

O uso da representação gráfica digital na representação do produto têxtil

Marly de Menezes Gonçalves, doutora, IED-SP

Resumo: Este artigo apresentará um exercício interdisciplinar integrando as matérias de Fundamentos de Computação Gráfica, Tecnologia Têxtil e Desenho de Moda. O objetivo é mostrar como as áreas da tecnologia computacional podem agregar valor ao trabalho realizado pelas tecnologias tradicionais, proporcionando ao aluno possibilidades de verificação do seu estudo antes da sua concretização.

Abstract: This paper will present an interdisciplinary exercise integrating the disciplines of Foundations of Computer Graphics, Textile Technology and Fashion Design. The aim is to show how the areas of computer technology can add value to the work done by traditional technologies, providing opportunities for students to check their study before its completion.

Introdução:

Nesta primeira década do século XXI, podemos observar o uso das novas tecnologias computacionais nas atividades cotidianas mais corriqueiras. Internet, blogs, redes sociais, não são apenas palavras, mas ações realizadas habitualmente por qualquer jovem que adentra ao ensino superior, na medida em que a geração dos 17 aos 24 anos já foi alfabetizada utilizando o computador como ferramenta de estudo.

O aluno do curso superior na área de Moda não é diferente, visto que grande parte destes estudantes tem ou são seguidores freqüentes de blogs relacionados à área, sendo para isto necessário algum conhecimento informático e acesso a equipamentos como computadores, tablets ou mesmo smartphones. Se a tecnologia computacional é uma ferramenta conhecida, por outro lado, temas como o desenho e trabalhos manuais que há 30 anos eram atividades que compunham os conteúdos programáticos da disciplina de Educação Artística nos ensinos fundamental e médio, hoje são procedimentos quase desconhecidos pelos alunos universitários.

A maioria dos alunos da área de Moda quando ingressam no curso superior tem interesse no desenvolvimento de seus conhecimentos na área de estilo, almejando no futuro a criação da sua própria marca. No entanto, ao longo do curso, o estudante é educado com conhecimento de diversas áreas profissionais, como acessórios, joalheira, fotografia editorial, ilustração, marketing, estamperia e têxteis, permitindo-lhe vislumbrar um amplo leque de opções profissionais abrangidas pela área do Fashion Design.

Dentro do programa curricular do Curso Superior em Desenho de Moda, ministrado na Faculdade Santa Marcelina de São Paulo, todos os professores que compõem a grade curricular do primeiro ano, procuram alinhar os conteúdos da suas respectivas cadeiras para que os alunos percebam a interdisciplinaridade entre os temas abordados pelas diversas disciplinas. No quarto e último bimestre, os estudantes são estimulados a realizar um trabalho, envolvendo o conhecimento recebido ao longo dos primeiros três períodos.

Este artigo focará seu estudo na apresentação de uma parte do projeto integrado, onde será possível observar a inter-relação entre as matérias de Fundamentos de Computação Gráfica, Tecnologia Têxtil e Desenho de Moda.

O objetivo é mostrar como as áreas da tecnologia computacional podem agregar valor ao trabalho realizado pelas tecnologias tradicionais, proporcionando ao aluno possibilidades de verificação do seu estudo antes da sua concretização.

As disciplinas: Fundamentos de Computação Gráfica, Tecnologia Têxtil e Desenho de Moda

As cadeiras que integram o primeiro ano do curso superior de Moda tem, por escopo principal, o intuito de prover o aluno das ferramentas básicas e estruturais para a sua formação, permitindo ao futuro designer o seu enriquecimento cultural e profissional no campo da moda.

Ao longo do ano, os professores investem em atividades que aguçam o processo criativo dos alunos, elaborando exercícios com graus de dificuldade diferenciados, onde são necessários conhecimentos relacionados às demais disciplinas, como explica Pierre Lévy:

É preciso superar-se a postura ainda existente do professor transmissor de conhecimentos. Passando, sim, a ser aquele que imprime a direção que leva à apropriação do conhecimento que se dá na interação. Interação entre aluno/professor e aluno/aluno, valorizando-se o trabalho de parceria cognitiva;...elaborando-se situações pedagógicas onde as diversas linguagens estejam presentes. As linguagens são, na verdade, o instrumento fundamental de mediação, as ferramentas reguladoras da própria atividade e do pensamento dos sujeitos envolvidos. ... [é preciso] buscar o desenvolvimento de um espírito pesquisador e criativo entre os docentes, para que não sejam reprodutores, incapazes de refletir e modificar sua prática profissional. ... este processo criativo é sempre coletivo, na medida que a memória e a experiência humana são patrimônio social (LÉVY,1998).

Destacamos da grade curricular as disciplinas de Fundamentos de Computação Gráfica, Tecnologia Têxtil e Desenho de Moda, que procuram apresentar aos alunos novas áreas de atuação dentro do universo da moda, como o uso das imagens digitais, a produção têxtil e a ilustração de moda.

O trabalho desenvolvido por mim na disciplina Fundamentos em Computação Gráfica tem por objetivo capacitar o aluno na utilização dos programas digitais, empregando-os corretamente no amadurecimento da sua expressão gráfica, sensibilizando-o na constante busca do seu aperfeiçoamento profissional dentro do mundo da moda, tendo no campo da computação um instrumento de pesquisa, registro e compreensão das técnicas do desenho tradicional aliadas aos recursos digitais. Esta disciplina é capaz de se agregar a qualquer outra cadeira, em virtude do seu conteúdo ser o suporte de comunicação para apresentação e elaboração dos exercícios dos demais conteúdos programáticos.

Na área têxtil, o aluno desde o primeiro ano do curso superior, é apresentado aos conceitos inerentes ao processo industrial de toda cadeia têxtil. O programa de Tecnologia Têxtil evidencia os processos técnicos, procurando compreender o produto final de cada etapa, possibilitando ao estudante o questionamento de suas aplicações como forma de estudar, aprimorar e atualizar o uso de técnicas artesanais ao uso de novos processos fabris.

A disciplina de Desenho de Moda estimula o aluno a desenvolver a expressão do seu próprio traço, aplicando-o em exercícios de construção do corpo humano. Ao longo do ano são desenvolvidos estudos de volume, texturas, formas, cores, sombras, enfim, todos os processos de valorização do desenho para a representação da figura humana voltada para a construção de uma coleção. Os materiais utilizados são o lápis grafite, o lápis de cor, canetas hidrocor de várias espessuras, guache e aquarelas.

A metodologia

No trabalho interdisciplinar, a metodologia aplicada está baseada no Método Projetual (Munari,1981), (Löbach, 2001), (Gomes F^o, 2007) que procura capacitar cognitivamente o aluno na busca de soluções para um dado problema. A partir do método, o futuro designer percebe que antes de uma ideia intuitiva é necessário analisar e compreender a situação, estabelecendo os elementos necessários ao desenvolvimento de uma solução criativa. Como explicou Munari (1981), “enquanto a idéia, ligada à fantasia, pode chegar a propor soluções irrealizáveis por razões técnicas, materiais ou econômicas, a criatividade mantém-se nos limites do problema, limites que resultam de análise dos dados e dos subproblemas” (MUNARI, 1981:54).

O método de ensino adotado para a integração de todas as disciplinas, procura dialogar com o processo de aprendizagem, promovendo atividades que possam exercitar a atuação frente a um caso/problema, permitindo o questionamento, a análise, a reflexão, a fundamentação e promovendo o desempenho do futuro profissional.

Como nos esclarece Telma Weisz:

Não é o processo de aprendizagem que deve se adaptar ao de ensino, mas o processo de ensino é que tem de se adaptar ao de aprendizagem. Ou melhor: o processo de ensino deve dialogar com o de aprendizagem. O papel do professor é organizar situações de aprendizagem: atividades planejadas, propostas e dirigidas com a intenção de favorecer a ação do aprendiz sobre um determinado objeto de conhecimento, e essa ação está na origem de toda e qualquer aprendizagem (WEISZ,1999).

Desta forma, o exercício interdisciplinar procura desenvolver no aluno a capacidade de apreender os conhecimentos teóricos aliados à experimentação vivencial no mundo da Moda, com o objetivo de ampliar o repertório estudado ao longo do ano letivo pelas diversas matérias.

Objeto de estudo

Para exemplificar esta atividade, serão apresentados os projetos realizados pelas alunas Gabriela Braga e Graziela Turati que ao executarem a mesma atividade, encontram soluções diferenciadas.

O trabalho desenvolvido por Gabriela Braga teve base investigativa nas raízes folclóricas do “Bumba meu boi”¹, sendo elemento de inspiração a diversidade de cores e movimentos gerados pelas franjas aplicadas em todos os personagens que compõem o espetáculo.



Figura 1<http://www.recife.pe.gov.br/especiais/brincantes/ingles/8b.html>

¹“O Bumba Meu Boi é tido como uma das mais ricas representações do folclore brasileiro. Segundo os historiadores, essa manifestação popular surgiu através da união de elementos das culturas européia, africana e indígena, com maior ou menor influência de cada uma dessas culturas, nas diversas variações regionais do Bumba Meu Boi. Existem festas similares em Portugal (Boi de Canastra) e no Daomé (Burrinha)...A festa do Bumba Meu Boi constitui uma espécie de ópera popular... O boi é a principal figura da representação..... Todos os personagens são representados de maneira alegórica, com roupas muito coloridas e coreografias.” Fonte <http://www.brazilsite.com.br/teatro/teat02a.htm> em 03/03/2012.

Com embasamento na pesquisa, a aluna criou um tecido com as matérias primas: a fibra de sisal, a lã de ovelha tingida e o tecido de feltro, baseando-se no contraste da fragilidade do ser humano com a brutalidade do boi. Desta forma, a dureza, aspereza e resistência que existem na fibra de sisal foram contrapostas ao toque macio e colorido da lã e do feltro.



Figura 2-tecido de sisal, lã e feltro

O segundo tecido criado pela aula, levou em consideração o movimento gerado pelas franjas nas fantasias usadas pelo Boi Bumbá, onde o fio metálico dourado remete à riqueza que existe no Folclore Nacional. Foi realizada uma trama onde o feltro vermelho serve de cor para reavivar o tecido. Assim como as franjas das fantasias na Festa do Bumba Meu Boi, o tecido elaborado por Gabriela é leve e proporciona movimento.



Figura 3- Lã, fio metálico e feltro

Realizadas as maquetes dos tecidos para a disciplina de Tecnologia Têxtil, a aluna aplicou a imagem digital da maquete nos desenhos de modelos realizados para Desenho de Moda, utilizando o programa Adobe Photoshop, estudado em Fundamentos de Computação Gráfica .

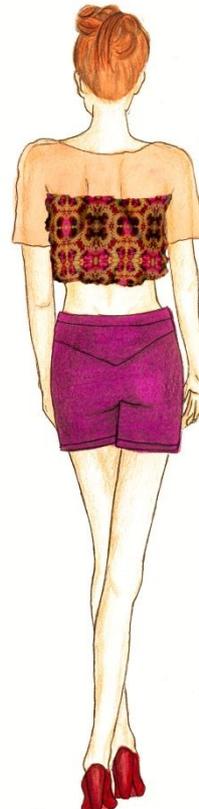
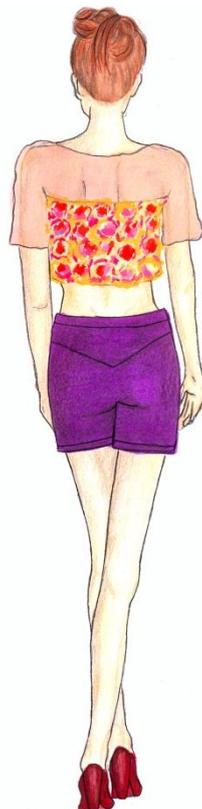


Figura 4- desenho de moda aplicação digital

Figura 5- desenho de moda com aplicação digital

Deste modo, é possível perceber que mesmo antes da concretização da peça final, a aluna pôde visualizar a sua produção, verificando possíveis modificações necessárias para melhor representar sua ideia.

O tema de trabalho da aluna Graziela Turati foi "Uniformes da Área da Saúde na Linha do Tempo", tendo como ponto de partida as questões: como teve início a uniformização da área da saúde e o porquê do uso da cor branca. A pesquisa possibilitou o conhecimento dos materiais utilizados ao longo dos séculos no campo da saúde. De posse destas informações, foram elaboradas maquetes têxteis com construções rígidas, inspiradas nos tecidos confeccionados no passado, e construções mais fluidas, baseadas nos materiais da atualidade.



Figura 6 – tecido em palha de seda, lã

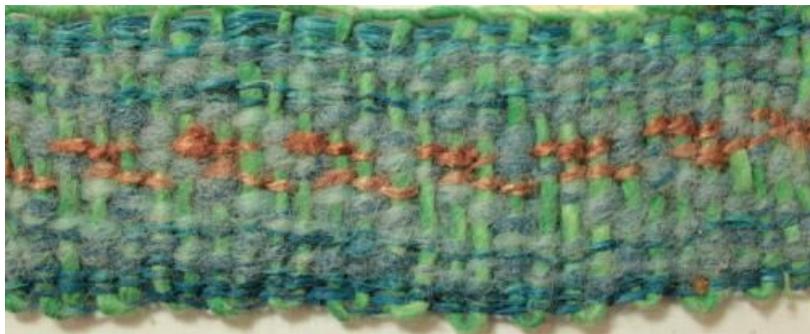


Figura 7 base de algodão e tecido não tecido (TNT)

Os materiais utilizados nestas maquetes têxteis foram: a seda cardada, seda lisa ou palha de seda, lã, mesclando o não tecido (TNT) com fios de algodão. Os elementos estruturais do tecido poderão ser submetidos ao processo de tingimento, caso necessário.



Figura 8 - desenho de moda



Figura 9 - desenho de moda com aplicação digital

Com estes dois exemplos é possível compreender que exercícios elaborados no projeto interdisciplinar visam fazer o aluno perceber a importância dos conceitos desenvolvidos nas disciplinas que compõem a grade curricular do curso para a realização de uma dada atividade.

É importante destacar que a qualidade do trabalho não depende somente da manipulação do computador ou dos programas utilizados, mas sim do conteúdo conceitual inerente ao projeto a ser desenvolvido, sendo os meios digitais uma tecnologia que permite o incremento de novas possibilidades na busca de soluções. Segundo Julio Plaza e Mônica Tavares (1998) “grafar o imaginário, reconstruir as aparências do mundo para traduzi-lo em imagens têm, no computador, o seu maior e mais refinado instrumento, que estimula a criação, onde a imaginação é o limite.” (Plaza, 1988: 14). Ao utilizar a linguagem digital associada às tecnologias tradicionais o aluno aumenta as possibilidades de percorrer caminhos diferenciados na constante busca do seu aperfeiçoamento profissional dentro da expressão e representação da sua concepção sendo, no campo da computação gráfica, um meio de pesquisa, registro e desenvolvimento.

Considerações finais

A interdisciplinaridade proporciona ao estudante a integração dos conhecimentos, fazendo-o compreender a importância dos conteúdos programáticos de cada disciplina para a sua formação profissional.

Ao serem ministradas separadamente, as diversas matérias podem criar a ilusão de conhecimentos segmentados, fazendo com que o aluno não consiga agregar as informações em um mesmo projeto. Afinal, como relacionar Tecnologia Têxtil, que realiza atividades manuais, com a representação digital, ministrada em Fundamentos de Computação Gráfica?

O uso do Método Projetual na pesquisa do tema a ser abordada pelo trabalho, na investigação de novos materiais ou processos para a confecção das maquetes têxteis e na aplicação nos desenhos de moda por meio do uso de instrumentos de representação tradicionais e digitais, possibilita que o futuro profissional de moda contextualize a sua atividade, desenvolvendo os recursos necessários ao incremento do seu projeto de forma criteriosa e fundamentada, permitindo a concretização de uma solução criativa.

O projeto integrado realizado pelas alunas Gabriela Braga e Graziela Turati procurou empregar os conhecimentos das técnicas tradicionais ministrados nas disciplinas de Desenho de Moda e Tecnologia Têxtil, ao uso das novas tecnologias da representação digital, proporcionando um maior envolvimento

das estudantes ao conteúdo programático das diversas cadeiras desenvolvidas ao longo da sua formação. Desta maneira, quando o aluno utiliza os programas gráficos, com uma enorme gama de possibilidades de processos de representação para realizar uma atividade, acrescenta ao seu repertório sobre o uso dos processos de representação tradicionais a utilização dos processos disponíveis pelo mundo digital.

Agradecimentos:

Às professoras Renata Zaganin, professora da disciplina de Desenho de Moda e Tais Remunhão, professora de Tecnologia Têxtil do Curso Superior em Moda da Faculdade Santa Marcelina.

Às alunas Gabriela Braga e Graziela Turati por terem compartilhado a experiência de realização do trabalho integrado para este artigo.

Bibliografia:

GOMES FILHO, João. Design do Objeto: bases conceituais. São Paulo: Escrituras Editora, 2006.

LÈVY, Pierre. A ideologia dinâmica: rumo a uma imaginação artificial? São Paulo: Loyola, 1998.

LÖBACH, Bernd. Design Industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Editora Edgard Blücher Ltda. 2001.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Edições 70. 1981.

PLAZA, Julio e Mônica TAVARES. Processos Criativos com os Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais. São Paulo: Editora Hucitec, 1998.

WEISZ, Telma. O Diálogo entre o ensino e a aprendizagem. São Paulo: Ática, 2002.

Fonte <http://www.brazilsite.com.br/teatro/teat02a.htm> em 03/03/2012.