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

FABIANA DOS SANTOS PATRÍCIO

**Desenho de moda: processos criativos na representação visual
da figura humana e do vestuário**

São Paulo
2017

FABIANA DOS SANTOS PATRÍCIO

**Desenho de moda: processos criativos na representação visual
da figura humana e do vestuário**

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 11 de setembro de 2017. 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:
Têxtil e Moda

Orientadora:
Prof^a. Dr^a. Maria Sílvia Barros de Held

São Paulo

2017

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)

Patrício, Fabiana dos Santos

Desenho de moda : processos criativos na representação visual da figura humana e do vestuário / Fabiana dos Santos Patrício ; orientadora, Maria Sílvia Barros de Held. – São Paulo, 2017
102 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. Moda. 3. Criação artística. 4. Corpo humano - Representação. I. Held, Maria Sílvia Barros de, orient. II. Título.

CDD 22.ed. – 741.672

Nome: PATRICIO, Fabiana dos Santos.

Título: Desenho de moda: processos criativos na representação visual da figura humana e do vestuário

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:
Têxtil e Moda

Aprovado em: 11/09/2017

Banca Examinadora

Prof. Dr. João Paulo Pereira Marcicano

Universidade de São Paulo. Escola de Artes, Ciências e Humanidades

Prof^a. Dr^a. Regina Lara Silveira Mello

Universidade Presbiteriana Mackenzie. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo

Prof^a. Dr^a. Catarina Isabel Grácio

Universidade Beira Interior. Faculdade de Artes e Letras.

Dedico aos meus pais, José Carlos (in memoriam) e Vaudete, pelo exemplo de vida e pelo incentivo. Ao meu marido Cleiton, pelo seu amor e por sempre acreditar em mim e me apoiar a realizar meus sonhos.

Agradecimentos

A deus, em primeiro lugar, por me guiar e me dar força para seguir no caminho traçado por ele.

Ao meu marido Cleiton, por toda paciência e por me encorajar e me incentivar nos momentos de maiores desafios, e a toda sua família pelo apoio e carinho.

À minha mãe, Vaudete, aos meus irmãos e suas famílias, o meu agradecimento pelo carinho, torcida e incentivo.

Ao meu pai, em memória, por ser minha fonte inspiradora e de motivação para seguir adiante, sempre com o objetivo de te dar orgulho, seja onde estiver.

À minha orientadora e professora, Dr^a. Maria Sílvia Barros de Held, o meu eterno e mais sincero agradecimento pela confiança, acolhimento, por ser minha fonte de inspiração e pelos momentos dispostos na orientação deste trabalho.

Às professoras Dr^a. Regina Lara Silveira Mello e Dr^a. Catarina Isabel Grácio de Moura e ao professor Dr. João Paulo Pereira Marcicano, que gentilmente aceitaram fazer parte da banca de defesa desta dissertação; seus conhecimentos enriqueceram a avaliação deste trabalho.

À Fundação de Amparo do Estado de São Paulo, pela concessão da bolsa de mestrado e pelo apoio financeiro para realização desta pesquisa.

À Escola de Artes, Ciências e Humanidades e à Universidade de São Paulo, pela oportunidade de realização do curso de mestrado.

Aos docentes da universidade que contribuíram e compartilham seus conhecimentos, e a todos os funcionários e amigos que aqui fiz, por me auxiliaram nas diversas etapas desta jornada.

"Criatividade é apenas conectar coisas, e as ideias mais originais são aquelas que juntam conceitos diferentes entre si. Por isso, o melhor para ser mais inventivo é explorar o mundo. E, enquanto estiver aprendendo, prestar atenção ao modo como isso acontece".

(SAWYER, 2008, p. 2)

RESUMO

PATRÍCIO, Fabiana dos Santos. **Desenho de moda**: processos criativos na representação visual da figura humana e do vestuário. 2017. 102 f. Dissertação (Mestrado em Ciências) – Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. Versão Corrigida.

Esta pesquisa tem como objetivo mapear e demonstrar diferentes formas de representação visual da figura humana, tais como esboços, croquis, desenhos técnicos e ilustrações, no campo do *design* de moda, com o emprego de recursos expressivos manuais e digitais, a fim de destacar aspectos relevantes como os processos criativos específicos na utilização do desenho como ferramenta de expressão. Visa esclarecer os processos e técnicas que se adequem melhor aos parâmetros do pensamento criativo. Na moda, as técnicas de representação visual são compostas por um conjunto de procedimentos e métodos apresentados por características e funções específicas durante a execução de um projeto - conceituação, concepção e apresentação de proposta. Ao considerar esse tipo de representação uma fonte da expressão criativa, percebe-se a importância de desenvolver seus fundamentos para moda. Com isto, realizou-se um mapeamento, coleta e classificação de diversos registros e documentos que continham representações da figura humana e do vestuário por meio do desenho, a fim de identificar aspectos relevantes, tais como as modalidades, as técnicas, tipos de linguagem, emprego de recursos expressivos etc., na confecção do desenho enquanto meio de expressão dos conceitos de um projeto de moda. Para tanto, foram pesquisados autores como Saywer, Bonsiepe, Alencar, Munari, entre outros, que dedicaram seus estudos à abordagem de temas como criatividade humana, estágios do processo criativo e metodologias; e também autores como Hopkins, Gragnato, Medeiros, entre outros, que estudam as questões relevantes sobre desenho na moda.

Palavras-chave: Desenho. Moda. *Design*. Ilustração. Criação.

ABSTRACT

PATRÍCIO, Fabiana dos Santos. **Fashion design**: creative processes in the visual representation of the human figure and clothing. 2017. 102 p. Dissertation (Master's Degree in Science) – School of Arts, Science and Humanities, University of São Paulo, São Paulo, 2017. Corrected Version.

This research aims to map and demonstrate different forms of visual representation of the human figure, such as sketches, technical drawings and illustrations, in the fashion design field, using manual and digital expressive resources, in order to highlight some relevant aspects as the specific creative processes in the use of drawing as an expression tool. It aims to clarify the processes and techniques that suit better to the creative thought parameters. In fashion, the visual representation techniques consist of a set of procedures and methods presented by specific characteristics and functions during a project execution - conceptualization, conception and proposal presentation. By considering this type of representation a creative expression source, it is possible to notice the importance of developing its fashions foundations. Therefore, a mapping, collection and description of several registers and documents were accomplished. These documents contained representations of the human figure and his clothing through drawings in order to identify relevant aspects, such as modalities, techniques, types of language, expressive resources use etc, in the drawing composition as a way of expressing the concepts of a fashion project. To this research some authors were studied as Saywer, Bonsiepe, Alencar, Munari among others who dedicated their studies to the approach of themes such as human creativity, creative process stages and methodologies; and also authors such as Hopkins, Gragnato, Medeiros among others who study relevant questions about fashion drawings.

Keywords: Drawing. Fashion. Design. Illustration. Creation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Processo de esboços – fase de geração de ideias	35
Figura 2 – Exemplos de croquis – fase de planejamento	36
Figura 3 – Desenho técnico em moda – fase de execução	37
Figura 4 – Ilustração de Moda – fase de finalização	38
Figura 5 – O Homem Vitruviano.....	41
Figura 6 – Ilustrações de Sônia Delaunay, Paul Poiret e Erté	42
Figura 7 – Figura humana com novas proporções	43
Figura 8 – Processo construtivo de Eduardo Gonzaga.....	44
Figura 9 – Esquema estrutural da figura humana	44
Figura 10 – Escala de gradiente do tipos de lápis	48
Figura 11 – Alguns tipos de borrachas	49
Figura 12 – Efeitos criados por ferramentas de esfumar	50
Figura 13 – Desenhos feitos com lápis de cor	51
Figura 14 – Ilustração com técnica mista	53
Figura 15 – Croqui feito com caneta e marcadores	54
Figura 16 – Estudo de efeitos com caneta e marcadores	55
Figura 17 – Desenhos feitos em <i>softwares</i> de edição gráfica	56
Figura 18 – Exemplo de esboço	58
Figura 19 – <i>Sketch in color</i>	59
Figura 20 – Esboço feito à caneta	61
Figura 21 – Construindo o corpo por formas básicas e sólidas	62
Figura 22 – Linha de equilíbrio e linha de ritmo	63
Figura 23– Estrutura rítmica e linhas de base esquelética da figura humana	64
Figura 24 – Base esquelética sobre referência fotográfica.....	64
Figura 25 – Estrutura corporal geometrizada.....	65
Figura 26 – Traços construtivos da figura humana	66
Figura 27 - Processo evolutivo de traços	67
Figura 28 – Exemplos de croquis de moda	68
Figura 29 – Movimento rítmico corporal de modelo de moda	70

Figura 30 – Movimento de rotação e contra rotação	71
Figura 31 – Bonecos articulados para desenho	72
Figura 32 – Volume por meio do efeito luz e sombra	74
Figura 33 – Moda e as cores Pantone®	75
Figura 34 – Marcadores Copic® e as cores Pantone®	76
Figura 35 – Os quatro fatores do caimento do tecido	77
Figura 36 – Esboço de figuras vestidas	78
Figura 37 – Desenhos de listras em tecidos	79
Figura 38 – Desenho técnico sobre base de corpo	81
Figura 39 – Técnica do papel vegetal para desenho técnico manual	82
Figura 40 – Representação do caimento do tecido em desenho técnico	83
Figura 41 – Diagrama 1 – Os elementos e seus efeitos	85
Figura 42 – Diagrama 2 – Materiais, processos e resultados	86
Figura 43 – Diagrama 3 – Processos digitais e reprodução por foto-imagem	87
Figura 44 – Composição Visual em moda	89

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
2	OBJETIVOS.....	15
3	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	16
4	ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO.....	18
5	PROCESSO CRIATIVO E <i>DESIGN</i>.....	20
5.1	CRIATIVIDADE E PROCESSO CRIATIVO.....	20
5.2	PROCESSO CRIATIVO, METODOLOGIA E <i>DESIGN</i>	23
5.3	CRIAÇÃO, INOVAÇÃO E <i>DESIGN</i> – CONCEITOS E REALIDADE.....	24
5.4	QUANDO A IDEIA ENCONTRA O PAPEL.....	25
6	O DESENHO COMO LINGUAGEM.....	27
6.1	EXPRESSÃO GRÁFICA E CONHECIMENTO.....	27
6.2	O VOCABULÁRIO DO DESENHO - INSTRUMENTO DE REPRESENTAÇÃO E DE COMPREENSÃO.....	28
6.3	PROJETAR DESENHANDO – UMA DISCIPLINA DO OLHAR E DO FAZER	29
6.4	COMUNICAÇÃO, EXPRESSIVIDADE E IDENTIDADE EM <i>DESIGN</i>	30
7	DESENHO DE MODA.....	32
7.1	ENTENDENDO O DESENHO DE MODA.....	32
7.2	SISTEMAS DE REPRESENTAÇÃO DO DESENHO DE MODA.....	34
8	REPRESENTAÇÃO GRÁFICA DA FIGURA HUMANA E DO VESTUÁRIO NO DESENHO DE MODA.....	39
8.1	A FIGURA HUMANA NO DESENHO DE MODA.....	39
8.2	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS EM DESIGN DE MODA.....	45
8.3	CRIANDO AS PRIMEIRAS FORMAS.....	46
8.3.1	Conhecendo os materiais e ferramentas.....	47
8.3.2	Materializando as primeiras ideias por meio do esboço.....	56
8.3.3	Desenho do corpo – a estrutura e seus componentes.....	61
8.4	CROQUI - EXPRESSÃO E SUBJETIVIDADE POR MEIO DA FIGURA HUMANA.....	67
8.4.1	Escolhendo a pose do croqui.....	69

8.4.2	Sombreamento – desenhando luz e ponto de luz, tom e valores	73
8.4.3	Adicionar cores	74
8.4.4	Adicionando roupas – o tecido, o caimento e interação com o corpo.....	76
8.5	DESENHO TÉCNICO E O CORPO HUMANO	80
8.6	ILUSTRAÇÃO DE MODA	83
8.6.1	Adicionando detalhes: acabamentos e enfeites	83
8.6.2	Desenhando uma composição: Explorando as circunstâncias e criando cenas	88
9	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	90
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	99

1 INTRODUÇÃO

A habilidade de desenhar é de grande importância para diversos profissionais como artistas, *designers*, arquitetos e outros. Ao desenhar uma figura, o modo como ela se interage com o tema, as técnicas, os processos e os materiais utilizados podem ser mais importantes do que a relação entre o desenhista e a figura retratada.

O recurso aos sistemas e processos de representação visual vem se tornando cada vez mais um meio de acesso à valorização simbólica da imagem. O ato de desenhar, em um projeto de *design*, cumpre o papel de um diversificado espectro da comunicação não verbal condicionado por sua especificidade.

A aplicação dos conhecimentos técnicos, a composição estrutural de uma imagem, proporção, perspectiva, concepção de espaço, luz e sombra, cor etc., e o processo criativo aplicado a variadas formas de representação visual são pressupostos básicos no *design*, cujo propósito é proporcionar condições eficazes de representação, comunicação e soluções de problemas visuais num determinado projeto, ou seja, é a linguagem que possibilita a expressão de ideias do *designer* para com o mercado.

Segundo Kindlein (2001), o *designer* vem, ao longo do tempo, garantindo um papel fundamental no processo de criação de produtos. Existem técnicas que o auxiliam no direcionamento do caminho a seguir, e os processos de desenvolvimento são ferramentas essenciais perante um mercado tão concorrido e restrito.

Esta dissertação, por meio de um estudo de reconhecimento, visa identificar, mapear e analisar aspectos relevantes do desenho, tais como as modalidades, as técnicas, tipos de linguagem, emprego de recursos expressivos etc., na execução do desenho da figura humana nas mais variadas formas de representação visual, manual e digital, vinculadas ao processo criativo em *design* de moda, em questões de solução visual de um produto de *design* e, conseqüentemente, em questões processuais e projetuais. Esses aspectos podem ser inseridos e identificados nas metodologias criativas já utilizadas por vários *designers* e vão favorecer o percurso criativo dos *designers* que apresentam dificuldades em manifestar-se por meio do desenho e da ilustração, já que o propósito do projeto não está focado simplesmente em relatar sobre o desenho de moda e a importância da representação visual da figura humana e do

vestuário, mas em propor aos *designers* de moda a reflexão de como desenvolver novas linguagens na utilização dos materiais, das técnicas e tecnologia disponíveis e suas modalidades perante o desenho em si. Assim, busca compreender melhor os meios e aprender a aprimorar o processo criativo diante das necessidades e das dificuldades. Também visa aprofundar o conhecimento sobre o desenho da figura humana como elemento projetual no *design* de moda, demonstrando sua contribuição nas etapas do processo criativo voltadas para o desenvolvimento de produtos têxteis e de acessórios de moda.

Salienta-se que, para demonstrar sua relevância no desenho de moda, foi de suma importância realizar pesquisa bibliográfica e revisão literária que pudessem nortear o desenvolvimento deste trabalho, a fim de direcionar o caminho a ser pesquisado. Para tanto, foram pesquisados autores como: Saywer, Bonsiepe, Alencar, Munari, entre outros, que dedicaram seus estudos à abordagem de temas como criatividade humana, estágios do processo criativo e metodologias; bem como autores como Hopkins, Gragnato, Medeiros entre outros, que estudam as questões relevantes sobre desenho na moda.

Ao relacionar as teorias estudadas e a prática desenvolvida por *designers* de moda, realizou-se o mapeamento, a coleta e a classificação de diversos registros e documentos que continham representações visuais da figura humana para divulgação de produtos/projetos de moda. Para este projeto, os desenhos foram classificados nas categorias: esboço, croqui, desenho técnico e ilustração. Todas as imagens foram coletadas de maneira aleatória, pertencendo assim a projetos, marcas e *designers* distintos. Dessa forma, buscou-se ampliar o quadro de referências visuais para coleta de dados, com a finalidade real de aumentar a possibilidade de exploração do espectro das diferentes representações sobre o assunto em questão - as diferentes formas que o desenho de moda assume ao longo do processo de criação - e propor uma reflexão sobre a adequação do desenho da figura humana e do vestuário às finalidades durante a execução de um projeto/produto de moda.

2 OBJETIVOS

Geral:

- Identificar e mapear as diferentes formas de representação visual da figura humana, tais como esboços, croquis, desenhos técnicos e ilustrações, no campo do *design* de moda, com o emprego de recursos expressivos manuais e digitais, a fim de destacar e demonstrar aspectos relevantes como meios e processos criativos específicos na utilização do desenho como ferramenta de expressão.

Específicos:

- Descobrir e identificar aspectos relevantes, tais como métodos, materiais, tecnologias etc., no mapeamento das diferentes formas de representação visual da figura humana e do vestuário;
- Coletar e analisar qualquer tipo de representação visual realizada por meio do desenho, manual ou digital, no campo do *design* de moda a fim de ressaltar seus aspectos relevantes e características específicas estabelecidas por um comparativo entre os desenhos de mesma classe, tais como esboço, croqui, desenho técnico e ilustração;
- Identificar, a partir de análise crítica sobre os procedimentos de representação visual observados, que tipos de conhecimentos os *designers* de moda precisam para usar as variadas ferramentas disponíveis e como essas ferramentas podem facilitar a execução de um projeto de *design* em moda;
- Investigar os efeitos simbólicos e estéticos do desenho em moda, com foco na construção e representação da figura humana e sua importância na interação com o vestuário.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O modelo de estudo apresentado nesta dissertação de mestrado caracteriza-se por pesquisa qualitativa. A escolha por este modelo torna-se importante neste contexto porque sua inserção preocupa-se em observar tanto a complexidade das etapas do processo criativo em moda quanto os aspectos relacionados à interpretação e execução do desenho, sobretudo na representação da figura humana.

Com foco nas diferentes formas de representações visuais dentro do processo criativo em *design* de moda, o estudo tem como objetivo verificar a validade e a relevância dos princípios e fundamentos existentes na construção do desenho da figura humana, e na sua interação e interferência na representação gráfica do vestuário junto a materiais gráficos produzidos por profissionais atuantes no mercado, baseado na utilização de documentos como pesquisas e estudos científicos, livros e tutoriais diversos, impressos ou digitais. Essa escolha foi feita em função do fenômeno apresentar-se como uma situação específica existente em um determinado grupo que, no caso deste trabalho, tem como foco os *designers* e os pesquisadores do ramo da moda. A obtenção dos dados descritos pelos documentos analisados e pelo material gráfico coletado proporciona o levantamento de opiniões e informações direcionado ao fenômeno pesquisado, envolvendo diversos fatores da comunicação entre o *designer* e quem produz, por meio do desenho nos projetos da área de moda.

A partir disso, para efetuar o levantamento das informações junto aos materiais gráficos coletados, definiu-se a escolha da observação, direta e indireta, realizada em escritórios de criação e ambientes virtuais como *blogs* e *websites* que permitiam o acesso a informações e a processos criativos que pudessem demonstrar alguns dos aspectos relevantes na construção do desenho de moda. Na questão sobre a análise e o mapeamento dos dados feitos por meio da utilização de documentos, definiu-se a realização da observação sistemática, designada também como estruturada. Planejamento, classificações por categorias de desenho, escala de relevância pelo número de repetições de determinados processos e memoriais descritivos de alguns dos processos criativos são alguns dos instrumentos que foram utilizados nessa observação. Essa coleta foi feita através de dados contidos em revistas, arquivos

científicos, livros entre outros. Para Gil (1995, p. 158) as fontes escritas na maioria das vezes são muito ricas e ajudam o pesquisador em casos que a busca de material em campo só é possível através de documentos.

Para a condução da investigação, foram selecionadas as variáveis mais significativas para esse contexto, determinadas a partir das considerações estudadas na revisão bibliográfica, de modo que pudesse ser estabelecido um roteiro de pesquisa que desse suporte ao mapeamento e registro das informações. A partir dos registros, os resultados são apresentados fazendo-se o cruzamento dos dados coletados e comparando-os simultaneamente. Uma vez que o tipo de pesquisa é caracterizado como sendo descritivo e qualitativo, a comparação dos dados se dará de forma indutiva, com base nas informações obtidas durante as observações dos processos criativos realizados pelos agentes colaboradores na pesquisa e nos documentos encontrados e analisados.

4 ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO

Um dos objetivos desta dissertação é demonstrar que o caráter expressivo do desenho de moda é resultado da interpretação que o *designer* faz dos materiais, das tecnologias e dos processos disponíveis no ambiente que está inserido, além de explicar que o desenho é capaz de assumir vários papéis no processo de criação no *design* de moda, transcrever e traduzir ideias em estágios como o da concepção de ideias, proposição de conceitos, na materialização de um produto e na interpretação do mesmo pelo cliente ou público alvo.

Na seção cinco, *Processo Criativo e Design*, é apresentado um panorama sobre criatividade e processo criativo. Parte dessa apresentação é sobre estudos e conceitos de autores como Saywer, Bonsiepe, Alencar, Munari, entre outros, que dedicaram suas pesquisas à abordagem de temas como criatividade humana, estágios do processo criativo e metodologias. Também relata a importância de compreender esses estágios e como eles podem atuar no processo criativo do *designer*. Esta seção inicia uma breve descrição de como, por meio do desenho, o ser humano materializa suas ideias, se expressa e estabelece um campo comunicativo repleto de valores culturais, históricos e sociais. Esses fenômenos são de grande importância para os estudos sobre questões de caráter cognitivo que influenciam diretamente a capacidade criativa de um indivíduo.

A seção seguinte, *o Desenho como Linguagem*, trata da descrição do desenho como instrumento de linguagem, destacando seus elementos básicos para a construção da imagem gráfica, e como ele pode servir de fonte de expressão e de conhecimento para o ser humano.

Prosseguindo para a seção sete – *Desenho de Moda*, com base na estrutura das seções anteriores, é realizado um relato sobre o desenho de moda e as diferentes formas de representações gráficas visuais utilizadas pelos *designers* de moda durante o processo criativo para representar e expressar suas ideias. As análises aqui realizadas se concentraram nas modalidades e tipos de linguagens utilizadas.

Ainda nesta seção é realizado um breve levantamento dos principais materiais expressivos utilizados na execução do desenho de moda, descrevendo características que definem e especificam a precisão e imprecisão de cada um deles, a fim de salientar

a melhor adequação desses recursos à sua finalidade no desenho de moda.

Nas etapas de desenvolvimento do produto de moda, o desenho se faz presente como elemento fundamental em quase todo processo criativo do *designer*. Diante desta análise, fez-se necessário a identificação e o mapeamento de materiais e registros de imagens que contivessem representações gráficas da figura humana e do vestuário por meio do desenho em projetos de moda diversos. O mapeamento dos desenhos foi feito por intermédio de tutoriais, portfólios virtuais e impressos, disponibilizados e produzidos por *designers* de moda, livros sobre desenho de moda e por imagens obtidas por observações diretas.

Após a aquisição de dados para a pesquisa por meio do mapeamento e registro das imagens e das informações obtidas, identificou-se que os momentos criativos são marcados por manifestações manuais e digitais que são capazes de descrever os estágios criativos estudados e relatados na seção *Processo Criativo e Design*, e que serviram de base para configuração da seção oito - *A Representação Gráfica da Figura Humana e do Vestuário no Desenho de Moda*.

Nessa seção são descritos alguns processos criativos, manuais e digitais, em projetos de *design* de moda, que ocorrem e se destacam na fase de definição de problema, coleta e análise de informações, concepção, geração de ideias, desenvolvimento e na finalização. Assim, por meio do escopo deste trabalho são apresentadas práticas e situações rotineiras do perfil criativo dos *designers* do ramo da moda, a fim de revelar questões específicas do desenho em moda que possam justificar e esclarecer algumas abordagens metodológicas específicas e criativas nas mais variadas etapas de desenvolvimento e representação visual de um projeto de *design*.

5 PROCESSO CRIATIVO E *DESIGN*

5.1 CRIATIVIDADE E PROCESSO CRIATIVO

A criatividade é uma habilidade humana que vem sendo estudada há anos por diversos ramos da psicologia: psicanálise, *gestalt*, psicologia humanista, comportamental, cognitiva etc. Muitos pesquisadores investigam os infinitos fatores a ela relacionados: fatores que determinam se o indivíduo é ou não criativo; se existem treinamentos e métodos que possam estimular o ato criativo; as etapas da criatividade no desenvolvimento do pensamento criativo; fatores que revelem se uma ideia é realmente criativa e original ou se é somente um pensamento simples que ainda não existia no repertório das experiências vividas pelo indivíduo pensante; e para descobrir diferentes formas de lidar com o cotidiano ou soluções novas e mais criativas para superar as dificuldades atuais e as necessidades humanas.

Os objetivos das pesquisas científicas sobre criatividade, em sua maioria, foram, e ainda continuam sendo, entender cada vez mais a fundo se ela é um elemento intrínseco do ser humano, se os conceitos sociais são capazes de interferir na criatividade e se é uma habilidade que possa ser adquirida e/ou desenvolvida. Segundo pesquisadores como Sawyer (2012), Sternberg (2009), Alencar e Fleith (2003) a criatividade, com distintos significados, é uma habilidade que está atrelada aos processos cognitivos, ou seja, processos psicológicos envolvidos com o conhecimento, a capacidade de compreensão, o raciocínio, a percepção e a aprendizagem. A capacidade criativa não deve ser entendida como um fenômeno individual, mas sim como uma interação entre os pensamentos do indivíduo com as influências exercidas pelo ambiente ao seu redor, tais como ambientes familiar, escolar, social, cultural e do momento histórico vivenciado. Devem ser avaliadas todas as variáveis envolvidas, sejam elas internas ou externas, ao avaliar o nível de criatividade de um indivíduo.

De acordo com Alencar e Fleith (2003) as contribuições das teorias psicanalítica, da *gestalt* e da psicologia humanista, ligadas à pesquisa de diversos outros autores referentes aos estudos da criatividade e do processo criativo, analisaram e discutiram valores como:

- Nível do pensamento não consciente, fantasia e imaginação; e consciente, avaliação e teste de ideias, na criatividade;
- Divisões de fases no processo criativo: inspiração e elaboração;
- Flexibilidade, aprender por meio da experiência, mudar de acordo com as circunstâncias; e pensamento espontâneo e intuitivo;
- Ausência de rigidez;
- Tolerância à ambiguidade, dentre outros.

Essas teorias, embora às vezes distintas, relatam a importância dos fatores internos e externos de um indivíduo no desenvolvimento da capacidade criativa.

Sawyer (2012) diz que, nas fases de criação, o modelo mais simples do processo criativo é classificado por dois estágios conhecidos como *balão*. Nele, o primeiro estágio seria o expansivo de pensamento divergente no qual o ser humano gera as mais variadas possibilidades de pensamento. No segundo, de pensamento convergente, o ser humano foca e converge para a melhor ideia. Com a expansão das teorias sobre criatividade e processo criativo, esse simples modelo é expandido com a finalidade de aprofundar o entendimento das atividades mentais, passando a propor de quatro a mais estágios (Tabela 1).

Tabela 1- Comparativo de modelos processuais criativos, respectivos autores e ano.

Os oito estágios do processo criativo de Sawyer e como eles correspondem com outros modelos processuais.									
	Wallas (1926)	Resolvendo problemas criativos (Isaksen, Dorvak & Treffinger, 2000)	Ciclo IDEAL (Bransford & Stein, 1984)	Robert Sternberg (2006)	Pensamento de possibilidade (Burnard, Craft & Grainger, 2006)	UK QCA (QCA, 2005)	Synerctics (Gordon, 1961)	Grupo do Mumford (Scott et al., 2004)	IDEO (Kelley, 2001)
Encontre o problema		Problemas de estrutura	Identificar os problemas, definir metas	Redefinir problemas	Fazer perguntas	Questionar e desafiar		Busca do problema	
Adquira o conhecimento	Preparação	Exploração de dados	Aprender	Saber o área			Base	Recolha de informações	
Recolha informações relacionadas			Olhar		Imersão	Consideração do que pode ser	Imersão		Observação
Incubação	Incubação	Construção de oportunidades	Exploração de possíveis estratégias	Reserve um tempo para descansar	Jogue	Mantenha opções abertas		Procura de conceito	
Gere ideias	Insight	Geração de ideias		Geração de ideias	Ser imaginativo	Exploração de ideias	Exploração divergente	Geração de ideias	Geração de ideia genial
Combine ideias		Desenvolvimento de soluções		Fecundação mútua de ideias		Fazer conexões e observar relações		Combinação conceitual	
Selecione as melhores ideias	Verificação			Julgamento de ideias		Reflexão crítica das ideias	Seleção	Avaliação da ideia	
Exteriorize	Elaboração	Aceitação da construção	Agir e antecipar resultados	Vender a ideia, perseverar	Autodeterminação		Articulação da solução, desenvolvimento e transformação, implementação	Planejamento da implementação e monitoria da ação	Protótipo rápido, refino, implementação

Fonte: Sawyer (2012, p.89).

Analisando-se a tabela, é possível verificar que o processo criativo segue de um percurso, em grande maioria, que passa pelos estágios de questionamentos, aquisição de conhecimentos, assimilação de dados relacionados, momento de descanso da mente, geração de ideias, combinação, seleção e elaboração da ideia final. Vale destacar ainda que, em muitos testes e pesquisas realizadas pelos autores mencionados na tabela, os resultados apontam que, na fase criativa, é mais importante o tempo gasto na definição do problema do que na estratégia para resolvê-lo. Um problema bem definido atinge resultados e soluções mais criativas.

De acordo com os argumentos de Wheeler (2008, p.80)

o processo criativo é definido por fases distintas com pontos lógicos de início e finalização, o que facilita as tomadas de decisão nos intervalos apropriados. A eliminação de etapas ou reorganização do projeto pode apresentar uma

atraente forma de cortar custos e tempo, porém, isso pode acarretar riscos substanciais e impedir benefícios a longo prazo. O processo, quando feito corretamente, pode produzir resultados extraordinários.

Portanto, a criatividade é complexa, multifacetada e relativa. Na análise feita sobre as teorias acerca da criatividade, observa-se a necessidade da existência de diversos componentes para sua ocorrência, como a inteligência e o conhecimento. Alencar e Fleith (2003) destacam que não há como negar a sua importância para educação e a necessidade de promover e estimulá-la na formação do ser humano no contexto escolar. Essa atitude pode favorecer a formação de indivíduos e profissionais mais motivados a aprender de forma independente, que busquem dominar o conhecimento fático, que tenham uma base sólida no momento de propor soluções e novas ideias, com pensamentos mais flexíveis e que sejam aptos a trabalhar com a diversidade material e em diferentes condições. Esses elementos são de grande importância para a sociedade e para um mercado competitivo que focam constantemente na busca por seres criativos e dinâmicos.

5.2 PROCESSO CRIATIVO, METODOLOGIA E *DESIGN*

O processo criativo, como observado na tabela de Sawyer (2012), gera uma conceituação para o ato de criar algo ou fazer alguma coisa inusitada onde são referidos estágios e etapas evolutivas do pensar que envolvem um plano, processo organizado, lógico e sistemático de pesquisa, instrução, investigação, apresentação, ordem ou sistema que regula uma determinada atividade – a metodologia - um meio, um recurso, uma forma de expressar a criatividade.

Sabe-se que nem sempre o homem utilizou-se de um método para a concepção de projetos/produtos. Devido ao dinamismo e a complexidade do cenário moderno, o *designer* é obrigado a fazer uso de ferramentas eficazes de planejamento para gerir e transformar uma ideia em produto. Gomez (2005) apresenta uma definição bem interessante para metodologia, que soma método, técnica e ferramenta, os quais levam em consideração o bom senso de quem os utiliza. Nessa fórmula, o método consiste em como será desenvolvido o projeto, o caminho que se deve percorrer e os procedimentos que serão adotados. As técnicas são os instrumentos que serão usados

para solucionar o problema e as ferramentas são os instrumentos físicos e conceituais que serão adotados. O que existe de diferente nesta explicação sobre metodologia é o fato de considerar o bom senso dentro do processo.

Matos (2010, p. 63) acredita que “o processo criativo é o responsável pelas adaptações necessárias e realizadas nos diversos processos que se adaptam a uma pessoa ou grupo de trabalho.” Munari (1998) também afirma que não existe um método fechado, definitivo e absoluto, e sim definido a partir da experiência. É um processo em que a metodologia consiste em um conjunto de operações dispostas em uma ordem lógica comprovada pela experiência e necessária para alcançar o objetivo de um projeto, substituindo a forma artística de criação de um produto por um estudo prévio no campo no qual se vai projetar, organizando o pensamento criativo.

Para Moraes (2010), trazer à tona as questões organizacionais do projeto fez com que a metodologia obtivesse um papel de grande importância na elaboração e na concepção dos produtos. Em seus estudos, Moraes destaca a ideologia do modelo metaprojetual que se consolida por meio da formatação e prospecção teórica que precede a fase projetual, ao elaborar uma ou mais possibilidades projetuais por meio de novas propostas conceituais, e que nasce a partir da necessidade de existência de uma plataforma de conhecimentos que sustente e oriente a atividade projetual em um cenário fluido e dinâmico que se prefigura em constante mutação.

Na moda, essa maleabilidade do método projetual torna-se pertinente aos projetos, pois envolvem, além de valores estéticos e simbólicos, a articulação de aspectos funcionais, técnicos e mercadológicos.

5.3 CRIAÇÃO, INOVAÇÃO E *DESIGN* – CONCEITOS E REALIDADE

De acordo com Sawyer (2012), após entender um problema nas etapas do processo criativo, há a fase de preparação, que é aquela na qual o indivíduo criador pesquisa, anota, discute, explora, define, aponta e analisa as vantagens e desvantagens, dentre outros aspectos, e levanta todas as soluções possíveis, ou seja, adquire todo conhecimento necessário para a interpretação e compreensão do problema a ser resolvido. A partir desta etapa do processo criativo, nota-se o

envolvimento do pensamento em que a fantasia e a imaginação intensificam a inteligência artística de perceber o que ainda é inexistente, por meio do qual o ser humano busca o saber, as respostas e soluções para as necessidades do seu cotidiano. Nessa fase, há possibilidade de gerar novos conceitos e ideias.

De acordo com Munari (2007) a fantasia é a faculdade mais livre de todas. É quando o ser humano pode criar tudo o que seu pensamento permitir, as coisas mais absurdas, incríveis e impossíveis à realidade. No universo da criatividade, os criativos almejam a inovação por meio da invenção de novos conceitos – criar tudo aquilo que não existiu anteriormente - e, para isso, assim como na fantasia, é preciso desprezar aspectos que limitem e retardem a imaginação, tais como questões estéticas, produtivas etc.

Nesse sentido, Bonsiepe (2011, p.18) destaca e confirma a ideia que o pensamento criativo diz respeito à procura de soluções, elaboração de suposições, formulação e testes de hipóteses – um dos principais princípios dos profissionais de *design*. Mas, diante dessa afirmação, segue dizendo que “o *design* se distanciou cada vez mais da ideia de ‘solução inteligente de problemas’ e se aproximou do efêmero, da moda, do obsoletismo rápido, já que a essência da moda é a obsolescência rápida, jogo estético-formal, da glamourização do mundo dos objetos”. Baxter (1998) também defende esta ideia ao afirmar que a maior parte da vida dos *designers* é dedicada ao redesenho de produtos ou à expansão de uma linha de produtos ou ainda ao aprimoramento de um produto para melhor competitividade com um concorrente. E ainda prossegue afirmando que o *designer* deve usar a criatividade para criar diferenças significativas, seja em mudanças que possam ser percebidas pelo consumidor seja nos demais estágios do desenvolvimento de um determinado produto, da identificação de uma oportunidade até à engenharia de produção.

5.4 QUANDO A IDEIA ENCONTRA O PAPEL

Por meio dos estudos realizados acerca da criatividade, observa-se que um dos principais meios substitutivos da imaginação, em sua maioria, é o desenho. É possível reconhecer sua importância como manifestação gráfica altamente representativa da

criatividade humana. É uma ferramenta capaz de fazer o indivíduo ver aquilo que os olhos não conseguem ver quando se observa um objeto ou uma situação, ou quando se imagina coisas no plano da mente. Valéry (2010, p. 54) fala disso quando diz que:

Há uma imensa diferença entre ver uma coisa sem o lápis na mão e vê-la desenhando-a. Ou melhor, são duas coisas muito diferentes que vemos. Até mesmo o objeto mais familiar a nossos olhos torna-se completamente diferente se procurarmos desenhá-lo: percebemos que o ignorávamos, que nunca o tínhamos visto realmente. O olho até então servira apenas de intermediário.

A habilidade e a capacidade de transmitir aquilo que se vê, imagina e/ou cria é de fundamental importância para diversos profissionais. Isso porque, no setor de criação e inovação, o desenho não é, absolutamente, um fim em si mesmo. Ele não é somente utilizado como ferramenta de caráter artístico, mas como um canal pelo qual as ideias tornam-se visíveis e podem ser discutidas, repensadas e materializadas.

O desenho, meio de representação visual tal como retratada no campo criativo, corresponde à natureza qualitativa da comunicação e da expressão, gerando soluções de linguagem eficazes ou não, sobretudo aquelas avaliadas em termos do uso correto diante das suas modalidades, técnicas, características de linguagem, materiais e tecnologias, grau de detalhamento, precisão e imprecisão e o momento em que deve ocorrer no processo criativo.

6 O DESENHO COMO LINGUAGEM

6.1 EXPRESSÃO GRÁFICA E CONHECIMENTO

A linguagem gráfica é um meio de comunicação capaz de oferecer maior confiabilidade que a linguagem verbal, por estar menos submetida ao controle consciente do indivíduo, fornecendo informações mais verdadeiras e menos disfarçadas do que as obtidas por meio do discurso verbal. O desenho é um dos instrumentos de manifestação da linguagem gráfica, estética e cultural que o homem utiliza para comunicar seus sentimentos, ideias e pensamentos, dando sentido às realidades social, econômica, histórica e tecnológica, estabelecendo diálogos com seus semelhantes. Para Derdyk (1990, p. 10):

O homem sempre desenhou. Sempre deixou registros gráficos, índices de sua existência, comunicados íntimos destinados à posteridade. O desenho, linguagem tão antiga e tão permanente, sempre esteve presente, desde que o homem inventou o homem. Atravessou as fronteiras espaciais e temporais, e, por ser tão simples, teimosamente acompanha nossa aventura na Terra.

Esse tipo de representação visual pode ser classificado como uma atividade multidisciplinar de grande relevância para economia criativa nos campos da arte, da moda, do teatro, do cinema, da arquitetura, do *design* etc., devido ao grau de complexidade que é capaz de alcançar. Isso pode ser firmado devido aos fatores atrelados ao desenho, que são formais, estéticos, funcionais, psicológicos, ergonômicos, sociais, culturais, econômicos e outros. O desenho é, antes de qualquer coisa, uma arte ou uma atividade sobre o espaço físico, percorrendo a humanidade por anos até o momento atual.

Dessa forma, pode-se pensar o desenho como linguagem e seus produtos como signos ou símbolos que comunicam variados contextos, conceitos e conteúdos, cada qual com suas singularidades próprias, dotadas de história; uma linguagem que significa toda e qualquer realização humana, na qual o desenho se enquadra num sistema de representação como uma produção de sentido, de vivência e descobertas.

6.2 O VOCABULÁRIO DO DESENHO – INSTRUMENTO DE REPRESENTAÇÃO E DE COMPREENSÃO

Segundo a definição de Ferreira (1995, p.210), o desenho é uma “representação de formas sobre uma superfície através de linhas, pontos e manchas, com objetivo lúdico, artístico ou técnico”, ou, ainda, como “delineamento, esboço, elaboração”. Já Riegelman (2006) afirma que o desenho é uma linguagem que possibilita a expressão e a comunicação visual de ideias, afirmação complementada por Derdik (2007, p.35), que o descreve como “representações gráficas que se mostram como um meio possível de o artista armazenar reflexões, dúvidas, problemas ou possíveis soluções”.

Mas, independente de encontrar a melhor definição para esta palavra, sabe-se que o desenho é um dos principais meio de representação visual utilizado na comunicação humana, pois é composto, em grande parte, de elementos e técnicas de caráter cognitivo globalizado. Segundo Dondis (1997), qualquer acontecimento visual é uma forma com conteúdo, embora o conteúdo seja extremamente influenciado pela importância das partes construídas, como o tom, a cor, a textura, a dimensão, a proporção e suas relações compositivas com o significado (DONDIS, 1997, p.22).

Essas partes são compostas por elementos básicos que são a matéria-prima para a formação do vocabulário do desenho numa mensagem visual, sendo eles:

- O ponto – unidade de comunicação visual mínima. Referencial ou indicador de espaço. Pode causar ilusão de tom e cor.
- A linha – conjunto de pontos tão unidos que se tornam indistintos uns dos outros.
- A forma – orgânica ou não, toda forma deriva de formas originais simples, de base geométrica: o círculo, o triângulo e o quadrado.
- A direção – impulso de movimento. Reflete o caráter das formas básicas circulares, diagonais e perpendiculares, horizontais e verticais. Assim como a forma, a direção também está associada a significados subjetivos.
- Tom – todas as gradações que indicam a presença ou ausência de luz. Elas auxiliam as representações dimensionais e volumétricas.
- A cor – componente cromático que possui, entre todos, maior expressividade e apelo emocional e é formado por três dimensões: matiz ou croma, vermelhos,

azuis, amarelos etc.; saturação, pureza relativa da cor; e luminosidade, componente tonal da cor.

- A textura – ótica e tátil, reflete o caráter de uma superfície.
- Escala e proporção – estabelecendo que a medida e tamanho são elementos relativos a algo, a escala é um elemento variável, sendo influenciado pelo espaço onde se insere e pelos elementos compositivos.
- Dimensão – tipo de representação dependente da ilusão. Determina a porção de espaço ocupado por um corpo – seu tamanho.

Nesse sentido, é sabido que a finalidade do raciocínio sobre o desenho e sua definição não se trata meramente de firmar um conceito ou outra definição para a palavra desenho nesta pesquisa, mas buscar subsídios que reforcem a importância do desenho para todo e qualquer meio expressivo em *design* de moda.

6.3 PROJETAR DESENHANDO – UMA DISCIPLINA DO OLHAR E DO FAZER

A representação visual como ferramenta de essência projetual permite que os criadores ou *designers* controlem os diferentes estágios de abstração da ideia, auxiliando na conceituação de um produto ou conceito e no detalhamento de sua elaboração, produção e implantação.

O desenho pode ser um elemento palpável na construção e materialização de uma ideia, pois projetar, inventar e criar são habilidades que estão diretamente ligadas à representação da forma ou de um conceito, do plano imaginário para o plano real, em suas diferentes maneiras de linguagens e meio de expressão gráfico visual. O ato de projetar desenhando pode ocorrer em diferentes níveis ou estágios do processo criativo. A partir de um simples desenho, a progressão do raciocínio consegue passar para a fase de maior detalhamento e definição, ou seja, para fase da ilustração e da representação tridimensional, fases essas consideradas como finais na etapa de um projeto de *design*. O desenho serve como ferramenta cognitiva utilizada para expor e identificar os pontos críticos da concretização de um projeto ou ideia (Medeiros, 2014).

Em *design*, um desenho só passa a existir como projeção visual expressional quando lhe é dada uma função representativa, quando lhe é imbuído um significado, o

que muitas vezes pode envolver o contexto em que ele deva existir. Um bom desenho pode não ser um bom meio de comunicação, pois pode não estar adequado à mensagem a qual está associado. Essa inadequação pode ser relativa ao conteúdo da mensagem ou a outros fatores, inclusive de mercado. Independente de seu valor artístico, ao se tornar meio comunicador do ato de projetar, o desenho, em termos práticos, passa à condição de solucionador de um problema de expressividade e acaba tendo uma intenção funcional. Assim, nesse contexto, eleva-se a necessidade de demonstrar e exaltar o desenho para a eficiência comunicativa de um projeto criativo, seja qual for sua especificidade.

Atualmente é possível observar que muitos profissionais da área criativa, assim como os *designers*, têm ignorado o desenho à mão livre em razão das novas ferramentas disponíveis, tais como computadores, *softwares*, etc.. Silva e Nakata (2012), perante essa transição, afirmam que o uso indiscriminado deste artifício pode limitar o *designer* a atingir todo o potencial de sua ideia, pois fatores limitadores do uso dessa ferramenta, muitas vezes pelo excesso do tecnicismo, colaboram para ferir as etapas essenciais do refinamento da ideia. Sendo assim, é importante destacar que, para a escolha e o uso eficaz dos materiais e tecnologias dispostas para execução do desenho, manual ou digital, deve-se considerar o grau de habilidade do *designer* perante as mesmas, para que certas limitações de manuseio não prejudiquem o seu desempenho criativo.

6.4 COMUNICAÇÃO, EXPRESSIVIDADE E IDENTIDADE EM *DESIGN*

O desenho, enquanto meio de comunicação visual em *design*, está estreitamente relacionado com a qualidade de um projeto criativo, pois, à medida que evolui, modifica também a maneira de se expressar graficamente, aumentando a relação do mundo interior com o exterior. Assim, reformula-se e adquire novos conceitos durante os processos criativo e expressivo, além de aprimorar a capacidade de comunicação da ideia.

Menezes e Silva (2002) afirmam que o desenho funciona como suporte de informação, quando a precisão de seus dados deve permitir uma extrema concordância

entre o projeto e a obra. Na mesma linha de raciocínio, Suono (2007) segue dizendo que, uma vez que essa precisão no desenho é necessária, é importante lembrar que somente a prática constante oferecerá subsídios para que isso se torne realidade. O empenho constante do *designer* em desenvolver suas habilidades em desenho proporcionará a manifestação correta dos pensamentos gerados pela sua imaginação.

Contudo, acredita-se que, para que o desenho reflita a ideologia precisa da ideia do produto acabado, deve-se percorrer pelas fases do processo criativo, produzindo representações gráficas visuais coerentes e consistentes, a cada etapa do processo evolutivo do pensamento e das exigências representativas visuais necessárias para o entendimento do cliente diante de todas as especificações produtivas do conceito ou ideia proposta, seja ele um desenho manual, digital, livre ou técnico.

Por meio dos traços de um desenho, a expressividade e a identidade artística do criador são registradas e tornam-se um documento de estilo e características pessoais. Tipos de traços, fortes, suaves, quebrados, contínuos, e preferências de materiais e suportes para se expressar graficamente, canetas, lápis, tintas, carvão, papéis, *softwares*, criam a identidade do *designer*. Além disso, é possível compreender as características da variedade de estilos aplicados ao ato de desenho ao analisar, por exemplo, o *sketchbook* de um *designer* ou artista – um tipo de caderno artístico utilizado para formular e materializar uma ideia ou pensamento criativo, também conhecido como o “caderno das artes secretas” dos criadores, aí estão contidos muitos desenhos que são ocultados do memorial descritivo do projeto de *design*.

Com tanta informação no alfabeto visual humano, a personificação dos modelos ideológicos e imagéticos ilustrados pelos *designers* consegue aproximar, por meio do desenho, o conceito ou solução de um problema à personalidade da mente criadora, devido as experiências vividas particularmente por cada qual.

7 DESENHO DE MODA

7.1 ENTENDENDO O DESENHO DE MODA

Até o final da Idade Média, existia indumentária ou roupa, mas não moda (TREPTOW, 2005). O conceito de moda mais próximo dos tempos atuais surgiu, segundo Braga (2007), como um diferenciador social, diferenciador de sexos, pelo aspecto da valorização da individualidade e com o caráter de sazonalidade; ou seja, um gosto durava enquanto não era copiado, pois, se assim acontecesse, novas propostas suplantariam as então vigentes.

Desde então, dos seus primeiros manifestos até os dias atuais, o desenho de moda vem passando por transformações significativas, demonstrando sua importância no registro do panorama histórico do setor e na adaptação aos processos produtivos.

Ao olhar para a história da moda, em questões de representações gráficas, pode-se dizer que os primeiros registros foram verificados através da história da arte, principalmente em pinturas, gravuras e esculturas. Entretanto, não eram somente as obras de arte que podiam conter informações e registros fotográficos sobre a moda. Segundo Gragnato (2008, p. 34),

além das pinturas e retratos, havia ilustrações sobre moda e desenhos que integram jornais e publicações que exemplificam principalmente assuntos como moda e costumes. As primeiras publicações sobre moda aparecem na França, no final do século XVII e multiplicam-se na Europa por volta do século XIX.

Esses assuntos ganham força devido a transformações que se deram em função dos hábitos culturais, sociais e históricos sobre a questão estética e as inovações tecnológicas. Essas transformações ocorreram, por exemplo, em momentos como o da Revolução Industrial, quando os desenhos passam do conceito de serem feitos individuais para cada cliente para conceitos que unem o ato criativo às técnicas produtivas e reprodutivas da lógica industrial.

Nesse contexto, é preciso compreender a importância da moda e como diversos fatores, como sociais, históricos, tecnológicos etc., podem interferir na maneira singular do *designer* expressar seu pensamento. Para Hatadani (2011) isto é relevante devido

às intersecções que podem ser encontradas em um produto de moda, tais como a busca por inovação, criatividade, experimentações de formas, de tecnologias e informações; busca por soluções de problemas cotidianos, valores pertinentes ao campo da arte, ao mercado e à indústria, entre outros.

Contudo, essa articulação de conceitos e contextos no campo da moda pode ser facilitada pela utilização de diretrizes metodológicas em que o desenho serve de ferramenta para organizar as ideias durante o processo criativo, bem como no direcionamento dos critérios industriais – da criação à produção.

Para Riegelman (2006), são dois os motivos pelos quais os desenhos de moda são realizados. Primeiro, para ilustrar de que maneira as roupas já existentes podem ser modificadas pela posição, luz, estilo de cabelo, tom de pele, acessórios e outras variáveis. Neste propósito, o desenho funciona como comunicador de informações subjetivas sobre o produto, por exemplo, a que público se destina, em que ocasião a roupa pode ser usada, qual a sensação que o produto provoca, entre outros. Em segundo lugar, para projetar novos vestuários e acessórios, ou seja, o desenho visto como ferramenta de concepção de produtos, objetivando comunicar formas, texturas, acabamentos, entre outros detalhamentos, para algo que ainda não foi concretizado.

Assim, é através do desenho, uma ferramenta de comunicação entre as várias etapas de criação, produção, comercialização e consumo, que nasce o produto de moda. O desenho é um mapa, um projeto, o início de um produto, sua memória, esperando para ser reinventado ou lembrado com o passar dos tempos.

Em resumo, o desenho de moda não está limitado somente à união de conteúdos visuais, mas também serve como instrumento para transmitir as informações desejadas a fim de um fluxo comunicativo da intenção criativa e conceitual do *designer* com quem irá fabricar o produto de moda final. De acordo com Hopkins (2011, p. 11),

O desenho começa na imaginação, antes de se expressar como meio prático para gerar e comunicar uma ideia. Na moda, isso pode se manifestar em uma variedade de forma que estão ligadas a valores ou influências sociais, artísticos e culturais.

A partir disso, percebe-se que o desenho assume um importante papel informativo e comunicativo durante o processo, sendo ele um meio eficiente, rápido e de custo relativamente baixo, ocupando boa parte do tempo no desenvolvimento de

produto, além de ser importante ferramenta nos registros das transformações socioculturais no decorrer da história da humanidade.

7.2 SISTEMAS DE REPRESENTAÇÃO DO DESENHO DE MODA

O primeiro elemento suscitado pelo desenho como imagem de representação gráfica em um projeto de *design*, e sem dúvida o mais insistente, é o do conflito entre a técnica e o homem, o progresso material e os valores gráficos e estéticos. A utilização de técnicas ou ferramentas para auxiliar no processo criativo faz emergir novas possibilidades, trazendo novas soluções e novos olhares sobre o problema que está sendo investigado, isso até antes mesmo de se chegar à solução definitiva.

Na moda, o desenho caminha por quase todo, se não todo, processo de criação de um produto de *design*, seja na etapa da inspiração, seja nas da experimentação, da execução e da finalização do projeto. As múltiplas possibilidades do desenho não estão ligadas a simples escolhas pela busca da forma ou de questões formais inovadoras, mas na problemática ligada às questões projetuais do desenho em si, pois como afirma Souza (1950, p. 2)

Se pensarmos que a moda se utiliza da arte para dialogar com o público através da linguagem gráfica como esboços, desenhos e ilustrações como elaboração de projeto ou lançar tendências e estilos, a construção dos modelos se assemelha a escultura, pois se preocupa com as formas, equilíbrio, harmonia, estabilidade e estrutura. Os processos de criatividade que geralmente não são distintos; imaginem um pintor em seu cavalete e um estilista em sua mesa de desenho: ambos tentam resolver a problemática das cores, luminosidade, linhas, ritmos e outros elementos compositivos.

No âmbito da moda, pode-se dizer que o desenho possui algumas características e/ou linguagens específicas. Nele se faz necessário reconhecer as possibilidades e as limitações de cada um dos meios em foco, pois, de acordo com argumentos de Rozestraten (2006), a interação complementar entre os desenhos pode compensar as restrições de cada meio isolado e ampliar as possibilidades de diálogo sobre o projeto, ou seja, um simples esboço feito de um corpo humano, com traços finos e rápidos que, posteriormente é complementado por traços firmes e texturas mais detalhadas nas demais fases do processo criativo, justificam sua fluidez e simplicidade. O que em primeiro momento poderia ter sido considerado insignificante figurativamente,

agora passa a ser o suporte para a representação visual do caimento do tecido de um vestuário no corpo humano.

Contudo, relatando sobre essas restrições e interações entre as especificidades do desenho em moda, pode-se classificá-los de acordo com o momento de execução em um projeto de *design*. De início, quando o desenho representa a materialização das primeiras ideias, ele é reconhecido e denominado como esboço, rascunho e/ou *sketch*. Nele são expressas ideias em traços mais soltos e informais, como representado na figura 1. Mas mesmo que o desenho de esboço possua um traçado com essas características, é importante ter o cuidado de aplicar princípios e fundamentos do desenho que são essenciais para a construção de um bom esboço. O aspecto final de um desenho de esboço depende também da qualidade final do seu traçado.

Figura 1 - Processo de esboços – Fase de geração de ideias

Fonte: Esboços de Connie Blackaller disponível em www.pinterest.com.br

Na etapa seguinte, o desenho é denominado como croqui. Forma de representação visual “que alguns *designers* e estilistas utilizam para descrever suas ideias por meio de desenhos experimentais” (MORRIS, 2009, p.126). Desenho que,

geralmente, representa as características materiais e visuais do vestuário ou acessório de moda e seu comportamento em relação à figura humana (Figura 2). Hopkins (2011) diz que no croqui as proporções humanas são estilizadas. Embora o principal objetivo seja mostrar a roupa, nesse tipo de desenho o corpo costuma ganhar uma silhueta mais esguia, figurativa, caricatural, abstrata e às vezes inacabada, embora deva buscar responder a um problema de *design* ou *briefing*.

Figura 2 - Exemplos de croquis – fase de planejamento

Fonte: Croquis de Janine Cloke. (Hopkins, 2011, p.40-41)

Seguindo adiante nas etapas do processo criativo, pode-se encontrar o denominado desenho técnico. Essa representação gráfica é aquela utilizada em escala industrial, sendo ela um desenho preciso e plano. Em moda, o desenho técnico é um “desenho 2D de uma peça (ou uma série de peças) de roupa (Figura 3) feito para representar uma forma tridimensional, como se ela fosse estendida sobre uma superfície plana e vista de cima” (HOPKINS, 2011, p. 80). É importante levar em consideração que, em grandes indústrias do vestuário, o desenho técnico é

desenvolvido através de *softwares* como o CAD/CAM, Corel Draw®, Adobe Illustrator® e Adobe Photoshop®, a fim de agilizar os processos de desenvolvimento da coleção. Conforme Hopkins (2011. P. 90), os softwares gráficos surgiram nos anos 1980 e seu rápido desenvolvimento marcou a chegada dos primeiros gráficos vetoriais e *bitmaps*:

[...] gráficos vetoriais são formações geométricas, como linhas, pontos e curvas, que se baseiam em equações matemáticas para representar uma imagem digital. Eles produzem linhas claras que são adequadas para desenhos técnicos ou planificados [...] bitmaps são uma estrutura de dados representada por uma grade de pixels que forma a imagem digital, medida de pontos por polegada [...] Os pixels são os elementos fundamentais das imagens em bitmap, como fotografias digitais e imagens digitalizadas. Quanto mais pixels por unidade uma imagem possui, melhor sua qualidade em termos de cor e resolução .

Figura 3 - Desenho técnico em moda – fase de execução

Fonte: Imagem disponível em www.illustratorfashiontemplate.com

Na ilustração de moda, Gragnato (2008, p. 85) relata que, assim como o croqui, o desenho utilizado busca representar o ideal da realidade, por vezes distorcida, funcionando como “estratégia visual de aceitação”. Afirmar também que é um meio de expressão gráfica que incorpora e interpreta elementos culturais e sociais carregando significados e mensagens subjetivas e abstratas ao consumidor, ou seja, o desenho na

ilustração de moda, para reforçar o desejo pelo vestuário proposto, incorpora gestos, cenas e cenários que remetam a ações ou objetos desejados pelo público-alvo consumidor do produto de moda em questão (Figura 4).

Figura 4 - Ilustração de Moda – fase de finalização

Fonte: Ilustrações de Inslee Haynes disponível em www.pinterest.com.br

Ao passo que a ilustração de moda distorce as proporções e as perspectivas do corpo, associa e estabelece uma silhueta como padrão de beleza contemporâneo e, ao mesmo tempo, deixa na história da moda o registro dessas transformações estéticas.

8 REPRESENTAÇÃO GRÁFICA DA FIGURA HUMANA E DO VESTUÁRIO NO DESENHO DE MODA

8.1 A FIGURA HUMANA NO DESENHO DE MODA

A relevância do conceito de cultuação e valorização do corpo e do amor de um indivíduo por si mesmo sempre teve seu destaque para a psicanálise, em especial para os estudos nas esferas cognitiva, emocional e social no desenvolvimento humano. Mas além dos conceitos narcisistas, de autoimagem, autoestima, etc. sobre a relação do ser humano e seu corpo, existe a questão dos conceitos de visão social. Nahoum (1987) em seus estudos destaca dois fatos históricos fundamentais para a transformação da imagem social do corpo. O primeiro fato refere-se à difusão da técnica da fabricação dos espelhos, ampliando sua utilização nas habitações que, até começo do século XVIII, era de uso restrito à elite e que, a partir do século XX, passa a ser utilizado também pelas classes populares. Já o segundo fato está relacionado à educação que os sentidos humanos passam a receber da visão no que diz respeito à representação corporal. Assim, de acordo com as palavras de Nahoum (1987, p.32): “Como viver num corpo que não se vê? Como mirar sua celulite na água do poço? Seu queixo duplo, no fundo da panela? Como construir uma imagem corporal tendo por espelho os olhos do outro?”. Nesse contexto, pode-se perceber que a feiura adquire um peso dramático e de maior intensidade na questão da representação corporal, e a beleza passa a ser apreciada nos pequenos detalhes, sendo um objeto de maior regulação social, principalmente na questão da estética feminina.

Acontecidos como esses e fatores como a expectativa social e a estética, exacerbando a preocupação do indivíduo com o corpo e como este é aceito pela sociedade e é implementado pela moda, parecem apontar para um conceito ou ideologia que enaltece o pragmatismo da boa aparência e do prestígio social como regra vital, onde a felicidade é um bem objetivo.

O corpo é o que torna o indivíduo presente no mundo, em meio ao contexto cultural e social em que se situa. Para Le Breton, ele é caracterizado como um vetor da individualização, estabelecendo a fronteira da identidade pessoal, pois “Antes de qualquer coisa, a existência é corporal” (LE BRETON, 2006, p.7). Portanto, pode ser

considerado como um símbolo visual importante no registro e na representação das mudanças em curso na sociedade, uma vez que absorve e reflete todas as informações do ambiente no qual está inserido, em que a moda se apodera do sistema de significação do corpo e faz uso desse meio para assegurar-se da perpetuação de um novo tipo de discurso que deseja firmar e/ou implantar.

Nesse contexto, Gragnato (2008, p. 27) esclarece que

pelo fato da moda ser uma expressão estética, a apropriação de imagens também do universo das artes ajuda a fazer a interface entre as aparentemente distintas áreas da arte e da moda, que por sua vez, em inúmeros momentos históricos acabam falando a mesma linguagem estética.

Hopkins (2011, p. 12), em um breve histórico sobre a representação do corpo em moda por meio do desenho, menciona que em meados do século XIX eles “se tornam importantes marcadores culturais da moda, e começam a influenciar a visão estética dos estilos de vestir por meios das publicações como *La Mode Illustré*, *Gazette du Bon Ton* e *Mode de Paris*”. Continua dizendo que “esses primeiros exemplos de desenhos de moda normalmente buscavam o realismo proporcional, retratando a peça com riqueza de detalhes”.

Gragnato (2008) confirma essa afirmação e ressalta que a construção da figura do corpo humano era construída sobre a base do estudo de proporções traçadas por Vitruvius¹, resgatado por Leonardo Da Vinci, no Renascimento, em “O Homem Vitruviano” (Figura 5), no final do século XV. O estudo dessas proporções considerava a cabeça como unidade de medida e comparação entre as partes que compõe o todo. Estabelecendo, assim, que a altura do homem é igual a sete vezes e meia o tamanho de sua cabeça.

¹ MARCUS VITRUVIUS POLLIO, foi arquiteto e coordenador militar romano durante o segundo Triunvirato (por volta de 40 a.C.). Seus estudos sobre proporção e figura humana encontram-se no livro de sua autoria chamado “De Architectura”, livro III de X, capítulo 1, “na simetria nos templos/ construções e no corpo humano”. Esta passagem fornece também a chave da composição da arquitetura da Antiguidade (período anterior à Era Cristã) e foi resgatada firmemente no Renascimento, pois enfatiza a racionalização da geometria, por meio dos números inteiros pequenos para construir a composição – deste modo Vitruvius delineia a proporção do corpo humano masculino.

Figura 5 - O Homem Vitruviano

Fonte: <http://www.desenhoonline.com/site/o-que-e-o-homem-vitruviano/>

Com o passar do tempo esse parâmetro de construção passa a ser questionado e vem a ter outro padrão de beleza. Nos documentos científicos produzidos por Moretti (2014) observa-se que um novo conceito de representação da figura humana começa a surgir com Charles Dana Gibson (1897- 1944), o qual propõe em seus desenhos a figura de uma mulher mais inatingível ao plano real da vida humana da época - uma figura magra, alta e com cintura extremamente fina. Um novo conceito de mulher começa a surgir. Começa ser idealizada a mulher que trabalha e que pratica esporte. Consequentemente, o corpo vestido passou a determinar um novo tipo de mulher idealizada que habitava o imaginário dessa época. Um corpo quase sem formas que se ajusta-se à praticidade de uma nova personalidade feminina. Ainda analisando as informações fornecidas por Moretti (2014) sobre ilustrações de artistas como Sônia Delaunay, Paul Poiret, Erté e outros (Figura 6), pode-se notar as questões sobre uma

representação gráfica que vem se tornando cada vez mais alongada e magra, quase como se fosse feita uma “geometrização” do corpo humano em relação às representações já feitas anteriormente.

Figura 6 – Ilustrações de Sônia Delaunay, Paul Poiret e Erté

Sônia Delaunay

Paul Poiret

Erté

Fonte: Quadro montado pela autora (Moretti, 2014, p.16-17,19)

Por esses e diversos outros contextos e artistas que favoreceram o surgimento dessa nova linguagem sobre a representação do corpo com a silhueta mais alongada e longilínea, o desenho da figura humana, ainda com base no estudo das proporções baseadas no tamanho da cabeça como a de Da Vinci, passa a ter de sete cabeças e meia para nove e às vezes até dez cabeças (Figura 7).

Figura 7 - Figura humana com novas proporções

Fonte: Drudi e Paci, 2001, p. 105.

Além dessa caracterização alongada do corpo, o desenho da figura humana normalmente recebe gestos e movimentos expressivos e dramáticos, dando mais vida e valor ao produto ao mesmo tempo em que contribui para sua aprovação. No processo de Eduardo Gonzaga² (Figura 8), à medida que demonstra o passo a passo da construção do desenho da figura humana por meio do croqui, pode-se observar a importância de saber captar a posição correta do corpo com alguns movimentos e distribuir o peso corporal. Neste momento de representação da pose/movimento do corpo também pode-se observar a sinalização, dentro e fora dos planos, de incidência do corpo, linhas de comparação, ângulos e linhas perpendiculares (Figura 9). Esse mecanismo foi analisado e é de grande relevância nos processos criativos coletados nesta pesquisa.

² Eduardo Gonzaga - o *designer* colaborou com a pesquisa cedendo imagens/ desenhos e descrevendo alguns dos processos criativos que utiliza em seus projetos.

Figura 8 – Processo construtivo de Eduardo Gonzaga

Fonte: Imagem fornecidas pelo *designer* Eduardo Gonzaga

Figura 9 - Esquema estrutural da figura humana

Fonte: Imagem disponível em www.pinterest.com.br

Contudo, em moda a representação do corpo humano é um tipo de representação visual que, enquanto corpo figurativo, não necessariamente precisa seguir proporções reais e processos rígidos à forma humana, uma vez que essa “estilização tem como objetivo comunicar uma atmosfera ou atitude para além da descrição das roupas” (HOPKINS, 2011, p. 25). É preciso compreender que o desenho do corpo humano apresenta um ritmo. Ele se apresenta nas formas, nas cores, na luz e na sombra. O ritmo é um dos importantes fatores que faz o olho seguir a sugestão do movimento que o desenhista/*designer* quer dar à figura. Para iniciar a representação é preciso ter em mente estes conceitos.

8.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS EM *DESIGN* DE MODA

O desenho é utilizado na indústria pelo estilista ou *designer* como uma ferramenta que permite representar de maneira clara um conceito ou projeto de vestuário para produção (RIEGELMAN, 2006). Trata-se de uma ferramenta essencial para o *designer* de moda com a qual ele é capaz de expressar suas percepções, sensações e pensamentos de forma gráfica. É o principal meio de comunicação do *designer* com o mercado, ou seja, de quem cria com quem produz.

Diante essa condição comunicativa do *designer* com o mercado, o processo de projeto trouxe um avanço fundamental sobre a forma de trabalho onde não se tem um projeto. O método de projeto utilizando desenhos provocou uma distinção entre o pensar e o fazer, ou seja, entre concepção e produção (STROETER, 1986, p. 148). Isso trouxe uma série de vantagens para quem cria e quem produz, como: tornar viável a divisão de trabalho por especialização, oportunizar o trabalho com a redução do pensar e fazer por tentativa e erro, aumentar a velocidade de produção do objeto a ser construído pela disposição de novas tecnologias e processos. Porém, com o avanço das técnicas construtivas e com a evolução da ciência, o aumento da complexidade e da quantidade de questões que devem ser solucionadas com um projeto atualmente, aumentou consideravelmente, exigindo uma nova formulação dos métodos de projeto com a utilização dos modelos, virtuais ou físicos, além do desenho propriamente dito (STROETER, 1986).

É sabido que as propostas de metodologias de desenvolvimento de produto são diversas. Cada autor propõe um método de concepção de produtos baseado em suas percepções de como chegar a um resultado satisfatório com o menor esforço possível.

Esse tipo de conceito sobre o processo de executar projetos começa a surgir e ser aplicado com o aumento e a evolução das indústrias e, conseqüentemente, com o aumento no volume de produção.

Christopher Alexander (1964, apud BURDEK, 2006, p. 251), um dos pioneiros no estudo da metodologia do *design*, enumerou quatro argumentos para se armar o processo de projeto com uma metodologia própria:

- os problemas de projeto se tornaram por demais complexos, para que sejam tratados de forma apenas intuitiva;
- a quantidade de informações necessárias para a resolução de problemas de projeto elevou-se de tal forma que o *designer* por si só não as consegue coletar nem manipular;
- a quantidade de problemas de projeto aumentou rapidamente;
- a espécie de problemas de projeto, comparada a épocas anteriores, vem se modificando em um ritmo acelerado, de forma que se torna cada vez mais raro poder se valer de experiências anteriores.

Nesta pesquisa optou-se por não mencionar nenhuma metodologia específica aplicada ao processo criativo de moda, mas vale destacar que diversos autores, quando descrevem os métodos para projeção e representação gráfica visual por meio do desenho em *design* de moda, deixam claro que diversos fatores podem influenciar no processo criativo e na escolha da metodologia, sendo assim, afirmam que as etapas podem ser adaptadas de acordo com a visão do *designer*.

8.3 CRIANDO AS PRIMEIRAS FORMAS

Todo processo criativo começa na busca de ideias. A geração de ideias é o centro do processo criativo (Baxter, 1998), sendo uma de suas etapas. É nesse ponto que surgem as soluções para o problema em questão e existem várias técnicas que

auxiliam neste processo para estimular a criatividade.

Existem teorias que designam a fundamentação da desenhística, assim como a de Medeiros (2004, p.133), “a ciência, arte e técnica de projetar desenhando”. Teorias essas que, em geral, visam ordenar e arranjar as etapas do processo criativo alinhando os métodos, procedimentos e técnicas com o planejamento de produto.

Na fase inicial de um projeto de *design*, não há limites que definam todos os processos e percursos criativos possíveis. Vários tipos de materiais ou técnicas podem ser utilizados, pois esta fase serve como a base dos experimentos criativos do *designer*, quando ele busca o melhor caminho para se expressar e representar esteticamente seu projeto de *design*. Em moda, é o momento em que o desenho passa a ser a ferramenta essencial do processo criativo, ou seja, da materialização das ideias e conceitos formulados nas etapas de *briefing* e da elaboração do *moodboard*.

8.3.1 Conhecendo os materiais e ferramentas

Num projeto de *design*, o mais importante não é quando começar a criar, mas como criar, ou seja, é importante entender o propósito de cada material e ferramenta disponível para saber qual é o melhor caminho a seguir durante o processo projetual, bem como entender como os materiais e ferramentas funcionam para poder utilizá-los sem dificuldades e saber quais deles serão melhores a cada indivíduo no ato de projetar, de acordo com sua habilidade e necessidade expressiva. De acordo com Hsuan-An (1997, p. 30),

Inúmeros exemplos podem explicar os diversos processos de criação. Porém, é bom entendermos que cada um tem sua própria maneira de expressar; portanto, seu processo de criação. Desse modo, a técnica, o material e a forma de expressão devem também se adequar às condições individuais. Portanto, os métodos que aplicamos visam a orientar os alunos a encontrar os caminhos, explorar seu potencial criativo, aplicar procedimentos e técnicas variadas, buscar novas propostas e, enfim, encontrar estímulos para desenvolver e dar continuidade ao trabalho criativo.

Em análises e observações realizadas no mapeamento das representações visuais da figura humana em desenhos de moda é relevante destacar que entre os materiais e ferramentas mais utilizados pelos *designers* de moda na execução de seus desenhos estão:

- Lápis e Carvão

Os lápis são ferramentas mais versáteis na construção do desenho, seja qual for sua finalidade. Eles são compostos por uma mistura de argila e grafite e, de acordo com a proporção dessa mistura empregada na composição da massa, definem-se as características dos lápis, onde o teor de grafite define a suavidade, e o teor de argila a dureza. Os lápis são adequados para a maioria dos tipos de papéis, podem ser apontados e ajustados, e seus traços e linhas podem ser facilmente apagados.

Na escala de graduações do lápis grafite, quanto maior o número H³ mais claro e duro é o traço, e quanto maior o número para B⁴ mais preto e macio será o traço (Figura 10).

Figura 10 - Escala de gradiente dos tipos de lápis

Fonte: Imagem disponível em www.pinterest.com.br

De acordo com Hopkins (2011), os lápis de graduação dura podem ser úteis para produzir desenhos em linhas mais finas e detalhadas, e as graduações macias são mais adequadas para desenhar croquis expressivos ou acrescentar valores tonais (HOPKINS, 2011, p.21). Os lápis muito macios são usados principalmente para

² Referência à palavra inglesa *hard*, que em português equivale a duro.

³ Referência à palavra inglesa *black*, que em português equivale a preto.

escurecer e fazer preenchimentos, tais como em desenhos artísticos. Os lápis intermediários são indicados para sombreamentos, enquanto os lápis muito duros são usados principalmente para desenho técnico.

O carvão também é uma ferramenta muito comum na fase de construção do desenho, geralmente utilizado em desenhos de modelo vivo. Em relação ao lápis ele produz traços mais fortes que não podem ser apagados e proporciona a experiência de movimentos mais soltos na execução do desenho.

- Borrachas

Existem diferentes tipos de borrachas (Figura 11). Elas são ferramentas que auxiliam os artistas na correção e limpeza de traços do desenho, além de possibilitarem a criação de efeitos diversos sobre o desenho.

Figura 11 - Alguns tipos de borrachas

Fonte: mapa ilustrativo criado pela autora

As borrachas de vinil ou plástico são definidas como as que podem apagar quase tudo, mesmo tinta. Muitos *designers* preferem esse tipo de borracha por ser mais macia e não danificar tanto o papel.

Também é comum o uso de borrachas de goma, ideais para apagar grafite sobre papel. Elas são mais suaves ao remover os traços e, quando usadas, tendem a desintegrar-se, o que é normal acontecer, já que essa é uma de suas características.

As borrachas maleáveis ou também denominadas de “limpa-tipos” são utilizadas para, além de apagar, clarear traços de lápis, giz, carvão e pastel para criar efeitos como brilhos e pontos de luz. Elas trabalham levantando pigmentos do material (grafite, carvão etc.) para fora da superfície. Devido a isso, o papel é deixado intacto e sem manchas. A flexibilidade dessas borrachas é popular entre os artistas, pois podem ser moldadas e esculpidas para apagar um ponto em áreas detalhadas - ou qualquer outra forma se necessário. Para limpar, basta esticar a borracha, dobrá-la sobre si mesma, e dar leves batidas na área que deseja apagar e/ou clarear.

Já os lápis-borracha ou as lapiseiras-borracha possibilitam a remoção do grafite em áreas menores. São ideais para criar linha finas de cabelo em efeitos de brilho e tonalidades de acordo com a pressão sobre ela exercida, e criar detalhes mais precisos e em pontos específicos sem danificar áreas ao redor.

- Ferramentas de esfumar

Quando um material é espalhado na superfície com o auxílio de uma ferramenta de esfumar, o valor do material pode ser manipulado (Figura 12). Suaves transições entre claro e escuro podem ser alcançadas e diferentes texturas criadas.

Figura 12 - Efeitos criados por ferramentas de esfumar

Fonte: mapa ilustrativo criado pela autora

Grafite, carvão e pastel secos são os materiais mais populares onde as ferramentas de esfumar, como o lápis, denominado esfuminho, as hastes de algodão, panos, estopas, dentre outras, são utilizadas.

- Lápis de cor, giz de cera e pastel.

Em moda, também é relevante destacar o aspecto que o lápis de cor exerce sobre o desenho, principalmente nos croquis e nas ilustrações. Eles se dividem em três categorias: os lápis à base de cera, de óleo e solúveis em água, mas os mais utilizados são os à base de cera e os solúveis em água. Os lápis de cor à base de cera são os mais comuns no mercado. Os desenhos produzidos com eles apresentam resultados com textura cremosa e podem ser usados em vários tipos de papéis, assim como em madeira e papel machê. Nos solúveis em água, as cores tendem a ser mais vibrantes e a mistura de cores pode ser feita usando-se a água (Figura 13).

Figura 13 - Desenhos feitos com lápis de cor

Fonte: Ilustração disponível em www.pinterest.com

O giz de cera apresenta características de um traço mais espesso e é ideal para marcas de efeito. Uma de suas funções originais, por ser à base de parafina, é poder

auxiliar os artistas em desenhos feitos em superfícies lustrosas, acetinadas e não porosas, além de também funcionar em papéis, assim como em especial no desenho de moda, no papel jornal.

Por sua vez, o giz pastel se divide em macio, duro e oleoso. É um material, composto de pigmentos coloridos, que pode ser utilizado em modelo vivo de moda como alternativa ao carvão e também para colorir. No caso do giz pastel macio e duro, é requerido o uso de fixador para prolongar a vida útil do desenho.

- Tintas

Entre as tintas mais usadas para execução do desenho de moda destacam-se o nanquim, a aquarela e o guache.

A tinta nanquim, geralmente aplicada com pincéis, bicos de pena ou canetas, é um material característico do desenho de moda, devido à sua intensidade, nitidez e indelebilidade com que se fixa no papel, enfatizando detalhes específicos e criando unidade para o desenho como forma. Existe uma infinidade de tipos de nanquim (preto e em cores), sendo que o mais popular entre os ilustradores de moda é o nanquim à prova de água, também conhecido como tinta da Índia, o qual permite a criação de efeitos aguados e/ou nítidos em uma variedade de superfícies de papel.

A aquarela é considerada uma tinta fácil de usar, porém é necessário realizar alguns experimentos até que se entenda o processo de mistura de cores e de limitação de absorção do suporte ao qual se aplica. Como é uma tinta à base de água, é preciso tomar cuidado com o tipo de papel para evitar que ele se parta, rasgue ou enrugue. Deve-se dar preferência a papéis mais grossos. Seu efeito de transparência é controlado de acordo com a quantidade de água. No desenho e na ilustração de moda é a ferramenta de destaque e pode ser misturada a outras técnicas, assim com o lápis de cor, o lápis de grafites macios, carvão, canetas e outros (Figura 14)

Figura 14 - Ilustração com técnica mista

Fonte: Ilustração de Olga Noes disponível em www.olganoes.com

A tinta guache é usada em desenhos de moda com um efeito mais plano. É uma tinta grossa, também à base de água, muito pigmentada e opaca, que não seca rápido, podendo ser muito grossa, o que, em alguns casos, pode dificultar a execução de pequenos detalhes.

- Canetas e marcadores

Assim como o lápis de maior dureza, as canetas são utilizadas para definir melhor os traços e manter o caráter da linha fina e firme. São utilizadas em contornos, detalhes menores e em descrições verbais explicativas que se façam necessárias ao desenho.

Os marcadores são canetas que proporcionam um efeito plano para a base de roupas, pele, cabelos etc. (Figura 15). Além disso, podem ser combinados em camadas para dar um efeito de claro e escuro, e podem ser combinados com outras técnicas e materiais. O papel para marcadores deve ser grosso para não manchar o que estiver embaixo e/ou rasgar.

Figura 15 - Croqui feito com caneta e marcadores

Fonte: Croquis de Paul Keng disponível em www.pinterest.com

Esse tipo de material é bastante versátil, pois possui uma grande variedade de cores e tem a vantagem dessas cores vivas e saturadas. É, em grande parte do tempo, utilizado na confecção de desenhos como o croqui e a ilustração de moda, mas pode ser aplicado em outros tipos de desenho, assim como o da estamparia têxtil. O efeito que ele produz pode ser parecido com a pintura à tinta, mas o processo é mais rápido e limpo. Com ele também é possível trabalhar transparências e diversas texturas (Figura 16). Devido ao fato de não poder ser apagado, é sugerido a realização de teste de cor em um papel de rascunho. É possível misturar cores e dar efeito gradiente usando um refil plástico para misturar as cores.

Figura 16 - Estudo de efeitos com caneta e marcadores

Fonte: Registro do processo criativo da *designer* Clau Cicala⁵

- Ferramentas digitais

Com o avanço tecnológico e o dinamismo do mercado, surgem ferramentas que visam criar produtos de qualidade em pouco tempo. As técnicas manuais vêm sendo substituídas por técnicas digitais de *softwares* que reproduzem o mesmo efeito dos materiais físicos e dos resultados obtidos pela mistura dos mesmos. De acordo com Pinheiro e Matos, esse avanço expandiu as possibilidades da ilustração. Com o auxílio de computadores e de *softwares* especializados, tornou-se viável adicionar texturas e movimentos com mais realidade e praticidade, “Entretanto, após o surgimento e a rápida propagação dessas novas tecnologias, os ilustradores que antes trabalhavam com técnicas tradicionais tiveram que adaptar-se” (PINHEIRO, MATOS, 2010, p. 248).

Os *softwares* são capazes de produzir efeitos tais como o da textura do lápis em um papel áspero ou a absorção da tinta aquarelada no papel, de forma rápida e simples, eliminando a necessidade de gastos com materiais artísticos diversos para execução de um desenho e ainda possibilitando a produção e reprodução de uma imagem, seja qual for o suporte e/ou material desejado, em altas escalas produtivas.

Essas características são almejadas cada dia mais pelos profissionais de criação e pelo mercado, devido à redução de tempo gasto com retrabalhos por erros cometidos

² Clau Cicala – a *designer* colaborou com a pesquisa cedendo imagens/desenhos e descrevendo alguns dos processos criativos que utiliza em seus projetos.

no processo de execução do desenho ou por alteração solicitada pelo cliente, sejam em questões formais, cromáticas etc., como também por eliminar o processo que exige tempo de descanso de determinados materiais para secagem, além de facilitar e acelerar o processo de adaptação da arte aos métodos produtivos.

São diversos os *softwares* de edição gráfica disponíveis no mercado, e a qualidade visual e funcional do resultado também varia de acordo com a habilidade e necessidade dos *designers* perante as ferramentas oferecidas por eles (Figura 17). Em muitos desenhos de moda é possível observar a mistura de ferramentas manuais e digitais.

Figura 17 - Desenhos feitos em *softwares* de edição gráfica

Fonte: Ilustrações de Esra Roise disponíveis em www.esraroise.com/news/tagged/products

8.3.2 Materializando as primeiras ideias por meio do esboço

O processo criativo e projetual se dá a partir de representações visuais obtidas de uma série de tentativas. O esboço, também conhecido por outros autores da área criativa (arte, teatro, arquitetura, *design* etc.) como desenho expressional, bosquejo, debuxo, traçado, rascunho, *sketch*, e até mesmo croqui, caracteriza-se como um desenho ágil, feito à mão, com papel e lápis ou caneta, através do qual o indivíduo criativo consegue reproduzir todos os seus pensamentos, sem barreiras de restrição, assim como num *brainstorming* – uma técnica de discussão em grupo para contribuição espontânea de ideias. Ideias equivocadas misturam-se com as boas ideias, mas que

não são reconhecidas como um problema neste momento, visto que esta linguagem permite que as modificações necessárias sejam realizadas continuamente e de forma bastante rápida. Segundo pesquisas de Meeiros (2004, pp.112-113),

O desempenho no desenho-projetual é facilitado quando se conjugam os fatores *fluência* no desenho-expressional com o *conhecimento* sobre como controlar os processos mentais. A fluência sozinha pode até atrapalhar, pois quem só ilustra, com ou sem auxílio do computador, acaba gerando imagens aparentemente completas, muito elaboradas e limpas já de início. Isso pode levar o desenhador a antecipar etapas e ir direto para o que parece ser o fim do trabalho, sem se dar a chance da experimentação antes de definir soluções. Já o conhecimento das operações cognitivas sem alguma fluência gráfica pode conduzir a formulação de projetos exclusivamente mentais, caracterizados pelo uso da modelagem cognitiva, sem apoio na modelagem produtiva.

Contudo, cabe ressaltar que os objetivos desse tipo de desenho não permitem a preocupação e o compromisso com a representação dos pormenores dos produtos. Porém, apesar desta característica informal, a qualidade desse desenho depende de algumas variáveis imprescindíveis para sua construção, tais como proporção, simplificação e traçado:

O esboço construído de forma desproporcional acaba tendo pouca utilidade na comunicação, pois descaracteriza as informações representadas no desenho, comprometendo sua interpretação. A simplificação também se torna prioridade na construção de um bom esboço de projeto. Isso porque o uso de elementos gráficos desnecessários pode dificultar, significativamente, a compreensão das informações gráficas do desenho (SUONO, 2007, p.29).

Medeiros (2004) propõe definições que justificam que o esboço seja aplicado para descrever as primeiras ideias, mas que sua representação deve apresentar alguma proporção ou geometria e na evolução do projeto são os delineamentos do que se pretende fazer. O esboço trata da sinopse que oferece visão de conjunto e de detalhes, incorpora todas as decisões e progressos feitos até o momento sem excesso de formalidades, diferente do desenho projetual e ilustrativo que compreende a finalização da representação de uma ideia de maneira detalhada, clara e precisa.

Assim, é uma forma de escrever o pensamento e expor a identidade do ser criativo. É um tradutor da capacidade criativa que expressa e revela fatores distintos como a inteligência, estilos intelectuais, o conhecimento, a personalidade, motivação e a influência do contexto ambiental do momento inserido, que se inter-relacionam e que determinam níveis de criatividade de um indivíduo. Tão importante quanto a linguagem verbal, esse tipo de projeção visual é um meio de representação que favorece e permite

maior acesso às investigações sobre os processos e as manifestações criativas antes de migrar para fase produtiva e enfrentar dificuldades maiores e de grande custos.

Na fase dos esboços, rabiscos são feitos de maneira livre e rápida, sem muita preocupação com as definições e a limpeza dos traços. São representações e desenhos compostos por linhas leves, finas e geralmente feitos a lápis grafite (Figura 18), mas que, com o emprego dos novos recursos tecnológicos, assim como softwares gráficos e aplicativos de dispositivos móveis, podem ser feitos digitalmente.

Figura 18 - Exemplo de esboço

Fonte: Imagem coletada do *sketchbook* da designer Gabriela Borges Saggioratto⁶.

Ainda que distantes muitas vezes do resultado final, os esboços são capazes de personificar o desejo do *designer* de fazer e criar soluções para problemas complexos em pequenos traços e materiais de baixo custo. O processo de execução e confecção desse tipo de desenho não exige nenhum material específico. Pode ser realizado em todo e qualquer suporte gráfico disponível no momento criativo. Além disso, durante o processo criativo e projetual, a ocorrência do esboço em relação a comunicação devido sua fluência e simplicidade pode ser frequente – da fase de preparação e geração de ideias à fase de elaboração e delimitação do desenho final e da realização do produto.

Mesmo possuindo toda essa fluência e liberdade de execução, durante as observações e análises realizadas para este trabalho, o esboço apresentou meios e

⁶ Gabriela Borges Saggioratto - a *designer* colaborou com a pesquisa cedendo imagens/ desenhos e descrevendo alguns dos processos criativos que utiliza em seus projetos.

processos que, além de firmarem as características já citadas, podem facilitar a definição e finalização do desenho em etapas seguintes do percurso criativo.

Um desses processos é o *sketch in color* – termo inglês que define o uso de lápis azul ou vermelho no início dos primeiros traços do esboço. Por meio do esboço abaixo (Figura 19), pode-se compreender melhor este processo. Nele é mais comum o uso do lápis azul, pois não produz sujeira tanto quanto o grafite tradicional e, conseqüentemente, pode ser visto com mais clareza. Esse processo é combinado em conjunto com outros materiais, lápis azul, grafite e nanquim, a fim de criar uma sobreposição, sendo possível entender os diferentes níveis de evolução e/ou camadas dos traços no momento de finalização do desenho. Portanto, os traços quebrados, tais como as linhas estruturais e de construção do desenho, são feitos em cor que, posteriormente, são sobrepostos por traços mais definidos e reforçados feitos com lápis grafite e nanquim, sendo mais limpo e uniforme. Isso também auxilia e facilita o processo de acabamento do desenho como a vetorização e digitalização⁷ da imagem.

Figura 19 - *Sketch in color*

Fonte: Imagem coletado do *sketchbook* da *designer* Gabriela Borges.

⁷ Processos digitais de conversão do desenho manual para digital.

É sabido que o uso da tinta azul tinha outra razão primária antigamente. Um azul, conhecido como *non-photo blue*, ou azul não fotográfico em português, não era reproduzido pelas fotocopiadoras, por isso os artistas produziam os esboços nessa cor, pois sabiam que essas linhas desapareciam e ficariam somente os traços finalizados. Atualmente, os *scanners* conseguem capturar esses azuis, mas de forma sutil, e que possam ser facilmente separados do preto nos *softwares* gráficos. Sendo assim, esse processo é usado até hoje e permanecendo com sua função original. Os lápis *non-photo blue* são identificados comercialmente por esta nomenclatura, mas são difíceis de ser encontrados no Brasil. Outra razão para usá-los nessa fase criativa é que eles criam texturas e volumes diferentes do grafite e trabalham muito bem em conjunto com o mesmo. Além disso, não transformam o desenho em uma imagem demasiadamente colorida e ao mesmo tempo ressaltam as qualidades do grafite.

Além de materiais como o lápis e o grafite, seja preto ou colorido, também é possível observar que alguns *designers* têm preferência pelo uso da caneta (Figura 20). O uso desse material não apresenta questões sobre vantagens claras para evolução do desenho no decorrer do desenvolvimento do projeto, mas assim como o grafite e o lápis *non-photo* que são ferramentas capazes de criar variações de resultados tais como o sombreamento e a variação nos tipos de linha, de acordo com espessura de pontas e tipo de tintas. Ela também pode auxiliar no desenvolvimento da confiança no ato de desenhar sem poder apagar.

Figura 20 – Esboço feito à caneta

Fonte: Esboço de Peter Do disponível em www.pinterest.com

8.3.3 Desenho do corpo – a estrutura e seus componentes

Existem muitas formas de se construir um desenho, bem como muitas técnicas e materiais que abrangem a narrativa visual de uma imagem ilustrada. Nas representações visuais analisadas durante a pesquisa aqui apresentada, o desenho da figura humana, na grande maioria dos casos, é construído primeiramente pela representação da cabeça, ícone base de medida como já apresentado no item 8.1 desta seção, tronco e quadril por meio de formas básicas e de bases sólidas, conforme figura 21, que sugerem os gestos e movimentos de acordo com as articulações e flexibilidade do corpo humano, lembrando que a espinha dorsal une essas três principais partes. Depois essas formas são refinadas com traços mais fortes e realísticos.

Figura 21 - Construindo o corpo por formas básicas e sólidas

Fonte: *Sketches* de Brooke Hangel disponível em www.fabulousdoodles.blogspot.com.br

No sentido construtivo e representativo do corpo em movimento no desenho de moda, é importante destacar que um dos aspectos relevantes analisados que facilitam o desenho da figura humana é a necessidade de localizar e representar a linha de equilíbrio; traço vertical que demonstra a direção e a posição que a força da gravidade exerce sobre o corpo humano, e também a denominada linha rítmica ou linha de ritmo, que é inerente a cada pose. Esta última linha pode variar enormemente, como cada figura tem seu próprio ritmo fundamental. Quando representada visualmente no desenho, conforme a figura 22, a linha de equilíbrio sai da altura da cova do pescoço e passa entre os pés perpendicular ao chão, linha azul, e a linha de ritmo segue a curvatura que o corpo humano realiza diante um determinado movimento, linha vermelha, variando o corte sobre o corpo de acordo com o movimento ou gesto na pose representada.

Figura 22 - Linha de equilíbrio e linha de ritmo

Fonte: Imagem disponível em www.cursodesenhodinamico.blogspot.com.br

Para entender como o peso das várias partes do corpo é distribuído, alguns *designers* de moda costumam esboçar a estrutura rítmica da pose humana, reduzir o corpo a um esqueleto, composto em grande parte de linhas, e visualizar esquematicamente as estruturas principais, ou seja, a linha dos ombros, cintura, quadris e, finalmente, os segmentos que indicam a posição e comprimento dos membros, marcando as articulações com pequenos círculos, conforme as figuras 23 e 24. Tem-se assim a base ou estrutura essencial do corpo humano.

Figura 23 - Estrutura rítmica e linhas de base esquelética da figura humana

Fonte: Quadro montado pela autora com esboços disponíveis em www.pinterest.com

Figura 24 - Base esquelética sobre referência fotográfica

Fonte: Imagem disponível em www.dsffashiondesigner.wordpress.com

Então, como uma próxima fase no procedimento, costuma-se desenhar em cima do esqueleto estrutural o esboço largo da figura, determinando as áreas do corpo, contornos, dimensões do cabelo e etc.. O resultado obtido será a de uma figura geométrica semelhante a um robô, representado na figura 25, com todas as juntas claramente indicadas.

Figura 25 - Estrutura corporal geometrizada.

Fonte: Esboço disponível em www.pinterest.com

Posteriormente, observou-se que o processo segue então a uma análise mais detalhada das várias características anatômicas, conforme figura 26, com vistas a reproduzir fielmente ou quase fielmente as necessidades do projeto em questão.

Figura 26 - Traços construtivos da figura humana

Fonte: Esboço disponível em www.pinterest.com

É importante ressaltar que, na maioria dos casos analisados, os traços aparentam ter sido desenhados com pouca pressão, pressupostamente assim feito, devido aos diversos cursos de lápis sobrepostos. Somente foram intensificados aqueles traços e/ou formas que são certos para a visualização do contorno, eliminando os outros que não fazem parte integrante do seu estudo. Traços esses, reforçados mais fortemente ou até feitos com um material diferenciado das etapas anteriores da construção estrutural da imagem, e que podem ser observados no desenho coletado durante análise do processo criativo de Eduardo Gonzaga por meio da figura 27. Em alguns casos, o *designer* transfere e transcreve o contorno final para outro suporte, proporcionando uma imagem mais limpa, sem as linhas de construção.

Figura 27 – Processo evolutivo de traços

Fonte: Imagem coletado do análise do processo criativo do *designer* Eduardo Gonzaga.

8.4 CROQUI- EXPRESSÃO E SUBJETIVIDADE POR MEIO DA FIGURA HUMANA

Em moda, o termo croqui está diretamente associado à representação da ideia do *designer*, a partir do ato de desenho, seja ela a partir do esboço da figura humana com a roupa, seja ela somente do vestuário e/ou acessórios em si.

No croqui de moda, o corpo geralmente ganha destaque, pois é por meio dele que o produto de moda ganha vida, conforme representado na figura 28. E, de acordo com estudos já apresentados anteriormente na seção 7 sobre o croqui como meio de representação visual do corpo humano, combinado com os argumentos de Abbing (2012,p. 1), reforça-se o conceito de que:

O enfoque clássico para desenhar a figura humana nas belas artes inclui anatomia, isto é, os ossos, os músculos e a forma natural do corpo. Em desenho de moda, o enfoque clássico é mimético, mas usualmente evita a forma natural porque o realismo é abreviado pela idealização. Por exemplo, para representar a realidade, o artista desenha a figura com tamanho natural, tronco mais volumoso e quadris mais largos para mulheres. Inversamente, na idealização, o artista desenha a figura feminina com alongamento pouco natural, tronco menos volumoso e quadris também estreitos demais para corresponderem à realidade. Esse exagero é o que separa o desenho de moda do desenho das artes.

Figura 28 – Exemplos de croquis de moda

Croquis de Christian Lacroix

Croquis de Gloria Coelho

Croquis de Laura Laine

Croquis de Arturo Elena

Croquis de Osklen

Croquis de Elie Saab

Fonte: Quadro de referências criado pela autora.

Assim, o croqui é de fundamental importância no desenho de moda, uma vez que bem feito pode convencer as empresas fabricantes a produzirem o produto proposto. Então, um desenho feito de forma eficaz e clara pode seduzir o cliente, reduzir custos, eliminando a necessidade da confecção de protótipos, e otimizar o

tempo e os recursos para quem irá produzir o produto. Neste sentido Riegelman (2006, p. 11) reforça dizendo que

Do ponto de vista do 'cliente' – aquele quem vai analisar o desenho e decidir se o produto será ou não fabricado – a utilidade do desenho está na representação dos materiais que não apenas devem parecer atraentes, mas principalmente devem estar representados de forma realística, para que haja uma impressão precisa do produto e seu efeito final.

É por meio do croqui que a indústria poderá compreender e analisar a viabilidade da ideia sugerida pelo *designer* de moda.

8.4.1 Escolhendo a pose do croqui

Ao retratar um corpo humano é necessário lembrar que está se retratando algo vivo, e no caso específico do *design* de moda é fundamental observar de perto os movimentos típicos que caracterizam as poses adotadas pelos modelos. São movimentos que são flexíveis, finos e ágeis. O modelo de moda caminha de uma forma que é absolutamente única, movimenta os quadris de uma maneira particular e faz poses que desafiam a gravidade, conforme figura 29. Tudo isso é capturado e representado pelo *designer* de moda em seu trabalho.

Figura 29 – Movimento rítmico corporal de modelo de moda

Fonte: Quadro de referências criado pela autora.

Na análise dos dados de coleta observou-se que um dos fatores importantes a ser considerado pelos *designers* na escolha da pose para a execução do desenho de moda é saber analisar a rotação e contrarotação da parte superior do corpo, identificando a estrutura rítmica e as proporções de cada pose (Figura 30).

Figura 30 – Movimento de rotação e contrarotação

Fonte: Quadro de referências montado pela autora com imagens do livro *Fashion Illustration Inspiration and Technique* de Anna Kiper, 2011.

A pose deve ser animada em expressão, dinâmica em movimento, elegante e retratada em consonância com o tipo de roupa/coleção proposta. Ao representar o corpo, o *designer* deve evitar poses demasiadas estáticas ou muito realistas, pois o resultado poderá parecer artificial e não em consonância com a linguagem efêmera e dinâmica que o mundo da moda oferece. Também se analisou que o corpo atua como base para o item de vestuário, portanto devem ser evitadas poses que possam vir a dominar a composição visual e/ou distorcer os produtos de moda a ser representado pelo desenho. A pose deve servir como facilitadora da legibilidade dos detalhes da peça de moda, auxiliando na demonstração das vantagens do produto, seja no caimento seja na fluidez de um tecido específico, ou num corte diferenciado ou para reforçar as características do público-alvo da coleção etc.

Nessa retratação dinâmica dos gestos e movimentos do corpo humano e na busca por uma representação própria e cheia de estilo, o *designer*, durante o processo de escolha da pose, utiliza-se de alguns meios e processos que podem facilitar até mesmo o desenho estrutural esquelético do corpo humano.

Um desses processos é o boneco articulado – manequins articulados ideais para desenho e estudos básicos da figura humana em poses diversas. Esse tipo de boneco

por ser encontrado no mercado feito em madeira, em estrutura digital, por meio de sites e softwares específicos, ou pode ser criado pelo próprio *designer* em materiais como papel, papelão, acetato e etc., representado na figura 31. Por meio dele, pode-se compreender melhor o processo de movimentos e firmar uma pose de referência para o desenho. Vale lembrar que os movimentos produzidos pelos bonecos são mais livres e às vezes irreais por não possuírem os limites das articulações reais humanas.

Figura 31 – Bonecos articulados para desenho

Fonte: Quadro de imagens montado pela autora.

8.4.2 Sombreamento – desenhando luz e ponto de luz, tom e valores

Para Ostrower (1983, p. 223) o efeito luz caracteriza-se pela superfície e é na superfície em volume que a luz tem o efeito de gerar volumes e contornos:

O elemento luz será identificado nos contrastes de claro/escuro. O artista pode aproveitar-se, evidentemente, de certos efeitos de iluminação natural ou artificial, fazendo-os coincidir com a distribuição de manchas claras e escuras na imagem, destacando então, nos objetos representados certos planos iluminados ou sombras projetadas. Mas o contraste de claro-escuro pode existir independentemente de um foco de luz. É esse contraste que conta.

Em resumo, a autora também ressalta que a luz é capaz de articular uma vibração de um espaço. O claro tem poder de avançar no espaço enquanto o escuro recua. Quanto mais intenso o contraste, quanto mais afastados entre si estiverem os componentes do contraste, mais visível será o efeito de vibração.

Só é possível a percepção do volume e das cores quando existe luz. Através da presença ou ausência de luz a oposição entre os objetos é explorada de modo que um faça com que o outro sobressaia. No desenho de moda, o contraste não só cria volume na representação das roupas como define, dá equilíbrio, modifica a cor e a forma, sendo um meio eficaz do efeito visual, conforme a figura 32. Considerado como um poderoso recurso do desenho, é necessário saber controlá-lo para obter efeitos variados de acordo com a expressão ou necessidade de cada criação. É um meio de intensificar, estimular e atrair a atenção do observador, no sentido de conduzi-lo a visualizar não só a forma, mas o significado das peças de vestuário desenhadas. Nas configurações estéticas das peças de roupas criadas para ideação projetual, muitas vezes são percebidas em seus mínimos detalhamentos pelo uso dos recursos e qualidades tonais.

Figura 32 - Volume por meio do efeito luz e sombra

Fonte: Imagens disponíveis em www.pinterest.com

8.4.3 Adicionar cores

Para o *designer* de moda, a cor é um recurso importante na comunicação gráfica visual. As cores e os padrões cromáticos dos tecidos são o diferencial das coleções de moda e do universo da estamparia têxtil. Embora pareça simples, colorir e criar uma paleta de cores pode ser uma atividade desafiadora para muitos *designers*. O profissional precisa atentar-se a diversos efeitos visuais, tais como contraste, nuances, harmonia, profundidade e relevo, saturação etc., que a cor pode provocar nos elementos gráficos e que, conseqüentemente, são capazes de causarem ilusões óticas positivas e negativas no resultado final do projeto de *design*.

O equilíbrio das tonalidades, a legibilidade e as associações inusitadas de cores são elementos resultantes dos efeitos cromáticos que alteram a percepção do público consumidor provocando sensações prazerosas e também instigantes sobre o produto.

O uso da cor em seus diferentes contrastes em claro e escuro faz ressaltar detalhes importantes, como também faz desaparecer outros. Portanto, conhecer como se relacionam os tons e as diferentes intensidades da cor é um aspecto considerado relevante nesta pesquisa, visto que, por meio desse recurso, o *designer* de moda é capaz de transmitir ideias, significados, tendências, sentimentos e emoções. Dessa forma, na configuração estética do objeto, o *designer* trabalha a cor como elemento criativo, sendo que “a cor pode exprimir uma atmosfera, descrever uma realidade ou codificar uma informação” (LUPTON e PHILLIPS, 2008, p.71).

Na indústria gráfica foram estabelecidos sistemas de ordenação de cor, a fim de evitar possíveis problemas de comunicação que possam surgir entre quem cria e quem produz, a respeito da exatidão da cor solicitada para determinada peça de roupa ou tecido. Na moda, os sistemas de cores mais utilizados são os criados pelas empresas Pantone® e pela SCOTDIC® (*Standard Color of Textile Dictionaire Internationale de La Couler*). Neles existe uma biblioteca permanente de cores por famílias de cores, com nomes e códigos específicos para cada cor (Figura 33).

Figura 33 - Moda e as cores Pantone®

Fonte: Imagem disponível em www.pinterest.com

Atualmente esse tipo de codificação já vem sendo aplicado também em alguns materiais artísticos, assim como os marcadores da marca Copic® (Figura 34), e principalmente em tabelas de cores de diversos *softwares* de edição gráfica.

Figura 34 - Marcadores Copic® e as cores Pantone®

Fonte: Imagem disponível em www.instagram.com/copicbrasil

8.4.4 Adicionando roupas – o tecido, o caimento e interação com o corpo

A principal função da representação da figura humana no desenho de moda é servir de base para o vestuário, a fim de demonstrar e destacar as qualidades de um produto ou conceito de moda. Portanto, entender o comportamento do objeto sobre o corpo é de extrema importância para o *designer* obter resultado de qualidade em seu trabalho. Saber como um tecido se comporta de acordo com os movimentos sugeridos pela pose do modelo, entender o caimento do mesmo sobre as curvas do corpo, compreender como um acessório se encaixa e reage nas mais variadas movimentações e envergaduras dos membros e etc., são fatores de relevância na execução do desenho de moda.

Em relação à representação do tecido sobre o corpo, destacam-se quatro fatores de análise: o ponto de sustentação, o ponto de tiro, o ponto de apoio e o ponto de inércia e ar (Figura 35).

Figura 35 – Os quatros fatores do caimento do tecido

Fonte: Quadro de referências montado pela autora.

O ponto de sustentação é constituído por linhas de caída livre de um tecido a partir de um ou mais pontos que sustentam o caimento do mesmo. O segundo fator, o ponto de tiro ou também denominado de ponto de convergência, representa os pontos dos movimentos que esticam e repuxam o tecido. Efeito este que acontece pela tensão contrária de dois ou mais pontos. Já o ponto de apoio constitui-se das linhas de caída livre e interrompidas por uma base. Por último, e não menos importante, o ponto de inércia e ar são as linhas de movimento causadas pela presença de ar – roupas esvoaçantes e leves são exemplos desse fator.

Descrever as qualidades do tecido com precisão traz autenticidade para uma ilustração de moda. Para alcançar um padrão elevado de representação do tecido, é

necessário desenvolver a compreensão dos diferentes tecidos existentes e observar a maneira em que eles drapejam e caem sobre o corpo. A melhor maneira de obter esse conhecimento é esboçando figuras vestidas através do desenho de observação, conforme figura 36. Observar, por meio de imagens como a fotografia, as formas que o tecido faz ao redor do corpo, moldando-se ao redor dos contornos da figura humana. É importante entender a maneira como as roupas mais soltas penduram enquanto os tecidos mais apertados se estendem no corpo, e representar esses efeitos no desenho. Nas observações realizadas considerou-se relevante neste momento criativo da moda, a utilidade de coletar uma variedade de imagens e amostras de tecido e praticá-las, observando-se o modo como esses tecidos dobram-se e caem, qual o efeito da luz e sombra sobre as características físicas dos tecidos etc.

Figura 36 – Esboço de figuras vestidas

Fonte: Esboços de corpos vestidos disponíveis em kayla0.deviantart.com

Embora em moda as ilustrações possam ser altamente criativas e individuais, a intenção do desenho é transmitir uma peça de vestuário ou roupa. A representação do tecido a partir do qual a roupa é construída deve desempenhar um papel significativo em sua representação gráfica visual. Por exemplo, ao desenhar roupas com tecidos de listras é preciso ter em mente que elas se movem com o corpo. Um erro comum na ilustração da forma é desenhar listras usando linhas retas, paralelas, embora em alguns casos, *designers* fazem intencionalmente esse tipo de representação para firmar identidade. Contudo, é possível identificar quando é intencional ou quando é erro de execução. Nas ilustrações de Antônio Soares, Lena Ker e Ira Comleva pode-se observar que a representação das listras no tecido acompanha o desenho do caimento do vestido. Cada dobra e vinco dos vestidos deformam as listras de maneira a convencer aos olhos dos observadores (Figura 37).

Figura 37 – Desenhos de listras em tecidos

Fonte: Ilustrações disponíveis em www.pinterest.com

Nesse e em outros casos em que a imagem estampada no tecido possa interferir no resultado, na clareza do caimento ou na sensação de volume, nota-se a importância de existir um planejamento nos desenhos com linhas de lápis fracos antes de começar a renderizar e/ou finalizar o desenho.

8.5 DESENHO TÉCNICO E O CORPO HUMANO

Em meio aos tipos de representações visuais utilizadas no desenho de moda, Suono (2007) diz que ele pode ser dividido em dois tipos: o desenho artístico e o desenho técnico, e que, no processo de desenvolvimento de produtos, o desenho artístico, tais como croqui e ilustração, normalmente representado de maneira expressiva sobre um corpo estilizado, é descaracterizado nas suas proporções reais. Mas ao ser transposto para as etapas do processo produtivo na indústria, o desenho artístico passa para um modo de representação plana bidimensional, por meio do desenho técnico, para representar a peça de vestuário. De acordo com Fulco e Silva (2003), o desenho técnico cumpre papel importante no processo de desenvolvimento de produtos, pois além de servir como instrumento para a representação da peça de vestuário, é também responsável pela comunicação entre *designer* e modelista.

Rosa e Freitas (2004) em seus estudos observam que as informações contidas no desenho técnico devem ter alto grau de precisão e possibilitar ao profissional da área de modelagem fácil leitura e interpretação das considerações do *designer* em relação à peça de vestuário. Diante disso, Suono (2007) afirma que o detalhamento do desenho técnico do vestuário exige cuidados quanto à representação de seus elementos gráficos, pois eles devem ser precisos, correspondendo a uma reprodução fiel da ideia original do *designer*, indicando estruturas como costuras, aviamentos, recortes, aplicações decorativas, além de outros. Ao tratar o desenho técnico como meio de comunicação entre *designer* e modelista, o autor reforça essa ideia e ainda afirma que o modelista é responsável pela preparação dos moldes da roupa e que para essa tarefa ele deve considerar as regras de contorno anatômico reais do corpo humano.

Assim, por ser um tipo de desenho com fins construtivos, deve ser pensado e desenvolvido com a preocupação de apresentar na sua configuração as proporções reais do vestuário em relação ao corpo.

De acordo com Jones (2005), as convenções para o desenho técnico do vestuário ainda estão em fase de estudo e buscam diretrizes que conceituem a maneira mais adequada para a sua construção, e por ainda não possuir um rígido padrão de

representação é um assunto que gera muita discussão, tanto nos meios acadêmicos quanto nas indústrias de confecção.

Nas considerações feitas até o momento em relação à representação gráfica das proporções da figura do corpo humano, por meio do desenho técnico, e diante dos argumentos de Hopkins (2011), é sugerido para quem está começando a atuar no ramo da moda que, embora também feitos com o auxílio de programa de computadores, esse tipo de desenho também seja feito à mão.

Use o lápis ou caneta para traçar sobre uma base de corpo com uma figura de proporção realista de oito cabeças. Você pode usar uma base de corpo pronta ou criar sua própria, traçando sobre uma pose básica tirada de uma revista e refinando a pose para um contorno simples de proporções realista. Utilize a mesma base de corpo para todos os desenhos técnicos dentro de uma mesma apresentação para ter uniformidade visual e de escala (HOPKINS, 2011, p.85).

A representação da base do corpo cria uniformidade na apresentação da proposta deixando ainda mais evidente os fatores viáveis e inviáveis à produtividade da peça de vestuário. Ela é representada por meio de um desenho simples e eficaz, com as linhas do pescoço, busto, cintura e quadril bem definidas (Figura 38), a fim de facilitar o desenho das peças. Na grande maioria, mas não sendo um padrão de representação, um dos braços é representado afastado do corpo para facilitar o desenho de mangas.

Figura 38 - Desenho técnico sobre base de corpo

Na análise sobre os processos criativos pesquisados nesta etapa do desenvolvimento de produto em moda, um dos processos utilizados com frequência para facilitar o desenho técnico manual é conhecido como processo do papel vegetal (Figura 39). Em um papel estruturado e resistente, o *designer* deve criar um modelo de corpo que servirá de base para todos os desenhos técnicos do projeto. Então, para representar uma peça simétrica, o *designer* deve dobrar o papel vegetal ao meio, encaixar a dobra à linha central do modelo/manequim base, fixando-o ao papel. Seguindo com o processo, ele deve desenhar um dos lados da peça, de acordo com as linhas guia do modelo base. Depois de feito isto, deve retirar o papel vegetal e, ainda mantendo-o dobrado, copiar o desenho no outro lado do papel. Para finalizar, deve transferir o desenho para o papel definitivo ou transcrevê-lo para arte digitalizada, utilizando programas específicos tais como CorelDraw® ou Adobe Illustrator®.

Figura 39 - Técnica do papel vegetal para desenho técnico manual

Fonte: Imagem disponível em www.tanianeiva.com.br

Nesta etapa projetual, além dos aspectos técnicos do vestuário, também é relevante destacar a importância da representação gráfica do caimento da matéria prima em relação ao corpo e aos detalhes da peça de vestuário. Suono (2007) destaca que, caso o *designer* considere o vestuário esticado sobre superfície plana, o caimento do tecido é uma informação que não deve ser detalhada e representada graficamente.

Mas destaca também que, mesmo para aqueles que trabalham com esses conceitos e fundamentos para construção do desenho técnico do vestuário, existem situações em que há a existência de elementos como pregas, franzidos, babados, drapeados e outros tipos de detalhes mais específicos, torna-se necessário o uso de recursos gráficos que demonstrem as dobras e a volumetria da matéria-prima têxtil (Figura 40).

Figura 40 - Representação do caimento do tecido em desenho técnico

Fonte: Leite e Velloso (2004, p. 94, 97, 118)

8.6 ILUSTRAÇÃO DE MODA

De acordo com Hopkins (2011) o termo ilustração de moda descreve uma abordagem específica ao desenho de moda que exemplifica sua expressão artística e a estilização da forma humana, ou seja, o propósito está em demonstrar a essência do *design* e não tanto se preocupar com a representação do vestuário em si.

8.6.1 Adicionando detalhes: acabamentos e enfeites

No universo da moda, tecnicamente, por elementos de acabamento se entende todos os elementos que caracterizam o padrão: pregas, texturas, bolsos, golas. Por enfeites compreende-se a individualização de características particulares e acessórios que tornam o item de vestuário distinto e elegante: abotoaduras, lapelas, costuras, botões, apliques, etc..

A textura, no desenho de moda, é um dos elementos-chave na representação gráfica de uma peça de vestuário. Ela demonstra a qualidade da superfície, levando-se em conta aspereza, brilho, trama e cor do material. Por seu caráter tátil, no desenho que é bidimensional, a textura tem importância fundamental para percepção da profundidade, estando ligada assim à representação da tridimensionalidade. As texturas incluem valores que destacam visualmente a materialidade da peça, reproduzindo e reforçando o efeito real de seus elementos, tais como as características específicas de cada tecido, como lã, *tweed*, peles, *jeans*, rendas, cetim, algodão, seda, camurça, entre outros.

Na pesquisa foram observados vários tipos de padrões de acabamentos e aparatos, tanto básicos como sofisticados, para a execução do desenho de moda. Os exemplos, aqui apresentados, são expostos em diagramas que demonstram, de forma resumida, alguns meios e processos utilizados por *designers* de moda na criação de texturas e detalhes.

Um dos exemplos demonstra como elementos básicos assim como o ponto, unidade mínima da comunicação visual, sozinho ou combinado com semicírculos, círculos e rabiscos contínuos e aleatórios, podem exercer funções singulares e específicas na criação de texturas e efeitos no desenho de moda. Funções tais como a de simulações de brilhos, simplificação de texturas muito detalhadas ou muito pequenas como rendas, bordados, estampas, entre outras, que podem ser observadas no diagrama abaixo (Figura 41).

Figura 41 - Diagrama 1 – Os elementos e seus efeitos

Fonte: Diagrama criado pela autora

No diagrama a seguir da figura 42, por meio de alguns exemplos de processos criativos, visa-se demonstrar a importância de entender e conhecer a técnica e o material artístico escolhido, para que o *designer* de moda possa usufruir de todas as vantagens e características que esses materiais são capazes de produzir esteticamente, por si só ou pela mistura com outros materiais e técnicas, no momento da representação e simulação dos acabamentos e das texturas no desenho.

Figura 42 - Diagrama 2 – Materiais, processos e resultados

Fonte: Diagrama criado pela autora com processos apresentados por Patrícia Capella⁸ e ilustrações de diversos ilustradores de moda

⁸ Patrícia Capella – a *designer* colaborou com a pesquisa cedendo imagens/desenhos e descrevendo alguns dos processos criativos que utiliza em seus projetos.

Já no diagrama da figura 43 o objetivo foi ressaltar a relevância da representação digital e reprodução por foto-imagem de texturas e detalhes de acabamento.

Figura 43 - Diagrama 3 – Processos digitais e reprodução por foto-imagem

Fonte: Diagrama criado pela autora.

8.6.2 Desenhando uma composição: Explorando as circunstâncias e criando cenas

A moda compreende mudanças sociológicas, psicológicas, tecnológicas e estéticas; portanto, moda é um conceito abrangente e complexo. É um sistema que acopla o vestuário e o tempo, que integra desde o simples uso das roupas do dia a dia a um contexto maior, político, histórico e social. Por meio do modo de se vestir, o ser humano é capaz de exprimir atitudes e conceitos como um modo de linguagem visual, seja ela individual ou de grupos.

A palavra moda vem do latim *modus*, significa modo, maneira. Em inglês, moda é *fashion*, corruptela da palavra francesa *façon*, que também quer dizer modo, maneira, e de acordo com Palomino (2002, p.8),

Tratar de moda implica lidar com elementos os mais complexos, especialmente quando combinados. Entretanto nesse assunto, tangemos valores como imagem, auto-imagem, auto-estima, política, sexo, estética, padrões de beleza e inovações tecnológicas, além de um caleidoscópio de outros temas: desde condições climáticas, bailes e festas. Cores (e a ausência delas), modelos, *top models*, ou gente “normal”, mídia, fotografia de moda, gente de rua, tribos (e a ausência delas); música e diversão, mas também crise e recessão, criatividade e talento. Dinheiro também. E vaidade, competitividade, ego, modismos e atemporalidades, história e futuro, excessos, radicalismos e básicos. Não necessariamente nessa ordem, claro. Aliás, muito pelo contrário.

A moda reflete os costumes e os valores da sociedade em um determinado espaço de tempo. Considera-se, diante análises e observações realizadas, que esse fator é considerado como um dos mais corriqueiros e relevantes na construção da composição visual do projeto de moda, pois a moda percorre um extenso caminho que ultrapassa aquela visão restrita de que a roupa é utilizada somente como proteção do corpo, já que, além disso, serve como meio para inserir o indivíduo a um determinado grupo de prestígio social.

Na composição feita pela ilustradora australiana Kelly Smith (Figura 44), pode-se observar os fatores mencionados acima ao destacar que a cena ilustra um quarto luxuoso, com produtos de marcas de desejo de consumo da sociedade atual, espalhados pelo aposento, que por sua vez possui vista voltada para um dos ícones da França e uma das estruturas mais reconhecidas no mundo, a Torre Eiffel.

Figura 44 - Composição Visual em moda

Fonte: Ilustrações de Kelly Smith disponível em www.birdyandme.com.au

Assim como em matemática, português etc., também existem algumas regras a serem seguidas no desenho de moda para que se consiga reproduzir qualquer assunto ou composição corretamente. Uma dessas regras, provavelmente a mais importante, é a noção de espaço positivo e negativo. O espaço em torno da figura é negativo, enquanto o espaço que o corpo ocupa em uma determinada área é positivo. Em todos os aspectos, é essencial considerar a interação entre elas para conseguir a reprodução correta do sujeito dado.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da seleção de uma amostra significativa de exemplares de processos criativos em desenho de moda, desenvolveu-se uma série de análises, por meio de um embasamento teórico auxiliado por uma ampla revisão bibliográfica, e foi possível verificar, como resultado, que o desenho de moda pode ser tratado de diversas formas devido ao modo com que um *designer* pode trabalhar os materiais, técnicas e tecnologias dispostas durante as etapas do processo criativo.

Tipos de traços, fortes, suaves, quebrados etc., e preferências de materiais e suportes para expressar-se graficamente, como canetas, lápis, tintas, papéis, *softwares*, podem criar a identidade e um estilo para representação gráfica do *designer* e seu trabalho, mas não é possível detectar um método mais ou menos eficaz para este tipo de projeção visual. O desenho, tão importante quanto à linguagem verbal, é um meio de comunicação que permite maior acesso às investigações sobre os processos e as manifestações criativas, antes de migrar para fase produtiva e enfrentar dificuldades maiores e de grandes custos.

Apesar de não ser o único canal de expressão, comunicação e registro de ideias utilizado pelos *designers*, o desenho é uma das ferramentas mais utilizadas atualmente na área da moda para esses fins. É uma ferramenta com um conjunto de instrumentos como lápis, tintas, suporte/papéis, e o desenho à mão livre, que o *designer* usa para explorar a complexidade que todo esse processo de ideação projeta. Segundo Cross (2004), os *designers*/desenhadores se munem de implementos particulares, sendo o “uso de ferramentas gráficas [...] uma parte importante dos processos naturais de projetar”, pois, “sem fixar no traçado rabiscos e esboços à sucessão de ideias, é difícil para o desenhador solucionar problemas mais intrincados, é pensar com o lápis na mão” (CROSS, 2004, pp.134 e 140). Assim, por meio do desenho é possível comunicar informações, sejam elas técnicas, tais como materiais, forma, textura e acabamentos, ou subjetivas, como atitude, humor, personalidade e perfil do público-alvo, dentre outros aspectos, que auxiliarão o processo criativo, o desenvolvimento e a fabricação de um produto.

Ao pesquisar e relatar sobre o desenho em moda, o foco foi mapear e destacar

aspectos relevantes como métodos, processos, materiais, tecnologias aplicadas e etc., na representação da figura humana e de sua interação com a representação da peça de vestuário. Nesta busca se estabeleceu um padrão de análise que descreve e detalha alguns desses aspectos. Dessa forma, uma análise classificada por variáveis que revelam os fatores recorrentes e/ou relevantes no ato de desenhar, como o esboço, o croqui, o desenho técnico e a ilustração dos *designers* de moda durante o processo criativo. Nesta pesquisa, essas variáveis são:

- Variável 1 – Características dos traços e técnicas do desenho.
- Variável 2 – Características estruturais do corpo no desenho.
- Variável 3 – Desenho da figura humana como meio de comunicação em moda.
- Variável 4 – A figura humana e a representação da peça do vestuário.
- Variável 5 – Representação de detalhamento, textura e acabamento no desenho.
- Variável 6 – Processos criativos específicos para auxílio do desenho em moda.

O detalhamento desta análise é apresentado pelos quadros a seguir, para facilitar o entendimento e exposição dos resultados obtidos no cruzamento das informações da coleta de dados desta pesquisa.

Variável 1 – Características dos traços e técnicas do desenho	
Esboço	Traços soltos e informais, geralmente feitos em grafite ou caneta.
Croqui	Traços expressivos, com características particulares capazes de descrever o estilo e criar identidade artística para o <i>designer</i> . São executados nos mais diversos materiais artísticos (lápiz, caneta, marcadores, tintas etc.), em processos e técnicas digitais ou até mesmo mistas (manual + digital).
Desenho Técnico	Traços contínuos e limpos. Em grande maioria são desenhos feitos por processos digitais, em <i>softwares</i> como CorelDraw® e Adobe Illustrator®.
Ilustração	Assim como no croqui, os traços são geralmente bem expressivos e particulares. Podem ser feitos em diversas técnicas de

	representações artísticas manuais e digitais.
--	---

Variável 2 – Características estruturais do corpo no desenho	
Esboço	No esboço, a representação das proporções do corpo humano é mais livre e informal, mas deve manter a preocupação com alguns detalhes da anatomia real.
Croqui	Na construção gráfica do croqui alguns padrões são estabelecidos. No desenho da anatomia da figura humana a proporção é, na maioria dos casos, composta de 9 a 10 cabeças (unidade de medida estabelecida como parâmetro de construção da estrutura física do corpo) dando uma sensação mais alongada a representação gráfica. Também se destacam alguns fatores como a preocupação com a linha de equilíbrio e a linha de ritmo, a análise da rotação e contra rotação da parte superior do corpo, para poder identificar corretamente a estrutura rítmica e as proporções de cada pose.
Desenho Técnico	Na construção gráfica do desenho técnico também são estabelecidos alguns padrões. No desenho da anatomia da figura humana, quando representada, a proporção é de sete cabeças e meia (medida considerada como de proporção real do corpo). É desenhada de forma ereta e estática para representação das vistas, tais como frontal e traseira.
Ilustração	A ilustração, assim como no croqui, costuma seguir as proporções e representações de características mais alongadas. Mas em alguns casos aparecem representadas em proporções reais do corpo. Isso varia de forma considerável devido à ilustração ser um meio de representação que traduz o estilo artístico e expressivo de cada <i>designer</i> de forma diferenciada.

Variável 3 – Desenho da figura humana como meio de comunicação em moda	
Esboço	A representação gráfica da figura humana aparece com frequência nesta etapa do processo criativo e serve como ferramenta de materialização das primeiras ideias.

Croqui	Essencial como meio de comunicação, a representação gráfica da figura humana aparece fortemente nesta categoria de desenho em moda. É um dos meios mais significativos na comunicação entre quem cria com quem produz o produto de moda.
Desenho Técnico	Nesta categoria, a representação da figura humana não se faz tão presente. É mais utilizada pelos iniciantes do setor. Quando representada, a imagem do corpo é formada por traços limpos e com contorno simplificados, pois deve servir somente como base de construção para o desenho da peça de vestuário.
Ilustração	A figura humana é a mola mestra da representação gráfica do vestuário nesta categoria. É frequentemente utilizada para descrever de forma visual o perfil do público alvo em um determinado contexto e também reforçar os aspectos ou as características físicas do vestuário.

Variável 4 – A figura humana e a representação da peça do vestuário	
Esboço	A interação entre corpo e peça de vestuário começa a ser representado nesta categoria de desenho. Mas dependendo do número de ideia geradas, os <i>designers</i> representam somente as partes do corpo que servirá de apoio para o vestuário.
Croqui	O corpo é a principal base para o <i>designer</i> expressar o movimento, o caimento, as características físicas e estéticas, objetivas e subjetivas, do tecido e da peça de vestuário em si. Essa interação entre o desenho do corpo e do vestuário é a peça chave da expressividade e subjetividade pela qual o <i>designer</i> representará seus conceitos/ideias a fim “seduzir” quem produzirá sua proposta. Fatores como o estudo do caimento por pontos de interação tais como ponto de apoio, de sustentação, de tiro e de inércia e ar são considerados relevantes na representação gráfica dessa relação.
Desenho Técnico	A relação corpo e vestuário nesta categoria aparece de forma simplificada e até mesmo de forma oculta. A representação ocorre somente por meio de contornos laterais de partes do corpo (silhueta fragmentada) traduzidos nos limites estruturais das peças de

	vestuário, ou seja, limites como, por exemplo, o formato da cintura, quadril e pernas na representação de uma calça torneada.
Ilustração	Assim como no croqui, o corpo serve como base para traduzir a reação do caimento do tecido em relação aos contornos do corpo, aos gestos e movimentos produzidos pelo modelo e as condições dos efeitos e dos acabamentos da peça do vestuário.

Variável 5 – Representação de detalhamento, textura e acabamento no desenho	
Esboço	Esta categoria de desenho não recebe muitos detalhes e texturas por ser um desenho feito de forma rápida somente para materialização das primeiras ideias.
Croqui	Em contrapartida ao esboço, esta categoria já apresenta um grau maior de detalhamento, onde são aplicadas as texturas e detalhes mais específicos (tais como representação de bolsos, zíper, pregas, estampas e etc.).
Desenho Técnico	O desenho técnico apresenta um alto nível de detalhamento devido à sua função de representar e informar todas as características físicas e estéticas do produto de moda, pois é ele quem especificará todos os dados de produção para a etapa de confecção do produto. Assim, nesta categoria de desenho este aspecto recebe atenção redobrada na representação gráfica visual.
Ilustração	Nesta categoria, o nível de detalhamento dependerá do efeito e do estilo expressivo utilizado pelo designer. Mas, em grande parte das representações analisadas, apresentavam alto nível de detalhamento no uso das texturas e acabamentos.

Variável 6 – Processos criativos específicos para auxílio do desenho em moda	
Esboço	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Sketch in color.</i> - Esboço feito à caneta.
Croqui	<ul style="list-style-type: none"> - Boneco articulado. - Base esquelética sobre referência fotográfica.

Desenho Técnico	<ul style="list-style-type: none"> - Desenho sobre referência de base pronta. - Técnica do papel vegetal.
Ilustração	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas por teste como elementos básicos do desenho. - Técnicas por teste por meio das características dos materiais utilizados. - Técnica por utilização de textura pronta digital e por imagens fotográficas.

Após apresentação dos quadros, ao considerar os aspectos relevantes sobre questões específicas de cada categoria de desenho no uso de técnicas e estilo de traços (variável um), observou-se que os meios são bem distintos e, sendo assim, facilmente identificados durante o processo criativo. O esboço apresentou-se como um meio de materialização de ideias através de representações feitas geralmente em lápis grafite, compostas por traços informais, rápidos e soltos. A evolução desse tipo de traço vai ocorrendo ao longo do projeto de forma clara e continua. Os traços vão sendo representados de forma mais limpa, sem linhas de construções, e também vão recebendo técnicas artísticas e/ou digitais mais refinadas, como o uso de canetas, tintas, *softwares*, texturas e diversas outras técnicas de acabamento.

Na análise dos conceitos que envolveram a variável dois, as questões sobre as características estruturais específicas que influenciam na representação do corpo humano no desenho de moda, revelam-se alguns aspectos como: estudo da proporção da figura, linha de equilíbrio, linha de ritmo, movimento, gestualidade e estudo de pose do modelo. Embora sendo o desenho técnico a categoria que deva apresentar um padrão mais rígido de representação na configuração de uma base única para todo o processo de um projeto, as demais categorias também apresentaram alguns padrões a serem seguidos no processo criativo para que o *designer* obtenha resultados mais harmônicos e esteticamente mais apresentáveis. Entre eles, destaca-se o estudo das proporções mais alongadas, com medida e formação estrutural de até dez cabeças, e também, se não o mais importante, o entendimento dessas características estruturais aplicadas em poses em movimento.

E, na variável três, ao considerar o desenho da figura humana enquanto tratado como ferramenta de comunicação, por meio da análise dos materiais gráficos coletados

e dos documentos utilizados, tem como principal função transmitir as informações relativas ao produto a ser materializado, seja qual for a categoria de desenho de moda em que estiver. Tal observação revela que o desenho deve ser representado de forma cuidadosa e eficaz por parte dos *designers*, a fim de facilitar o processo de desenvolvimento de suas tarefas e principalmente em transmitir as informações mais corretas para o responsável pela produção do produto final.

No estudo dos aspectos que influenciavam a representação da figura humana e sua interação com a peça de vestuário, (Variável quatro), a maioria das categorias de desenho de moda costuma transcrever essa situação de forma constante. Portanto, observou-se também a importância do conhecimento por parte dos *designers* de fatores construtivos e representativos, tais como o ponto de sustentação, o ponto de apoio, o ponto de tiro e o ponto de inércia e ar. Por meio deles, a representação e o entendimento dos aspectos físicos e estéticos do tecido e seu comportamento/caimento diante as curvas do corpo e as dobras causadas pelos membros e pela gestualidade do modelo humano ficam mais claros, fazendo com que a ideia seja mais bem compreendida e se torne mais atraente aos olhos de quem produzirá o produto. Mas, em contrapartida, nas demais categorias de desenho diante da análise desta variável, o desenho técnico se mostrou diferente, ocultando muitos dos detalhes de caimento na relação corpo e vestuário. O foco de sua representação visual está somente em detalhes dos movimentos de tecidos ocasionados por pregas, pences, babados entre outros.

Na análise da variável cinco, observou-se que os detalhes, texturas e acabamentos vão evoluindo à medida que a ideia vai se tornando mais estruturada e definida, sendo o esboço a categoria de desenho em que a preocupação por esses aspectos é quase insignificante. Mas isso vai mudando proporcionalmente devido à necessidade do *designer* enaltecer e destacar as vantagens estéticas e produtivas do produto de moda proposto. Embora em alguns casos, devido ao estilo artístico escolhido pelo *designer*, a representação gráfica seja mais abstrata que figurativa, os detalhes podem aparecer por meio do emprego de traços mais fortes, aplicação/colagem de texturas e acabamentos mais refinados, manuais e digitais, que reforcem o conceito e/ou ideia proposta.

Por meio da análise das informações obtidas durante a pesquisa visou-se registrar e demonstrar alguns dos processos criativos utilizados pelos *designers* de moda no desenvolvimento de projetos de produtos de moda, variáveis. Os processos criativos mencionados no quadro acima e o momento em que aparecem nas etapas criativas podem sofrer algumas alterações e adaptações de *designer* para *designer*. Mas o aspecto relevante a ser destacado sobre eles é que todas as categorias de desenho possuem e/ou apresentam métodos e técnicas específicas para facilitar o ato de desenhar. São processos esses criados para facilitar a construção e representação da imagem dentro de um projeto de *design* e que também servem para reduzir o tempo gasto com a correção de possíveis erros ou problemas de comunicação visual. Um exemplo de processo criativo aplicado ao desenho de moda recorrente em mais de uma das categorias é o uso das bases prontas, as quais têm o objetivo de reduzir o tempo gasto na execução do desenho, sobretudo para quem está iniciando a carreira ou para o *designer* que possui dificuldades ao representar e estruturar a figura humana de forma proporcional aos parâmetros de um projeto de qualidade em *design* de moda. Também por meio dele pode-se estabelecer um padrão de identidade e expressividade para todas as imagens produzidas no projeto.

Assim, diante das análises realizadas, pode-se afirmar que o desenho, seja qual for sua categoria, revela um alto grau de complexidade. Ao longo deste estudo, fica evidenciado que mais do que um meio de expressão, o desenho possui, antes de tudo, a função comunicativa durante o processo, sendo uma linguagem que deve apresentar soluções afirmativas para a materialização do produto. Ele deve funcionar como um meio comunicativo claro e eficaz entre as várias pessoas envolvidas nos mais variados setores da aprovação e produção do produto.

No que se refere à dificuldade da representação e execução do desenho que existe atualmente entre os profissionais de moda e que geram problemas de comunicação no processo de desenvolvimento de produtos, é importante ressaltar que as ações das várias pesquisas, estudos e propostas criativas que buscam pela sua melhoria no âmbito científico e profissional devem, na medida do possível, serem testadas e aplicadas, não ficando apenas no discurso reflexivo devendo ser incluídas em sistemas educacionais e metodológicos.

Pode-se afirmar que a pesquisa só atingiu seus objetivos à medida que mapeou os processos e métodos pelos quais foi possível analisar a construção de uma figura de moda expressiva, que satisfizesse os padrões da linguagem de moda sugerido e apresentado por estudiosos da área, tal qual foi apresentado na fundamentação deste trabalho.

Uma vez que esta pesquisa visou mapear e demonstrar alguns dos aspectos relevantes e de processos criativos que favorecem o ato de desenhar em moda, acredita-se que, com os resultados obtidos pelas análises das variáveis apresentadas, novas investigações sejam iniciadas com o intuito de enriquecer cada vez mais os estudos científicos relativos à representação gráfica no campo da moda. Isto posto, considera-se fundamental a investigação deste assunto mediante o estudo das diversas abordagens apresentadas que possam contribuir para maior compreensão do desenvolvimento da criatividade, da percepção e da habilidade do *designer* expressar-se visualmente por meio do desenho em moda.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABLING, B. **Desenho de Moda**. Tradução Maria Izabel Branco Ribeiro. São Paulo: Edgard Blucher, 2011.

ABLING, B. **Fashion Sketchbook**, 6th Edition. New York: Fairchild Books, 2012.

ALENCAR, E.S.; FLEITH, D.H. **Criatividade. Múltiplas perspectivas**. 3a. ed. Brasília: Editora Unb, 2003.

ALEXANDER, C. A. **Notes on the Synthesis of Form**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1964.

BAXTER, B. **Projeto de Produto**: Guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.

BRAGA, J. **História da moda**: uma narrativa. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2007.

BRUM, D. Site portfolio. Disponível em: <<http://danielabrum.com>>. Acesso em: maio de 2015.

BURDEK, B. E. **Design**: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: E. Blucher, 2006.

BONSIEPE, G. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

CAPELLA, P. Site portfolio. Disponível em: <<http://patriciacapella.com>> Acesso em: maio de 2015.

CROSS, N. **Desenhante**: pensador do desenho. Santa Maria: Schds, 2004.

DERDYK, E. **Disegno. Desenho. Desígnio**. São Paulo: Senac São Paulo, 2007.

DERDYK, E. **O desenho da figura humana**. São Paulo: Scipione, 1990.

Dicionário digital Michaelis, Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php>>. Acesso em: novembro de 2015.

DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual**. Tradução Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DRUDI, E; PACE, T. **Figure drawing for fashion design**. Amsterdam: Pepin Press, 2001.

Estúdio Estampaholic. Disponível em: <<http://estampaholic.com>>. Acesso em: maio de

2015.

Estúdio Universo Cor. Disponível em: <<http://universodacor.com.br>>. Acesso em: abril de 2015.

FERREIRA, A. B. H. **Dicionário Aurélio básico da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995. p. 210.

FULCO, P. T.; SILVA, R. L. A. **Modelagem plana feminina**. Rio de Janeiro: Ed. Senac Nacional, 2003.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4a. ed. São Paulo: Atlas, 1995.

GRAGNATO, L. **O desenho no design de moda**. 2008. Dissertação (Mestrado) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2008.

GOMEZ, L. S. R. **4P's do Design**: uma proposta metodológica não linear de projeto. 2004. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) –Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2005.

HATADANI, P. da S. **Diretrizes para o ensino do desenho de moda**. 2011. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Estadual Paulista - FAAC, Bauru- SP, 2011.

HOPKINS, J. **Desenho de Moda - Coleção Fundamentos de Design de Moda**. Porto Alegre: Bookman, 2011. 5V

HSUAN-NA, T. **O Desenho e Organização Bi e Tridimensional da Forma**. Goiânia: UCG, 1997.

ISODA, G. T. T. E. **Sobre o Desenho**. Estudo teórico-visual. 2013. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

JONES, S. J. **Fashion design**: manual do estilista. São Paulo: Cosac & Naify, 2005

KINDLEIN J, W. **Analogia entre as metodologias de desenvolvimento de produto atuais incluindo a proposta de uma metodologia com ênfase no eco-design. Design e Seleção de Materiais**. Rio Grande do Sul: PPGEM/UFRGS, 2001.

KIPER, A. **Fashion Illustration**: Inspiration and Technique. Devon: David & Charles Publishers, 2011.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A.. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2006.

LE BRETON, D. **Sociologia do corpo**. Petrópolis: Vozes, 2006.

LEITE, A. S.; VELLOSO, M. D. **Desenho técnico de roupa feminina**. Rio de Janeiro: Ed. Senac Nacional, 2004.

LUPTON, E.; PHILLIPS, J.C. **Novos Fundamentos do Design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MEDEIROS, L.M.S. de. **Desenhística: a ciência da arte de projetar desenhando**. Santa Maria: CHDs, 2004.

MENEZES, M. dos S.; SILVA, B. F. C. **O desenho do projeto no mundo virtual: ideal ou real? In: Congresso Internacional de Pesquisa em Design e 5º congresso brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design – P&D**, 1, 2002, Brasília. **Anais**. Distrito Federal: AEnD-BR, 2002. 8p CD-Rom.

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

MORETTI, N. P. **Corpo Antípoda – A representação do corpo humano no desenho de moda: uma abordagem semiótica**. 2014. Tese (Doutorado em Artes Visuais) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas-SP, 2014.

MORRIS, B. **Fashion Illustrator: Manual do ilustrador de moda**. São Paulo: Cosac & Naify, 2009.

MUNARI, B. **Fantasia**. São Paulo: Alameda, 2007.

MUNARI, B. **Design e comunicação visual**. Trad. Daniel Santana. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

NAHOUM, V. **La belle femme ou le stade du miroir em histoire. Communications**. p. 22-32, Paris: Seuil, 1987.

OSTROWER, F. **Universos da Arte**. Rio de Janeiro: Ed. Campus, 1983.

PALOMINO, E. **A Moda**. São Paulo: Publifolha, 2002.

PINHEIRO, G. C.; MATOS, A. L. B.. **Ilustração Digital na Moda**. São Paulo: Anhembi, 2010. Disponível em: <<http://sitios.anhembi.br/damt/arquivos/12.pdf>> .Acesso em 03 maio 2015.

RIEGELMAN, N. **9 heads: A Guide to Drawing Fashion**. 3a. ed. Los Angeles: Nine Heads Media, 2006.

RIEGELMAN, N. **Colours for Modern Fashion – Drawing Fashion with Colored Markers**. Usa: Ed. 9Heads Media, 2006.

ROSA, L. da; FREITAS, N. K. **Percepção e criatividade na confecção do produto de**

moda. V3. Revista Moda Palavra, Florianópolis, 2004.

ROZESTRATEN, R. J. A. **Comunicação Pessoal**. 2006. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade Católica Dom Bosco – UCDB, Campo Grande/MS, 2006.

SAWYER, R. K. O despertar da criatividade: depoimento. [26 novembro 2008]. São Paulo: **ISTOÉ – Independente** online, n. 2038. Seção Comportamento, p.2. Depoimento concedido a Mônica Tarantino. Disponível em: <http://istoe.com.br/1038_O+DESPERTAR+DA+CRIATIVIDADE>. Acesso em: 28 de julho de 2015.

SAWYER, R. K. **The Science of Human Innovation**: explaining creativity. New York: Oxford University Press, 2012.

SILVA, J.C.P.da; NAKATA, M.K. **Sketch para Design**: Sua importância no processo de criação de produtos. Bauru: Canal 6, 2012.

SMITH, K. Site portfolio. Disponível em: <<http://birdyandme.com.au>>. Acesso em: maio de 2015.

SOUZA, G. M. **O espírito das roupas**: a moda do século XIX. São Paulo: Companhia das letras, 1950.

Stampa Studio. Disponível em: < <http://stampastudio> >. Acesso em: 17 maio de 2015.

STERNBERG, R. **Psicologia Cognitiva**. 5a. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

STROETER, J. R. **Arquitetura e Teorias**. São Paulo: Nobel, 1986.

SUONO, C. T. **O desenho técnico do vestuário sob a ótica do profissional da área de modelagem**. 2007. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2007.

TREPTOW, D. **Inventando moda**: planejamento de coleção. 3a.ed. Brusque: D.Treptow, 2005.

VALÉRY, P. **Degas dança desenho**. Tradução: Christina Murachco e Célia Euvaldo. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

WHEELER, A. **Design de identidade da marca**. Porto Alegre: Bookman, 2008.