UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TÊXTIL E MODA

FABÍOLA MASTELINI

DESENHO DE MODA HOJE: principais opções a serem aplicadas ao processo de desenvolvimento do produto.

São Paulo

2016

FABÍOLA MASTELINI

DESENHO DE MODA HOJE: principais opções a serem aplicadas ao processo de desenvolvimento do produto.

Dissertação apresentada à Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Ciências pelo Programa de Pós-graduação em Têxtil e Moda.

Versão corrigida contendo as alterações solicitadas pela comissão julgadora em 06 de junho de 2016. A versão original encontra-se em acervo reservado na Biblioteca da EACH/USP e na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da USP (BDTD), de acordo com a Resolução CoPGr 6018, de 13 de outubro de 2011.

Área de concentração:
Programa de Pós-Graduação em Têxtil e Moda

Orientadora:
Professora Doutora Maria Sílvia Barros de Held

São Paulo

2016

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

CATALOGAÇÃO-NA-PUBLICAÇÃO

(Universidade de São Paulo. Escola de Artes, Ciências e Humanidades. Biblioteca)

Mastelini, Fabiola

Desenho de moda hoje : principais opções a serem aplicadas ao processo de desenvolvimento do produto / Fabíola Mastelini ; orientadora, Maria Sílvia Barros de Held. – São Paulo, 2016
145 f. : il

Dissertação (Mestrado em Ciências) - Programa de Pós-Graduação em Têxtil e Moda, Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo
Versão corrigida

1. Desenho de moda. 2. Desenvolvimento de produto. 3. Moda - Planejamento. I. Held, Maria Sílvia Barros de, orient. II. Título.

CDD 22.ed. – 391.0068

Nome: MASTELINI, Fabíola

Título: DESENHO DE MODA HOJE: principais opções a serem aplicadas ao processo de desenvolvimento do produto.

Dissertação apresentada à Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Ciências pelo Programa de Pós-graduação em Têxtil e Moda.

Área de concentração:
Programa de Pós-Graduação em Têxtil e Moda

Aprovada em: 06 de junho de 2016.

Banca Examinadora

Prof. Dr. Antonio Takao Kanamaru

Universidade de São Paulo. Escola de Artes Ciências e Humanidades

Profa. Dra. Giselle Gubernikoff

Universidade de São Paulo. Escola de Artes Ciências e Humanidades

Profa. Dra. Theresa Lobo

Universidade de Portugal. Instituto de Arte, Design e Empresa

À minha mãe Marli Gonçalves Mastelini.

Aos professores do programa de Pós Graduação Têxtil e Moda, que muito contribuíram para o meu crescimento acadêmico e em especial a minha orientadora Profa. Dra. Sílvia de Held.

Aos profissionais e colegas de trabalho pela atenção e participação na pesquisa de campo, tornando possível a defesa da minha tese.

Aos meus alunos que são o motivo para a busca de novas pesquisas e desafios, na área do Design de Moda.

“Um balé complexo de processamento bilateral de informações, um diálogo não verbal e controle motor extremo permite-nos processar emoção, espaço, realidade e imaginação e oferecer a nós mesmos e a outros uma forma que seja instantânea e universalmente inteligível, a despeito de que língua você fale ou de qual seja sua idade”.

Richard Seymour

Fonte: Criação Fabíola Mastelini

RESUMO

MASTELINI, Fabíola. DESENHO DE MODA HOJE: principais opções a serem aplicadas ao processo de desenvolvimento do produto. 2016. 145f. Dissertação (Mestrado em Ciências) – Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. Versão Corrigida.

A indústria têxtil brasileira emprega diferentes tipos e processos de design de moda. Nesse contexto, o objetivo deste trabalho é demonstrar e analisar alguns dos seus principais tipos e processos. Desse modo, pretende-se esclarecer como esse design traz benefícios ao desenvolvimento do produto de moda; benefício que redundará num melhor aproveitamento dos aspectos financeiros e produtivos da indústria. Pretende-se ainda, apontar o uso e as aplicabilidades desses desenhos, como ferramentas que aprimoram o processo criativo e sua comunicação, ao exibir formas e materiais, combinações de cores, estampas e peças prontas, com o intuito de diminuir o tempo de criação, contribuir na finalização e comercialização do produto de moda. Para tanto, buscou-se pesquisar a literatura sobre o assunto com fundamentação teórica para a realização de uma pesquisa de campo.

Palavras-chave: Comunicação, Design de Moda, Desenvolvimento de produto.

ABSTRACT

MASTELINI, Fabíola. FASHION DESIGN TODAY: main options to be applied to the product development process. 2016. 145f. Dissertation (Masters of science) – School of Arts, Sciences and Humanities, University of São Paulo, São Paulo, 2016. Corrected Version.

The Brazilian textile industry employs different types and fashion design processes. In this context, the aim of this study is to demonstrate and analyze some of the main types and processes. Thus, it is intended to clarify how this design is beneficial to the development of fashion products; benefit which results in better utilization of financial aspects and productive industry. It is also intended, to point the use and applicability of these drawings as tools that enhance the creative process and its communication, to display forms and materials, combinations of colors, patterns and finished parts, in order to decrease the time of creation, contribute to the completion and sale of the fashion product. To this end, we sought to investigate the literature on the subject with theoretical foundation for conducting a field survey.

Key Words: Communication, Fashion Design, Product Development.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Desenho de moda, do estilista Ronaldo Fraga.....	19
Figura 2 - Cenário criado pela ilustração de moda.....	21
Figura 3 - Os desenhos de moda e a ilustração de moda.....	22
Figura 4 - <i>Cosmopolitan</i> Marc Jacobs, por Arturo Elena.....	23
Figura 5 - O processo criativo e o desenho de moda.....	25
Figura 6 - O sistema da moda.....	27
Figura 7 - Justaposição.....	30
Figura 8 - <i>Moulage</i>	31
Figura 9 - Ilustração de moda com inspiração na obra do século XVI	37
Figura 10 - Vestido de Rose Bertin, 1785.	40
Figura 11 - Ilustração de Erté para a Revista Harper's Bazar, 1920.....	41
Figura 12 - Ilustrações de Paul Iribé.....	42
Figura 13 - <i>Ao 1º Barateiro</i>	44
Figura 14 - J. Carlos, para <i>Fon-Fon</i>	45
Figura 15 - As Garotas do Alceu.	47
Figura 16 - Exemplo de <i>sketchbook</i> com esboços manuais.....	51
Figura 17 - <i>Sketchbook</i> de estilista... ..	53
Figura 18 - Exposição “Caderno de Roupas, Memórias e Croquis”.	54
Figura 19 - Ronaldo Fraga e seu “Caderno de Roupas, Memórias e Croquis”.	55
Figura 20 - Desenho de moda ilustrado.....	56
Figura 21 - Croquis feminino, masculino e infantil, do estilista Ronaldo Fraga.	57
Figura 22 - Desenhos de moda ilustrados da marca <i>TNG</i> , primavera / verão 2012/2013.....	58

Figura 23 - Desenhos de moda...	59
Figura 24 - Desenhos técnicos de moda...	61
Figura 25 - Desenhos técnicos de coleção de moda	62
Figura 26 - Desenhos técnicos de vestuário e superfície - <i>Programa Gráfico Lectra</i> ...	63
Figura 27 - Desenho técnico de moda em <i>Coreldraw</i> ...	63
Figura 28 - Ficha técnica feita com o auxílio do <i>Audaces Idea Reprodução</i>	64

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Processo inicial para o desenvolvimento de criações...	71
Gráfico 2 - O desenho e o processo criativo.....	71
Gráfico 3 - Processo empregado na etapa da criação... ..	72
Gráfico 4 - O desenho e a modelagem	72
Gráfico 5 - Desenho e o processo produtivo... ..	73
Gráfico 6 - Desenho digital	73
Gráfico 7 - Desenho e o produto final... ..	74

LISTA DE SIGLAS

ABIT - Associação Brasileira da Indústria Têxtil e de Confecção

ABVTEX - Associação Brasileira do Varejo Têxtil

CAD - *Computer-Aided Design*

CAD/CAM - *Computer Aided Design* e *Computer Aided Manufacturing*

SEBRAE-SP - Serviço de Apoio às Micro e Pequenas Empresas do Estado de São Paulo

SINDIVESTUÁRIO - Sindicato da Moda

SPFW - São Paulo *Fashion Week*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	16
1. DESIGN: CRIAÇÃO E COMUNICAÇÃO	18
1.1. O desenho e a ilustração	20
1.2. O processo criativo no design de moda	24
1.3. Processos criativos como recursos alternativos do desenho.....	29
2. O DESENHO NA MODA.....	33
2.1. O início do desenho de moda na Europa e no Brasil: principais aspectos históricos.....	36
2.2. Europa.....	38
2.3. Brasil.....	43
3. DESENHO DE MODA: MOMENTOS DE SUA PRESENÇA NO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTO	49
3.1. Caderno de esboços	51
3.2. O desenho de moda.....	55
3.3. O desenho técnico de moda	60
4. O DESENHO DE MODA HOJE NO MERCADO	65
4.1. As experiências profissionais e o desenho de moda.....	70
4.2. Resultados da pesquisa do subitem 4.1.....	74
CONSIDERAÇÕES FINAIS	76
REFERÊNCIAS	78
ANEXOS.....	85

INTRODUÇÃO

O trabalho tem início com a investigação bibliográfica sobre o design de moda e contempla a linha de pensamento proposta para responder a principal questão do projeto: até que ponto o desenho de moda torna-se imprescindível para o desenvolvimento dos produtos de moda.

Durante o exercício da docência, a questão nasceu da necessidade de comprovar aos discentes do curso de design de moda, resistentes ao aprendizado do desenho, que ele é ferramenta necessária para o trabalho diário do designer e visa o aprimoramento de ideias até a melhoria da produtividade, itens abordados no decorrer dessa pesquisa. Para tanto, foi realizada uma pesquisa bibliográfica e uma pesquisa de campo junto a profissionais envolvidos com a área do design, como docentes, designers, estilistas e assistentes de desenvolvimento de produto.

O registro e a busca pela literatura são realizados acerca dos principais eixos teóricos que envolvem a pesquisa, sendo Design, Criação e Comunicação, História e Design de Moda e Design de Moda e Desenvolvimento do Produto. Desse modo, então, o trabalho divide-se em quatro capítulos.

O primeiro capítulo é uma abordagem sobre como o design em moda age à maneira de um recurso tanto na criação quanto na comunicação de indivíduos entre si, de modo a consolidar-se em linguagem direta de expressão que garante a eficácia na divulgação da informação, na cadeia de profissionais a qual atinge. Essa eficácia leva o profissional que faz uso do desenho a desenvolver uma série de variações de uma ideia antes de tomar uma decisão sobre um produto ou uma coleção. Como um projetista de objetos da vestimenta, o profissional ajusta seu projeto às necessidades sociais e da empresa de confecções e resolve problemas, mediante soluções inovadoras.

Para a reflexão do segundo capítulo, é pertinente estudar o início da ilustração de moda na Europa e no Brasil para traçar a atual e crescente importância do desenho de moda nacional. Paralelamente ao desenvolvimento da Moda Brasileira, o capítulo faz uma abordagem das dificuldades encontradas pelos primeiros estilistas e profissionais de moda em configurar uma Moda Nacional; eram dificuldades resultantes da influência de diversas culturas no nosso

desenvolvimento têxtil do início do século XX, com exemplos das ilustrações de moda de designers brasileiros que tiveram referências do design internacional.

No capítulo três é apresentada a análise de alguns dos principais processos de desenho empregados na indústria têxtil, suas relações e aplicabilidades. Registra também, alguns diferentes tipos de desenho de moda mais utilizados no trabalho diário do profissional, sua concepção, aplicabilidade na criação e elaboração do produto apresentado. São observados os tratamentos sobre seus processos de desenvolvimento e suas características específicas, a finalidade é apontar sua utilidade para a indústria têxtil do vestuário de moda e sua importância para o processo evolutivo da criação e do desenvolvimento do produto.

O capítulo quatro analisa como o desenho está inserido no mercado atual da indústria do vestuário de moda. Discorre sobre a importância do hábito do desenho, analisado a partir da pesquisa de campo para que o profissional ingressante na área de moda entenda a necessidade de dominar a técnica do desenho e da ilustração de moda, manual e computadorizada desse universo. Para essa análise, são apresentados os resultados de entrevistas com profissionais da área, suas formas de trabalho e exemplos de como o uso do desenho pode trazer benefícios ao trabalho cotidiano destes profissionais.

Por meio da pesquisa de campo e da análise dessa prática, pode-se concluir sobre a importância do desenho, pois o estudo documenta e registra os seus benefícios, apresenta exemplos de seus processos e sugestões de aplicação, o que possibilita a troca de experiências profissionais, aliada à pesquisa bibliográfica.

O contato com profissionais atuantes da área têxtil e de moda foi de grande importância para esta pesquisa, uma vez que a intenção é confirmar ainda o desenho como grande ferramenta de comunicação e de melhor aproveitamento de tempo no desenvolvimento do produto em projetos de moda.

1. DESIGN: CRIAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Design é uma palavra inglesa que se apresenta com diferentes sentidos, como, por exemplo, projeto, esboço, desenho, desígnio, entre outros. Sua raiz etimológica nos remete ao latim *designo*, indicativa da primeira pessoa do singular do verbo *designare* que quer dizer designar, mostrar, traçar.

Incorporada ao vocabulário da língua portuguesa, design é amplamente associado ao conceito de produto, ao projeto ou ao planejamento. Assim, tem o significado real empregado para expressar um produto qualquer no que se refere a sua forma física ou funcionalidade. Nesse entendimento, e segundo Moura *apud* Pires (2008, p. 69), “o design refere-se à concepção e desenvolvimento de um projeto que tem como finalidade a realização de um produto. Claro que desenhar é parte do processo de criação e não define o todo do conceito e do processo de design”.

Essas análises vão ao encontro de Mozota (2011, p. 15) ao ressaltar ainda que o design:

Deriva do termo latino *designare*, traduzido como “designar” e “desenhar”. Em inglês, o substantivo “design” manteve os dois significados. Dependendo do contexto, a palavra significa: “plano, projeto, intenção, processo” ou “esboço, modelo, decoração, composição visual, estilo”. No sentido de intenção, “design” implica a realização de um plano por meio de um esboço, padrão ou composição visual.

O uso da palavra design abrange várias qualidades. Elas envolvem desde a elaboração de projetos até à busca de soluções bem sucedidas para idealizar o produto desejado. Dessa forma, o desenho está inserido no processo do design. Desde a criação, está intimamente ligado ao desenvolvimento do pensamento inicial, sendo que, desse modo, proporciona a possibilidade de afirmá-lo ou corrigi-lo, antecipadamente. A finalização da ideia por meio do desenho é o que interessa ao processo e, assim a expressão desse desenho será transformada em um produto que agrade ao consumidor.

De acordo com Moura *apud* Pires,

O design é um campo de conhecimento constituído por um pensamento, pela concepção e por uma produção, sendo estes orientados ao cenário futuro a partir de uma intenção destinada a ser real. Fazer design significa trabalhar com o futuro,

executando a concepção e o planejamento daquilo que virá a existir, anunciando novos caminhos e possibilidades. (MOURA *apud* PIRES, 2008, p. 69).

Percebe-se, portanto, que o processo de design pode referir-se tanto a uma atividade ou a um processo, quanto ao resultado dessa atividade ou processo. O design seria, antes de tudo, um instrumento para materializar e perpetuar ideias. (BOMFIM *apud* DUARTE, 2010).

Ao refletir sobre o design de moda, entende-se que o produto de moda passa pelas mesmas etapas de desenvolvimento do design e são duas atividades que possuem como alicerce um processo criativo idealizado pelo designer, definido a seguir.

Neste processo criativo é possível realizar um estudo de formas e volumes, de materiais e cores representadas graficamente por meio do desenho, que se configuram como elementos de design do produto. Isso porque o desenho, antes da confecção do produto apresenta a possibilidade da primeira visualização e referência da ideia inicial. Essa primeira visualização conduzirá a decisões posteriores dentro do seu processo produtivo na composição de um panorama geral sobre os projetos de moda, sejam eles uma peça do vestuário seja uma coleção, seja um desenho de superfície.

Figura 1 - Desenho de moda, do estilista Ronaldo Fraga.

No design de moda, os desenhos podem ser definidos por linhas expressivas para comunicar a ideia do produto e que, primeiramente, estão somente na mente do profissional de criação, conforme apresenta a Figura 1. Hopkins (2011, p. 11) afirma que “o desenho começa na imaginação, antes de se expressar como um meio prático para gerar ou comunicar uma ideia”.

O profissional que faz uso do desenho na área da moda desenvolve uma série de variações em torno de uma ideia antes de tomar uma decisão sobre um produto ou coleção. Torna-se um projetista da vestimenta e, como referido em páginas anteriores ajusta seu projeto às necessidades sociais e financeiras da empresa, soluciona problemas de vários tipos, mediante a possibilidade de propostas inovadoras.

Matharu acrescenta:

Na indústria, conseguir criar esboços e croquis rapidamente pode comunicar uma ideia de forma imediata para a equipe de criação e impulsionar a tomada de uma determinada direção. Os croquis também podem resolver problemas, economizando assim tempo e dinheiro. (MATHARU, 2011, p. 101).

1.1. O desenho e a ilustração

O desenho e a ilustração de moda inserem-se na etapa da criação e da comunicação. Torna-se, portanto, pertinente esclarecer que o desenho pode ser ilustrado e também que desenho e ilustração não são a mesma coisa. Henriques (2012, p.83) aponta que “apesar de aparentemente indissociáveis, desenhar e ilustrar não são a mesma coisa”.

O desenho representa o produto de moda mediante o uso de linhas, e a ilustração complementa a mensagem do desenho; torna-o mais completo e agrega-lhe valor, uma vez que acrescenta-lhe informações sobre cores e tramas. É característico a ambos - ao desenho e a ilustração - o processo de comunicação, que origina o produto final. O desenho e a ilustração influenciam diretamente os traços estéticos ou físicos do produto.

Nesse sentido, então é importante ressaltar que existe uma clara distinção entre desenho de moda e ilustração de moda e, como afirma Matharu (2011, p. 115), “enquanto o

desenho esboça, refina e comunica ideias, a ilustração promove e cria um cenário, que intenciona a sedução do cliente pelo produto”. A Figura 2 e a Figura 3 mostram o acerto do ponto de vista de Matharu e, reforça a distinção entre o desenho e a ilustração.

Figura 2 - Cenário criado pela ilustração de moda.

Fonte: <http://correiodopovo.com.br/blogs/maispreza/?m=201311> Acesso: 26 set. 2014.

Os desenhos de moda abordam várias facetas das roupas. Com efeito, mostram a silhueta, os detalhes, os tecidos e as estampas; descrevem e apresentam o vestuário. Devem ter proporção e auxiliam a modelista a fazer o molde da roupa. A ilustração de moda por sua vez, aproxima-se mais das artes visuais; utiliza diferentes técnicas e materiais e evoca o clima da coleção. E ainda, de acordo com Seivewright (2009, p. 158), “não precisa mostrar o detalhamento da roupa, nem mesmo a própria roupa, de maneira óbvia. O trabalho é muito mais expressivo e estilizado [...]”.

Figura 3 - Os desenhos de moda e a ilustração de moda.

Fonte: <http://continentemoda.blogspot.com.br/2009/07/meus-desenhos-de-moda.html> Acesso em: 30 jan.2015
e. Blackman, (2007).

Se, de um lado, o desenho de moda envolve diferentes facetas de roupa, a ilustração de moda por seu lado, pode apresentar de maneira fiel a ideia original do produto final. Em sua representação gráfica traz o futuro produto exatamente como ele será produzido, ou seja, revela todos os aspectos visuais necessários para o desenvolvimento de um artigo, ao simular suas cores, estampas, tecidos e texturas do produto final. Na hora de trabalhar, o ilustrador dispõe de total controle de elementos visuais, como linha, forma, textura e volume. Cada um desses elementos contribui para criar a imagem mais apropriada ao público-alvo, é o que ensina Henriques (2012) em seus estudos sobre design. (Ver Figura 4).

Figura 4 - *Cosmopolitan* Marc Jacobs, por Arturo Elena.

Fonte: <http://justlookinggallery.com/artists/elena/> Acesso: 30 jan. 2015.

No design de moda existem ainda diferentes tipos de desenhos, com características específicas e que assumem várias linguagens, como, por exemplo, os desenhos digitais. Eles são utilizados de acordo com a etapa de trabalho, na qual estiverem inseridos; contudo, sempre vinculados à comunicação, tanto quando se trata de informar os processos produtivos, quanto para comercializar os produtos de moda.

Por oportuno, enfim, cumpre destacar que o designer de moda não é simplesmente um profissional que faz desenhos bonitos e coloridos. O desenho pronto é parte do resultado de uma série de pesquisas de mercado, de público-alvo, de tendências tecnológicas e de materiais, como cores, tecidos e silhuetas. O criador de moda deve enxergar além do seu tempo. Enquanto uma visão geral está concentrada na estação vigente, o designer deve já estar imerso nas estações que virão. E para o designer não fazer apenas desenhos bonitos,

Fernandez e Roig (2010, p. 7) conceituam: “os designers de moda utilizam a arte do desenho como parte essencial do processo criativo [...] quanto melhor desenhos, tanto maior será a sua capacidade de comunicação e melhor saberá visualizar e perceber as suas próprias ideias”.

Magri *apud* Camarena (2011) reforça o conceito de Fernandez e Roig (2010) ao afirmar que,

... o desenho de moda assume papel indispensável no processo criativo e é uma das ferramentas mais importantes na criação de uma coleção por ser a linguagem que concretiza a ideia, o meio de comunicação, entre quem cria e quem fabrica. Vale lembrar que, muitas vezes, a confecção do produto passa por diferentes mãos e empresas, e por isso há a necessidade de que o desenho seja preciso e acompanhado de informações que garantam sua produção.

1.2. O processo criativo no design de moda

O senso comum entende a moda como usos coletivos que determinam o vestuário de um grupo humano num determinado momento. Daí a razão pela qual o processo criativo tende a ser rápido e competitivo, uma vez que o cenário da moda está sempre em constante mudança. Para atender aos anseios de seu público-alvo, é necessário que o criador de moda esteja extremamente informado a respeito dos aspectos sociais, culturais, políticos e econômicos que configuram um determinado momento presente, para projetar criações futuras.

Conclui-se, então, que num cenário de mudanças muitas vezes aleatórias, os processos que levam um designer à criação são bem particulares e individualizados; não há padrões a serem seguidos; contudo, os passos que levam ao desenvolvimento de uma coleção de moda como resultado, costumam ser seguidos, - ainda que instintiva ou aleatoriamente - e a pesquisa e o desenho de moda fazem parte deste processo (Figura 5). Sorger e Udale (2009, p. 16-20) esclarecem que, “este é o resumo exato de todo o processo criativo de moda: a primeira tarefa na criação de uma coleção é a pesquisa. Tendo assimilado a pesquisa, os modelos são esboçados para desenvolvimento da coleção”.

Figura 5 - O processo criativo e o desenho de moda.

Fonte: <http://textileindustry.ning.com/forum/topics/fashionary> Acesso: 29 jan. 2015.

No caminho desse “resumo exato”, seguem Renfrew e Renfrew (2010) quando destacam que a indústria de confecção do vestuário, em geral, parte do mesmo ponto e das mesmas etapas para desenvolver uma coleção: a pesquisa de tendências de moda, materiais e cores, tema de coleção e de público alvo, criação, desenvolvimento dos produtos e apresentação dos modelos.

Ao englobar aspectos políticos, econômicos, sociais, culturais e ambientais, a pesquisa de moda fornece dados para compreender e executar a diversidade de cenários no projeto. A maioria das empresas de moda trabalha com pesquisas e os profissionais de desenvolvimento de produto são pressionados a apresentarem, constantemente, novidades para tornar o seu público motivado para o consumo. Como as empresas de moda possuem diferentes perfis,

cada um destes profissionais analisa e filtra as tendências e ajusta-as ao seu segmento de mercado e produto.

Afirma Matharu (2011, p. 80) que,

Até os anos de 1960, quem ditava as tendências de barras, cores, tecidos e silhuetas eram os designers da alta costura de Paris. Este processo dava às *Maisons* e à *Chambre Syndicale* controle total, confidencialidade e exclusividade, conferindo-lhes grande poder e influência sobre a comunidade da moda em geral. No entanto, nos anos de 1960 e 1970, a alta-costura perdeu sua supremacia e consequentemente, o sistema de “cópias” ou “modelos” desapareceu.

Dessa forma, e na perspectiva de Matharu, como alternativa, deu-se o início ao sistema de análise de tendências, que fornece informações para as empresas através dos chamados “*bureaux* de estilo”. Trata-se de escritórios que oferecem um serviço de informação sobre as últimas tendências no que se refere a cores, tecidos e silhuetas.

Os *bureaux* de estilo são empresas especializadas em pesquisar as mais diversas áreas, observar os novos comportamentos das pessoas e analisar os prováveis rumos de seus hábitos de consumo. É uma pesquisa inicial que está muito mais focada nos comportamentos dos indivíduos do que nos produtos; somente depois é que as aspirações das pessoas serão traduzidas em tecidos, cores, texturas e elementos, em formatos de “tendências de moda”.

Conforme Feghali e Dwyer (2010, p. 17), “as tendências de moda são apontadas pelos *bureaux* de estilo e as revistas de tendências confirmam através das fotos de desfiles de lançamento das coleções”. Para Matharu (2011, p. 81), todavia, “a análise de tendências de moda é um grande negócio, pois são compostas por agências on-line e consultorias altamente competitivas”. O papel desse sistema é prever o futuro da moda em todos os seus aspectos, do varejo aos fatores socioeconômicos, até às tendências de cores, tecidos, estampas, silhuetas, detalhes e acabamentos.

Figura 6 - O sistema da moda.

Fonte: <http://oresumodamoda.blogspot.com.br/2010/12/sistema-da-moda-pesquisa-tematica.html>

Acesso: 26 set. 2014.

Portanto, o sistema de moda (Figura 6) procura por uma criação assertiva de produtos, sendo que as tendências têm a finalidade de apontar determinadas propostas estéticas a cada temporada. Não há nada realmente novo, mas sim, novas possibilidades sobre estéticas já existentes. Essas propostas são baseadas nos desejos e necessidades dos consumidores e nas exigências da indústria têxtil.

Toda a indústria de confecção visa sucesso de vendas para suas coleções de moda e a geração de lucros para sobreviver; portanto, trabalham com pesquisas de tendências mundiais para que não haja insucesso na sua comercialização.

Com o intuito de fornecer parâmetros para as pesquisas, os designers buscam as chamadas macrotendências que são muito impactantes e que determinam o que realmente vai influenciar o desejo das pessoas. Tais macrotendências originam as microtendências de comportamento, que são trabalhadas de acordo com o público-alvo da empresa a ser atingido e estruturam das tendências de moda sazonais, portanto, de curta duração.

A esse respeito,

A pesquisa de tendências é uma atividade que tem que lidar com as capacidades de percepção e de leitura de sinais da sociedade, quase sempre incipientes, tendo como limites os interesses e as possibilidades dos parceiros da indústria. O resultado será ou não a aprovação do cliente. (JOBIM e NEVES *apud* PIRES, 2008, p. 231).

Dessa forma, cada tendência se materializará por meio de cartelas de cores e materiais, silhuetas e elementos de estilo, detalhes e padrões repetitivos que identificarão a unidade da coleção. Designers renomados têm autonomia suficiente para ousar na escolha do que poderá vir a ser tendência, de acordo com a personalidade de sua marca. Metsavath, *apud* Treptow (2013, p. 107) ensina: “Meu processo criativo começa com uma cena, uma história, um estilo, um conceito que crio a partir de algo que eu desejei ou vivi”, enfatiza o proprietário e designer da marca Osklen¹.

Se, de um lado, alguns designers têm autonomia para serem ousados, por outro lado, a grande indústria de confecção é formada por marcas pequenas, que não possuem o “status” de formadores de opinião e que, na maioria das vezes, não possuem capital de giro suficiente para arcar com prejuízos de coleções mal recebidas pelo público. Trata-se de pequenas empresas que dependem da aceitação comercial de seus produtos e são conhecidas como seguidoras de tendências. Para elas, a escolha do tema de coleção deve aproveitar as informações coletadas na pesquisa de tendências e criar uma receita própria, como esclarece Treptow (2013).

A essas informações, referidas por Treptow, somam-se a experiência e o conhecimento do designer, o qual enriquece sua coleção com dados colhidos de livros, viagens, fotos, além de anotações pessoais de seu caderno de esboços.

Os estudos de Richard Morris dão um alerta:

O desafio para o designer de hoje, no entanto, é a absoluta complexidade de nosso mundo; o ritmo das mudanças que atingem nossas experiências em sociedade e o alcance e a profundidade das informações disponíveis e exigidas. Os designers precisam reunir, processar e incorporar essas informações de modo eficaz, mesmo quando a tarefa parecer confusa e complexa. Nosso mundo competitivo coloca ainda mais pressões sobre o designer com exigência de velocidade e precisão: os produtos

¹ Osklen - marca de moda brasileira do proprietário e estilista Oskar Metsavath. Baseada na harmonia de contrastes - entre o meio ambiente urbano e o meio ambiente natural - convivendo tecnologia e matéria-prima orgânica.

precisam ser criados rapidamente com a expectativa de que estejam “certos de primeira”. (MORRIS, 2010, p. 6).

Consequentemente, em uma visão ideal, a pesquisa de moda busca a criação de um produto inovador na abordagem feita a partir da investigação, para definir a utilização da matéria-prima, da forma/modelagem e da aplicação das cores corretas; é neste trabalho diário do profissional de moda que o desenho se torna indispensável, pois proporciona rapidez de resultados e visão à frente do produto a ser comercializado.

1.3. Processos criativos como recursos alternativos do desenho

Na etapa do trabalho que se refere à comunicação da ideia, o designer pode preferir expressar o seu pensamento inicial, por meio de esboços, desenhos ou ilustrações, conforme visto anteriormente. Porém, em oposição ao uso do desenho, o profissional pode optar por processos alternativos de criação e materialização do produto. Entende-se por alternativos, os processos que não envolvem o desenho, como justaposição, moulage, colagem ou reciclagem. Questiona-se, portanto, neste subitem, o desenho como meio exclusivo de viabilizar a comunicação entre a ideia e o produto no decorrer do processo criativo.

A técnica da justaposição utiliza a colagem de figuras sobre figuras prontas e pode originar ideias criativas e novas propostas de silhuetas para peças. São feitas várias cópias de desenhos de proporção de corpos prontos e sobre eles, são coladas imagens de objetos, elementos da natureza, arquitetônicos ou outros, que possam dar origem a novas silhuetas para modelos do vestuário. Porém, para a finalização da ideia será necessário modelar tais silhuetas com um desenho de linhas sobre seus contornos. (Figura 7).

Figura 7 - Juxtaposição.

Fonte: Seivewright (2009, p. 119).

Durante o processo da colagem pode originar-se ainda várias combinações experimentais de imagens. Com partes de peças do vestuário prontas, unem-se a outras partes e assim, proporcionar uma nova possibilidade de proposta, como, por exemplo, unir a frente de um modelo à manga de outro. Esse recurso substitui o desenho na etapa da transmissão da ideia ao setor de modelagem. Nesse setor, o profissional que realiza tal trabalho é o modelista, que, por sua vez, desenvolve os moldes, que são desenhos em papel em escala real das medidas do corpo humano. O molde é realizado sempre frente, costas e outras partes que compõem a peça do vestuário para, em seguida, ser cortado no tecido no qual a peça será produzida.

Além dessa forma de trabalho, pode-se combinar a criação ao trabalho de *moulage*, onde a peça pode ser desenvolvida diretamente no manequim, sem um desenho prévio. A *moulage* - que significa *draping* em inglês e moldagem em português - é uma técnica de modelagem tridimensional, que trabalha com o tecido diretamente modelado sobre um manequim especial destinado para esta finalidade. O tecido é moldado, alfinetado, riscado e cortado para reproduzir o modelo. Com essa técnica é possível visualizar o resultado final da peça enquanto ela ainda está sendo construída, conforme ilustra a Figura 8.

Segundo afirma Seivewright (2009, p. 106),

Modelar o tecido nessa etapa do processo de criação é uma ótima maneira de começar a tradução inicial das ideias coletadas em sua pesquisa. Adotar formas abstratas a partir do que o inspirou e explorar seu potencial em um manequim é uma maneira muito mais expressiva de desenvolver ideias de roupas do que apenas desenhar. Tal prática pode ser descrita como algo parecido a esculpir o tecido no corpo.

Figura 8 - Moulage.

Fonte: <https://pinterest.com/pin/478648266620006138/> Acesso: 30 jan. 2015.

Outra maneira de desenvolver peças novas sem antes desenhá-las, é utilizar a técnica de reciclar roupas. Pode-se descosturá-las e reconstruí-las em novas combinações, de forma a originar diferentes criações que serão modeladas bidimensionalmente ou tridimensionalmente,

ao manipulá-las diretamente no manequim, empregando dobras, drapeados, recortes ou outras formas de costura.

Alguns designers preferem, entretanto, desenvolver suas ideias, materializando seus produtos. Jenkins *apud* Seivewright (2009, p. 72) enfatiza: “geralmente, começo o processo fazendo muito tricô, pois acho bem mais fácil representar uma ideia tricotando ou crochitando do que desenhando. Essa forma de criar permite que a compreensão das ideias originais seja mais rápida e fácil”.

As várias propostas de trabalho descritas acima, não empregam o desenho, mesmo assim, porém, valorizam o processo criativo e buscam a inovação no produto.

Por outro lado, e por oportuno existem formas de trabalho na indústria da confecção do vestuário, onde o designer deve submeter-se à política da empresa na qual trabalha. Muitas empresas não investem em design e fazem uso do sistema de cópia da indústria da moda nacional, ou seja, os profissionais devem observar peças prontas, em revistas e/ou em vitrinas de seus concorrentes e reproduzi-las para venda. Em tal sistema, são utilizadas fotografias prontas das peças a serem reproduzidas e direcionadas diretamente ao setor de modelagem. Dessa forma elimina-se o processo criativo do profissional utilizado para o desenvolvimento do produto, mas utiliza-se o desenho para viabilizar o trabalho.

Outra forma bastante habitual da não utilização do desenho na criação é quando o empresário ou o proprietário da confecção viaja para o exterior e traz em sua bagagem peças prontas do vestuário. Em geral, são viagens para capitais que são chamadas polos ditadores de moda como Paris, Nova York, Londres ou Milão. Muitas vezes o próprio designer as encaminha diretamente ao setor de modelagem onde serão confeccionadas, exatamente iguais à peça original. Para esse tipo de trabalho, o designer em geral somente substitui o tecido, o aviamento ou qualquer outro tipo de detalhe da peça por materiais nacionais.

As marcas de *fast fashion*² são responsáveis pelo incentivo desse cenário da indústria de confecção nacional, pois conseguem reproduzir e abastecer lojas com modelos apresentados nas semanas de moda com grande rapidez na produção. Em geral, posicionam-se

² Moda rápida. Modelo de gestão criado na Europa, tendo como exemplo as marcas Zara (Espanha) e H&M (Suécia), em que as lojas estão sempre abastecidas com novidades e variedade da oferta de modelos. O sistema visa reduzir o tempo de desenvolvimento de coleções de moda, fomentando o dinamismo e a compra por impulso.

no mercado como marcas modernas e tornam-se conhecidas por comercializarem as últimas tendências internacionais de moda.

É paradoxal, mas alguns especialistas em propriedade intelectual defendem que a indústria da cópia é grande incentivadora da inovação, pois estimula o lançamento de novas modas, conforme afirmam Raustiala e Sprigman (2013) para o jornal a *Folha de São Paulo*, a seguir:

A opinião convencional é que copiar é ruim. Já que usualmente é mais barato copiar do que criar, copiar solaparia o incentivo à criação. Quando cópias são feitas, o design original se torna uma tendência. Como todos sabemos as tendências de moda um dia morrem, e o mercado exige novos designs para tomar seu lugar.

2. O DESENHO NA MODA

Desde os primeiros períodos da história, o homem utilizou-se de desenhos para comunicar-se. É importante ressaltar que a linguagem de expressão humana adapta-se ao seu tempo; com efeito, acompanhou a trajetória evolutiva histórica do homem.

Através da arte rupestre, o homem realizou seus primeiros registros em peles de animais e paredes de cavernas, com materiais como terra e carvão, até chegar à tecnologia gráfica, que está intrinsicamente incorporada à contemporaneidade humana. Henriques (2012, p. 16) relata que, “através de desenhos, pinturas e esculturas, a raça humana registrou crenças, ritos, costumes, fatos ou simplesmente expressou pensamentos e sentimentos”.

Nesse cenário, o desenho assume uma linguagem que permite expressar e comunicar ideias. No design de moda, as ideias a serem expressas são possíveis soluções que existem somente na mente do designer. Assim, é por meio do desenho como ferramenta de comunicação entre as várias etapas de criação e de produção, que o produto de moda nasce; e uma vez nascido, é transmitido para diferentes mãos na indústria da confecção do vestuário e toma forma e tridimensionalidade. (RIEGELMANN *apud* GRAGNATO, 2008).

No universo da expressão e da comunicação, a tecnologia digital é a grande responsável pela agilidade desse processo na sociedade contemporânea. Assim sendo é possível transformar rapidamente em desenho com formas e cores, algum elemento encontrado ao nosso redor ou até mesmo despercebido em nossa natureza humana. As novas

tecnologias no design de moda atendem a uma demanda cada vez maior do segmento têxtil; incorporam recursos eletrônicos no desenvolvimento de produto do setor do vestuário e aperfeiçoam sua produção, seja ela, artesanal ou industrial, exclusiva ou reproduzida em série, e assim ajusta-se a realidade do cenário dinâmico da indústria têxtil. É por isso que Camarena (2011, p.9) enfatiza: “O desenho de moda nunca foi tão exigido e comentado. Tem sido de grande importância e amplamente utilizado no desenvolvimento de modelos de vestuário [...]”.

Pode-se inferir, portanto, que os recursos gráficos na área têxtil têm seu desenvolvimento técnico relacionado com a história da moda, como reflexo de cada período. Esta observação justifica o fato de que o presente estudo faz uma abordagem cronológica dos desenhos de moda, como meios de expressão e comunicação de diferentes épocas, além do desenvolvimento de outros aspectos referentes à linguagem visual.

O ponto de partida dessa abordagem é o surgimento das primeiras ilustrações de moda na Europa, no século XVI chegando às inovações tecnológicas advindas no final dos anos 1980, ocasião em que surgiram os primeiros programas de edição de imagens, como, por exemplo, o CAD (*Computer-Aided Design*). Trata-se da tecnologia do desenho assistido por computador e que constitui uma etapa importante na comunicação de um projeto.

De acordo com Treptow (2013, p. 140),

O uso de computadores para o desenvolvimento de desenhos para estampa e padronagens foi popularizado antes que os designers de moda também adotassem a tecnologia. A partir dos anos 80, com programas de interfaces amigáveis e amplos recursos, os designers de moda passaram a perceber nos programas de CAD/CAM (Computer Aided Design e Computer Aided Manufacturing) uma forma de tornar o trabalho de criação mais ágil e preciso.

No século XIX, em Paris, para se expressar a criação de moda, a princípio, o veículo de comunicação entre a ideia e o produto era a ilustração do desenho da vestimenta sobre um desenho que representava a proporção do corpo humano. Além disto, por fim, abrigava o intuito de persuasão e da publicidade. Isso porque, ao apresentar os atributos artísticos da marca ou do estilista, o desenho demonstrava a ideia das peças de vestuário e também suas propostas de combinações. Tudo muito bem divulgado em revistas especializadas ou realizado exclusivamente para o cliente, como uma proposta de criação personalizada. A esse respeito, o testemunho de Hopkins (2011, p.12): “a partir de meados do século XIX,

publicações de moda como *La Mode Illustrée*, *Gazette du Bon Ton* e *Modes de Paris* começaram a publicar painéis de desenhos de moda cada vez mais sofisticados, apresentando estilos que emanavam de Paris”.

No Brasil, especificamente no período do Império, as revistas passaram a dedicar mais páginas ao desenho de moda, ao apresentar uma forte influência de diversas culturas no nosso desenvolvimento têxtil, especialmente da moda francesa. Esse fato aconteceu aqui, paralelamente ao desenvolvimento nacional das reproduções de moda no início do século XX.

Hoje, na indústria têxtil e do vestuário, a configuração atual de diversos desenhos dentro do design de moda apresentam um processo criativo e produtivo que se insere nas seguintes fases: idealização, concepção, desenvolvimento e definição do produto de moda até sua materialização. Então, na perspectiva desse processo criativo, o desenho começa na imaginação, antes de se expressar como um meio prático para gerar ou comunicar uma ideia. (HOPKINS, 2011, p. 11).

O estudo de formas, volumes, materiais e cores representadas graficamente pelos desenhos configuram-se como elementos de design do produto. Por consequência, eles apresentam a possibilidade da primeira visualização e referência imaginária, antes de sua produção. Portanto, o processo de trabalho iniciado pelo desenho permite decisões posteriores mais acertadas; propicia compor um panorama de formas de expressão nos projetos, ajusta-o ao público-alvo almejado e ainda proporciona agilidade produtiva.

A indústria têxtil é movida pelo consumo e pela venda de produtos de moda, sejam eles tecidos, e roupas, sejam acessórios. O que impulsiona esse segmento industrial é justamente a troca periódica de seus itens, ocasionada pelo apelo das tendências de moda, que induzem os consumidores a considerarem suas últimas aquisições obsoletas; isso significa fomentar a busca de novos lançamentos. Fica evidente, portanto, que o sistema de moda atual preocupa-se principalmente com a rapidez dos processos de trabalho para fazer frente às imponderáveis tendências, às quais sempre refletem o vai e vem da moda e dos gostos de cada um.

Neste contexto, o desenho pode propor soluções ágeis e rápidas de desenvolvimento do produto e obter reconhecimento crescente pelo empresário industrial. Inclusive porque o processo de criação e de concepção do produto envolve toda uma questão financeira e lucrativa, uma vez que a criação fica à mercê das exigências do mercado. Assim sendo,

conceber o produto e seu possível acerto de vendas, podem ser proporcionados pela pré-visualização e projeção de seu desenho. Afinal, o desenvolvimento de uma coleção deve voltar-se ao consumo e, conseqüentemente, ao lucro, o que proporciona a sobrevivência e o sucesso de uma empresa.

O desenho é deste modo, uma atividade voltada à resolução de problemas, à criação, atividades coordenadas e sistêmicas; por isso está tão próxima à gestão, atividade que é orientada na mesma direção; e na indústria do vestuário, está presente desde o início do processo de concepção do produto. No âmbito do presente estudo, pode-se afirmar que a pesquisa também objetiva benefícios e conhecimentos aos profissionais da área, na medida em que apresenta processos de uso do desenho dentro do design de moda, em alguns de seus diferentes caminhos onde são aplicados.

Moura *apud* Pires (2008, p.70) reforça que:

O design é em sua essência um processo criativo e inovador, provedor de soluções para problemas de importância fundamental para as esferas produtivas, tecnológicas, econômicas, sociais, ambientais e culturais.

2.1. O início do desenho de moda na Europa e no Brasil: principais aspectos históricos

O sistema designado como “moda” surgiu historicamente no final da Idade Média, - por volta do ano de 1475 - quando a burguesia³ passou a imitar as formas de vestimenta da nobreza que, por sua vez, se sentia incomodada com a cópia de suas vestes. Wajnmann e Almeida (2005), em seus estudos sobre a moda, a cultura e a comunicação, afirmam que, no século XVI, já no período da Renascença, a moda impulsiona o aparecimento de um gênero de publicação: os livros ilustrados do vestuário. Tais livros traziam imagens de roupas da Europa e vestuários históricos da Antiguidade Clássica, - século VIII a.c. a século V d.c. - sob a influência de gregos e romanos. Esta busca de informações sobre roupas históricas, a partir do século XVI tinha o intuito de fornecer modelos para a inovação do vestuário.

³ Classe social mais abastada, formada por comerciantes de mercadorias, que surgiram com as Cruzadas. Essa referência vem especialmente da corte de Borgonha (parte atual do território francês), uma vez que os nobres locais se incomodavam com as cópias de roupas feitas pela burguesia. (BRAGA, 2004, pg. 40).

Nessa perspectiva, a história da moda está particularmente ligada à história da arte, pois os primeiros registros de desenhos do vestuário estão em pinturas, esculturas e gravuras. As reproduções tinham como objeto de estudo personalidades de diferentes épocas, principalmente em retratos ou cenas religiosas.

No dizer de Cally Blackman,

A história da Ilustração de moda começa no século XVI, quando as explorações e os descobrimentos provocaram fascinação por vestidos e pelos trajes de todas as nações do mundo. Entre 1520 e 1610 mais de 200 coleções de gravuras e xilogravuras foram publicadas contendo pranchas de figuras com os vestuários peculiares de sua nacionalidade e classe social. (BLACKMAN, 2007, p.6)

Tais obras de arte são hoje utilizadas como referenciais para estilistas e designers de moda. Conforme Sabino (2007, p. 332), "a ilustração tem sido um dos grandes recursos utilizados pelas revistas e jornais para mostrar tendências, novas silhuetas, atitudes, chapéus, penteados e modelos de roupas desde o século XVI".

Figura 9 - Ilustração de moda com inspiração na obra do século XVI.

Fonte: https://mulher.uol.com.br/moda/album/livro_historiadovestuario_album.htm,
<http://www.zankyou.pt/g/ilustracao-de-moda-desenhos-de-vestido-de-noiva-com-muita-classe#!/image/3>
Acesso: 30 jan. 2015.

2.2. Europa

Cumprir notar que o ponto de referência é a Europa, região que, historicamente é identificada como repositória da ocidental.

Conforme já visto, o início da ilustração de moda data do século XVI. Naqueles tempos, os trajes eram retratados por artistas autodidatas que acompanhavam as grandes navegações com o intuito de registrar o que era encontrado em novos territórios descobertos. Segundo Carla Duarte (2010), esses artistas eram movidos pelo interesse por novidades oriundas de terras novas e distantes, recém-encontradas. Nesse sentido, então, passavam a viajar por países do continente europeu e de outras terras, em busca de vestes locais para fazerem o registro ilustrativo. Tais registros, uma vez que os alfaiates não exerciam nenhuma influência pessoal sobre a moda, assim como as sugestões do vestuário eram até então desenhadas por estes artistas.

A partir do século XVII, os profissionais do vestuário começaram a exercer ofícios ligados ao vestuário. Desse modo, passaram a reunir-se em corporações, alfaiates para homens separados de alfaiates para mulheres, sendo que os homens eram os únicos habilitados para confeccionar roupas para mulheres. A esse respeito Boucher (1991), discorrendo sobre a história do vestuário feminino, registra que apenas em 1667, as costureiras, conseguiram autorização para, a exemplo dos alfaiates, tornarem-se também uma corporação e, mesmo assim, somente um século depois puderam confeccionar todas as peças do guarda-roupa feminino. François Boucher (1703-1770) foi um pintor francês do estilo barroco.

No ano de 1670, os jornais que poderiam ser chamados de primeiras revistas de moda, começaram a ser publicados na França, que era conhecida como o centro da moda. Boucher (1991, p. 307) aponta que “na Europa inteira, em graus diversos, dependendo da distância de Paris, o traje francês se impôs”.

Boucher, também em sua obra sobre vestuário, explica que,

No século XVII, o *Mercure Galant* assinalara episodicamente algumas modas novas. Mas o regime de concessões dos livreiros parisienses não permitira a publicação de periódicos regulares de moda antes de 1778. Excetuam-se as tentativas do *Courrier des Nouvellistes* em 1728 e do *Journal du Goût* em 1768. [...] Em contrapartida, a partir do segundo quarto do século, multiplicam-se na Alemanha e na Inglaterra os pequenos almanaques de novidades destinados às

damas, ilustrados com gravuras de modas femininas. No caso da imprensa, *The Lady's Magazine* em Londres apresenta às vezes, a partir de 1770, ilustrações de moda. (BOUCHER, 1991, p. 287)

Ao adentrar no século XVIII, a ilustração de moda apresentou um grande avanço. Surgiram as ilustrações coloridas nas revistas de moda, que rapidamente conquistaram a sociedade. A revista *Les Modes Nouvelles* foi a primeira revista de moda francesa publicada regularmente. Ela possuía uma tiragem quinzenal com exemplares de oito páginas. Nela estavam incluídos três catálogos de moda de trajes femininos, masculinos e infantis, coloridos à mão. Dentre suas publicações, encontravam-se também informações sobre objetos que eram símbolos de status da alta burguesia, como, por exemplo, acessórios, perucas, chapéus e joias. (DUARTE, 2010).

A *Galerie des Modes et Costumes Français* de 1778 a 1787 continham cerca de quinhentas pranchas de figuras de moda femininas e masculinas em forma de cadernos numerados e editados por livreiros.

Esse século contou ainda com o surgimento de ilustradores que imprimiram maior qualidade às suas ilustrações. Eles, porém, desenhavam as roupas que já existiam e apresentavam-nas em livros de ilustrações de moda, para que alfaiates ou costureiros os reproduzissem. Uma personalidade inovadora foi Rose Bertin (1747-1813), que além de desenhar suas sugestões de modelos, aconselhava também sobre tecidos e costurava, tendo sido considerada por muitos historiadores, a primeira estilista de moda da história. A evidência de sua importância sobressai em dois momentos: por volta de 1772, vestiu Maria Antonieta (1755-1793) e, a partir dos desejos da rainha, Rose Bertin criava peças cada vez mais diferenciadas, segundo o estilo da época, no período do Barroco (séculos XVII e XVIII), conforme mostra a Figura 10.

Figura 10 - Vestido de Rose Bertin, 1785.

Fonte: <http://gogmsite.net/grand-ladies-of-the-eightee/subalbum-marie-antoinette-n/1785-rose-bertin-dress.html>
Acesso: 2 fev. 2015.

Já o século XIX é marcado pela edição de obras técnicas sobre o vestuário. Na primeira metade desse século, a Inglaterra editou obras técnicas sobre o vestuário. Os livros de corte e costura passaram a ser publicados com regularidade e, então, lentamente, o ensino técnico da confecção teve seu início. Na França, em 1852, o setor contou com o ensino de disciplinas profissionalizantes no aprendizado de trabalhos finos para roupa de baixo e para costura.

Essa evolução do aprendizado da confecção veio ao encontro das mudanças que ocorriam na época. Boucher (1991, p. 354), a esse respeito, relata:

Ao intenso desenvolvimento industrial, comercial e financeiro acrescentam-se fatos morais e sociais que acentuam a partir de 1815. A formação de um vasto capitalismo de negócios, a tendência à democracia, as manifestações internacionais brilhantes, o desenvolvimento do luxo nas classes elevadas constituem seus meios de difusão.

Nesse cenário, cumpre observar, como aponta Ferraz (2011), que a manufatura das roupas nas sociedades industriais do século XIX desenvolveu-se de duas maneiras diferentes. Havia a procura de costureiras por trajes feitos sob encomenda, de costuras delicadas e sob

medida e, ao mesmo tempo, começava a produção em massa do vestuário industrializado padronizado, tanto nos modelos como nas medidas. Foi durante o período entre 1898 e 1910, que a indústria do vestuário confeccionado em massa consolidou-se de fato, seja na Inglaterra, seja na América.

A partir desses fatos, as ilustrações de moda tornaram-se um dos assuntos de maior destaque, principalmente nas revistas francesas e inglesas. Paris, no século XIX, era o centro da moda e, nas duas primeiras décadas do século XX, a ilustração de moda tem seu período de ouro.

Na década de 1910, a revista Harper's Bazar continha ilustrações de Romain Tirtoff, cujo nome artístico era Erté. Considerado o maior ilustrador de moda de todos os tempos, assinava ilustrações com as criações de Paul Poiret, famoso costureiro parisiense do início do século XX.

Durante vinte e dois anos de colaboração para a revista, Erté desenhou a maioria de suas capas e se tornou o único designer de moda da época que ilustrava suas próprias criações. Trabalhou ainda com a criação de figurinos para o teatro e cinema, desenvolvendo ainda cenários para balés, espetáculos de cabaré e shows da *Broadway*.

Figura 11 - Ilustração de Erté para a Revista Harper's Bazar, 1920.

Conforme explica Marco Sabino (2007 p. 333) em seu dicionário de moda:

O *Journal des Demoiselles* e outras revistas editadas a partir do final do século XIX encarregavam-se de ilustrar os trajes dirigidos às elegantes da época e, a partir de 1908, já faziam sucesso os vestidos de Paul Poiret interpretados por Paul Iribé. Ilustradores como Erté, Lepape, Marty e Martin desenhavam para as leitoras de moda do momento na *Gazette du Bon Ton*, a publicação francesa mais cotada antes da Primeira Guerra Mundial.⁴

Figura 12 - Ilustrações de Paul Iribé.

Fonte: <http://petiteoly.com/tag/la-gazette-du-bon-ton/> Acesso: 2 fev. 2015.

Porém, com aprimoramento da técnica da fotografia, ocorrida por volta da década de 1920 do século XX, esta assumiria o papel de divulgadora da moda para o mundo, como afirma Sabino (2007, p. 333): “Mais tarde com o advento da fotografia, as ilustrações perderam um pouco seu terreno, mas nunca foram abolidas, já que um traço original pode sempre trazer inovações ao tentar refletir vários momentos da moda”.

⁴ *Journal des Demoiselles*: Revista das Senhoritas; Paul Poiret (1879-1944); Paul Iribé (1883-1935); Erté - pseudônimo de Romain de Tiroff (1892-1990); Lepape - Georg Lepape (1887-1971); Marty - André Edouard Marty (1882-1974); Martin - Charles Martin (1884-1934); *Gazette du Bon Ton*: Gazeta do Bom-Tom.

2.3. Brasil

No Renascimento, período do descobrimento do Brasil, a expansão colonialista portuguesa fez com que os trajes lusitanos fossem o referencial de tradição cultural, a ser imposta na nova colônia. Entretanto, os colonizadores não contavam com o nosso clima tropical, dessa forma surgiu a necessidade de adequação aos ares tropicais, o que resultou numa aculturação do vestuário. Com base nesse fato histórico Chataignier (2010, p. 22) registra: “por meio da miscigenação de frutos e tintas, luxo e poder, cores e texturas, surgia aos poucos o que viria a ser no século XVII o início do figurino nacional que constitui a forma de vestir brasileira”.

O Sindicato da Moda (SINDIVESTUÁRIO, 2008) documenta: “A indústria do vestuário é uma das mais antigas e tradicionais do Brasil, que remonta ao século XIX, e é um dos marcos do próprio início da industrialização do país”. A produção de fios e tecidos na indústria têxtil estimulou a política industrial, fato que tornou o setor pioneiro da industrialização, no período de 1844 até 1913.

Quanto ao desenvolvimento da ilustração de moda, foi também no período do Império (1822-1889), que as revistas e jornais nacionais apresentaram páginas sobre o tema, ainda que muitas vezes com reproduções estrangeiras e com uma forte influência de culturas diversas no nosso desenvolvimento têxtil, que se estendeu até o início do século XX.

Nesse período, a sociedade brasileira com um maior poder aquisitivo tinha acesso a viagens e condições de adquirir produtos trazidos da França e também da Inglaterra. A influência dessa classe abastada atingia classe média que, por sua vez, copiava o vestuário das elites, numa tentativa de igualar-se. A burguesia, por outro lado, para diferenciar-se constantemente das reproduções feitas pela classe média, procurava inovar seus acessórios e vestuários e, dessa forma, originava-se o lançamento de novas modas.

Braga e Prado (2011, p. 27), a esse respeito, afirmam:

Na última década do século XIX e início do século XX – período definido como a *Belle Époque* -, os brasileiros ainda delongavam em assimilar os estilos de vestir da florescente sociedade industrial europeia. A silhueta feminina da *Belle Époque* foi, portanto, exportada da França para o resto do mundo.

Figura 13 - Ao 1º Barateiro.

Fonte: Braga e Prado, (2011, p. 118).

A revista *Estação*, uma publicação quinzenal, circulou no Brasil de 1879 a 1904 era impressa em Paris e vendida aqui. Oliveira (2006) relata que ela trazia por ano cerca de duas mil gravuras de moda e trabalhos manuais, vinte e quatro figurinos coloridos à aquarela, doze folhas com reproduções de trezentos moldes em tamanho natural com um grande número de riscos, além de setenta e dois monogramas e modelos. Tudo isso com um texto explicativo minucioso quanto aos desenhos e à forma de executá-los.

Como reflexo da influência dessa revista, as ilustrações de moda de designers brasileiros também tiveram referências do design internacional. Sabino (2007, p. 338) explica

que, “Alceu Penna, Martha Alencar, Antônio Pereira da Silva, Gil Brandão e José Augusto Bicalho são conhecidos nomes da história da Ilustração da moda no Brasil no século XX”⁵.

Figura 14 - J. Carlos para *Fon-Fon*.

Fonte: https://www.josecarlosdebritocunha.wordpress.com/design-de-revistas/fon-fon/jcarlos_07/ Acesso: 30 jan. 2015.

Sabino (2007, p. 334) analisa o desenho de moda:

No Brasil, ilustrações, gravuras e desenhos de moda estiveram presentes nas páginas de jornais, revistas e publicidades desde o século XIX, mas não eram assinados e muitas vezes consistiam em reproduções estrangeiras. Publicações como o *Jornal das Moças* tinham suas páginas recheadas de desenhos de modelos de roupas, alimentando a imaginação das costureiras e de suas clientes, que ali se inspiravam para a confecção de seus trajes. J. Carlos (1884-1950) fez ilustrações para a revista *Fon-Fon*, desenhou melindrosas, mulheres com chapéus *cloche* e inúmeras

⁵ Alceu Penna - Alceu de Paula Penna (1915-1980); Martha Alencar (1940), Antonio Pereira da Silva (1944-2011), Gil Brandão - Gil Machado Brandão (1924-1985) e José Augusto Bicalho (1947).

caricaturas. Em 1933, o mineiro Alceu Penna começou a trabalhar na revista *O Cruzeiro*.⁶ (Figura 13)

Nesse cenário é importante citar, Alceu de Paula Penna pelo seu trabalho representativo quanto à ilustração de moda. Foi um artista gráfico que sempre apresentou a ilustração como linguagem principal em seus trabalhos e um dos mais importantes nomes da imprensa brasileira de meados do século XX. Ele geralmente utilizava como tema a mulher brasileira em seu cotidiano nacional.

Esse artista ilustrou diversas publicações da imprensa nacional, como jornais e revistas, em diferentes vieses. Porém aproximou-se da ilustração de moda em 1938, na coluna veiculada na maior revista ilustrada brasileira do período, *O Cruzeiro*. Sua coluna tinha por título “As Garotas do Alceu” (Figura 14) e retratava o cotidiano da mulher brasileira, que se dividia em seu papel de mãe e esposa, e enfatizava as mudanças sociais do universo feminino brasileiro. Segundo Penna (2010, p. 17), “o cenário era o Rio de Janeiro, modelo cultural para todo o Brasil, local que inspirava as últimas modas, onde viviam as grandes estrelas do rádio, cinema e, mais tarde, a televisão”.

As “Garotas do Alceu” eram inspiradas nas *Gibson Girls* (Garotas de Gibson), do norte-americano Dana Gibson (1867-1944), autor de desenhos de lindas e glamorosas mulheres. O trabalho de Alceu Penna contribuiu para um início de identidade de moda nacional. Com efeito sua coluna levou milhares de leitoras a copiarem a moda, os gestos, os penteados e até mesmo a maquiagem. “Assim pode-se dizer que os desenhos de Alceu Penna propagaram modos e modas”, como defendido por Bassanezi & Ursini, citados por Penna (2010, p.21).

⁶ *Jornal das Moças* ou “Revista Semanal Ilustrada”, periódico que circulou entre os anos de 1914 e 1965.

Fon-Fon, revista que nasceu em 1907 no Rio de Janeiro, com prioridade nas ilustrações.

O Cruzeiro, publicado no Rio de Janeiro de 1920 a 1975. Foi considerado o mais importante magazine ilustrado na primeira metade do século passado.

Figura 15 - “As Garotas do Alceu”.

Fonte: <http://nasentrelinhas.com.br/noticias/costurando-ideias/307/as-garotas-do-alceu-ilustram-a-moda-nacional/> Acesso : 1 out. 2103.

A partir da década de 1970, Alceu diminui seu ritmo de trabalho devido a problemas de saúde e faleceu em 1980. A maneira de um elogio post mortem, as palavras de Gabriela Penna, sua sobrinha-neta:

O ilustrador foi um dos pioneiros do desenho e orientação de moda no Brasil nos tempos dos editoriais de O Cruzeiro e A Cigarra. Seu traço, atual até hoje, ensina muito sobre os percursos da história da moda e imprensa nacional. (PENNA, 2010 p. 24).

No caminho dessas publicações e, possivelmente, de outros menos reconhecidos, a indústria da moda, desde o ano de 1950, começou a crescer e foi necessária uma reformulação na estrutura de trabalho e melhoria no maquinário. Muitos trabalhadores, entre eles, costureiras, modelistas e mecânicos de manutenção de máquinas tornaram-se difusores de técnicas e saberes, o que contribuiu para o crescimento do setor. (KONTIC *apud* LODI, 2012).

Nesse cenário, o registro de Bonadio (2010):

No Brasil, até a década de 1950, os saberes ligados à área do vestuário eram tradicionalmente passados de mãe para filha, ou pai para filho no caso de alfaiates. Existiam no Brasil cursos de formação profissional para costureiras e alfaiates, mas quem desejasse estudar moda, precisava ir à Europa.

A primeira edição da Feira Internacional da Indústria Têxtil (FENIT), aconteceu em São Paulo, no Parque do Ibirapuera, no ano de 1958. Foi uma iniciativa pioneira do publicitário Caio de Alcântara Machado (1926-2003) para promover a indústria têxtil brasileira e foi o primeiro salão de moda a reunir matéria-prima, maquinário e vestuário, marco de grande importância para o aprimoramento do setor. Durante muitos anos, foi palco para a projeção da moda.

Em 1959, o lançamento da revista brasileira *Manequim*, pela *Editora Abril*, inovou e impulsionou o trabalho do desenho como referencial do vestuário. Essa inovação consistiu nas publicações de desenhos técnicos de moda mais detalhados como referência às sugestões de roupas fotografadas em modelos, já que as poses de modelos dificultavam a observação dos seus detalhes e acabamentos. A revista era considerada ditadora de tendências de moda da época. Sendo que, ainda, a consumidora brasileira poderia escolher um modelo de roupa e costurá-lo, já que o molde da peça também compunha o editorial. (LODI, 2012).

É importante pontuar que os profissionais na área do desenho de moda eram até então autodidatas, uma vez que não havia ainda no país cursos de design de moda. Na década de 1960, nomes como Clodovil Hernandez (1937-2009) e Dener Pamplona de Abreu (1937-1978) ficaram conhecidos por criar e desenhar para personalidades da sociedade nacional e, dessa forma, tornaram-se os primeiros estilistas brasileiros famosos. Clodovil ganhou o prêmio “Agulha de Ouro”, em 1960 e desenhava uma moda requintada para ocasiões especiais como casamentos e coquetéis. Dener Pamplona em 1963 foi escolhido, o estilista oficial da primeira-dama do Brasil, Maria Teresa Goulart, - esposa de João Goulart (1919-1976). Em 1968, fundou a "Dener Difusão Industrial de Moda", considerada a primeira grife de moda criada no Brasil.

Essa trajetória, portanto, leva a deduzir que, desde os anos de 1960, a moda teve um caráter bastante experimental e nesse ritmo os profissionais da área lutavam para criar uma identidade de moda nacional. Nos anos de 1980, a indústria, com o aperfeiçoamento industrial

pôde oferecer, o vestuário com roupas compradas prontas, pois até esse período, ainda predominavam aquelas feitas por costureiras. (BONADIO, 2010).

A partir dos anos de 1990, a indústria do vestuário - agora com mais recursos - começa a incentivar o trabalho do designer, devido ao desenvolvimento do setor têxtil e de confecção do vestuário. Esse fato impulsionou o surgimento de cursos superiores, o curso de moda da Faculdade Santa Marcelina e da Universidade Anhembi Morumbi, ambas no Estado de São Paulo. Por conseguinte, os primeiros profissionais acadêmicos da área começam a se formar desenhistas de moda, dado o início dos cursos no nível de Bacharelado em Desenho de Moda, em 1987. Nesse período, as confecções desenvolviam de duas a quatro coleções por ano, principalmente Primavera/Verão e Outono/Inverno, o que exigia o trabalho de um designer especializado.

Nesse interim, o Brasil entra na era da globalização, ou seja, foi envolvido naquele fenômeno mundial que ocorreu ao criar pontos interligando o globo nos seus aspectos econômicos, sociais, culturais e políticos. Desde então, os mercados de diferentes países interagem provocando a aproximação de pessoas, de mercados de cultura.

Devido à globalização e à rapidez de informações do cenário atual, o trabalho de desenvolvimento de produto do designer nacional tornou-se bastante acelerado, pois a indústria da moda passa a exigir que sejam criadas minicoleções mensais e até quinzenais, dado o ritmo do mercado e às empresas que atendem ao sistema *fast-fashion* (moda rápida), sistemas dos grandes magazines para a produção de novidades de moda contínua e rápida.

3. DESENHO DE MODA: MOMENTOS DE SUA PRESENÇA NO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTO

Doris Treptow, discorrendo sobre planejamento de produção ensina:

A indústria têxtil e de confecções tem sua estrutura baseada na criação, produção e venda de produtos. Ao processo de definição, criação e estudo de viabilidades e métodos para a produção de um produto damos o nome de desenvolvimento de produto. (TREPTOW, 2013, p. 15).

O universo da moda é constituído de diversos processos e práticas de desenho. Este trabalho apresenta alguns deles. Tem por objetivo, analisá-los em seus diferentes momentos e aspectos, a partir da verificação da relevância de cada um deles para a indústria de confecção do vestuário.

Antes da confecção das peças do vestuário, o designer desenvolve desenhos finalizados destas mesmas peças. Essas imagens contribuem para a aprovação da ideia inicial, pois apresentam em papel ou até mesmo na própria tela do computador, o produto com suas sugestões de cores, caimento de tecidos, estampas, bordados, aviamentos ou a própria coleção de moda idealizada, antes de serem produzidas.

As práticas da configuração de imagens prontas evidenciam a economia de tempo e de custos para a empresa, que pode optar por produzir ou não um artigo, de acordo com seu público-alvo. Além do mais, com o advento da tecnologia digital, esses processos tornam-se mais eficientes, porque dispendem um menor tempo de produção até atingir a materialização do produto de moda.

Na indústria da moda, a importância do desenho tem ganhado gradativa importância, provocando um crescente reconhecimento por parte do empresário industrial. Na verdade, ele percebeu que o processo de criação e de desenvolvimento de produto é responsável por toda uma questão financeira e lucrativa para a empresa. E a aplicação desse processo leva a prever o produto final pelo desenho, determina um melhor acerto de vendas, proporcionado justamente pela pré-visualização e pelo projeto do desenho do futuro produto.

Dentre algumas das principais formas de trabalho, com o emprego do desenho, aplicadas na indústria do vestuário de moda, está o *Sketchbook*. Trata-se de um caderno de esboços, em que o designer expressa suas ideias para iniciar o desenvolvimento de um produto.

Existe, um outro formato de trabalho que envolve o desenho de moda. Ele pode ser realizado a mão livre ou ser computadorizado; é também chamado de croqui. É representado pela figura humana composta pelo desenho da roupa e/ou acessório sobrepostos ao corpo, com a devida representação do caimento de tecido; e dessa forma, demonstra todo o conceito do produto final.

Já o desenho técnico de moda refere-se ao desenho da peça do vestuário apresentado de forma planificada. Atualmente, tal desenho é assistido por computador, mediante

representações gráficas, realizado em *softwares* especializados para esse trabalho, o que transmite grande fidelidade à criação inicial do profissional que faz uso desse desenho como recurso.

3.1. Caderno de esboços

Morris, em seus estudos sobre os fundamentos de design, descreve:

Esboços são uma boa maneira de visualizar formas. A maioria dos esboços é um simples desenho de linhas a lápis e muitas vezes isso basta para evoluir no desenvolvimento de ideias. Esse método pode desempenhar um papel importante para ajudar a mapear as características básicas de um produto durante a etapa da concepção. (MORRIS, 2010, p.98).

Figura 16 - Exemplo de *Sketchbook* com esboços manuais.

Fonte: Fernandez e Roig (2007 p.98).

As formas que compõem os esboços são simples desenhos de linhas feitas a lápis, como apresenta a Figura 15. Trata-se de um recurso de extrema importância, porque,

mediante inúmeros rabiscos, podem surgir muitas novas propostas de produto. Os vários registros são uma forma de estimular a criatividade no momento da criação, além do que é possível ainda surgirem outras novas propostas para outros novos produtos.

O designer que inicia seu processo de desenvolvimento de produto por meio de esboços, - sem comprometimento algum com o produto final, - pode, por esse meio de representação visual, obter novas experimentações. Os esboços podem ser centenas de rabiscos que são feitos em cadernos de esboços, o chamado *Sketchbook*. No *Sketchbook*, o profissional anota, registra e esboça não apenas roupas, mas todo tipo de detalhe que estimule sua criatividade.

Para Hopkins (2011, p. 36), os cadernos de esboços são:

Um repositório das ideias, observações e pensamentos de um designer de moda. Embora não exista uma receita para o caderno de esboços perfeito, um bom caderno de esboços de moda deve permitir ao designer registrar e documentar progressivamente uma série de ideias e inspirações por meio de uma relação de material visual e escrito acumulado ao longo do tempo.

Nesse sentido, pois, é importante citar Seivewright (2009), porque para ele, os *Sketchbooks* (Ver Figura 16) podem reunir uma série de materiais e técnicas diferentes: estudos de cor, pinturas, desenhos, fotografias, amostras de materiais, pesquisas, recordações pessoais, desconstrução e referências cruzadas. Esse pesquisador de moda afirma também que não há regras que determinem como expor a pesquisa no caderno de esboços, e que ela pode ser compilada por meio de colagens ou até mesmo por justaposição de *layouts*.

Já para Morris (2009), o desenho é a técnica mais utilizada, uma vez que retrata o registro espontâneo e autoral para montagem do *Sketchbook*. Esse autor destaca que, ao desenhar, o designer de moda não deve preocupar-se em construir páginas e painéis bem acabados, pois o formato rascunhado também enriquece o trabalho de pesquisa.

De maneira geral, um caderno de esboços deve ser usado constantemente. Por impulso ou para exercícios, possibilita acumular ideias e pesquisas, das quais é obtida a inspiração para desenhos e ilustrações. Pelo uso constante, os cadernos de esboços não devem ser produzidos com páginas organizadas e decoradas, nem com desenhos bem arrumados e materiais não utilizados nas apresentações de trabalhos. Organizar o caderno de esboços como se fosse um álbum precioso, - no qual o artista cataloga o material experimental ao término de um projeto, - normalmente se perde a espontaneidade criativa. (MORRIS, 2009).

Figura 17 - Sketchbook de estilista.

Fonte: <http://revistacriativa.globo.com/Revista/Criativa/0,,EMI151495-17769,00-SKETCHBOOK+DE+ESTILISTA+QUEREMOS.html> Acesso: 29 set. 2014.

Conforme exposto, independentemente da forma de montagem de um *Sketchbook*, a função primordial dessa etapa de trabalho do designer é proporcionar recursos e inspirar um subsequente desenvolvimento criativo. Na área digital inclusive, o *Sketchbook®* é um programa de nível profissional para artistas digitais, ilustradores e designers. Ele se configura num caderno de desenho digital que utiliza poderosas ferramentas de ilustração e provoca uma intuitiva interface de usuário desse programa digital.

Apesar da execução do *Sketchbook* se apresentar de diversas formas, um ponto comum pode ser traçado entre elas: a meta é a busca da inovação do produto, sendo que a intenção do profissional de design de moda é estabelecer subsídios para alcançar novos elementos para compô-los. Trata-se de um processo de produção de conhecimento reconhecido como um instrumento de pesquisa de grande valor.

A importância de um caderno de esboços é confirmada pelo seguinte episódio: o renomado estilista mineiro Ronaldo Fraga reuniu seus processos e registros gráficos para a exposição “*Caderno de Roupas, Memórias e Croquis*”. Essa iniciativa foi realizada em 2012, no Palácio dos Despachos, a antiga sede do governo mineiro e futura sede da Casa Fiat

de Cultura, que integra o Circuito Liberdade, um complexo cultural de espaços e museus. Esta exposição culminou no lançamento do livro “*Caderno de Roupas, Memórias e Croquis*”, que retrata os temas e inspirações das coleções desse estilista que vão de 1996 a 2012. Por sinal, as edições dessa obra se esgotaram de imediato.

Figura 18 - Exposição “Caderno de Roupas, Memórias e Croquis”.

Fonte: <http://chic.uol.com.br/boa-vida/noticia/explore-o-universo-criativo-de-ronaldo-fraga-na-exposicao-caderno-de-roupas-memorias-e-croquis-em-bh> Acesso: 26 jan. 2015.

O método de processo criativo de Ronaldo Fraga certamente contribui para inspirar o desenvolvimento de novas silhuetas e caimentos diferenciados ou, até mesmo para a inovação dos desenhos de superfícies. Coleções inteiras podem ser extraídas de anotações feitas sem grandes pretensões.

Figura 19 - Ronaldo Fraga e seu “Caderno de Roupas, Memórias e Croquis”.

Fonte: <http://ameixajaponesa.com.br/2013/03/18/spfw-ronaldo-fraga-lanca-caderno-de-roupas-memorias-e-croquis/> Acesso: 23 jan. 2014.

3.2. O desenho de moda

O desenho de moda pode ser feito de forma manual ou ser computadorizado; possui diferentes aplicações na indústria do vestuário. Caracterizado pelo desenho do corpo humano vestido com peças de vestuário e/ou acessórios, sua função principal é visualizar as combinações entre as peças de uma coleção de moda. Essa etapa do desenho é realizada a mão livre, sendo que, o profissional precisa ter amplo domínio das técnicas de desenho e de proporções humanas, tais quesitos fazem com que essa técnica aproxime-se do design artístico. (Ver Figura 19).

Figura 20 - Desenho de moda ilustrado.

Fonte: Fabíola Mastelini, (2009).

As proporções do “croqui”, nome dado ao desenho de moda do corpo feminino, masculino e/ou infantil, podem ser exageradas se seguirem o estilo do designer ou, então, ser adequadas ao público-alvo que deseja atingir. O estilo de desenho desenvolvido pelo designer acaba por originar uma estilização pessoal e, desse modo caracteriza sua personalidade na elaboração de seus trabalhos e no produto.

Em relação às proporções, a figura feminina geralmente deve ser longilínea e levemente curvilínea. Assim sendo, sua altura é aumentada por meio do comprimento das pernas e pescoço. Para o croqui masculino, a abordagem é essencialmente mais angulosa. Quanto aos desenhos de moda infantis, estes são divididos por faixa etária, construídos com diferentes proporções para cada dois anos. Em geral, a figura é mais baixa e apresenta mais curvas, o que deixa a silhueta mais robusta. (HOPKINS, 2011). A Figura 20 apresenta exemplos dos croquis feminino, masculino e infantis, do estilista Ronaldo Fraga.

Figura 21 - Croquis feminino, masculino e infantil, do estilista Ronaldo Fraga.

Fontes: <http://wonderlandee.wordpress.com/2011/10/>, <http://agrund.com/caderno-de-roupas-memorias-e-croquis-ronaldo-fraga/>, <http://bnpress.wordpress.com/2008/09/25/ronaldo-fraga-e-disney/> Acesso: 26 jan. 2015.

O designer pode criar várias poses expressivas e com movimentos atraentes para usar como corpo-modelo; a finalidade é apresentar diferentes ideias de produto, sempre na busca de adequar a pose a sua criação do vestuário e/ou do acessório. (Ver Figura 21).

Treptow (2013) diz que na indústria têxtil, para os departamentos de marketing e vendas, o croqui é uma ferramenta de destaque, com efeito, é por meio através dele (na

postura dos manequins, no uso de acessórios, nas combinações produzidas) que o designer transmite a relação entre peças isoladas e o tema de coleção.

Figura 22 - Desenhos de moda ilustrados da marca TNG, primavera / verão 2012/2013.

Fonte: http://inspirenamoda.blogspot.com.br/2012_05_01_archive.html Acesso: 30 jan. 2014.

O croqui é também eficaz no momento da comercialização de materiais têxteis. Por isso, é amplamente empregado em lojas especializadas em venda de tecidos. Algumas delas oferecem um profissional apto para executar este serviço como diferencial no atendimento, e os desenhos são desenvolvidos exclusivamente para um determinado cliente. Sua importância ainda pode ser registrada na construção de um personagem, para o planejamento e composição de seus figurinos, por exemplo, nos meios de comunicação, como teatro, cinema ou televisão.

Figura 23 - Desenhos de moda.

Fonte: <http://moda.novidadediaria.com.br/wp-content/gallery/desenho-de-moda/desenho-da-moda-5.jpg>
Acesso: 29 set. 2014.

Exemplificando-se com a ilustração acima, o desenho de moda pode ser assistido também pelo uso de computadores. Seu processo inicia-se a mão livre e tem sua finalização realizada em programas vetoriais, como o *CorelDraw®*, ou em *bitmaps*, como o *Adobe Photoshop®* ou *Illustrator®*, todos para fins de apresentação comercial da coleção. Essa prática proporciona rapidez no trabalho do designer, que cria dessa forma um banco de arquivos de desenhos e imagens a serem utilizadas conforme suas necessidades.

Para Pipes (2010, p. 19),

Um desenho de apresentação é algo completamente diferente. A intenção é apresentar ao cliente ou financiador uma seleção de imagens muito benfeitas, com aparência o mais realista possível, de tal forma que a decisão seja de seguir adiante com o projeto. São iniciados à mão, mas acabados usando programas de processamento de imagem, tais como o Adobe Photoshop.

Programas de computador como CAD/CAM (*Computer Aided Design e Computer Aided Manufacturing*) ainda permitem criar imagens em 3D, tridimensionais; seu desenvolvimento é interligado a outros programas computadorizados da indústria de confecção, que envolve seus demais setores, como modelagem, corte, risco e encaixe da

produção da peça do vestuário. Essas imagens são recursos que levam a pré-visualizar o produto e ainda a concretizar a execução de sua produção final.

Portanto, as combinações ou alterações do produto podem ser visualizadas no desenho antes de sua confecção, seja ele um produto de vestuário, seja um acessório. Podem-se, desse modo, verificar variações de cores, tecidos, estampas e formas para um mesmo modelo, antes de definir sua produção.

Porém, apesar do desenho de moda ser uma ferramenta importante como pré-visualização do produto e para os departamentos de marketing e vendas, Treptow afirma que:

É recomendável que o designer não perca muito tempo com o processo de desenho de moda, portanto sugere-se que archive os desenhos de manequins nus (terceiro estágio) para a produção de croquis para várias roupas a partir da mesma pose de modelos. (TREPTOW, 2013, p. 140).

Enfim, seja o desenho de moda realizado à mão livre, seja apresentado em formato de ilustração digital, é importante ressaltar que dentro da indústria de confecção, esse tipo de desenho não é habitualmente utilizado no processo de desenvolvimento de produto, uma vez que o foco da criação está totalmente direcionado ao vestuário, sem a representação da figura humana, fato que prioriza o trabalho com a aplicação do desenho técnico de moda.

3.3. O desenho técnico de moda

O desenho técnico é um desenho detalhado da peça do vestuário e/ou do acessório, e para a sua representação utiliza-se da base do corpo da figura humana. Trata-se do desenho planejado de peças do vestuário, que funciona como referencial para produzir a peça em grande escala de repetição e que proporciona a identificação de seus detalhes e partes, como costuras, corte, acabamentos e especificações.

O desenho técnico de moda é diretamente aplicado para comunicar ideias ao setor de modelagem e pilotagem; aplica-se ainda para direcionar não só todo o processo produtivo da empresa, como também os setores de compras e custos. Uma vez que já foram realizadas as

devidas pesquisas e definidas as cartelas de cores, estampas, tecidos e aviamentos, surge a necessidade da apresentação técnica das peças aos demais setores da indústria.

Figura 24 - Desenhos técnicos de moda.

Fonte: <http://pinterest.com/pin/456974693412785594/> Acesso: 27 set. 2014.

No dizer de Leite e Velloso (2004) esse desenho funciona como um código genético da roupa, uma vez que nele estão inscritas todas as informações necessárias à reprodução de cópias absolutamente idênticas. Com efeito, a partir do desenho técnico podem ser explicitados o tipo do tecido, a posição exata das costuras, o local onde serão colocados os detalhes, a grade de tamanhos, a sequência de montagem das peças e até as ferramentas que devem ser usadas para a aplicação de detalhes.

Figura 25 - Desenhos técnicos de coleção de moda.

Fonte: <http://belasartes.br/portfolio/thaisgabriolli/> Acesso: 28 jan. 2014.

Na indústria do vestuário o desenho pode ser feito pelo próprio designer ou pelo seu assistente; principalmente nas pequenas confecções, o designer costuma acompanhar todo o processo, da criação à confecção de cada peça; posteriormente, ainda acompanha como cada uma das peças criadas por ele foi recebida pelo seu consumidor. Se a peça já confeccionada precisar de alguma mudança funcional, tal tarefa também fica a seu cargo, bem como o reaproveitamento de tecidos e aviamentos, no caso da não aceitação da peça pelo consumidor final.

Como definição para o desenho técnico, Hopkins (2011, p. 80) afirma que,

Um desenho técnico é o desenho 2D de uma peça (ou uma série de peças) de roupa feito para representar uma forma tridimensional, como ela fosse estendida sobre uma superfície plana e vista de cima. As visões de frente e costas são mais comuns, embora também seja possível incluir visões laterais, dependendo das informações que devem ser transmitidas. Os desenhos técnicos são essencialmente desenhos lineares, que podem ser complementados para fins de apresentação. (Figura 25)

Figura 26 - Desenhos técnicos de vestuário e superfície - *Programa Gráfico Lectra*.

Fonte: Treptow (2013, p.185).

Outra finalidade do desenho técnico é dirigir toda a produção da indústria de confecção do vestuário; sua função é fornecer informações precisas sobre a execução de uma peça do vestuário. Na maioria das empresas brasileiras, atualmente é executado em programas de computador de linguagem vetorial, *CorelDraw*®, (Figura 26), porém, pode ser feito manualmente com auxílio de materiais específicos e precisos, como réguas, compasso e/ou curva francesa.

Figura 27 - Desenho técnico de moda em *CorelDraw*.

Fonte: <http://portfolio-robortadamato.blogspot.com.br/2012/04/tutorial-criando-uma-camiseta-no-corel.html>
Acesso: 30 set. 2014.

Após a finalização detalhada do desenho técnico, ele é inserido na denominada, ficha técnica (Figura 27). Trata-se de um documento vital para a comunicação entre os setores produtivos da empresa. Nessa ficha é apresentado o desenho técnico da peça do vestuário, frente e costas e detalhes, se houver, de igual modo, apresenta também as especificações de tecidos, cores, estampas, aviamentos, costuras, comprimentos, como bolsos, pences, recortes, posição de etiquetas e variações de cor de cada modelo, sem deixar de lado outros itens a serem definidos de acordo com as necessidades da empresa.

Figura 28 - Ficha técnica feita com o auxílio do *Audaces Idea Reprodução*.

FICHA TÉCNICA DE PRODUTO					
Referência: VEST001.3 Coleção: Primavera/Verão Grupo: Casualwear Subgrupo: Notória	Estilista: Fernanda Cliente: Audaces Tamanho base: 40 Grade: Padrão Segmento: Casualwear	Descrição: Vestido de crepe de seda, com estampa corrida. Observação: Cuidados ao lavar: Não lavar à máquina; secar à sombra.

COMPOSIÇÃO DO MODELO					
Referência	Descrição	Quantidade	Fornecedor	Unidade de medida	Preço unitário
DEB001	Debrum marrom	20	Arte têxtil	CM	0,25
EST001	Estampa primavera	90	Lancaster	M	5
Linha 001	Linha para pesponto	12	Correntes Ltda.	M	3,2

Fonte: <http://audaces.com/br/Producao/Falando-de-Producao/2013/9/30/ficha-tecnica-completa-de-vestuario>
 Acesso: 12 set. 2014.

Com essas informações, pode-se concluir que a inserção do desenho técnico no processo de produção do vestuário é de extrema relevância para a rotina de trabalho da indústria de confecção. Hopkins (2011, p. 82) reforça este pensamento ao afirmar: “O objetivo principal dos desenhos técnicos e planejados, portanto, não é a aparência em geral, como no caso do desenho figurativo, mas os detalhes e características da roupa”.

4. O DESIGN DE MODA HOJE NO MERCADO

Os elos que compõem a cadeia produtiva do setor têxtil envolvem diversas etapas: começa com a produção de matéria-prima em tecelagens e malharias, passa pelos processos de tinturaria, estamparia e lavagem e termina na confecção do vestuário. Segundo depoimento de Rafael Cervone (2015) para a Associação Brasileira da Indústria Têxtil e de Confecções - ABIT, o setor têxtil e de confecção brasileira fechou o ano de 2014 com um déficit de US\$ 5,9 bilhões na balança comercial. Ao mesmo tempo, houve queda de 6,7% nas exportações, alta de 4,8% nas importações e redução de 4,8% no faturamento, que alcançou US\$ 55,4 bilhões.

A atual crise econômica do país influencia este quadro negativo, mesmo assim, o setor têxtil sempre esteve em expansão. Os dados da pesquisa de 2012 registrados no site da Associação Brasileira do Varejo Têxtil – ABVTEX demonstravam uma significativa situação de crescimento da indústria têxtil.

Registra essa Associação:

O trabalho intitulado *Análise da Estrutura Setorial da Cadeia Têxtil Brasileira e Perfil de Consumo de Artigos de Vestuário* mostra que, em 2012, o valor das vendas industriais dos segmentos, têxtil e de confecções foi de R\$ 46,5 bilhões. Esses dois elos da cadeia empregaram pouco mais de 1 milhão pessoas. No varejo, o nível de emprego em 2012 foi de 670 mil pessoas. Entre 2007 e 2012, o segmento de confecção apresentou crescimento de 8,9%, sendo que o volume de vendas do varejo de artigos têxteis e de vestuário cresceu 3,9% ao ano em média. Ressalta-se também que o gasto estimado anual das famílias brasileiras com esses produtos em 2012 foi da ordem de R\$ 102 bilhões. Esse valor representou 3,7% das despesas de consumo das famílias, parcela superior aos gastos com itens como medicamentos e eletrodomésticos. O relatório da FGV exhibe os resultados obtidos a partir de séries históricas referentes aos três elos produtivos da cadeia: o varejo e as indústrias que o suprem, têxtil e de confecções. (ABVTEX, 2015).

Segundo Bruno Caetano, diretor do Serviço de Apoio às Micro e Pequenas Empresas do Estado de São Paulo – para o SEBRAE, em 2013, no comércio de roupas houve uma ampliação de consumo. Isso se deu devido a vários fatores: melhor distribuição de renda, crescimento do varejo de rua e de shopping centers e, principalmente, agilidade de lançamentos no mercado de roupas. Caetano afirma ainda que o segmento totalizava mais de

365 mil empresas e era detentor de mais de 679 mil postos de trabalho, o que movimentava R\$ 9,3 bilhões em salários.

Apesar do atual cenário econômico crítico, a indústria têxtil ainda é o segundo setor produtivo no Brasil que mais emprega. Sua mão de obra é predominantemente feminina. Conforme a própria ABIT, o segmento representa 3,5% do PIB total brasileiro e garante o crescimento de novos postos de trabalho. Essa configuração coloca o Brasil como o sexto maior produtor têxtil do mundo e o segundo maior fabricante de jeans. Os investimentos em máquinas, equipamentos e tecnologia em design e pesquisa têm gravitado em torno de US\$ 1 bilhão por ano.

Dentre os Estados brasileiros mais avançados no desenvolvimento da indústria têxtil e do vestuário situa-se São Paulo, representando o maior polo de moda. Com efeito, além de contar com grandes centros de compra e de confecções, possui ainda várias instituições de ensino que oferecem cursos específicos na área e, ainda apresenta duas vezes ao ano, o maior evento lançador de moda no país, o *São Paulo Fashion Week – SPFW*.

Minas Gerais é o segundo maior polo têxtil. Nele se destaca a malharia com a produção de tricô, a moda íntima, estamparias, facções, lavanderias, prestadoras de serviço e bordados. Em seguida, o Estado do Paraná com seu parque industrial que produz jeans e conta com tecelagens, lavanderias, fabricantes de materiais de acabamento, confecções e produtores de seda. Destaca-se ainda o Rio de Janeiro, forte produtor de peças íntimas, como línieries, moda *fitness* e moda praia, com alto investimento em sua exportação e, a exemplo de São Paulo, também tem um importante evento de moda, o Fashion Rio.

Nessa configuração econômica e de expansão do mercado têxtil, é importante ressaltar que o design de moda deve sempre estar direcionado para o perfil de um determinado público-alvo, como esclarece Treptow:

O profissional de criação (designer de moda ou estilista) deve manter os olhos atentos às novidades da moda, mas sem esquecer a realidade da empresa. Deve conhecer as tendências, mas, sobretudo, conhecer profundamente o seu mercado-alvo. A identificação de mercados e desenvolvimento de produtos em função de um público alvo pré-definido fazem parte do processo de Planejamento e Desenvolvimento de Coleção. (TREPTOW, 2013, p. 15).

Esse ponto de vista quanto ao “mercado-alvo”, divide-se em três grandes segmentos: o público feminino, masculino e infantil. O segmento de moda feminina é o que mais exige do

profissional criador, uma vez que nesse segmento específico, a moda se apresenta mais cíclica e competitiva. Jones (2005, p.59), no seu manual do estilista, ensina que, “neste setor, o ciclo da moda pressiona mais, por processos de respostas rápidas”.

Morris (2010, p. 6) complementa o pensamento de Jones:

O desafio para o designer de hoje, no entanto, é a absoluta complexidade de nosso mundo; o ritmo das mudanças que atingem nossas experiências em sociedade e o alcance e a profundidade das informações disponíveis e exigidas. Os designers precisam reunir, processar e incorporar essas informações de modo eficaz, mesmo quando a tarefa parecer confusa e complexa. Nosso mundo competitivo coloca ainda mais pressões sobre o designer com exigência de velocidade e precisão: os produtos precisam ser criados rapidamente com a expectativa de que estejam “certos de primeira”.

Por conseguinte, conhecer o público-alvo e o mercado de moda é compreender possibilidades de planejar novas propostas orientadas pelo design, dado que o trabalho é dividido ainda em setores que visam facilitar não somente a produção, mas também a criação. Rüttschilling (2009) cita Costa:

Inicialmente, deve-se criar a consciência de que as aptidões de design e de negócios estão em convergência. O design é essencialmente a capacidade de solucionar problemas, de criar e desenvolver produtos e de colocar em prática a criatividade, a inovação e o saber necessários para a obtenção de soluções. Para estar alinhando com esta consciência, o executivo contemporâneo necessita de construir um novo tipo de empresa, o que acarretará uma mudança substancial em alguns modos fundamentais de trabalho. (COSTA apud RÜTHSCHILLING, 2009, p.7).

Portanto, o trabalho de criação está alinhado ao segmento de produtos, para qual é desenvolvido, já que existe uma série de subdivisões de produto em cada um destes perfis de público-alvo: roupas para bebês e gestantes, para adolescentes e pessoas de terceira idade, que necessitam de um design específico, em que se busca atender às necessidades de cada um deles.

No intuito de direcionar ainda mais seus produtos, as empresas do setor dividem-se em nichos de mercado, de acordo com as necessidades específicas do cotidiano de seu público-alvo. Para atender com maior qualidade e precisão os desejos do público, o designer deve elaborar criações para uma determinada ocasião, ou seja, roupas para festas, roupa para

noivas, roupas esportivas, roupas casuais, uniformes, *jeanswear*, entre outras criações. Dentro desses nichos, configuram-se novas subdivisões, como, por exemplo, no vestuário esportivo: para esportes radicais, para corrida, para ginástica ou natação, para ciclismo, etc.

A forma de produzir esses artigos pode ser realizada basicamente de duas maneiras diferentes: a confecção sob medida ou pelo processo industrial do *prêt-à-porter*, que significa “pronto para vestir”, literalmente “pronto para levar”. A confecção sob medida pode ser artesanal e é feita com exclusividade para um determinado cliente. Já no sistema *prêt-à-porter*, produz-se para um grupo de consumidores potenciais. Segundo Treptow (2013, p. 32), há ainda outras subdivisões, como marcas de *prêt-à-porter* de luxo, com elaboração sofisticada e tiragens reduzidas, grifes e marcas populares.

Desse modo, o desenvolvimento de produtos de moda, além de estar condicionado aos objetivos gerais da empresa, - sistemas produtivos, disponibilidade de materiais e recursos tecnológicos e de mercado - deve ter como meta fundamental satisfazer as necessidades e os desejos dos consumidores, uma vez que esses fatores orientam seus processos de criação de produção e, conseqüentemente garantem um provável sucesso de vendas.

O processo resume-se, assim, na necessidade de se conhecer muito bem o cliente, a estrutura industrial da empresa, as matérias-primas disponíveis e, ainda, se os custos do produto estão de acordo com o que o mercado pratica. As metodologias dos projetos de produto têm a vantagem de criar uma visão estratégica, sistemática e organizadora do pensamento, para que o designer não passe por fases de grande incerteza. (RÜTHSCHILLING, 2009).

Em função do ritmo veloz da demanda, atualmente, o design de moda é empregado com frequência nos projetos de desenvolvimento de produto, que requer um trabalho árduo do profissional de criação. Daí porque Treptow (2013, p. 15) afirma:

Os ciclos de mudança e sede do mercado por novidades têm forçado as empresas a lançamentos cada vez mais próximos. Nas empresas de estrutura pequena como as microempresas de confecção que atuam no mercado de pronta-entrega, chegam a ser esperados lançamentos semanais, pois o cliente está sempre em busca de novidades.

No entendimento do contexto exposto é importante destacar a exigência do mercado de trabalho especializado e de profissionais que se posicionem como criadores de soluções inovadoras. Rüthschilling (2009) menciona Minuzzi e Pereira para acrescentar em:

As principais contribuições do design refletem, por exemplo, em uma redução de custos de produção, na agregação de qualidade e valor aos produtos, na redução do tempo de lançamento de novos produtos, na elevação do potencial de mercado e da lucratividade da empresa. Com relação às inovações organizacionais, a presença da atividade de design favorece a articulação entre as diferentes visões e ações no processo de desenvolvimento do produto, a aprendizagem coletiva e a realimentação e o aumento da flexibilidade do sistema produtivo, entre outros. (MINUZZI e PEREIRA *apud* RÜTHSCHILLING, 2009, p.814).

Treptow (2013, p. 38), por sua vez, confirma esta linha de pensamento: “para que uma coleção seja coerente, é necessária uma metodologia para o processo de criação. Produtos resultantes de projetos de design tem melhor desempenho que aqueles desenvolvidos por métodos empíricos [...]”.

Hoje, muitas empresas de pequeno porte ainda não aproveitam as vantagens da gestão de design, tais empresas veem o design como uma despesa adicional e, por isso, não querem despende se contratar um profissional habilitado para essa atividade. Na verdade desconhecem que o desenho de moda é uma forma lucrativa de investimento uma vez que possibilita a indústria de confecção do vestuário adotar estratégias de inovação e qualidade que as mantêm para manterem-se atuantes no mercado e que minimizam seus erros. Segundo a Confederação Nacional da Indústria (CNI), 68% das empresas de pequeno porte ampliaram suas vendas após introduzirem técnicas de desenho no rol das ferramentas de gestão utilizadas. (SOUZA, s.d.).

Morris (2010, p.128) reforça esse conceito: “O processo de gerar ideias de produtos e desenvolver conceitos pode ser relativamente barato se comparado ao processo de desenvolver produtos finais manufaturados”.

Nesse sentido, o testemunho de Souza (s.d.),

Um bom desenho contribui para diminuição dos custos. Um programa de redesenho de produtos é a chance de colocar em prática conceitos de planejamento estratégico. Vários analistas argumentam que o planejar bem o visual de um determinado produto implica no uso racional de insumos, no emprego da matéria-prima mais adequada e numa melhoria geral do processo produtivo. "Um projeto de design é uma grande chance para corrigir vícios e prevenir problemas", acredita Paulo Franzosi, do Sebrae-SP. E, segundo ele, se a fabricação flui melhor, você terá ganhos expressivos no fim da linha.

Logo, o desenho de moda é uma gestão voltada à resolução de problemas, à criação, a atividades coordenadas e sistêmicas; precisa estar presente, desde o início do processo de idealização do produto até sua comercialização.

4.1. As experiências profissionais e o desenho de moda

Como suporte prático dessa pesquisa foi analisada a forma de trabalho de quarenta profissionais da área do design e da indústria de confecção, que trabalham nas regiões do ABC e da cidade de São Paulo, - Santo André, São Bernardo do Campo, São Caetano do Sul, Mauá, todas integrantes da região metropolitana de São Paulo - com o objetivo de tipificar e quantificar as formas de uso dos diversos desenhos dentro do design de moda em seus cotidianos, em relação a técnicas manuais e computadorizadas do desenho. O intuito é identificar também, quais desenhos são imprescindíveis para o desenvolvimento do produto de moda.

Para tanto, o instrumento da pesquisa foi um questionário aplicado a uma amostragem selecionada, entre docentes da área do design e da moda, designers têxteis, de produto e acessórios, estilistas, assistentes de estilo, gerentes e coordenadores de desenvolvimento de produto, dentre profissionais que criam e desenvolvem coleções. A elaboração do questionário contemplou vários aspectos relevantes para esta investigação, tais como: o universo de atuação do desenho dentro do desenvolvimento do produto e as questões referentes ao processo criativo e produtivo da indústria de confecção. A pesquisa foi desenvolvida no programa Word e, aplicada pessoalmente ou por e-mail.

No início do questionário, os entrevistados identificam-se, pelo seu nome e com um breve histórico de sua atuação profissional. Para não influenciar as respostas, não foi declarado diretamente quais os objetivos do estudo; apenas uma breve explicação sobre a pesquisa acadêmica de mestrado. As questões são objetivas, curtas e oferecem respostas por múltipla escolha.

Os resultados da pesquisa para cada questão aplicada, uma vez quantificada e tipificada, estão descritos a seguir, com vistas à adoção do desenho pelos profissionais entrevistados. Na Questão nº 1, foi solicitado um breve histórico do cargo atual, já descrito

nos parágrafos acima. Na Questão nº 2, iniciou-se o questionário, aplicado por múltipla escolha, a respeito de qual processo de trabalho é empregado para o desenvolvimento da criação de produtos, sendo o desenho escolhido como principal processo, com 45% de índice.

Gráfico 1- Processo inicial para o desenvolvimento de criações.

Fonte: Fabíola Mastelini.

A Questão nº 3 investigou qual desenho, em específico, é utilizado durante o processo criativo. Os esboços são a forma de trabalho preferida dos profissionais com 55% da preferência; e apenas um entrevistado afirmou não utilizar o desenho nesse processo.

Gráfico 2 - O desenho e o processo criativo.

Fonte: Fabíola Mastelini.

Para a Questão nº 4, questionou-se a utilização do processo de desenho para alguma etapa de criação do produto e solicitou-se a indicação da etapa. Dentre os entrevistados, em outros, se inclui o trabalho em computador e novamente apenas um deles respondeu que não utiliza o desenho.

Gráfico 3 - Processo empregado na etapa da criação.

Fonte: Fabíola Mastelini.

A Questão nº 5 abordou a comunicação por meio do desenho nas etapas seguintes ao processo criativo. A modelista, que desenvolve as modelagens das criações realizadas pelo designer ou pelo estilista, deve entender claramente a ideia. É a primeira profissional a dar continuidade ao desenvolvimento do produto idealizado. Nessa questão, tanto o desenho técnico manual como o desenho técnico digital são indicados como melhores processos a serem empregados.

Gráfico 4 - Desenho e modelagem.

Fonte: Fabíola Mastelini.

Após a modelagem, a montagem e a aprovação da peça-piloto, que é a peça que orientará todo o processo produtivo do produto, inicia-se sua produção em série. A Questão nº 6 aborda qual desenho colabora de maneira efetiva para a agilidade no processo produtivo desse produto e novamente, o desenho técnico é indicado como melhor solução de trabalho.

Gráfico 5 - Desenho e o processo produtivo.

Fonte: Fabíola Mastelini.

O questionamento tratado na Questão nº 7 tem como assunto o desenho digital e o processo criativo. O intuito de confirmar a importância desse tipo de desenho é apontar seus aspectos positivos ou negativos para a criação do produto. As qualidades indicadas para esse desenho pelos profissionais resumem-se basicamente à praticidade, precisão, clareza de informações e agilidade para o processo. Os aspectos negativos apontados são: a necessidade de conhecimento aprofundado desse desenho, que, muitas vezes, não é de domínio de todos os profissionais; os aspectos infantis dos traços e a falta de volume na representação do desenho. Na pesquisa, os aspectos positivos são superiores aos aspectos negativos apontados.

Gráfico 6 - Desenho digital.

Fonte: Fabíola Mastelini.

A Questão nº 8 trata da apresentação do produto final para o cliente. Nessa etapa, nenhum dos profissionais entrevistados utiliza esboços como processo de trabalho e os percentuais distribuem-se entre os diversos desenhos descritos no quadro abaixo, de acordo com a preferência e domínio do profissional ou perfil do seu cliente. Afirmam que os desenhos proporcionam um resultado mais fiel ao produto e apresentação mais bonita e impecável.

Gráfico 7 - Desenho e o produto final.

Fonte: Fabíola Mastelini.

4.2. Resultados da pesquisa do subitem 4.1

De maneira geral, realizada uma análise dos percentuais obtidos, o desenho técnico de moda é a forma de trabalho mais empregada no trabalho profissional.

Esse desenho técnico, seja manual, seja digital, tem sua aplicação principalmente nas etapas de comunicação da ideia ao setor de modelagem e também, após a aprovação da peça-piloto, para orientação da produção do produto, visto que a peça desenhada é referencial de todo o processo produtivo, conforme entrevistas realizadas.

Já os esboços são adotados por estilistas e designers na etapa do processo criativo. A afirmação é de que ele é essencial para o registro de ideias, as quais originarão criações diferenciadas de produtos.

O desenho de moda digital perde espaço para o desenho de moda manual, em todas as etapas do desenvolvimento do produto. As empresas que adotam esse desenho se beneficiam de seu valor, quando empregados em campanhas publicitárias da marca; ou também, na divulgação comercial de uma coleção de moda, traz benefício para a equipe de vendas. A aceitação de um produto pela própria equipe de vendas da empresa, conforme conceitos de marketing garante ainda o sucesso de aceitação do produto pelo consumidor.

A pesquisa foi fundamental para responder a principal questão do projeto: até que ponto o desenho de moda torna-se imprescindível para o desenvolvimento dos produtos de moda. A análise das respostas confirma que o desenho é a ferramenta de trabalho mais empregada no desenvolvimento de coleções de produtos de moda e é amplamente utilizado no processo criativo do profissional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O tema central deste trabalho foi analisar a importância dos principais desenhos empregados no design de moda, e aplicados ao processo criativo e produtivo da indústria do vestuário, seja mediante a realização de esboços, construção do croqui e ilustração de moda, ou seja, pelo desenho técnico. A proposta visava apresentar suas aplicabilidades no processo de desenvolvimento de produtos.

Com o objetivo de demonstrar a eficácia de cada um desses desenhos no processo criativo, foi possível compreender como a comunicação está inserida no design de moda, em todas as suas diferentes etapas. Com efeito, por meio do desenho, a comunicação assume diversas formas durante o trabalho de criação e de desenvolvimento de produtos de moda, como, por sinal, foram explicitadas na pesquisa bibliográfica aqui desenvolvida.

A esse respeito, Moura *apud* Pires (2008, p.70) e Hopkins (2011, p. 11) afirmam que o desenho refere-se à concepção e ao desenvolvimento de um projeto e encontra-se primeiramente na imaginação do designer. Por esse motivo, ambos consideram o desenho como eficiente processo de comunicação entre a ideia concebida pelo designer e o seu produto final.

O designer pode desenvolver diversas variações de desenhos de um mesmo produto, antes de sua confecção. Esses desenhos contribuem para a aprovação da ideia inicial, pois apresenta em papel o produto de moda, antes de ser produzido.

O desenho faz parte da construção de peças do vestuário; e ao ser idealizado na etapa inicial do trabalho do profissional, demonstra versatilidade uma vez que, proporciona mudanças no produto antes de sua confecção. Desse modo, sua pré-visualização contribui para a aprovação do produto em seus diferentes aspectos: forma estética, escolha de cores, caimento dos tecidos, estampas, bordados e aviamentos empregados. Essa dinâmica evidencia ainda, a economia de tempo e de custos para a empresa, que pode optar por produzir ou não um artigo, de acordo com seu público-alvo.

Baseado em referenciais teóricos, a dissertação abordou conteúdos sobre design, comunicação e criatividade como recursos profissionais do design de moda, para que o

designer consiga transmitir em suas criações articuladas, uma linguagem expressiva e original.

O universo de um designer de moda não se restringe aos desenhos; trata-se, ainda, de um trabalho de pesquisa comprometido com as tendências vigentes e, principalmente, com seu público-alvo.

Com relação ao uso exclusivo do desenho como ferramenta de trabalho do designer, o presente estudo apresentou processos alternativos de criação. Porém, confirmou através de diferentes autores, a utilização do desenho como principal processo na disseminação de ideias, pois enriquece o trabalho do profissional de moda; e nesse sentido afirma-se como instrumento útil, principalmente nessa aplicação. Desse modo, sua representação contribui para a pré-aprovação de um produto em sua forma estética e, antecipadamente determina também sua forma produtiva.

Com a investigação da trajetória histórica do desenho na moda, foi possível caracterizar o início de sua aplicabilidade e a sua necessidade de expressão como registro do vestuário durante diversos períodos da história recente da moda. Desse modo, a evolução do desenho acompanhou cada etapa das aspirações da sociedade da época e tornou-se uma forma de trabalho organizada para a criação de moda expressar-se. A esse respeito, Boucher (1991, p.7) afirma que, “a ilustração deve constituir a parte essencial de toda a história do vestuário”.

Depoimentos de profissionais da área, suas formas de trabalho e exemplos de como o emprego do desenho pode trazer benefícios ao trabalho cotidiano complementaram o alcance dos objetivos propostos.

O resultado da pesquisa com profissionais atuantes no mercado permitiu afirmar que o desenho faz parte do cotidiano do profissional, além de enfatizar sua importância em três vertentes de comunicação: influi no esboço da ideia inicial, funciona como meio de expressão de conceitos e retrata propostas de vestuário, mediante o desenho de moda, e é ainda utilizado como ferramenta técnica de precisão para concretizar e executar o produto, no desenho técnico ou planejado do vestuário, ao proporcionar praticidade, precisão, clareza de informações e agilidade para todos os processos de desenvolvimento do produto de moda.

REFERÊNCIAS

- ABLING, Bina. **Desenho de moda**. 1ª ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2011, v.2.
- BLACKMAN, Cally. **100 ans d'illustration de mode**. Saint-Germain: Groupe Eyrolles, 2007.
- BOUCHER, François. **Histoire du Costume: em Occident de L'Antiquité a nos Jours**. 283ª ed. Vérone: Imprimerie Arnaldo Mondadori, 1991.
- BRAGA, João. **História da Moda: uma narrativa**. 4ª ed. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2004.
- BRAGA, João; PRADO, Luís André do. **História da Moda no Brasil: das influências às autorreferências**. 2ª ed. São Paulo: Disal Editora, 2011.
- CAMARENA, Elá. **Desenho de moda no CorelDraw X5**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2011.
- CHATAIGNIER, Gilda. **História da moda no Brasil**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2010.
- FEGHALI, Marta K.; DWYER, Daniela. **As Engrenagens da Moda**, 2ª ed., Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2010.
- FEGHALI, Marta; SCHMID, Erika (Orgs.). **O ciclo da moda**. Rio de Janeiro: Ed. Senac Rio, 2008.
- FERNÁNDEZ, Ángel; ROIG, Gabriel M.. **Desenho para designers de Moda**. 1ª ed. Lisboa: Editorial Estampa Ltda, 2007.
- HENRIQUES, Fernanda et al. **Ensaio em design – produção e diversidade**. São Paulo: Canal 6, 2012.
- HOPKINS, John. **Fundamentos do design de moda: Desenho de Moda**. 1ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2011.

JONES, Sue J., **Fashion Design: Manual do Estilista**, 1ª ed., São Paulo: Editora Cosac & Naify, 2005.

LAFUENTE, Maitê. **Ilustração de moda**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Paisagem, 2011.

LEITE, Adriana Sampaio; VELLOSO, Marta Delgado. **Desenho Técnico de roupa feminina**. Rio de Janeiro: Ed. Senac Nacional, 2004.

LIGER, Ilce. **Moda em 360 graus: design, matéria-prima e produção para o mercado global**, 1ª ed., São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

MATHARU, Gurmit. **O que é design de moda?** Porto Alegre: Bookman, 2011.

MENEZES, M. S.; PASCHOARELLI, L.C. **Design e Planejamento: aspectos tecnológicos**. 1ª ed., São Paulo: Editora Cultura Acadêmica, 2009.

MORRIS, Bethan. **Fashion Illustrator: Manual do ilustrador de moda**. 2ª ed., São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MORRIS, Richard. **Fundamentos de Design de Produto**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

MOZOTA, Brigitte Borja de. **Gestão do design: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

OLIVEIRA, Renata Z. **O desenho e a ilustração de moda: registro, produto e conceito**. Dissertação 2006 - (Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2006.

PENNA, Gabriela O. **Vamos, Garotas! Alceu Penna: moda, corpo e emancipação feminina (1938-1957)**. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2010.

PEZZOLO, Dinah. **Por dentro da moda: definições e experiências**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

PIPES, Alan. **Desenho para Designers: habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador**. São Paulo: Editora Blucher, 2010.

PIRES, Doroteia B.. **Design de moda: olhares diversos**. 1ª ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008.

RENFREW, Colin; RENFREW, Elinor. **Fundamentos de Design de Moda: Desenvolvendo uma coleção.** Porto Alegre: Bookman, 2010.

SABINO, Marco. **Dicionário da moda.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

SEIVEWRIGHT, Simon. **Fundamentos de Design de Moda: Pesquisa e Design.** Porto Alegre: Bookman, 2009.

SORGER, Richard; UDALE, Jenny. **Fundamentos de Design de Moda.** Porto Alegre: Bookman, 2009.

TREPTOW, Doris. **Inventando Moda: planejamento de produção**, 5ª ed., São Paulo: Edição da Autora, 2013.

WAJNMAN, Solange; ALMEIDA, Adilson J. (Orgs.). **Moda, Cultura e Comunicação.** 2ª ed., São Paulo: Arte e Ciência Editora, FAPESP, 2005.

Webgrafia

ABIT. **Abit divulga balanço do setor têxtil e de confecção de 2014.** Disponível em: <
<http://www.abit.org.br/n/abit-divulga-balanco-do-setor-textil-e-de-confeccao-de-2014>>.
Acesso em: 12 fev. 2015.

ABVTEX. **Desempenho da indústria têxtil e de confecções (2015).** Disponível em: <
<http://www.abvtex.org.br/pt/noticias-abvtex/noticias-da-abvtex/3731-desempenho-da-industria-textil-e-de-confeccoes>>. Acesso em: 12 fev. 2015.

AMEIXA JAPONESA. **SPFW: Ronaldo Fraga lança “Caderno de Roupas, Memórias e Croquis”.** Disponível em: <http://www.ameixajaponesa.com.br/2013/03/18/spfw-ronaldo-fraga-lanca-caderno-de-roupas-memorias-e-croquis/>>. Acesso em: 23 jan.2014.

AUDACES. **Ficha Técnica completa de vestuário.** Disponível em: <
<http://www.audaces.com.br/Producao/Falando-de-Producao/2013/9/30/ficha-tecnica-completa-de-vestuario>>. Acesso em: 12 set. 2014.

BONADIO, Maria Claudia de. **A produção acadêmica sobre moda na pós graduação *stricto sensu* no Brasil.** Iara - Revista de Moda, Cultura e Arte – São Paulo, – V. 3 N° 3 dez. 2010. Disponível em: <http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistaiara/wp-content/uploads/2015/01/03_IARA_vol3_n3_Dossie.pdf>. Acesso em: 4 jan. 2015.

CAMPOS, Analice. **Wonderlandee.** Disponível em: <<http://www.wonderlandee.wordpress.com/2011/10>>. Acesso em: 26 jan. 2015.

CARLOS, J. J. **Carlos.** Disponível em: <https://www.josecarlosdebritoe Cunha.wordpress.com/design-de-revistas/fon-fon/jcarlos_07/>. Acesso em: 1 fev. 2015.

DONNO W!B. **Ronaldo Fraga.** Disponível em: <http://www.wibymm.blogspot.com.br/2009_03_16_archive.html>. Acesso em: 26 set. 2014.

DUARTE, Carla G. **A ilustração de moda e o desenho de moda.** In: Moda palavra Eperiódico, Udesc - Ceart, Ano 3, n.6, jul/dez, p. 50- 58, 2010. Disponível em: <http://www.webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://www.ceart.udesc.br/modapalavra/ediacao6/arquivos/A5-Carla+Ilustracaodemoda+e+DesenhodeModa.pdf&gws_rd=cr&ei=Ay7oVpWIB4KbwgS3jbI4>. Acesso em: 15 abr. 2014.

DUARTE. Luciana. **Moda ética (2010).** Disponível em: <<http://www.lucianaduarte.wordpress.com/2010/06/18/ideologia-e-design/>>. Acesso em: 30 nov. 2014.

ELENA. Arturo. **Just Looking Gallery.** Disponível em: <<http://www.justlookinggallery.com/artists/elena/>>. Acesso em: 30 jan. 2015.

EVELIN. **Novidade Diária. Seção Desenho de Moda.** Disponível em: <<http://www.moda.novidadediaria.com.br/wp-content/gallery/desenho-de-moda/desenho-da-moda-5.jpg>>. Acesso em: 29 set. 2014.

FASHIONATO. **O mercado de moda no Brasil.** Disponível em: <<http://www.fashionatto.literatortura.com/2013/12/19/o-mercado-de-moda-no-brasil-saiba-onde-e-em-que-areas-atuar/>>. Acesso em: 12 fev. 2015.

FERRAZ, Queila. **História da Alta Costura - Evolução e Conceitos (2011)**. Disponível em: <http://www.fashionbubbles.com/historia-da-moda/historia-da-alta-costura-evolucao-e-conceitos/>. Acesso em: 2 fev. 2012.

GABRIOLI, Thais P. **Inovando o profissional criativo**. Disponível em: <http://www.belasartes.br/portfolio/thaisgabrioli/>. Acesso em: 28 jan. 2014.

GEORGE, Sandro. **Continente da moda**. Disponível em: <http://www.continentemoda.blogspot.com.br/2009/07/meus-desenhos-de-moda.html>. Acesso em: 30 jan. 2015.

GOGMGSITE. **Grand Ladies – 1785 Rose Bertin dress**. Disponível em: <http://www.gogmsite.net/grand-ladies-of-the-eightee/subalbum-marie-antoinette-n/1785-rose-bertin-dress.html>. Acesso em: 2 fev. 2015.

GOMES, Marcos R.. **O Resumo da Moda. Seção Sistema da Moda**. Disponível em: <http://www.oresumodamoda.blogspot.com.br/2010/12/sistema-da-moda-pesquisa-tematica.html>. Acesso em: 26 set. 2014.

GONÇALVES, Maria B.. **Revista Criativa. Seção Escolha do dia**. Disponível em: <http://www.revistacriativa.globo.com/Revista/Criativa/0,,EMI151495-17769,00-SKETCHBOOK+DE+ESTILISTA+QUEREMOS.html>. Acesso em: 29 set. 2014.

GRAGNATO, Luciana. **O desenho no design de moda**. Dissertação 2008 - (Mestrado em Design) - Universidade Anhembi Morumbi. Disponível em: <http://www.anhembi.br/ppgdesign/pdfs/luciana.pdf>. Acesso em: 15 abr. 2014.

GRUND, Arlindo. **Caderno de roupas, memórias e croquis – Ronaldo Fraga**. Disponível em: <http://www.agrund.com/caderno-de-roupas-memorias-e-croquis-ronaldo-fraga/>. Acesso em: 26 jan. 2015.

HIGA, Roberta D.. **Portfolio. Seção Tutorial Criando Uma Camiseta no CorelDraw**. Disponível em: <http://www.portfolio-robertadamato.blogspot.com.br/2012/04/tutorial-criando-uma-camiseta-no-corel.html>. Acesso em: 30 set. 2014.

KALIL, Gloria. **Chic – Boa Vida**. Disponível em: <<http://www.chic.uol.com.br/boa-vida/noticia/explore-o-universo-criativo-de-ronaldo-fraga-na-exposicao-caderno-de-roupas-memorias-e-croquis-em-bh>>. Acesso em: 26 jan. 2015.

LODI, Renata. **O papel do desenho técnico de moda nas indústrias do vestuário e nas escolas de moda (2012)**. Disponível em: < http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/8-Coloquio-de-Moda_2012/GT10/COMUNICACAO-ORAL/98575_O_Papel_do_Desenho_Tecnico_de_Moda_nas_Industrias_do_Vestuario_e_na_s_Escolas_de_Moda.pdf>. Acesso em: 27 abr. 2014.

MEDEIROS, Raquel. **As Garotas do Alceu ilustram a moda nacional**. Disponível em: <http://www.nasentrelinhas.com.br/noticias/costurando-ideias/307/as-garotas-do-alceu-ilustram-a-moda-nacional/> >. Acesso em: 1 out. 2103.

NICHETTI, Evandro. **BNPress - Ronaldo Fraga e Disney**. Disponível em:<<https://www.bnpress.wordpress.com/2008/09/25/ronaldo-fraga-e-disney/>>. Acesso em: 26 jan. 2015.

PETITEOLY. **History of fashion design, year 1910 to 1920**. Disponível em:<<http://www.petiteoly.com/2014/07/30/history-of-fashion-design-year-1910-to-1920/>>. Acesso em: 2 fev. 2015.

PREZA, M.. **Correio do Povo. Seção Curso Ilustração de Moda**. Disponível em: <<http://www.correiodopovo.com.br/blogs/maispreza/?m=201311>>. Acesso em: 26 set. 2014.

RAUSTIALA, Kal; SPRIGMAN, Christopher. **Copiar nem sempre prejudica a criatividade; na verdade, estimula (2013)**. Disponível em: < <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mundo/125904-copiar-nem-sempre-prejudica-a-criatividade-na-verdade-estimula.shtml>>. Acesso em: 30 jan. 2015.

RÜTHSCHILLING, Anne A.. **Design de vestuário de moda contemporânea: criação versus produção (2009)**. Disponível em: < <http://www.repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/9745>>. Acesso em: 19 fev. 2015.

SEBRAE. **Conexão / Roupas em alta (2013).** Disponível em: <http://www.sebraesp.com.br/arquivos_site/noticias/revista_conexao/conexao_39>. Acesso em: 12 fev. 2015.

SINDIVESTUARIO. **Vestuário: indústria de proteção, identidade, auto-estima e bem estar das pessoas (2008).** Disponível em: <<http://www.sindivestuario.org.br/vestuario/>>. Acesso em: 1 fev. 2015.

SKETCHBOOK PRO. **Sketching and painting software.** Disponível em: <<http://www.autodesk.com/products/sketchbook-pro/overview>>. Acesso em: 12 mai. 2014.

SMIELEVSKI, Andréia. **Pinterest.** Disponível em: <https://www.pinterest.com/pin/478648266620006138/>>. Acesso em: 30 jan. 2015.

SOUZA, Lázaro E. **A Saída é o design.** Disponível em: <<http://www.base11.com.br/imagens/asaidaedesign.doc>>. Acesso em: 6 mai. 2014.

TNG. **Fashion Rio.** Disponível em: http://www.inspirenamoda.blogspot.com.br/2012_05_01_archive.html>. Acesso em: 30 jan. 2014.

UOL. **História do vestuário no Ocidente.** Disponível em: <http://www.mulher.uol.com.br/moda/album/livro_historiadovestuario_album.htm>. Acesso em: 30 jan. 2015.

VERRONE, Greice. **Fashionary.** Disponível em: <<http://www.textileindustry.ning.com/forum/topics/fashionary>>. Acesso em: 29 jan. 2015.

WALTENBERG, Amanda. **Pinterest.** Disponível em: <<http://www.pinterest.com/pin/456974693412785594/>>. Acesso em: 27 set. 2014.

ZANGYOU MAGAZINE. **Ilustração de moda: Desenhos de vestido de noiva com muita classe.** Disponível em: <<http://www.zankyou.pt/g/ilustracao-de-moda-desenhos-de-vestido-de-noiva-com-muita-classe#!/image/3>>. Acesso em: 30 jan. 2015

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome:

ALESSANDRA MARATELUX

Cargo:

COORDENADORA DE CURSO / PROFESSORA

1. Breve relato do seu trabalho Atual: -

SOU FORMADA EM DESIGN, PROFESSORA E COORDENADORA DE CURSOS. NESTA FUNÇÃO ATUO NA ORGANIZAÇÃO TANTO BUCROCRÁTICA QUANTO ACADÊMICA PARA FUNCIONAMENTO DOS CURSOS, ALÉM DE PLANEJAMENTO DAS AULAS MINISTRADAS POR MIM.

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

☒ Desenho

☐ Recorte/colagem

☐ Moulage

☐ Peça Pronta

☐ Outros Quais? _____

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

☒ Sketchbook – esboços

☐ Desenho de Técnico Moda

☐ Desenho de Moda

☐ Desenho de Técnico Moda Digital

☐ Desenho de Moda Digital

☐ Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

☒ Sim Qual etapa? ESBOÇAR 1ª IDÉIA.

☐ Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem;

☐ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

☐ Esboços	☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

- ☒ Positivo Por Quê? FINALIZAÇÃO E APRESENTAÇÃO DO PROJETO
- ☐ Negativo Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

ATRAVÉS DE APRESENTAÇÃO DIGITAL, SEMPRE
FAZENDO NA CONSTRUÇÃO SISTEMICA DO PROJETO

☐ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Alex da Silva

Cargo: Designer de acessórios

1. Breve relato do seu trabalho Atual: Criação de joias e acessórios a partir de pesquisa do tema selecionado, escolha do material, acabamento, modelos.

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

☐ Desenho

☐ Recorte/colagem

☐ Moulage

☐ Peça Pronta

☐ Outros Quais? Pesquisa, a partir do tema da coleção e montagem de painel de tendências.

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

☒ Scketchbook – esboços

☐ Desenho de Técnico Moda

☐ Desenho de Moda

☐ Desenho de Técnico Moda Digital

☐ Desenho de Moda Digital

☐ Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

☒ Sim Qual etapa? Escolha de formas e tipos de acessórios ☐ Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

☐ Esboços

☒ Desenho Técnico Moda

☐ Desenho de Moda

☐ Desenho de Técnico Moda Digital

☐ Desenho de Moda Digital

☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

- ☐ Esboços ☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

☒ Positivo Por Quê? Por deixar o desenho de fácil visualização e compreensão da proposta do modelo e poder ter uma possível intervenção e melhoramento da ergonomia e design mais rápido.

☐ Negativo Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

- ☐ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☒ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Ana Paula Sobrera

Cargo: Coordenadora de desenvolvimento de produto

1. Breve relato do seu trabalho Atual:

1° Pesquisa

2° Desenho

3° Separação da matéria prima

4° Criar ficha técnica

5° Modelar

6° Montar a proposta

7° Apresentação do produto acabado, para aprovação.

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

(X) Desenho

() Recorte/colagem

() Moulage

() Peça Pronta

() Outros Quais? _____

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

() Sketchbook –esboços(x) Desenho de Técnico Moda

() Desenho de Moda() Desenho de Técnico Moda Digital

() Desenho de Moda Digital() Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

☒ Sim ☐ Não Qual etapa? No início, para apresentação da proposta.

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

☐ Esboços ☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

☐ Esboços ☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

☐ Positivo Por Quê? _____
☒ Negativo Por Quê? Porque o desenho digital é mais complexo, as informações não são técnicas.

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega: Apresento o produto Acabado.

☐ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☒ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Ana Tassi

Cargo: Estilista

1. Breve relato do seu trabalho Atual:

Criação, pesquisa de tendências e planejamento de coleção

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

(x) Desenho(x) Recorte/colagem

(x) Moulage() Peça Pronta

() Outros Quais? _____

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

() Sketchbook –esboços() Desenho de Técnico Moda

() Desenho de Moda() Desenho de Técnico Moda Digital

(x) Desenho de Moda Digital() Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

(x) Sim Qual etapa? Na etapa inicial da criação() Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

() Esboços () Desenho de Técnico Moda

() Desenho de Moda (x) Desenho de Técnico Moda Digital

() Desenho de Moda Digital () Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

- ☐ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☒ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

- ☒ Positivo Por Quê? É mais ágil e fácil de correções
☐ Negativo Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

Através de desenhos técnicos com representação de todos os detalhes

- ☐ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Carolina Moura Saravalli

Cargo: Designer

1. Breve relato do seu trabalho Atual:

Desenvolvimento de estampas personalizadas para artigos de decoração como tapetes, almofadas, estofados, cortinas etc.

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

- ☒ Desenho ☒ Recorte/colagem
☐ Moulage ☐ Peça Pronta
☐ Outros Quais? _____

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

- ☒ Sketchbook – esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

- ☒ Sim Qual etapa? No início do processo de criação ☐ Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

- ☒ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

☒ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

- ☐ Positivo Por Quê? _____
- ☒ Negativo Por Quê? Porque para mim o desenho feito a mão é mais rápido que o digital, então fica mais fácil de testar as primeiras idéias

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

Apresento em forma de desenho digital e montagens. Como trabalho com decoração, as vezes o cliente vendo apenas o desenho da estampa não consegue visualizar como uma peça pronta, então uma simulação se faz necessária

☐ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: DANIELA DELGADO

Cargo: CONSULTORA DE MARKETING DE MODA

1. Breve relato do seu trabalho Atual:

Presto serviço a empresas de Moda, sobretudo confecções e lojas, com ênfase em branding.

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

☐ Desenho ☐ Recorte/colagem

☐ Moulage ☐ Peça Pronta

☐ Outros: Quais? Não utilizo

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

☐ Scketchbook –esboços ☐ Desenho de Técnico Moda

☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital

☐ Desenho de Moda Digital ☒ Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

☐ Sim Qual etapa? _____ ☒ Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

☐ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☒ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

☐ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

☒ Positivo Por Quê? Devido as combinações possível e o arquivamento das informações, o setor criativo ganha agilidade e até mais criatividade com as combinações já existentes.

☐ Negativo Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

Geralmente indico ao departamento de estilo quais os problemas e possíveis soluções em uma peça, bem como a adequação dela ao público alvo via relatórios e apresentação de matéria-prima compatível, quando necessário.

☐ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☒ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Danilo Vianna

Cargo: Estilista e professor de Moda

1. Breve relato do seu trabalho Atual:

Desenvolvimento de figurinos para carnaval e lecionando para o ensino técnico de Moda

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

(x) Desenho

() Recorte/colagem

() Moulage

() Peça-Pronta

() Outros Quais? _____

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

() Sketchbook – esboços

() Desenho de Técnico Moda

(x) Desenho de Moda

() Desenho de Técnico Moda Digital

(x) Desenho de Moda Digital

() Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

(x) Sim Qual etapa? Em todo o desenvolvimento () Não

() Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

☐ Esboços	☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

☐ Esboços	☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

- ☒ Positivo Por Quê? Agiliza a comunicação em todos os setores de criação
- ☐ Negativo Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

Ilustração de moda, para fixar a atenção do cliente

☐ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☒ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

PESQUISA

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Dircinei de Moraes Thomazelli

Cargo: Profa. de Modelagem, Moulage, Costura e Desenho de Moda

1. Breve relato do seu trabalho Atual: Atuo como docente na área de moda, ministrando as disciplinas:

- **Modelagem industrial básica e avançada:** Explico as etapas da modelagem planasobmedida ou tabela de medidas ABNT. Utilizonesta perspectiva os métodos geométricosdo SENAC, SENAI e gabaritos MAXIMOLDE aplicados no ensino aprendizagem, da silhueta do vestuário feminino e masculino. Ensino elaborar a ficha técnica de modelagem.
- **Moulage:** Explico a cartela de tecidos, análise do modelo eo caimento desejado sob o manequim. Utilizo alfinetes, caneta para tecido ou giz de alfaiate nas transposições da pence fundamental e de correção na adaptação de modelos femininos no segmento de moda festa/desfile.
- **Costura:** Explico como confeccionar peça-piloto nos segmentos: social, esporte, lingerie, praia, malharia, infantil, alfaiataria e festa/desfile.
 Oriento a cartela de tecidos sobre gramatura, composição, utilização, público alvo, etc., bem como, a cartela de cores.
 Ensino elaborar a ficha técnica de costura.
- **Desenho de Moda:** Explico a composição das cores, desenho de observação, proporção da anatomia humana e estilização de croquis feminino, masculino e infantil. Explico a percepção para a técnica de desenharluz e sombra (elementos que projetam volume, forma e realismo) eaplico exercício de escala tonal.
 Utilizo as técnicas de pinturas comgrafites, aquarela, guache, giz pastel, magic-color, lápis de cor, etc.

Ensino no desenho de ilustração e desenho digital, a complexidade da representação dos tecidos, no caimento diferenciado, nas texturas e na criação de estampas ilustradas, vetoriais e fotográficas. Explico a contextualização do desenho técnico e vetorial em Corel Draw e Adobe Photoshop. Ensino a elaborar a ficha técnica de produto no Corel Draw X6.

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

- ☐ Desenho ☐ Recorte/colagem
☐ Moulage ☐ Peça Pronta

☒ Outros Quais? Ênfase que é imprescindível para começar desenvolver o processo criativo, que a pesquisa seja uma constante na vida do designer, bem como, a busca do conhecimento e atualização, definem o sucesso da coleção.

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

- ☒ Sketchbook – esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☒ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

- ☒ Sim Qual etapa? _____

Com certeza, após considerar o perfil do consumidor (público alvo) da marca, preparo o Painel do Público alvo, Painel de Segmento, defino o Tema de Inspiração, elaboro o Mapa Mental, Petit Cahier, Painel Semântico, Pesquisa de Tendências, Cartela de Cores, Cartela de Tecidos e Cartela de Silhueta. A partir destas etapas estou ciente para desenvolver um novo produto de moda, inicio o desenho dos esboços e croquis dos modelos da coleção nos segmentos de moda básica, fashion ou vanguarda. Lembro que os desenhos das peças da coleção, devem conversar entre si.

- ☐ Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

☐ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

☒ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☒ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

- ☒ Positivo Por Quê?

Considero que o desenho de moda digital é um recurso indispensável no processo criativo, sendo uma das ferramentas mais importantes no desenvolvimento de uma coleção, com uma linguagem que define clareza e objetividade através da representação gráfica do desenho de moda digital elaborado através do Corel Draw, Corel Painter, Adobe Photoshop e Adobe Illustrator, onde desenvolve recursos com maior precisão dos detalhes de textura de tecidos, aviamentos e outros, bem como agiliza o tempo despendido na criação. Vale ressaltar, que a contextualização da criação, propõe aos profissionais de moda habilidades no traço de esboços e desenhos, bem como, domine os softwares e suas ferramentas digitais no uso do desenho técnico e vetorial.

- ☐ Negativo Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

Apresento juntamente com a equipe de criação na Reunião de Definição, a proposta de coleção, onde demonstro as etapas do processo criativo, inclusive desenho de croquis dos modelos para as categorias básica, fashion e vanguarda, desenhos técnicos, estimativa de preço por peça, sugiro alterações que facilitem a produção, também apresento um número maior de croquis estimado na Reunião de

Planejamento, pois alguns croquis podem ser excluídos. Vale lembrar, que nessa reunião participam o designer, o profissional de custos da empresa, o diretor comercial e o diretor industrial.

☐ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☒ Desenho de Moda	☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Gisele Pericinotto

Cargo: Designer de Moda

1. Breve relato do seu trabalho Atual:

Trabalho na indústria têxtil. Diretamente com fios e linhas, no qual crio e desenvolvo peças para artesanato e moda destinadas à publicações em revistas do segmento.

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

☒ Desenho ☐ Recorte/colagem

☐ Moulage ☐ Peça Pronta

☐ Outros: Quais? _____

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

☒ Sketchbook –esboços ☒ Desenho de Técnico Moda

☒ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital

☒ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

☒ Sim Qual etapa? Utilizo, em todas as etapas, começo com a ideia inicial em um esboço, em seguida passo a ideia para o computador no qual utilizo o desenho técnico e artístico quando necessário.

☐ Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

- ☒ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☒ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

- ☒ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☒ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

- ☐ Positivo Por Quê?
☒ Negativo Por Quê? Para o processo criativo não flui muito, as ideias são rápidas; então em projetos eu utilizo o desenho livre transmito toda a essência com papel, caneta ponta porosa ou lápis. Prefiro desenho livre por tornar a atividade dinâmica e para garantir que nenhuma inspiração se perca, após esse processo dou início ao desenho digital. Se eu começar pelo desenho digital perco grandes ideias e corre o risco de não transmitir a alma do projeto no trabalho a ser desenvolvido.

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

O produto final sempre é apresentado digitalmente, seja em desenho técnico ou artístico, mas sempre início com o desenho a mão livre.

- ☐ Esboços ☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☒ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Gleisy Pericnatto

Cargo: Designer Têxtil/ Designer de produtos

1. Breve relato do seu trabalho Atual: Atualmente desenvolvo estampas para marcas do grupo: Valdac, Siberian, Crawford e SS Rio

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

☒ Desenho ☐ Recorte/colagem

☐ Moulage ☐ Peça Pronta

☐ Outros: Quais? _____

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

☒ Sketchbook –esboços ☐ Desenho de Técnico Moda

☒ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital

☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

☒ Sim Qual etapa? Todas as etapas ☐ Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

- ☐ Esboços ☒ Desenho de Técnico Moda
- ☐ Desenho de Moda ☒ Desenho de Técnico Moda Digital
- ☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

- ☐ Esboços ☒ Desenho de Técnico Moda
- ☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
- ☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

- ☒ Positivo Por Quê? Por que otimiza a visualização aproximando-a do produto final
- ☐ Negativo Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

Atualmente apresento o desenho digital (templates)

- ☐ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
- ☐ Desenho de Moda ☒ Desenho de Técnico Moda Digital
- ☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome HELENA AKEMI KAVANO

Cargo: ESTILISTA

1. Breve relato do seu trabalho Atual:Desenvolvimentos de camisetas em meia malha circular.Desenvolvimento de estampas para camisetas infantil em silk screen, usando o programa corell draw, além de desenhos para bordados à máquina.

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

☒ Desenho ☐ Recorte/colagem

☐ Moulage ☐ Peça Pronta

☐ Outros Quais? _____

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

☒ Scketchbook –esboços ☐ Desenho de Técnico Moda

☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital

☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

☒ Sim Qual etapa?Desdea criação da peça até o desenho a ser estampado. ☐
☐ Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem;

- ☐ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☒ Desenho de Moda ☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

- ☐ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☒ Desenho de Moda ☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

- ☒ Positivo Por Quê? É mais rápido e pode-se acrescentar mais detalhes.
☐ Negativo Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

Desenho de moda para uma visão geral e de moda digital para detalhes específicos

- ☐ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☒ Desenho de Moda ☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Helaina Nobrega

Cargo: Estilista

1. Breve relato do seu trabalho Atual: -

Criação e Desenvolvimento do Produto de Vestuário

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

- ☒ Desenho ☐ Recorte/colagem
- ☐ Moulage ☐ Peça Pronta
- ☐ Outros Quais? _____

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

- ☒ Sketchbook – esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
- ☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
- ☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

- ☒ Sim Qual etapa? Criação e Desenvolvimento ☐ Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

- ☐ Esboços
 ☒ Desenho de Técnico Moda
☒ Desenho de Moda
 ☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital
 ☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

- ☐ Esboços
 ☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda
 ☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital
 ☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

- ☒ Positivo Por Quê? Agilidade ao processo
☐ Negativo Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

- ☐ Esboços
 ☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda
 ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital
 ☐ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Frank Lopes & Oliveira
Cargo: Rafa Especialista

1. Breve relato do seu trabalho Atual: -

Aulas expositivas e dialéticas
com material próprio e de
pesquisa.

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

- () Desenho (X) Recorte/colagem
() Moulage () Peça Pronta
() Outros - Quais? _____

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

- (X) Sketchbook – esboços () Desenho de Técnico Moda
() Desenho de Moda () Desenho de Técnico Moda Digital
() Desenho de Moda Digital () Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

- (X) Sim Qual etapa? Primeiro Esboço. () Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

☒ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

☐ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☒ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

- ☒ Positivo Por Quê? praticidade
- ☐ Negativo Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

busco referências para melhor
expor minhas ideias, desistos.

☐ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☒ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Ivy Morin Viani

Cargo: Coordenadora de estilo

1. Breve relato do seu trabalho Atual: Sou coordenadora de estilo do grupo Erva Doce, temos 3 marcas, faço viagens de pesquisa, pesquisa na internet desfiles e varejo, mais o feeling, e direciono cada compradora passando um plano em cima do mix de produto com o que tem que ser desenvolvido para cada marca

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

(☒) Desenho() Recorte/colagem

() Moulage(☒) Peça Pronta

() Outros Quais? _____

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

(☒) Scketchbook –esboços() Desenho de Técnico Moda

() Desenho de Moda() Desenho de Técnico Moda Digital

() Desenho de Moda Digital() Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

(☒) Sim Qual etapa? ficha de produto

() Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

- ☐ Esboços ☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda Digital ☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

- ☐ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

☒ Positivo Por Quê? Mais preciso e sem interferências

☐ Negativo Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

Ficha técnica com desenho técnico

- ☐ Esboços ☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Jaqueline Oliveira

Cargo: ASSISTENTE DE ESTILO

1. Breve relato do seu trabalho Atual: PREENCHIMENTO DE FICHAS TÉCNICAS E DESENHO

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

(X) Desenho() Recorte/colagem

() Moulage() Peça Pronta

() Outros Quais? _____

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

() Scketchbook –esboços() Desenho de Técnico Moda

() Desenho de Moda(X) Desenho de Técnico Moda Digital

() Desenho de Moda Digital() Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

(x) Sim Qual etapa? criação () Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

- ☐ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

- ☐ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

- ☒ Positivo Por Quê? FACILIDADE NAS BASES
☐ Negativo Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

- ☐ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☒ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Kassim M. GhendourCargo: Professor

1. Breve relato do seu trabalho Atual: -

- ° Gerente de Desenvolvimento de Produtos
- ° Designer de Moda
- ° Figurinista e produtor de moda
para publicidade e TV.

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

- ☒ Desenho () Recorte/colagem
☒ Moulage () Peça Pronta
☐ Outros Quais? _____

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

- ☒ Sketchbook – esboços ☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda () Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital () Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

- ☒ Sim Qual etapa? esboços, desenho final ^(Cloo Draw) () Não
e ficha Técnica

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

- ☐ Esboços
 ☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda
 ☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital
 ☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

- ☐ Esboços
 ☒ Desenho de Técnico Moda
☒ Desenho de Moda
 ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital
 ☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

- ☒ Positivo Por Quê? Melhor computação das propostas de cada modelo
☐ Negativo Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

Croqui e desenho técnico digital

- ☐ Esboços
 ☒ Desenho de Técnico Moda
☒ Desenho de Moda
 ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital
 ☐ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: LOLIANE DAVID COLPASCargo: PROPRIETÁRIA

1. Breve relato do seu trabalho Atual: -

MEU TRABALHO CONSISTE EM TRANSFORMAR RESÍDUOS EM ACESSÓRIOS DE MODA, E JOIAS PRINCIPALMENTE DE PAPEL E TECIDOS SINTÉTICOS

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

☐ Desenho ☐ Recorte/colagem

☐ Moulage ☐ Peça Pronta

☒ Outros Quais? OS FORMATOS DAS CONTAS INSPIRAM A CRIAÇÃO

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

☒ Sketchbook – esboços ☐ Desenho de Técnico Moda

☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital

☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

☒ Sim Qual etapa? NO INÍCIO PARA TER NOÇÃO DO RESULTADO ☐ Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

☒ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☒ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

☒ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

- ☒ Positivo Por Quê? TECNOLOGIA DEFINE O FUTURO
- ☐ Negativo Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

COMO TRATA-SE DE LOJAS APRESENTO
PILONTAS

☐ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☒ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Luís Alves

Cargo: ESTILISTA

1. Breve relato do seu trabalho Atual:

Desenvolvimento em Jeans e Modelagem

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

☒ Desenho ☐ Recorte/colagem

☐ Moulage ☐ Peça Pronta

☐ Outros Quais? _____

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

☐ Scketchbook –esboços ☒ Desenho de Técnico Moda

☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital

☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

☒ Sim Qual etapa? Construção da peça Piloto ☐ Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

☐ Esboços	☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

☐ Esboços	☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

- ☒ Positivo Por Quê? Porque agiliza o processo de criação
- ☐ Negativo Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

☐ Esboços	☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: MARIA Goretti da Silva

Cargo: Designer de Moda

1. Breve relato do seu trabalho Atual:

O foco principal de meu trabalho é a modelagem, o processo depende muito do cliente, quando tenho liberdade para criar uso o recurso da moulage e o desenho técnico para passar as informações para a sequência de operações seguintes como prototipagem e produção, estou desenvolvendo uma coleção de roupas artesanais onde tenho liberdade para criar novos volumes, neste caso a modelagem tridimensional é a mais adequada, vou responder pensando neste cliente.

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

- () Desenho () Recorte/colagem
 (x) Moulage () Peça Pronta
 () Outros: Quais? _____

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

- (x) Scketchbook –esboços () Desenho de Técnico Moda
 () Desenho de Moda () Desenho de Técnico Moda Digital
 () Desenho de Moda Digital () Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

- (X) Sim Qual etapa? Esboços para o processo de criação e desenho técnico para a orientação da montagem () Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

☐ Esboços	☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

☐ Esboços	☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

- ☒ Positivo Por Quê? Rapidez, clareza e qualidade (Desde que se tenha domínio dos programas, que não é o meu caso)
- ☐ Negativo Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

Raramente entrego desenho, geralmente meu cliente já quer ver a peça pronta, o desenho faz parte do processo.

☐ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☒ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Michele Cardozo Machado

Cargo: Coordenadora Comercial de moda

1. Breve relato do seu trabalho Atual: Coordenação da equipe comercial, análise de carteira de pedidos e vendas, acompanhamento de pilotos, mustagem de preços para venda, planejamento de produção junto à fábrica.

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

() Desenho(x) Recorte/colagem

() Moulage() Peça Pronta

() Outros Quais? _____

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

() Scketchbook –esboços(x) Desenho de Técnico Moda

() Desenho de Moda() Desenho de Técnico Moda Digital

() Desenho de Moda Digital() Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

(x) Sim Qual etapa? Meio de fim da coleção () Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

- ☐ Esboços ☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

- ☐ Esboços ☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

☒ Positivo Por Quê? Padroniza as informações, fazendo com que a leitura seja clara

☐ Negativo Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

- ☐ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☒ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Monayna Pinheiro

Cargo: Professora de moda

1. Breve relato do seu trabalho Atual:

Trabalho em duas instituições de ensino, no ensino técnico e cursos de extensão e no ensino superior, ministro diversas disciplinas ligadas a área de Planejamento de Coleção, Pesquisa de Moda, Produção, Visual Merchandising.

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

- (x) Desenho (x) Recorte/colagem
 (x) Moulage (x) Peça Pronta
 () Outros Quais? _____

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

- (x) Scketchbook – esboços (x) Desenho de Técnico Moda
 (x) Desenho de Moda () Desenho de Técnico Moda Digital
 () Desenho de Moda Digital () Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

- (x) Sim Qual etapa? Mas eu trabalho principalmente com desenhos técnico.
 () Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

☐ Esboços	☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo.

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

☒ Esboços	☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

- ☐ Positivo Por Quê? _____
- ☒ Negativo Por Quê? Eu gosto das representações do desenho técnico moda digital, pois ele fica mais limpo e claro. Mas o desenho de Moda digital fica pobre em termos de representação, pois tende a ficar mais infantilizado e sem grande volumetria.

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

Os dois croquis a mão + fica técnica com desenho Planificado.

☐ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☒ Desenho de Moda	☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: RAFAEL DIAS PLATA

Cargo: PROFESSOR UNIVERSITÁRIO E ESTILISTA AUTÔNOMO

1. Breve relato do seu trabalho Atual:

ATUALMENTE TRABALHO COMO PROFESSOR UNIVERSITÁRIO NA ÁREA DE MODA MAS ATUO TAMBÉM COMO ESTILISTA AUTÔNOMO E FREELANCER EM ALGUNS PROJETOS.

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

() Desenho(X) Recorte/colagem

() Moulage() Peça Pronta

() Outros Quais? _____

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

(X) Scketchbook –esboços() Desenho de Técnico Moda

() Desenho de Moda() Desenho de Técnico Moda Digital

() Desenho de Moda Digital() Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

(X) Sim Qual etapa? NA CRIAÇÃO DE NOVAS PEÇAS

() Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

- ☐ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

- ☐ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

- ☒ Positivo Por Quê? O DESENHO TÉCNICO DIGITAL MOSTRA DE MANEIRA MAIS CLARA OS DETALHES DA PEÇA
☐ Negativo Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

COSTUMO APRESENTAR EM FORMA DE DESENHOS TÉCNICOS DIGITAIS SEGUIDOS DE ALGUNS ESBOÇOS E/OU DESENHOS DE MODA ILUSTRADOS À MÃO

- ☐ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☒ Desenho de Moda ☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Ricardo Brito Almeida

Cargo: Gerente de Desenvolvimento de Produto

1. Breve relato do seu trabalho Atual:

- Gerenciamento de produto;
- Acompanhamento de produção de produtos importados;
- Definição do *mix* de produtos da empresa;
- Coordenação da equipe de criação;
- Criação de padronagens de estamparia.

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

- (☒) Desenho () Recorte/colagem
- () Moulage () Peça Pronta
- () Outros Quais? _____

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

- () Sketchbook –esboços () Desenho de Técnico Moda
- () Desenho de Moda (☒) Desenho de Técnico Moda Digital
- () Desenho de Moda Digital () Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

- (☒) Sim Qual etapa? Desenvolvimento de padronagens de estamparia
- () Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

- ☐ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☒ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

- ☐ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

☒ Positivo. Por Quê? Dinamiza o tempo durante o processo criativo, através das ferramentas disponíveis nos *softwares*, por exemplo, *Corel Draw*, *Ilustrator* e *Photoshop*.

☐ Negativo. Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

Durante o processo de desenvolvimento de produto, o desenho é aplicado ao tecido, através das técnicas de estamparia, e este é apresentado ao cliente como produto final.

- ☐ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☒ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Roberto Dias

Cargo: Modelista

1. Breve relato do seu trabalho Atual:

Modelagem de peças adulto e infantil, no segmento jeanswear

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

(☒) Desenho() Recorte/colagem

() Moulage(☒) Peça Pronta

() Outros Quais? Fotos

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

(☒) Sketchbook –esboços(☒) Desenho de Técnico Moda

() Desenho de Moda(☒) Desenho de Técnico Moda Digital

() Desenho de Moda Digital() Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

(☒) Sim Qual etapa? Ficha Técnica() Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem;

- ☐ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

- ☐ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

- ☒ Positivo Por Quê? Mais claro, evita muitos ruídos no processo
☐ Negativo Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

Peça pronta

- ☐ Esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☒ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Robson Alves dos Santos
Cargo: Professor

1. Breve relato do seu trabalho Atual: -

Desenvolvo pesquisa sobre Design Vernacular, com ênfase na cultura popular. Ministro aulas de Design e Cultura, Metod Visual e Técnicas de Representação.

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

- ☒ Desenho () Recorte/colagem
() Moulage () Peça Pronta
☒ Outros Quais? Esboços (Texto, linhas, cores)

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

- ☒ Sketchbook – esboços () Desenho de Técnico Moda
() Desenho de Moda () Desenho de Técnico Moda Digital
() Desenho de Moda Digital () Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

- ☒ Sim Qual etapa? Organização das ideias, Design Thinking e esboços criativos. () Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

☐ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☒ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

☒ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

- ☐ Positivo Por Quê? _____
- ☒ Negativo Por Quê? O desenho manual dá base para o desenho digital

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

☐ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☒ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Rubens de Oliveira PasettiCargo: DESIGNER/PROFESSOR

1. Breve relato do seu trabalho Atual: -

DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS NAS ÁREAS
DE PRINCÍPIO E PRODUTO. PROFESSOR
UNIVERSITÁRIO NOS CURSOS DE DESIGN

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

☐ Desenho☐ Recorte/colagem☐ Moulage☐ Peça Pronta☒ Outros Quais? PESQUISA

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

☒ Sketchbook – esboços☐ Desenho de Técnico Moda☐ Desenho de Moda☐ Desenho de Técnico Moda Digital☐ Desenho de Moda Digital☐ Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

☒ Sim Qual etapa? EM TODAS AS ETAPAS ☐ Não
DA CRIAÇÃO ATÉ
CONSTRUÇÃO DE
MODELOS E PROTOTÍPOS

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

☒ Esboços

☒ Desenho de Técnico Moda

☐ Desenho de Moda

☒ Desenho de Técnico Moda Digital

☐ Desenho de Moda Digital

☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

☒ Esboços

☐ Desenho de Técnico Moda

☐ Desenho de Moda

☐ Desenho de Técnico Moda Digital

☐ Desenho de Moda Digital

☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

☒ Positivo Por Quê? MAS DEVE ACONTECER DEPOIS DO ESBOÇO

☐ Negativo Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

O PRODUTO FINAL, NORMALMENTE É UM MODELO FÍSICO, MAS PARA APROVAÇÃO DE CONCEITOS A APRESENTAÇÃO É

☐ Esboços

☐ Desenho de Técnico Moda

☐ Desenho de Moda

☐ Desenho de Técnico Moda Digital

☒ Desenho de Moda Digital

☐ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Simone Fabiana de Souza

Cargo: EVENTOS - Sócia ~~Gerente~~ Gerente

1. Breve relato do seu trabalho Atual: -

Organização de eventos incluindo cenários e figurinos.
Criação de cenários e figurinos da Cia teatral
"Quem-te-vestiu?"

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

- () Desenho (X) Recorte/colagem
 () Moulage () Peça Pronta
 () Outros Quais? _____

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

- (X) Sketchbook – esboços () Desenho de Técnico Moda
 () Desenho de Moda () Desenho de Técnico Moda Digital
 () Desenho de Moda Digital () Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

- (X) Sim Qual etapa? Desenvolvimento da Peça () Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

☒ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

☐ Esboços	☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

- ☐ Positivo Por Quê? _____
- ☒ Negativo Por Quê? Acredito que o desenho a mão é mais inspirador. Para o desenho digital é preciso muita técnica e conhecimento do programa.

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

Com desenho de moda e algumas explicações no desenho.

☐ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☒ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Tatiane Lopes

Cargo: Supervisora na Área Têxtil

1. Breve relato do seu trabalho Atual: Supervisiono os representantes das regiões: Paraná, Santa Catarina, Rio Grande do Sul, Fortaleza e São Paulo

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

- ☐ Desenho ☐ Recorte/colagem
☐ Moulage ☐ Peça Pronta
☒ Outros Quais? Pesquisando o mercado, pelos grandes centros comerciais.

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

- ☒ Scketchbook – esboços ☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

- ☒ Sim Qual etapa? No Início ☐ Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

- ☐ Esboços ☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

☐ Esboços	☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

☒ Positivo Por Quê? Agiliza o trabalho e temos como efetuar mudanças muito mais rápidas

☐ Negativo Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

Após o desenvolvimento do produto e realizado o processo de criação junto a necessidade do cliente, conclui-se a idéia e apresento por desenho técnico.

☐ Esboços	☒ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☐ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

PESQUISA: aplicação de alguns dos diversos desenhos no Design de Moda

Nome: Urubatan Crespo Fabiano

Cargo: Design de bolsas / Professor Universitário

1. Breve relato do seu trabalho Atual:

Instrutor do curso Estilista de bolsas (SENAI /SP) e Professor Universitário (FAMOSP e Faculdade Brasil).

2. Como você começa a desenvolver suas criações?

☐ Desenho ☐ Recorte/colagem

☐ Moulage ☐ Peça Pronta

☒ Outros Quais? Pesquisa de Materiais e shapes.

3. Qual processo de desenho utiliza para começar seu processo criativo:

☒ Sketchbook – esboços ☐ Desenho de Técnico Moda

☐ Desenho de Moda ☐ Desenho de Técnico Moda Digital

☐ Desenho de Moda Digital ☐ Não utilizo

4. Você utiliza o processo de desenho em alguma etapa da criação?

☒ Sim Qual etapa? Após o estágio de pesquisa em todas as demais etapas anteriores a produção da peça piloto. ☐ Não

5. Qual processo de desenho utiliza para transmitir suas idéias ao setor de modelagem:

☐ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

6. Para você, qual o tipo de desenho, que mais colabora para a agilidade no processo produtivo do desenvolvimento de produto?

☐ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo

7. Como você considera o desenho digital para o processo criativo?

☒ Positivo Por Quê? Além de garantir precisão e facilidade de armazenagem das criações (croquis) ele confere uniformidade, clareza e rapidez na apresentação da coleção.

☐ Negativo Por Quê? _____

8. Como você apresenta seu produto final ao seu cliente? Se utilizar o desenho, indicar qual deles emprega:

Dependendo do cliente e da proposta escolho portfólio com peças (shapes) desenhadas à mão eu totalmente digitalizadas.

☐ Esboços	☐ Desenho de Técnico Moda
☐ Desenho de Moda	☒ Desenho de Técnico Moda Digital
☐ Desenho de Moda Digital	☐ Não utilizo