

O desenho e o design de moda: da ideia ao produto

Fashion design: from the idea to the product

DOI:10.34117/bjdv7n3-802

Recebimento dos originais: 08/02/2021

Aceitação para publicação: 01/03/2021

Gisela Friaça de Souza Pereira

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

E-mail: gisela_friaca@hotmail.com

Carlos Eduardo Félix da Costa

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

E-mail: cadu@puc-rio.br

RESUMO

Este artigo fundamenta-se em uma pesquisa em andamento no Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio, sob a orientação do Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa. Tem como objeto analisar a dificuldade dos alunos de Faculdades de Design de Moda na transposição de uma representação mental para uma representação real (desenho de moda/ilustração de moda, desenho técnico). Tal dificuldade redundando em um produto final - a roupa -, na maioria das vezes, desvinculado da representação mental geradora da ideia. Objetiva-se propor subsídios facilitadores para o trânsito livre na tríade proposta: ideia–desenho–produto. O ponto de partida deste estudo é a observação desta dificuldade em sala de aula, a investigação e a identificação dos fatores que dificultam esta transposição, tendo como suporte a aplicação de algumas técnicas artísticas tradicionais, a partir de experimentação, com o intuito de promover a liberação de fatores que bloqueiam a criatividade do aluno e que desenvolvem a visão espacial. Um estudo de caso corrobora os aspectos apresentados neste artigo.

Palavras-chave: Design, Moda, Desenho, Experimentação, Colagem.

ABSTRACT

This article is based on an ongoing research in the Graduate Program in Design of PUC-Rio, under the guidance of Prof. Dr. Carlos Eduardo Félix da Costa. Its purpose is to analyze the difficulty of the students of Fashion Design Schools in the transposition of a mental representation to a real representation (fashion design / fashion illustration, technical drawing). This difficulty results in an end product - the clothing -, most of the time, disconnected from the mental representation that generates the idea. The objective is to propose facilitating subsidies for free transit in the proposed triad: idea-design-product. The starting point of this study is the observation of this difficulty in the classroom, the investigation and identification of the factors that hinder this transposition, having as support the application of some traditional artistic techniques, from experimentation, with the purpose of promoting the release of factors that block the student's creativity and develop the spatial vision. A case study corroborates the aspects presented in this article.

Keywords: Design, Fashion, Drawing, Experimentation, Collage.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo se atém às questões relativas à dificuldade que o aluno de Design de Moda apresenta na materialização de uma ideia e a obtenção de um produto final – roupa – condizente com o conceito inicial. São focados aspectos que envolvem as representações mentais, concretizadas no desenho/ilustração de moda e no desenho técnico; a transformação do bidimensional para o tridimensional de uma roupa, considerando os volumes – modelagem; e a finalização deste produto. Pode-se afirmar que não basta uma boa ideia. É fundamental saber traduzi-la em um desenho de moda, que represente fielmente a ideia inicial. A seguir, saber visualizar as partes que a compõem, traduzindo-a em um desenho técnico. Finalmente, elaborar sua modelagem considerando os aspectos ergonômicos e antropométricos e os possíveis acabamentos e aviamentos que serão usados. Desenha-se o processo prático da elaboração de uma roupa: uma tríade, ideia–desenho–produto, que não se dá necessariamente em uma ordem linear; cada etapa pode retroalimentar a outra.

Esta dificuldade foi constatada ao longo de mais de uma década de vivência com alunos em sala de aula. De um modo geral, os alunos entram na faculdade férteis de imaginação e ideias, mas sem a competência para colocá-las em prática. Na trajetória do pensar, do desenhar e do construir uma roupa, pode-se constatar que há lacunas no domínio das técnicas de desenho e ilustração de Moda, de desenho técnico, de Modelagem e de finalização da roupa (costura); técnicas estas que serão aprendidas na faculdade. Porém, a grande lacuna acontece antes da execução do desenho. Tem sido observada uma censura, um bloqueio em colocar as ideias no papel. Quando um aluno em sala de aula, olha para seu colega de turma e conclui, por conta própria, que seu desenho não atinge patamares idealizados por ele, para de desenhar. Inicia-se naquele momento o flagelo da autocrítica; o do “Não sei desenhar bem.”.

2 PROCURANDO ENTENDER O “NÃO SEI DESENHAR BEM.”

“Por que não sei desenhar bem?”

Com a conquista do seu espaço neste mundo, a partir do nascimento, o homem inicia o desenho de uma trajetória de vida. A configuração familiar, em que uma criança vive, é fundamental para o seu desenvolvimento e seu relacionamento com o mundo. Pelo fato de o homem ser voltado à imitação, é fundamental que essa família apresente um modelo que propicie como cultura o saber olhar, perceber e respeitar esse espaço, viabilizando interação, cooperação, entendimento e, por consequência, segurança. Situação

ideal quando existe a cultura do incentivo às habilidades da criança; caso contrário podemos perceber de imediato bloqueadores e inibidores do desenho. Num segundo momento da evolução do indivíduo podemos pontuar a escola como um local de incentivo e estímulo das inteligências.

É necessário que as Artes sejam mais reconhecidas dentro da escola para o desenvolvimento da percepção, das inteligências, da criatividade e das funções mentais, como coloca Barbosa (1996). Na trajetória escolar há um declínio gradual de atividades que valorizam o fazer manual, corporal e o estímulo à imaginação, como bases do aprendizado. O foco passa a ser nas disciplinas que proporcionam resultados imediatos e priorizam conhecimentos técnicos e de ordem lógica explícita. O ato de desenhar começa a ser colocado como secundário na vida do homem, que nos seus primórdios habitou a caverna e comunicou-se pela primeira vez através de desenhos. A linguagem visual preenche limitações criadas na linguagem verbal tradicional, como coloca Jobim, as teorias das linguísticas tradicionais “não conseguem dar conta da variabilidade do sentido da palavra.” (JOBIM, 1994 p.102). Comunicamos-nos, imediatamente, em qualquer lugar do mundo através de desenhos, de imagens, o que não acontece com a linguagem falada e/ou escrita. Se nesse momento o indivíduo não encontra em sua família incentivos para continuar praticando esta habilidade, inicia-se um outro possível bloqueador. Somos induzidos à racionalização. Como não aceitar que desenhemos novos passos com o corpo enquanto dançamos, desenhemos novos sons quando batucamos nossas mãos numa mesa, desenhemos novas jogadas com a bola nos pés, desenhemos novas possíveis fórmulas quando arremessamos uma pedra no lago. Não experimentar a vida através dos *desenhos* pode ser prejudicial ao desenvolvimento do ser humano.

Num terceiro momento, quando o indivíduo inicia a consolidação de uma carreira, de uma vida profissional na faculdade, é o quando podemos constatar se ele, em suas etapas de evolução, carrega alguns desses bloqueadores. É quando torna-se comum ouvir a afirmação: “Não sei desenhar bem.”

3 O QUE FAZER PARA DESENHAR BEM?

Como lidar com esta questão e promover o aprendizado e a contínua evolução deste profissional em formação numa área do conhecimento em que carrega um encabulamento profundo? A forma de aprender vem sofrendo mudanças; trata-se atualmente de *aprender a aprender*. Cabe a cada um buscar seu próprio caminho. E cabe ao professor analisar, refletir, reforçar, incentivar e enfatizar a prática, a exploração do desenhar e do modelar,

onde os participantes são peças fundamentais do jogo de aprender e ensinar. Tais atividades devem ser flexíveis e reflexivas, com possibilidades de troca de direções, de recomeços, de reconstruções, respeitando as individualidades, tempo e contextos onde estão inseridos os alunos. Experimentar através da ação, fato que requer tempo e uma zona confortável para o empirismo e a incorporação de saberes através de tentativas e erros. Bondía (2002) coloca que a experiência é pessoal, individual e intransferível. Assim, deve ser incentivada em todas as fases da vida de um indivíduo, no seu percurso de vida. Para envolver o aluno e colocá-lo no centro deste processo, Gardner (1999), professor de Psicologia e Educação da Universidade de *Harvard*, identifica, a partir de sua *Teoria das Inteligências Múltiplas*, abordagens, que denomina pontos de entrada: narrativo, quantitativo/numérico, lógico, fundamental/existencial, estético, “mão na massa” e/ou social. Gardner acredita que existem formas independentes de percepção, memória e aprendizado em cada área e que é possível desenvolver habilidades. É fundamental preparar o aluno conscientizando-o para a busca de emancipação, a partir da autonomia, como aponta Freire (1996), sendo capaz de recomeçar, fazer e reconstruir, sem desistir.

4 NÃO BASTA UMA BOA IDEIA, É NECESSÁRIA MUITA TRANSPIRAÇÃO

A autonomia na tríade proposta: ideia-desenho-produto pode ser aplicada com a experimentação e o desenvolvimento da capacidade de ver e perceber, reconhecendo a variedade de significados e o valor simbólico existente nas formas. Precisamos incentivar o aluno a perceber e não somente ver como ato fisiológico, já que para DONDIS (1997, p.137) “ver é um fato natural do organismo humano; a percepção é um processo de capacitação”. Já FLORES (2015, p. 35) (*apud* STURKEN; CARTWRIGHT, 2001) afirma “o olhar é uma prática tanto quanto falar, escrever, ou cantar.”. Enfatiza-se, portanto, a necessidade da experimentação com base na reflexão, como coloca Schön (1992). A visualização de imagens é importante para o Designer de Moda, que deve ser capaz de decompor e planificar mentalmente a sua ideia para posteriormente representá-la de forma gráfica e de forma volumétrica. Esta visualização não apenas alimenta a criação em curso, como expande sua bagagem e a prospecção de novas ideias.

O processo criativo da concepção de um produto – roupa –, a partir da representação mental, concretizada no desenho/ilustração de moda (representação real) tem início em uma pesquisa sobre um dado tema e que deve ser cuidadosamente planejada. Porém um desenho de moda de vestuário não se restringe pura e simplesmente a um traço com o lápis no papel, ou ao uso de ferramentas digitais. Sua concretização vai muito além

disso; envolve a comunicação das ideias - enfatizando o desenvolvimento da criatividade, de inteligências múltiplas apresentadas por Gardner (1995), da percepção visual e do conhecimento relacionado à volumetria, como a modelagem/*moulage* e o desenho técnico. Envolve também um repertório visual e o desenvolvimento de uma bagagem cultural, como se posiciona Barbosa (2017). Além disso, o conhecimento e aplicação dos aspectos antropométricos e ergométricos, como coloca GOMES FILHO (2006, p. 103) “deve também, de modo, criativo, articular os conceitos e fatores ergonômicos básicos para conceber um produto”, tal como o conforto, manejo, segurança. Em suma, o trabalho do designer de moda voltado para a concepção e produção de roupa deve retratar uma visão holística da tríade proposta, constituindo um profissional que se entenda completo. E é este obstáculo encontrado nos alunos de Faculdades de Design de Moda, sobre o qual propomos uma discussão.

Utilizando o método de observação dos alunos durante a aplicação de algumas técnicas tanto no desenhar quanto no modelar, busca-se o trânsito entre pensar, decompor e recompor uma forma, romper barreiras adquiridas ao longo da vida, por consequência, obter-se a conquista do espaço dos alunos. Dentre as técnicas que estão sendo utilizadas, até o presente momento, pode-se identificar na colagem elementos facilitadores e libertadores de rígidos modelos a serem seguidos. A colagem, técnica difundida, principalmente, por Picasso, Braque e Gris, reúne, numa mesma obra/criação, imagens e fragmentos, criando ou não volumes.

Observamos que a escolha desta técnica viabiliza a representação gráfica de uma ideia, uma vez que muitos alunos não têm o domínio do desenho a lápis. Colando rostos, braços, pernas e pedaços de roupas conseguem compor um todo que expresse a ideia. No desenho técnico, a colagem acontece mentalmente e através da interpretação das partes componentes da roupa a ser representada. Já na modelagem/*moulage*, a técnica de colagem está presente na visualização dos componentes da roupa, como por exemplo: corpo de um vestido, suas mangas e a gola, formando um todo. A libertação da superfície plana, e com isso, a não limitação de fronteiras entre a o bidimensional e o tridimensional, observadas e acontecidas com o uso da colagem, serão facilitadores, tanto nas transposições da ideia para o papel (desenho), quanto do papel para o tecido (modelagem).

Como num caleidoscópio, que a cada movimento assume novas configurações visuais, a técnica de colagem favorece a criação de novas imagens, combinando ou não as imagens da mente com as imagens do mundo concreto, servindo como fonte alimentadora da criatividade. Duailibi e Simonsen (2000) pontuam que a criatividade é uma capacidade

de formar mentalmente ideias. Já GARDNER (1999, p. 144), afirma que “as pessoas são criativas quando conseguem solucionar problemas, criar produtos ou levantar questões numa área de uma forma nova, mas que acaba sendo aceita em um ou mais cenários culturais.”. A criatividade é aqui entendida como o resultado da expansão da bagagem cultural, do conhecer e do experimentar. As associações de novas ideias ocorrerão espontaneamente gerando novas criações.

5 ESTUDO DE CASO, UM TRABALHO

Na indústria, geralmente, não há uma ligação estreita entre a concepção de um produto, sua criação e sua finalização, uma vez que a cadeia produtiva envolve um número grande de indivíduos, o que acarreta, como observa Mariano (2011) um comprometimento no resultado final em razão de sua inadequação. HATADANI e MENEZES (2011, p. 79) observam “que mesmo que o designer tenha alto nível de conhecimentos criativos, técnicos e produtivos, a dificuldade na transmissão de ideias de projeto a outras pessoas pode provocar falhas e prejuízos significativos durante a fase de materialização do produto.”.

Em uma experiência, na criação/execução em uma das partes do figurino, de figurantes femininas – *clã rico*, da novela *Lado a Lado* – TV Globo, 2012, foi possível conhecer e constatar esta situação. A figurinista responsável, Beth Filipecki, formada em Cenografia e Indumentária pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro e vencedora com sua criação do *Prêmio Extra de TV*, expos o problema que enfrentava na época: a dificuldade entre o entendimento da concepção da ideia e sua materialização. Os profissionais disponíveis para a execução não detinham embasamento histórico e prático para acompanhá-la nas criações; resumindo, *Teoria aliada à Prática*. Após uma entrevista e uma conversa que versava sobre algumas décadas pelas quais a novela se desenrolava, debruçando sobre as anotações, foi possível materializá-las em 133 peças de época, entregues em três semanas, com sucesso. É necessário, portanto, capacitar um profissional de moda, que transite livremente, e com conhecimento, pelas áreas de desenho/ilustração de moda, desenho técnico, modelagem/moulage e confecção.

6 CONCLUSÃO

A importância da pesquisa em andamento, apresentada neste artigo, é a busca da melhoria do trabalho do Designer de Moda, formando profissionais com conhecimentos mais equilibrados e preparados para um mercado de trabalho mutante, uma vez que a moda brasileira vem alcançando maturidade, gerando empregos e impulsionando a economia. Por

esta razão, é que se pode afirmar que o Designer de Moda tem muito motivos para se expandir como profissional.

Com a aplicação de exercícios, utilizando técnicas múltiplas (desenho, colagem, aquarela, frotagem, costura no papel, escultura em tecido, *assemblagem*) esse estudo propõe-se a ajudar no desenvolvimento do “saber” e descobrimento das potencialidades dos alunos, respeitando suas individualidades. Pretende-se, com isso, minimizar as frustrações e diminuir o tempo no processo de concretização de um produto, abrindo espaço para uma discussão com professores de Design de Moda.

Faz-se premente o estreitamento da Academia com a indústria do vestuário, buscando apoiar o aluno no desenvolvimento de toda a sua potencialidade e preparando-o para os desafios do mercado de trabalho.

REFERÊNCIAS

ABLING, Bina; MAGGIO, Kathleen. **Moulage, modelagem e Desenho: prática integrada.** Tradução de Cláudia Buchweitz (coord.), Laura Martins, Scientific Linguagem Ltda.; revisão técnica: Bruna Pacheco. Porto Alegre: Bookman, 2014.

ARNHEIM, R. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora.** São Paulo: Pioneira/USP, 1980.

BARBOSA, Ana Mae. **A importância do ensino da arte nas escolas.** Palestra na Unimonte/Santos. 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=U4oxwpH_kM Acesso em: 08 de setembro de 2018.

BONDÍA, Jorge Larrosa. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência.** Rev. Bras. Educ., Abr 2002, no.19, p.20-28. ISSN 1413-2478

DONDIS, Donis. **A sintaxe da linguagem visual.** 2. ed. Barcelona: Gustavo Gili. 1997.

DUALIBI, Roberto. **Criatividade&Marketing.** Nova edição. Roberto Dualibi; Harry Simonsen Jr. São Paulo: Makron Books, 2000.

EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro.** 4. Ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2000. Tradução de Ricardo Silveira.

FLORES, Cláudia Regina. **Desenho, educação e cultura visual.** In: TRINCHÃO, Glaucia Maria Costa. (org). *Desenho e visualidades.* Coleção Desenho, Cultura e Interatividade. vol 2. Salvador: Edufba; Feira de Santana: UEFF, 2015. 180p.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GARDNER, Howard. **Inteligência: Um conceito reformulado.** Tradução Adalgisa Campos da Silva. Rio de Janeiro: Objetiva Ltda. 2000.

----- **O verdadeiro, o belo e o bom: Os princípios básicos para uma nova educação.** Tradução Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Objetiva Ltda, 1999.

----- **Inteligências múltiplas: a teoria na prática/Howard Gardner;** trad. Maria Adriana Verissimo Veronese. Porto Alegre: Artmed, 1995.

GOMES Filho, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma.** São Paulo: Escrituras, 2000.

----- **Design do objeto: Bases conceituais.** São Paulo: Escrituras, 2006.

HATADANI, Paula da Silva. MENEZES, Marizilda dos Santos. **O Desenho como Ferramenta Projetual no Design de Moda.** Projética Revista Científica de Design, Londrina, Universidade Estadual de Londrina, V.2, N.1, Junho, 2011. Disponível em: <<www.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/download/8749/9244>>. Acesso em 15/8/2017

JENNY, Peter. **Um olhar criativo**. 1.ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2014. Tradução Denis Fracalossi.

JOBIM e Souza, Solange. **Infância e linguagem: Bakhtin, Vygostsky e Benjamin**. Coleção Magistério: Formação e Trabalho Pedagógico. Campinas: Papirus, 1994.

MARIANO, Maria Luiza Veloso. **Da construção à desconstrução: a modelagem como recurso criativo no design de moda**. 2011. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2011. Disponível em : <http://ppgdesign.anhembi.br/wp-content/uploads/dissertacoes/61.pdf>. Acesso em 03/08/2017.

SCHÖN, Donald A. Learning to Design and Designing to Learn, Noruega, **Nordisk Arkitekturforskning**, v.6, n.1, p.55-70, 1993.