



ModaPalavra e-periódico

E-ISSN: 1982-615X

modapalavra@gmail.com

Universidade do Estado de Santa
Catarina
Brasil

Puls, Lourdes Maria; Montanheiro, Adriana M.
A representação gráfica do desenho no Design de Moda
ModaPalavra e-periódico, núm. 10, julio-diciembre, 2012, pp. 37-46
Universidade do Estado de Santa Catarina
Florianópolis, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=514051627004>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

redalyc.org

Sistema de Informação Científica
Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal
Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

A representação gráfica do desenho no Design de Moda

The graphical representation of the drawing in the Design
Fashion

Lourdes Maria Puls

Doutora em Design, professora de Desenho de Moda
do curso de Moda da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC.

lurdinhapuls@gmail.com

Adriana M. Montanheiro

Especialista em Moda, professora de Desenho de Moda do curso
de Moda da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC.

nefer_br@hotmail.com

Resumo

Os diferentes tipos de desenho de moda utilizados para a indústria de vestuário, mesmo que intrinsecamente interligados e interrelacionados, por possuírem elementos de ligação entre si, ainda geram confusões no ensino e aprendizagem do desenho de moda para ideação projetual. Por possuir características específicas, o desenho vai mudando em função da etapa em que ele é utilizado pelo designer na trajetória do processo de ideação projetual.

Palavras- chave: desenho, características do desenho de moda, recursos gráficos.

Abstract

The different types of fashion design used for the garment industry, even if intrinsically linked and interrelated, because they have elements of connection between them, still generate confusion in the teaching and learning for fashion drawing to projectable idealization. Why have specific characteristics, the design keeps changing depending on the stage at which it is used by the designer in the process of trajectory of idealization planning.

Keywords: design, fashion drawing features, graphics.

Introdução

Para a projeção de peças do vestuário, um ferramental se constitui que age como suporte físico para a realização da ferramenta essencial – o desenho. A representação gráfica do desenho, que interessa a este estudo, se sustenta no desenho de moda à mão livre enquanto recurso determinante da fruição das ideias e da criação do designer de moda.

O desenho à mão livre é um instrumento “simples, mas, ao mesmo tempo, tão intrinsecamente elástico, que permite a narração, dos mais diversos modos, da complexidade” (Massironi, 1996, p.17), sendo um potencializador da criatividade na concepção projetual. É a utilização do desenho como meio de expressão a serviço do projeto, ou seja, um suporte indispensável, e insubstituível, ao processo projetual do Design de Moda.

Recursos para o desenvolvimento projetual.

Nesse sentido, aqui se faz necessário esclarecer as diferentes terminologias e as especificidades de cada desenho, com suas características e delimitações, utilizadas pelo designer de moda durante sua trajetória acadêmica e profissional. Os diferentes tipos de desenho de moda utilizados para a indústria de vestuário, mesmo que intrinsecamente interligados e interrelacionados, por possuírem elementos de ligação entre si, ainda geram confusões no ensino e aprendizagem do desenho de moda para ideação projetual. Por possuir características específicas, o desenho vai mudando em função da etapa em que ele é utilizado:

1. **Croqui de moda:** desenho inicial do projeto que representa a ideia de uma peça de roupa sobre um corpo, como suporte, representado pela figura de moda (estilizada ou na proporção da figura humana). Fase exploratória cuja finalidade é criar sem preocupação de respostas definitivas. É registro e ação como instrumento de investigação com traços livre, soltos e dinâmicos, para estudos das variações, combinações e possibilidades oferecidas por cores, formas e materiais, destacando apenas aspectos importantes. Esboço ainda inacabado do “pensamento em processo, aproximativo, tateante, registro de um traço reflexivo que experimenta possibilidades”. Aquele desenho que “se faz

enquanto se fala e se pensa, é o registro plástico de um pensamento em curso” (Rozestraten, 2006), como evidenciam a **Figura 1** a seguir.

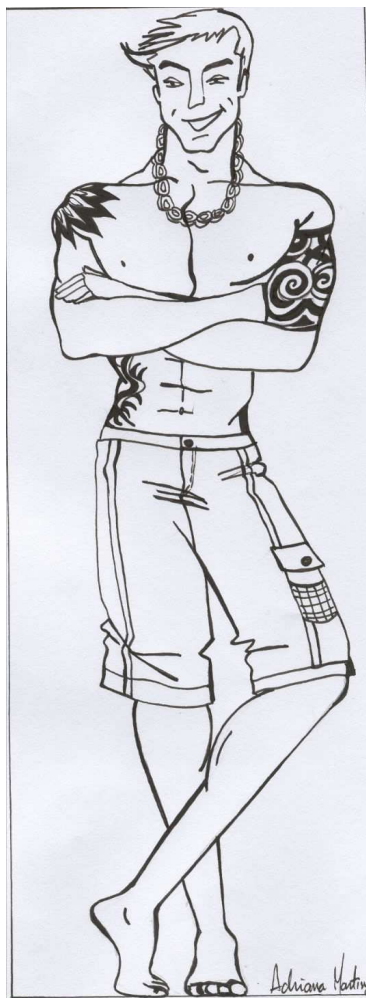


Figura 1: Fonte: acervo particular da Profª Adriana M Montanheiro

2. Desenho de moda: é o desenho que representa o produto final do projeto das peças de roupa sobre um corpo, como suporte, representado pela figura de moda, desenhada com os complementos como sapatos, echarpes, bolsas, chapéus ou bijuterias, como na **Figura 2**. São desenhos realizados para a visualização e interpretação dos detalhamentos do produto final. São funcionais e informativos, por isso, feitos com maior grau de precisão. Caracterizam tecidos que especificam sua materialidade, cor, texturas, estampas, ou outros materiais, com recursos criativos no campo da técnica, dando maior impacto visual à criação. São desenhos de registro ou de referência do objeto criativo e estético.



Figura 2: Fonte: acervo particular da Profª Adriana Martinez

3. Desenho técnico de moda: são desenhos operacionais para a etapa do desenvolvimento do produto direcionado para a modelagem e confecção, como na **Figura 3**. Seguem padrões e são normatizados pela Associação Brasileira de Normas Técnicas - ABNT. Bidimensionais, diagramados, especificam cortes, costuras e complementos da peça de roupa em linguagem específica e comum ao profissional que irá confeccionar ou produzir a roupa (tridimensionalmente). O uso das normas técnicas possibilita a visualização e interpretação do produto tanto para confeccionar uma única peça de roupa exclusiva, como para produção em série. Em um projeto de produto de design de vestuário, o desenho técnico acompanha a representação dos modelos das peças de roupas projetadas.

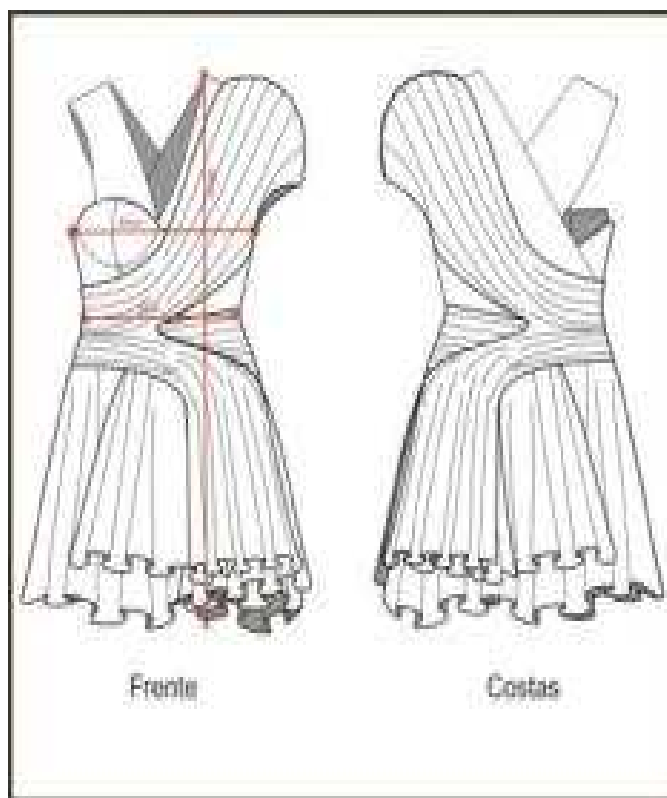


Figura 3: Fonte: Desenho técnico do produto de vestuário da aluna Stella Sapper (2010).

Na **Figura 4**, pode-se visualizar o produto pronto, a parte final de um projeto de produto de vestuário. O vestido foi confeccionado pela aluna Stella Sapper para o Desfile de sua Formatura 2010. Atividade que consta na grade curricular do curso de Bacharelado em Moda com Habilitação em Estilismo da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC



Figura 4: Fonte: Acervo particular Stella Sapper (2010).

4. Ilustração de moda: são desenhos que procuram representar os conceitos abstratos e subjetivos, **Figura 5**, substituindo, em muitos casos, a fotografia em editoriais de moda. A ilustração mostra o produto de vestuário pronto, mostra o conceito da marca, trabalhando a figura de moda num contexto diferenciado. O processo de criação é livre, ou seja, não necessita de planejamento projetual, podendo utilizar diferentes e múltiplos tipos de expressão gráfica, como também diferentes técnicas de apresentação: colagem, suportes diferenciados etc. Cabe lembrar que esta modalidade de ilustração também serve de registro da moda de determinada época.



Figura 5: Fonte: acervo particular da Profª Adriana M Montanheiro

5. Desenho de figurino: são desenhos que representam trajes usados por personagens de produção artística: cinema, teatro, como nas **Figuras 06 e 07** do acervo particular da Profª Adriana M Montanheiro. Para projetar os figurinos, o designer deverá conhecer o enredo a ser tratado, pois a roupa criada tem que revelar muito dos personagens. A figura de moda é construída nas proporções da figura humana. Há fatores, como época em que se passa a trama, tipo físico dos atores, perfil psicológico do personagem, que

devem ser considerados. Importa também a sintonia com luz, feita pelo diretor de arte, pois a mesma irá refletir nas cores dos figurinos. O desenho técnico também compõe o projeto de figurino.

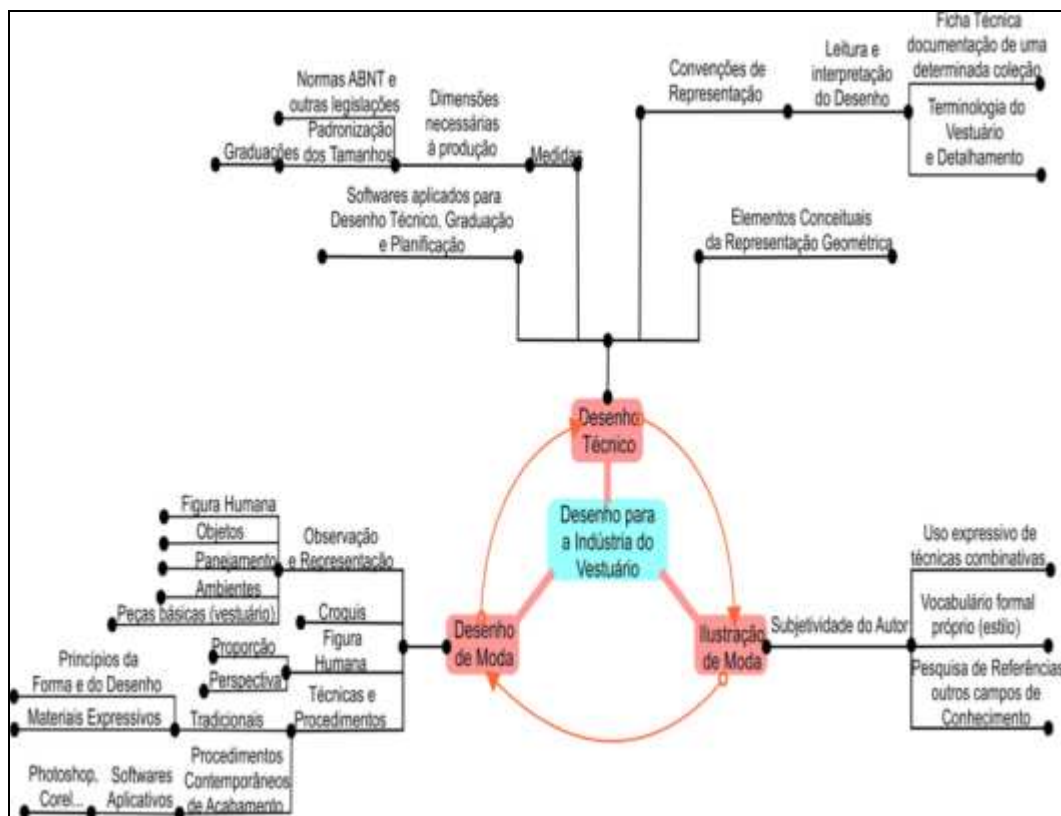


Figura 06



Figuras 07

A interação das diferentes formas de apresentar o desenho tem grande importância para o desenvolvimento de um projeto para a indústria de vestuário, como se pode ver no **Quadro 1**. As setas procuram demonstrar a ideia de um sistema de interação e as possibilidades entre os diferentes tipos de desenhos. São conhecimentos, na área de Moda, considerados dinâmicos, portanto, não estanques ou separados uns dos outros. Possuem um forte elo de interatividade entre si que permitem ao aluno desenvolver habilidades e competências próprias de cada um deles, necessárias para o desenvolvimento de um projeto de design que priorize a criatividade e a inovação.



Quadro 1: Fonte: Montagem da autora, a partir de Batista (2010)¹.

O percurso de forma coerente por todo o processo de desenho para a indústria de vestuário permite construir a peça de roupa com volume e cores. O aluno trabalha com o croqui, seguido do desenho de moda, porém, como a peça deve ser produzida, ele precisa se exercitar pelo desenho técnico. Se num passo a diante o aluno desejar trabalhar a subjetividade da peça de roupa, então, ele precisará dos conhecimentos sobre os processos de ilustração de moda.

[...] reconhecer as possibilidades e as limitações de cada um dos meios em foco, a interação complementar entre os desenhos pode compensar as restrições de cada meio isolado, e ampliar as possibilidades de diálogo sobre o projeto (Rozestraten, 2006).

Estas diferenciações entre as formas de representação de desenho na área de Moda irão comprovar o modo como “os fins diversos, para que foi executado um desenho” conduzem “a escolher e a representar características diferentes do objeto tomado em exame; e por isso com recursos técnicos apropriados” (Massironi, 1996, p.75). O

¹ Material disponibilizado durante uma aula sobre Desenho Técnico X Desenho de Moda e Ilustração de Moda: desenho voltado para a indústria de vestuário. Aula proferida pela professora Dr^a Márcia Luiza França da Silva Batista, na Universidade Federal de Minas Gerais em jun/2010.

designer de moda sente a necessidade de expressar-se através de seus desenhos e de suas produções. O desenho estético da figura de moda é uma das muitas maneiras, além do próprio produto e de suas diferentes maneiras de ser produzido, que o designer tem de mostrar que suas criações podem se transformar em um produto de design inovador e significativo.

Neste sentido considera-se o desenho como ferramenta, ou o conjunto de instrumentos (lápiz, tintas, suporte/papéis, e o desenho à mão livre) que o designer usa para explorar a complexidade de todo esse processo de ideação projetual. Os desenhadores se munem de implementos particulares, sendo o “uso de ferramentas gráficas [...] uma parte importante dos processos naturais de projetar” (Cross, 2004, p.134). Pois, “sem fixar no traçado rabiscos e esboços a sucessão de ideias, é difícil para o desenhador solucionar problemas mais intrincados, é pensar com o lápis na mão” (Cross, 2004, p.140), sendo estas ações “que permitem que se represente graficamente o que imaginamos, a fim de podermos materializar nossas ideias” (Gomes, 1997, p.20).

O desenho é ferramenta participante do cotidiano do designer para configuração dos produtos. O termo “configurar”, para Coelho (2008, p.169), “numa área em que a atividade projetual é a essência de sua atuação, tem como significado geral o ato de “dar forma ou figurar”, ou de “representar algo”, sem a necessidade de informar o seu conteúdo (ou significado) interno. O conteúdo desenhado no interior da imagem é a forma, que não pode ser entendida isoladamente do conteúdo e, mais: é ela que permite a visualização do contorno, ou seja, “não se pode tratar forma e conteúdo como entidades estanques. Se o conteúdo manifesta-se através da forma, esta, por sua vez, representa o conteúdo” (Salles, 2006, p.73).

Portanto as experiências realizadas pelas técnicas de aprendizagem, o desenho é ferramenta de investigação, é uma busca pessoal, não constituindo um método. É uma procura que se efetua por meios gráficos ou elementos constitutivos da forma. Trata-se de uma preocupação com a construção e composição da estrutura formal (abstrata ou figurativa) dos produtos de vestuário.

Referências Bibliográficas

- CROSS, N. *Desenhante: pensador do desenho*. Santa Maria: Schds, 2004.
- GOMES, L.V.N. *Design: experimentos em desenho*. Porto Alegre: UnirRitter, 2006.
- MASSIRONI, M. *Ver pelo desenho: aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos*. Tradução de Cidália de Brito. Lisboa: Edições 70, 1982.

ROZESTRATEN, A.S. O desenho, a modelagem e o diálogo. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/07.078/299>. Acesso em: 11 jun.2010.

SALLES, C.A. Desenhos da Criação. In: DERDYK (org.) *Disegno. Desenho. Desígnio*. São Paulo: SENAC, 2007.

_____. Gesto inacabado: processo de criação artística. São Paulo: Annablume, 2006.