

A INTERDISCIPLINARIDADE NO ENSINO DO DESENHO DE MODA

(Interdisciplinarity teaching of fashion design)

BUCK, Elga Lilian; especialista; Metrocamp; elgabuck@yahoo.com.br

ROMANATO, Daniella; mestrado; UNICAMP; danirrica@uol.com.br

RESUMO

Este artigo pretende discutir a importância da interdisciplinaridade nos cursos superiores de design de moda, trazendo como exemplo desta prática a atividade conjunta nas disciplinas de desenho de moda e computação aplicada à moda a fim de alcançar melhores resultados na construção da ilustração, seja ela manual ou digital.

PALAVRAS-CHAVE: Interdisciplinaridade; Ilustração; Moda.

ABSTRACT

This article discusses the importance of interdisciplinarity in the undergraduate courses in fashion design, bringing as an example of this practice joint activity in the disciplines of fashion design and computer science to fashion to achieve better results in the construction of the illustration, whether manual or digital.

KEYWORDS: Interdisciplinarity; Illustration; Fashion.

1. INTRODUÇÃO

Na sociedade emergente pós-revolução industrial, a necessidade de especialização tornou-se fundamental para o mercado de trabalho, por evitar perda de tempo e proporcionar maior produtividade. Esta atitude, segundo Nogueira (1999, p. 111), também teve reflexos na área educacional, requerendo de seus educadores a postura de profissionais especialistas de suas disciplinas.

Embora o conhecimento especializado ainda seja valorizado, atualmente as necessidades mercadológicas são outras: buscam-se, a fim de dar características de polivalência, profissionais que tenham um conhecimento amplo.

O movimento da interdisciplinaridade, segundo Fazenda (1995, p. 18), surgiu na Europa em meados de 1960 como tentativa de elucidação e de classificação temática das propostas educacionais que começavam a aparecer.

Este movimento busca a interação entre diversas disciplinas com o objetivo de dar unidade ao saber. Professores e alunos necessitam estar juntos, cada qual com suas histórias e saberes (cotidianos e científicos), para sistematizar e construir o conhecimento, promovendo, segundo Lück (1994), a superação da visão restrita de mundo.

Lück (1994, p. 60) ainda agrupa ideias sobre interdisciplinaridade segundo a ênfase que estabelecem sobre diferentes aspectos paradigmático (visão global de uma realidade), processual (articulação de conteúdos e disciplinas), técnico (produção de novos conhecimentos), de resultados que segundo Lücke (1994, p. 62) ao citar Vattimo (1962, p. 16) que diz: *“Formação do cidadão do mundo, quer dizer, pessoas abertas à pluralidade de paradigmas, de horizontes culturais”*.

O pensar e o agir interdisciplinar se apoiam no princípio de que nenhuma fonte de conhecimento é, em si mesma, completa e que, pelo diálogo com outras formas de conhecimento, de maneira a se interpenetrarem, surgem novos desdobramentos na compreensão da realidade e sua representação. (FAZENDA, 1979, apud LÜCKE, 1994, p. 63)

Demo (1993) afirma que a interdisciplinaridade pode tornar-se grande responsável pela revisão dos hábitos de pesquisa, através do questionamento crítico e criativo para poder intervir melhor na realidade, podendo tornar-se aquela que defenderia os novos caminhos para a educação.

Como tal, constitui-se na mola mestra do aprender a aprender. Em vez de decorar, saber pensar. Não se restringe à acumulação mecânica de pedaços de conhecimento (...), mas gera a ambiência dinâmica do sujeito capaz de participar e produzir, de ver o todo e deduzir logicamente, de planejar e intervir. (DEMO, 1993, p. 99)

Para Wachowicz (1998, p. 94), o ensino superior tem por objetivo formar profissionais competentes e de alto nível. Por sua vez, a sociedade contemporânea exige cada vez mais profissionais versáteis. A proposta da interdisciplinaridade torna-se, então efetivamente, uma exigência para a atualidade.

A universidade, através de seus professores, se propõe a dar conteúdos, deixando de considerar que a aprendizagem é um processo muito mais amplo, que compreende várias dimensões humanas como a cognição, a emoção e o social. (PORTILHO apud WACHOWICZ, 1998, p. 14)

Fazenda (1995, p. 87) afirma que para a realização de um projeto interdisciplinar é necessário ter um projeto inicial que seja suficientemente claro, coerente e detalhado, para que as pessoas que estiverem envolvidas sintam o desejo de fazer parte dele.

Para formar uma equipe interdisciplinar, Fazenda (1995, p. 25) fala da necessidade de estabelecerem-se conceitos-chave para que a comunicação seja facilitada entre os membros da equipe.

O professor que apenas transmite conhecimento leva o educando a apenas copiar e reproduzir o ensinado, tendo um pensamento linear e obtuso. Ao mesmo tempo segue o princípio da autoridade e da *certeza*, repassando um conteúdo *enlatado* e, muitas vezes, fragmentado. Já o professor que ajuda o aluno a construir o conhecimento, em sala de aula, favorece o **ato de criação**, que é fascinante: numa parceria, mestre e discípulo produzem o conhecimento. Nessa vertente, tem-se um pensamento dialógico e dialético, considerando o princípio da *descoberta*, onde o saber é algo participado e não enlatado. Se no processo pedagógico do transmitir tem-se um saber fragmentado, neste outro processo tem-se o saber interdisciplinar aberto ao novo. (WACHOWICZ, 1998, p. 96)

Fazenda (1995, p. 31) também ressalta que o professor ideal para formar uma equipe interdisciplinar é aquele que:

Traz em si um gosto especial por *conhecer e pesquisar*, possui um grau de *comprometimento diferenciado para com seus alunos, ousa novas técnicas e procedimentos de ensino*, porém, antes, analisa-os e dosa-os convenientemente. Esse professor é alguém que está sempre envolvido com seu trabalho, em cada um dos seus atos.

É sabido que ainda são poucas as instituições, principalmente no ensino superior, que adotam a interdisciplinaridade com professores comprometidos, que valorizem seu trabalho, propiciando também a infraestrutura necessária para sua execução, mas nas poucas que adotam esta proposta de troca e de co-participação, como é o caso do trabalho que será demonstrado neste artigo, é possível notar a evolução no aprendizado por parte dos alunos envolvidos.

O fato é que nem sempre nos damos conta dessas parcerias. O sentido de um trabalho interdisciplinar estaria na compreensão e na intencionalidade da efetivação de novas e melhores parcerias. (FAZENDA, 1995, p. 85)

Nos cursos de design de moda a interdisciplinaridade é comum, mesmo que inconsciente, já que cada disciplina ensina uma parte do que irá compor um dossiê de coleção.

No caso específico do desenho de moda, atualmente pode-se vê-lo tanto da forma tradicional feito à mão, com possibilidades de inúmeras técnicas de pintura, ou digitalmente, que também tem uma grande variedade de alternativas, mas que gera resultados bem diferentes do desenho manual.

A interdisciplinaridade impõe um novo relacionamento entre professor e aluno. O professor não é mais aquele que transmite conhecimento ao aluno, mas o que auxilia a descobrir o construir e a se apropriar dos conhecimentos necessários para uma ação consciente no mundo. Ser professor com a intenção da interdisciplinaridade exige a superação da prática individual, sem abandoná-la, assumindo-a com todas as suas contradições, pois parte-se do individual para se buscar o coletivo. (...) Por isso, é imperativo estar aberto ao diálogo, reconhecendo limitações e aprendendo com o outro. (HAAS apud QUELUZ, 2003, p. 122)

2. O DESENHO DE MODA MANUAL

Mesmo em tempos de tanta tecnologia, o desenho manual ainda é uma das primeiras formas de expressão do ser humano. *"O desenho a mão livre é a mais antiga forma de representação artística. Mesmo os desenhos pré-históricos encontrados nas cavernas podem ser classificados nesta categoria."* (TREPTOW, 2003, p. 140-142)

A necessidade de ilustrar a moda surgiu quando a descrição falada passou a ser insuficiente. Segundo Blackman (2007, p. 6) *"A história da ilustração de moda começa no século XVI, quando as explorações e os descobrimentos provocaram fascinações por vestidos e pelos trajes de todas as nações do mundo"*.

Em suas várias formas, o desenho tem a função de passar informações para que se tenha idéia de como será uma determinada peça para quem irá desenvolvê-la, produzi-la ou até mesmo comprá-la.

A primeira fase do desenho é o esboço, que é a transferência de idéias para o papel, de forma rápida, simples e sem preocupação estética. Não possui compromisso comercial, dando liberdade ao designer para criar sem se preocupar com a viabilidade das peças.

Segundo Sorger e Udale (2009, p.49), o desenho precisa ser rápido, pois as ideias surgem e precisam ser colocadas no papel imediatamente antes que sejam esquecidas, por isso, de acordo com Seivewright (2009, p. 144), o esboço é a principal ferramenta utilizada para aprimorar as ideias.

De acordo com Riegelman (2006), o desenho é uma linguagem que possibilita a comunicação de ideias, por isso a habilidade de desenhar é de grande importância para o profissional de moda, pois este auxilia na compreensão do processo de criação, estruturação e viabilidade de confecção de uma peça.

Na área da moda o termo mais utilizado para denominar um desenho de moda é croqui. Este é um desenho de estilo próprio que diferencia cada designer, tornando-se uma assinatura. O croqui possibilita a junção do fazer e do pensar o produto de moda em termos projetuais.

Dentro da indústria de moda, o propósito do desenho de moda é apresentar um projeto de consideração para possível fabricação. Um desenho pode ser considerado útil, do ponto de vista do designer, se ele apresenta o conceito do projeto da maneira mais clara e positiva possível, representando os tecidos e materiais da maneira mais próxima do real. (RIEGELMAN, 2006, p.11)

Desta forma, o croqui é uma forma de representar as roupas em um modelo demonstrando, principalmente, o caimento e a combinação de cores, materiais e estampas, facilitando a visualização da geração de alternativas da coleção, embora, no setor produtivo de uma confecção, este nem sempre seja utilizado por não trazer todas as informações necessárias para a produção da peça.

O croqui é fundamental, uma vez que, se bem feito, pode convencer donos de empresas ou compradores de produto, por exemplo, a favor de sua fabricação, o que reduz custos e otimiza recursos e tempo para a indústria.

Do ponto de vista do cliente (...) 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. (RIEGELMAN 2006, p.11)

A ilustração de moda é considerada uma arte, embora seja freqüentemente confundida com o croqui.

Diferentemente do esboço ou do croqui que abordam roupas, mostram a silhueta e os detalhes, a ilustração de moda não tem regras, restrições ou maneiras de se trabalhar, não tem a preocupação de informar caimentos ou vestibilidade, e sim, de comunicar um conceito, um estilo e a própria assinatura de quem a produz, podendo utilizar diversos materiais de forma não estruturada.

Outra diferença é que a ilustração de moda se renova com o passar dos anos, carregando traços desse tempo, valores e comportamentos, mudanças e oscilações, que influenciam a percepção e a concepção de novas estéticas, bem como análise e interpretação do espírito do tempo, da época em que ela foi realizada.

A ilustração pode, também, fazer parte do projeto de comunicação do produto de moda, tanto para o processo de produção como para o processo de venda, exercendo influências sobre o consumidor.

Apropriando-se da arte e da tecnologia, a ilustração de moda é um meio para veicular estas propostas, produzindo imagens intrigantes e reveladoras.

À medida que a tecnologia se desenvolve, o ilustrador de moda tem a escolha de trabalhar com materiais como lápis, caneta, pincel, crayon, caneta esferográfica, colagem, aerógrafo, tinta, etc., ou ainda com o computador, ou combinar os dois.

Para a ilustração de moda, duas são as técnicas de desenho por computador utilizadas: o desenho vetorial e os desenhos por bitmap. A maior vantagem que os desenhos assistidos por computador oferecem, é a rapidez com que são obtidas alterações. O designer pode verificar várias opções de cor, tecido e estampa para um mesmo modelo antes de escolher em quais ele será produzido (TREPTOW, p. 146-147, 2003).

Desta forma, a maior vantagem que o desenho desenvolvido por computador oferece é a rapidez com que podem ser obtidas as alterações e a facilidade de fazer várias simulações com opções de cores, aviamentos, estampas antes mesmo de executar a peça teste.

Independente da forma como é desenvolvido, o desenho manual é a base para o desenho digital.

3. O DESENHO DE MODA DIGITAL

Na era da tecnologia é comum a busca por formas de digitalizar tudo. Segundo Jones (2005), no caso do desenho de moda, a tecnologia vem para agilizar processos, pois, um desenho feito à mão demanda muito mais tempo do que um desenho digital, além de correr o risco do desenho não ficar satisfatório e precisar ser refeito, ou sofrer algum acidente como cair tinta de outra cor sobre o trabalho pronto, inutilizando-o.

Muitos estilistas usam o mouse ou canetas gráficas. (...) O efeito é tão intuitivo quanto na ilustração à mão, sem bagunça e os inúmeros materiais necessários em um estúdio. Não há desperdício (...) tampouco há necessidade de carregar para cima e para baixo uma enorme maleta de materiais artísticos. (JONES, 2005, p. 98)

O desenho digital não é melhor ou pior que o desenho manual, mas sim, segundo Jones (2005), uma ferramenta técnica, criativa e valiosa que pode possibilitar maior agilidade no processo de criação de coleções, por exemplo.

Desenhos lineares mostram os detalhes importantes das roupas formais e informais, e podem ser transformadas em imagens vetoriais no computador. Recortando e colando os desenhos, o estilista pode criar várias propostas de visuais e estilos sobre os mesmos manequins sem ter de redesenhá-los. (...) Desenhistas têxteis, designers gráficos e ilustradores há muito usam o computador como ferramenta de trabalho. (...) Grandes avanços na qualidade, facilidade ao usuário e preços de computadores e programas especiais para o setor de moda estão mudando a relação entre o criador de moda e o computador. (...) é preciso certo treino para fazer ilustrações vetoriais, mas essa é uma ferramenta técnica e criativa valiosa. (JONES, 2005, p. 95-97)

Sobre este aspecto de agilizar processos, o ilustrador de moda Neil Greer declara:

Fiz ilustrações por mais de 25 anos e sempre disse que nunca usaria o computador, mas agora não larguei dele. Você gasta muito menos tempo para refazer as coisas que o cliente quer mudar, e pode cobrar o mesmo preço. (JONES, 2005, p. 98)

O desenho digital pode combinar técnicas manuais e/ou vetorizadas com imagens diversas em programas de edição de imagem como o Corel Photo-Paint ou o Photoshop, ou ser totalmente feito em vetor com a utilização de programas específicos como o CorelDRAW e o Illustrator que, normalmente, produzem desenhos “chapados”, resultando em ilustrações notadamente digitais.



Figura 1 – Ilustrações vetorizadas

Fonte: Ilustração cedida pela aluna Camila Valério de Oliveira (2011), Jéssica Bonfim (2011) e Vanessa Karen da Silva (2009)

No final do século XX, a ilustração de moda não era mais considerada a prima pobre da fotografia, mas sim uma rival a sua altura. Ilustradores como Jason Brooks, François Berthold, Graham Rounthwaite, Jean-Philippe Denhomme e Mats Gustafson foram os líderes do retorno da ilustração. (...) Imagens geradas por computador e a tecnologia digital dos anos 1990 significaram um boom para a ilustração. (MORRIS, 2007, p. 92)

Mas nem todo trabalho digital precisa parecer digital, ou seja, é possível imitar técnicas de pintura manual tanto nos programas de desenho vetorizado como nos de edição de imagem (Fig. 2).

O maior problema do desenho realizado em programas de edição de imagem é que estas imagens são bitmaps, o que reduz a qualidade da imagem, deixando-a serrilhada por causa dos pixels.

Desta forma, quando uma ilustração precisa ter boa qualidade é preciso que este seja realizado em programas de desenho vetorizado, só que o problema é que em boa parte destes trabalhos é que eles acabam ficando com a mesma aparência, ou seja, tendem a ficar chapados (Fig. 1).

A solução para este problema está, justamente, na interação entre desenho manual e desenho digital para que este desenho vetorizado possa explorar diferentes formas e imitações de técnicas manuais, mas sem perder a qualidade, sem deixar de ser vetor.

Sendo assim, independente da técnica, a melhor forma de atingir estes resultados é ensinar primeiramente o desenho manual com todas suas técnicas para depois ensinar o desenho digital e suas diversas possibilidades.

Como estilista você precisa tomar decisões sobre o tipo de corpo para o qual está criando: quais aspectos enfatizar, quais diminuir, o quanto de pele mostrar. (...) Em certa medida você estará inventando sua figura ideal, assim como as roupas. (JONES, 2005, p. 82)

Pensando na construção desta “figura ideal” é que entra a interdisciplinaridade entre as disciplinas de desenho de moda e computação aplicada à moda, para mostrar ao aluno que é possível reproduzir um desenho manual no computador ou vice-versa.

O trabalho interdisciplinar proposto (Fig. 3) consiste em duas etapas: a primeira estimula o aluno a representar em réplica, de forma vetorizada, um desenho pré-selecionado de um ilustrador contemporâneo. O aluno não identifica as exatas técnicas utilizadas, mas, procura, através das ferramentas de vetorização, obter o mesmo resultado do ilustrador original. Aqui, ele é estimulado a testar as ferramentas do programa para obter resultados satisfatórios.

A segunda etapa consiste em representar, manualmente, a própria ilustração vetorizada, com o auxílio de tinta aquarela pastosa, lápis de cor e outros materiais de aplicação manual. Nesta etapa, ele compreende que, a ordem de sobreposição das cores e materiais altera seus resultados.

Como resultado final, o aluno compreende que pode escolher o melhor método de desenho bem como o melhor meio de produzi-lo, seja por vias digitais ou manuais. Compreende ainda (e desmistifica) que o ato de desenhar depende de sua criatividade em mesclar as ferramentas para obter os melhores resultados e não necessariamente de possuir a habilidade em desenhar.

Fica claro para o discente que, independente da maneira escolhida para representação, ambas retornam excelentes resultados, mas, não se constroem sozinhas. Tudo depende de sua total interação junto às ferramentas de trabalho.

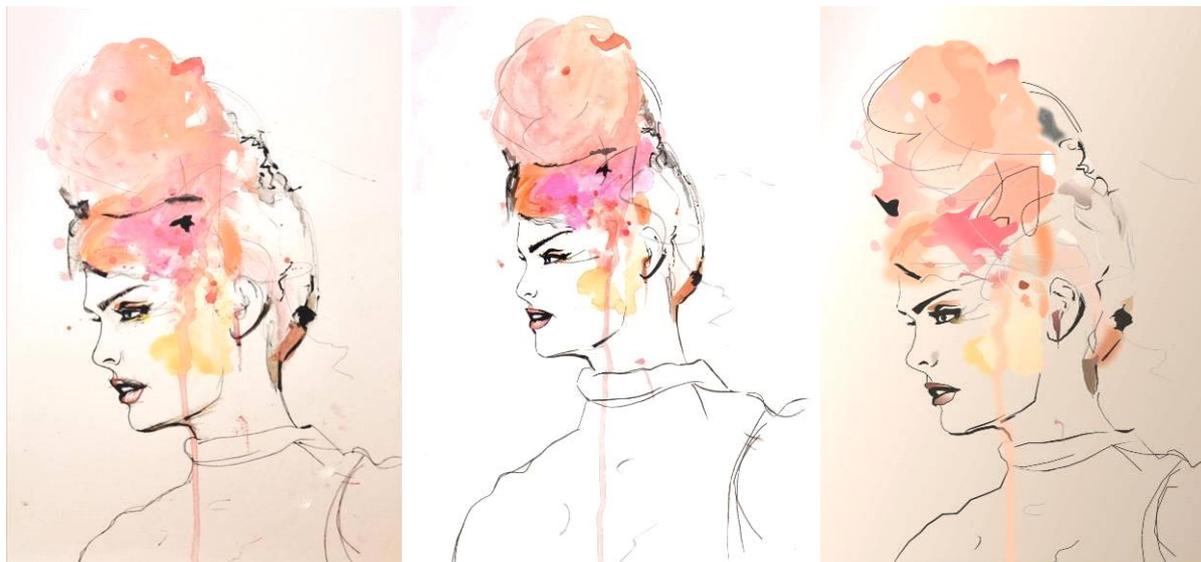


Figura 2 – Trabalho interdisciplinar (ilustração sugerida: Leigh Viner + desenho manual em aquarela + desenho digital (100% vetor))

**Fonte: <http://www.thetailoredlife.com/2011/11/art-of-fashion-leigh-viner.html>
Trabalhos cedidos pelo aluno Felipe Zebini (realizados em abril/maio de 2012)**

Os resultados tendem a melhorar o olhar do aluno para ambas as técnicas, a fim de aumentar suas chances como ilustrador de moda profissional.

Para alguns poucos talentos a ilustração de moda será um ofício; para a maioria dos profissionais de moda, no entanto, será usada para fazer rascunhos ou desenvolver as criações, e as ilustrações mais elaboradas – como os croquis – só serão feitas para mostrar a sequência de uma apresentação de moda ou para mostrar previamente a próxima coleção aos jornalistas. (JONES, 2005, p. 95)

Após a realização dos exercícios interdisciplinares é possível notar as diferenças nos trabalhos finais dos alunos, tanto no desenho manual quanto no desenho digital, atingindo, com sucesso, o objetivo de melhorar o desenho do aluno a fim de proporcionar maior competitividade no mercado da moda, já que, como dito anteriormente, o desenho é de grande importância para este profissional, pois através de um desenho é possível impressionar consumidores e fabricantes, além de reduzir custos e otimizar recursos e tempo para a indústria.

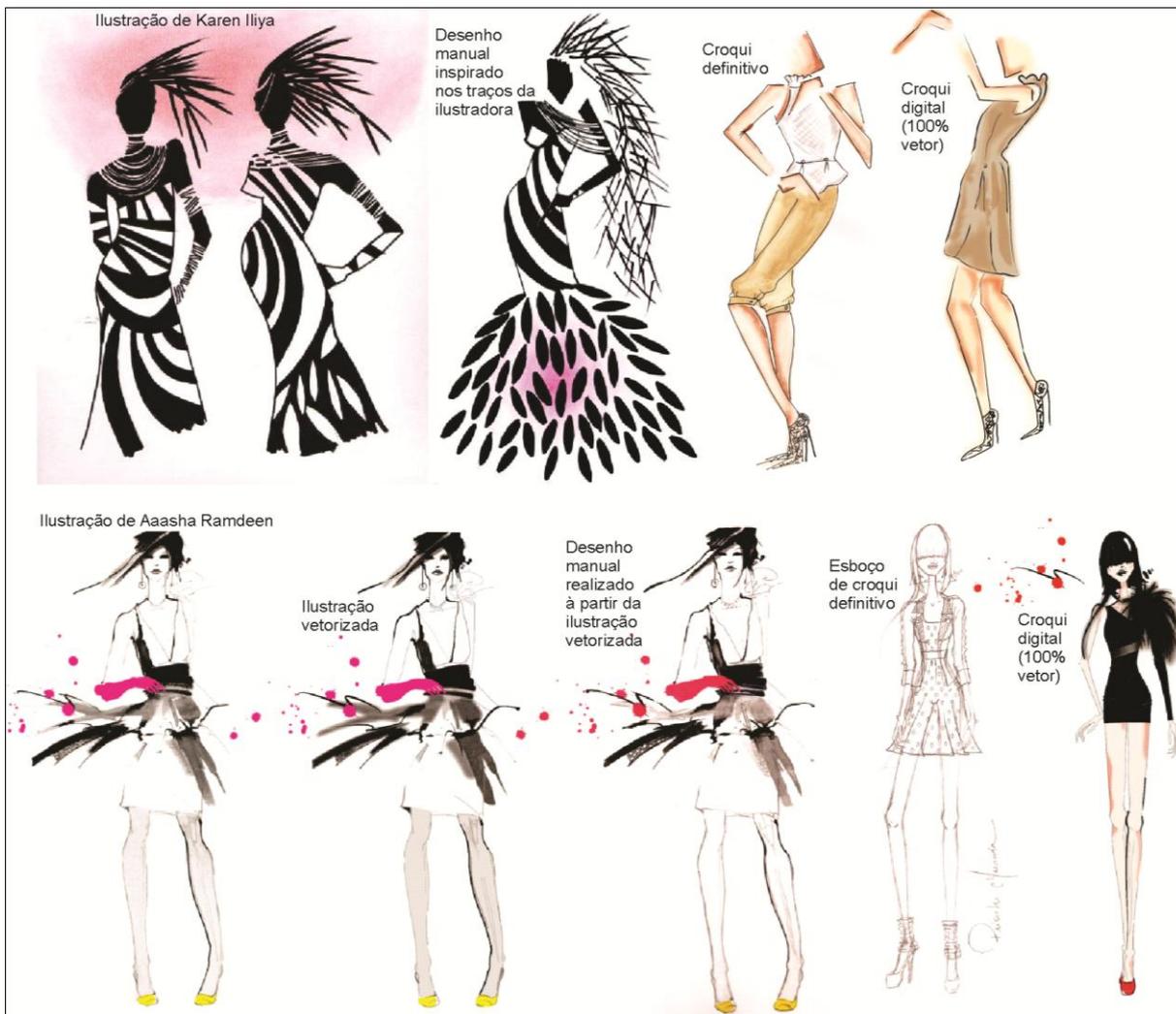


Figura 3 – Trabalhos interdisciplinares em que se vê o processo do início (ilustrador contemporâneo) ao fim (croquis, manuais e digitais, definitivos das alunas) em que se vê, nitidamente a influência deste processo na construção de um croqui de estilo próprio
Fonte: Trabalhos cedidos pelas alunas Pamela Ap. Abreu e Maiara Priscila Miranda

4. CONCLUSÃO

A conclusão que se chega com o trabalho desenvolvido entre professores e alunos é a possibilidade da troca. Como afirma Japiassu (1992, p. 86) “A verdade do conhecimento é uma procura, e não uma posse”.

Desta forma, a intenção da realização deste trabalho interdisciplinar é mostrar que o desenho, seja manual ou digital, não substitui nem anula um ou outro e sim podem complementar-se.

A apreensão da atitude interdisciplinar garante, para aqueles que a praticam, um grau elevado de maturidade. Isso ocorre devido ao exercício de certa forma de encarar e pensar os acontecimentos. Aprende-se com a interdisciplinaridade que um fato ou solução nunca é isolado, mas sim consequência da relação entre muitos outros. (FERREIRA apud FAZENDA, 1997, p. 35)

No caso do desenho manual, o desenho digital ajuda a entender a sobreposição em transparência das formas para que a soma delas chegue naquela mancha aquarelada desejada, por exemplo.

No caso do desenho digital, a tentativa de reproduzir uma técnica de desenho manual abre os horizontes para as possibilidades do desenho digital criativo, deixando de ser apenas aquele desenho “chapado” e vetorizado que se vê em tantas publicidades, por exemplo.

No universo criativo, as possibilidades de uso das ferramentas (sejam estas materiais de uso manual ou digital) são estimuladas pelo trabalho interdisciplinar que, com clareza, incentiva o aluno a vencer seus limites e somar conhecimentos, a fim de libertá-lo de amarras do ensino encapsulado e chegar a melhores resultados em seus trabalhos.

REFERÊNCIAS

- BLACKMAN, Cally. *100 años de ilustración de moda*. Barcelona: Art Blume.S.L., 2007.
- CALDAS, Dario. *Observatório de Sinais – teoria e prática da pesquisa de tendências*. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2004.
- DEMO, Pedro. *Desafios modernos da educação*. Petrópolis: Vozes, 1993.
- DENARDI, Christiane. *O trabalho interdisciplinar no ensino superior*. Disponível em <http://www.funge.com.br/downloads/Texto1.pdf>.
- FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. *Interdisciplinaridade, História, teoria e pesquisa*. Campinas: Papirus, 1995.
- _____ (org). *Práticas interdisciplinares na escola*. São Paulo: Cortez, 1997.
- _____ (org). *Didática e interdisciplinaridade*. São Paulo: Papirus, 1998.
- JAPIASSU, Hilton. *A atitude interdisciplinar no sistema de ensino*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1992.
- JONES, Sue Jenkyn. *Fashion design: manual do estilista*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- LÜCK, Heloísa. *Pedagogia interdisciplinar – fundamentos teórico-metodológicos*. Petrópolis: Vozes, 1994.
- MORRIS, Bethan. *Fashion illustrator: manual do ilustrador de moda*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- NOGUEIRA, Nilbo Ribeiro. *Interdisciplinaridade aplicada*. São Paulo: Érica, 1998.
- QUELUZ, Ana Gracinda (org). *Interdisciplinaridade: Formação de profissionais da educação*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.
- RIEGELMAN, Nancy. *Colours for Modern Fashion – Drawing Fashion with Colored Markers*. Estados Unidos: Ed. 9Heads Media, 2006.
- SEIVEWRIGHT, Simon. *Fundamentos de design de moda: pesquisa e design*. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- SORGER, Richard; UDALÉ, Jenny. *Fundamentos de design de moda*. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- TREPTOW, Doris. *Inventando moda: planejamento de coleção*. Brusque: Ed. do autor, 2003.
- WACHOWICZ, Lilian Anna (org). *A interdisciplinaridade na universidade*. Curitiba: Champagnat, 1998.