.Arquitetura Livre: Complexidade, Metadesign,e Ciência Nômade. Tese de Doutorado. São Paulo: FAUUSP, 2008.

Veiga, NINA. Bonecas Waldorf <<https://www.eusemfronteiras.com.br/conheca-as-bonecas-waldorf-pedagogia-recheada-de-carinho/>> Acesso em 20/07/2019

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. SP: Martins Fontes, 1991.

ONU. Transformando Nosso Mundo: A Agenda 2030. <<https://nacoesunidas.org/wp-content/uploads/2015/10/agenda2030-pt-br.pdf>> Acesso em 20/07/2019

ONUBR. Páginas Trans: guia de acesso a direitos e serviços para pessoas trans. 2018/2019