

## GT 4: PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DOS SABERES EM DESENHO NA FORMAÇÃO DO DESIGNER DE MODA

*Construction of knowledge in the design process in the formation of a fashion designer*

Duarte, Tereza Cristina Barbosa; Ma; IFSul/UCPel  
terezacduarte@gmail.com<sup>1</sup>

Ribeiro, Vinícius Gadis; Dr.; Uniritter  
vinicius@uniritter.edu.br<sup>2</sup>

### Resumo

O presente trabalho defende através de uma intervenção pedagógica, a relevância de práticas de desenho a mão livre na formação do designer. Para tanto, demonstra uma proposta de ensino que visa um maior espaço para esta atividade, como subsídio para o processo criativo, aplicada como prova de conceito em uma disciplina de projeto de Moda.

Palavras Chave: Design; Moda; Projetos; Desenho a mão livre.

### Abstract

*This paper argues through an educational intervention, the relevance of practice drawing free hand in shaping the designer. To do so, demonstrates a teaching which aims at a larger space for this activity, as support for the creative process, applied as a proof of concept in a discipline of design Fashion.*

*Keywords: Design; Fashion; Projects; Freehand drawing.*

### Introdução

A crescente inserção da tecnologia em nosso cotidiano afeta todas as áreas do conhecimento e, no campo do design, cada vez mais observamos a presença de ferramentas gráficas que acabam por reduzir ou substituir a prática do desenho manual. O presente trabalho descreve uma proposta de ensino que contempla um maior espaço para o desenho à mão livre <sup>3</sup> como subsídio para o processo criativo, aplicada como prova de conceito em uma

<sup>1</sup> Mestre em Design, Centro Universitário Ritter dos Reis(Uniritter), Professora de Desenho e Artes Visuais do Instituto Federal Sul-Rio Grandense (IFSUL), Professora do curso superior de Tecnologia em Design de Moda da Universidade Católica de Pelotas (UCPel).

<sup>2</sup> Doutor em Ciência da Computação (UFRGS), Professor e coordenador do PPG em Design, Educação e Inovação, Centro Universitário Ritter dos Reis (Uniritter).

<sup>3</sup> Ao longo do texto o termo "desenho à mão livre" será substituído pela sigla DML.

disciplina de projeto. Para tanto, a experiência foi desenvolvida na Universidade Católica de Pelotas (UCPEL), na cidade de Pelotas-RS, em 2013, com um grupo de estudantes do curso Superior de Tecnologia em Design de Moda. A intervenção consiste em quatro práticas de desenho à mão livre orientado, aplicada ao processo de criação de um produto de moda, em uma disciplina de projeto, que na sua dinâmica, simula uma situação real do mercado de trabalho. A prática proposta tem como metodologia a pesquisa-ação, realizada na forma de intervenções no conteúdo programático, realizadas por meio de um procedimento experimental, de caráter qualitativo. Os instrumentos para a coleta de dados foram: análise documental de portfólios produzidos pelos estudantes e observações realizadas pela pesquisadora ministrante da disciplina para o grupo que realizou o experimento. Sabemos que atualmente recursos como softwares e dispositivos eletrônicos, vêm facilitando muito o trabalho de inúmeros profissionais ao longo dos anos, entretanto o que se defende, com esta proposta é a importância da construção do conhecimento em design, sem abandonar a prática do DML. Segundo autores como: EDWARDS (2000), GOMES (2010), WONG (2008), OSTROWER (1978) tal atividade pode contribuir positivamente para a formação integral, o desenvolvimento da criatividade e a geração de alternativas. Sendo assim, trabalhar com o DML pode ser um caminho para ampliar o cabedal de conhecimentos do designer, além de desenvolver a sua capacidade expressiva.

#### **Objetivo geral**

Verificar a influência do DML para o processo de geração de alternativas no projeto de design de moda.

#### **Objetivos específicos**

- Investigar aspectos referentes à relação dos alunos com a área do desenho (antes de ingressar na graduação);

- Experienciar iniciativas dentro das disciplinas de projeto que estimulem o estudante a desenvolver suas habilidades gráficas através do DML;
- Acompanhar os progressos de um grupo de alunos durante o desenvolvimento das práticas de DML no contexto da disciplina de projeto.

## **Método**

### **O problema de pesquisa**

Segundo REDIG (2005, p.20), a forma é o meio de expressão do designer, e é através dela que o produto de design propõe sua relação com o usuário. Ao manipulá-la, o designer estabelece uma valorização estética, desde a primeira ideia até o acompanhamento na produção. Sendo assim entende-se a necessidade do ato de desenhar em disciplinas de projeto, e a importância do estímulo ao desenvolvimento de habilidades gráficas e o aprendizado em DML, na formação do profissional seja da área do Design de Moda, Gráfico ou Produto entre outros. As inquietações que motivaram a investigação surgiram através das percepções desta pesquisadora enquanto docente, nas áreas de desenho e projeto quanto às dinâmicas de aprendizagem, e em especial a relação dos alunos com o DML. A partir destes, observou-se que quanto ao processo de aprendizagem, um questionamento dos estudantes era recorrente em praticamente todas as turmas de alunos pelas quais passou: Qual é a importância do DML para o profissional da área de Design? E foi a partir daí que se chegou ao seguinte problema de pesquisa:

*“Práticas de desenho a mão livre podem contribuir para o processo de geração de alternativas, em projetos de design de Moda?”*

Para este estudo optou-se por um método qualitativo de pesquisa (RAMPAZZO 2009, p.58), que busca uma compreensão particular daquilo que estuda: o foco da sua atenção é centralizado no específico, no peculiar, no individual, almejando sempre a compreensão e não a explicação dos

fenômenos estudados. A partir da análise de uma proposta pedagógica já existente, esta investigação estará amparada na metodologia de pesquisa denominada Intervenção ou Pesquisa-Ação. A pesquisa-ação educacional (TRIPP 2005, p.445) é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos. Considera-se que a investigação a ser feita caracteriza-se nesse perfil, pois se refere especificamente à interferência, em uma prática pedagógica dentro da realidade do curso de Tecnologia em Design Moda da Universidade Católica de Pelotas (UCPel), com sujeitos de pesquisa que foram escolhidos considerando o nível do curso (graduação) e por sua relação direta com a área do Design.

Para este estudo foram propostas quatro práticas que estimulem a criação através do processo de DML, dentro da disciplina de Integração de Design de Moda IV, inicialmente visando entender como ocorre o processo de simbolização, frente ao desafio de desenhar e como estas atividades poderiam colaborar posteriormente na concepção de soluções de projeto.

#### **Intervenções realizadas com práticas de desenho a mão livre**

Observava-se que o aluno, diante da proposta dada de projeto a ser executado, não explorava o processo criativo, apresentando apenas a solução final, que muitas vezes era pobre em caráter de inovação, por não haver a necessidade de demonstração da evolução da ideia. As atividades que foram aplicadas e que serão descritas a seguir, consistem em uma intervenção, na dinâmica da disciplina, que não abordava práticas de desenho em seu conteúdo programático, o que proporcionou um momento específico para explorar a criação a partir do desenho a mão livre. As práticas foram as seguintes:

**Desenho Cronometrado** – (SEIVEWRIGHT, 2009, p. 145) ressalta a importância do esboço como principal ferramenta para aprimorar as ideias e que a repetição do desenho pode trazer novos olhares e possibilidades. Quanto à prática do desenho rápido o autor faz a seguinte colocação

“O esboço do desenho deve ser rápido a fim de permitir que você registre as suas ideias. A mente pode mover-se muito depressa e caminhar por diferentes direções, à medida que você fica mais inspirado pela pesquisa que fez. A velocidade costuma fornecer espontaneidade e vigor ao seu desenho. Dominar seu próprio estilo também expressa a exclusividade de seus desenhos e soma-se à identidade da obra. Dominar as técnicas básicas de desenho de figuras e ter traço próprio ajudam a adquirir velocidade e precisão na apresentação de um trabalho, mas uma ferramenta que pode auxiliar esse processo é o uso do croqui básico.”

Como foi a primeira atividade a ser desenvolvida com grupo de estudantes, observou-se que a princípio, houve certo estranhamento pelos alunos, pois esta prática de tomada de decisão rápida, não era comum no contexto da disciplina.

**Pesquisa Colada Sobre Figuras** –(SEIVEWRIGHT, 2009, p. 119), Esta técnica se concentra essencialmente nas possibilidades de formas e silhuetas do corpo, mas também pode sugerir cor, estampas e texturas dependendo das imagens de pesquisa utilizadas nesse processo. Desta prática o aluno deveria criar duas propostas. O objetivo da atividade era desenvolver a capacidade de abstração, além de reconhecer formas e linhas que possam se adequar ao problema de projeto.

A partir desta atividade o estudante consegue verificar, quais componentes visuais serão relevantes para a sua criação, refinando o traçado até o resultado desejado. Esta técnica exige refletir sobre vários pontos de referência no corpo, a partir dos quais o aluno precisa começar a desenvolver as suas colagens e posteriormente o desenho, sendo eles: pescoço, ombros, busto, cintura e quadris. O autor afirma também a necessidade neste exercício de se considerar braços e pernas como pontos a serem desenvolvidos, em mangas e calças.

**Brainwriting (6-3-5)** - O Brainwriting complementa o Brainstorming e é um processo que estimula a cooperação e a criatividade, dessa forma a quantidade só gera qualidade em ideias; É necessário que os participantes e o moderador sejam criativos e estejam abertos a outros posicionamentos frente ao problema de projeto. Portanto, os objetivos do Brainstorming e

Brainwriting, fazem parte de um processo de tomada de decisão em um processo existente (melhoria contínua), ou no planejamento de um processo em implantação.

**Criação A Partir De Modelo- Desenvolvimento E Refinamento De Peças.** A partir de variações de um look, o estudante terá a possibilidade de compreender o seu processo e selecionar quais alternativas são mais coerentes com o tema proposto e como se relacionam. Segundo SEIVEWRIGHT (2009, p.140)

Um bom estilista produzirá centenas de esboços de produtos, com muitas variações e alterações sutis, a fim de em seguida, selecionar as ideias de maior potencial para a edição da coleção final. Essa etapa do processo de desenvolvimento é crucial para o sucesso de uma coleção, uma vez que você precisará reeditar seus modelos a fim de criar uma coleção coerente, equilibrada e harmoniosa.

Sendo assim, a fala do autor reforça a importância do exercício do desenho para o processo de criação, pois através da prática será possível visualizar, a proposta desenvolvida e comparar, analisar refletir sobre a mesma.

Através do registro do seu processo criativo o designer consolida e aplica os seus conhecimentos, busca seus referenciais e demonstra com maior facilidade as suas ideias. Assim sendo, percebe-se a importância de se estimular atividades que desenvolvam a fluência gráfica e visual, pois nem sempre a descrição de uma proposta revela todos os seus aspectos de forma clara. Conforme WONG (2011, p.41):

Um bom desenho, em resumo, constitui a melhor expressão visual possível da essência de “algo”, seja uma mensagem, seja um produto. Para executar esta tarefa de forma acurada e efetiva, o desenhista deve procurar a melhor maneira possível em que este “algo” possa ser definido, feito, distribuído, utilizado e relacionado com o ambiente. Sua criação deve ser não somente estética, mas também funcional, ao mesmo tempo em que reflete e orienta o gosto de seu tempo.

Valorizar este processo pode ainda facilitar o ato de projetar com o auxílio de recursos digitais, pois quando a ideia está bem explorada e definida, possibilita-se a reprodução com maior fidelidade, fazendo uso da ferramenta como apoio ao desenvolvimento da ideia e não dependendo desta. É necessário fazer-se entender não apenas pela palavra, pela escrita, mas também através da representação gráfica. OSTROWER (1978, p.12) afirma que o signo aponta para dois planos simultaneamente: o da palavra (sons ou escrita) e para sua noção (um conteúdo). Portanto, deve-se considerar a importância do desenho como expressão primeira de um processo criativo, podendo ser um diferencial importante na formação desse profissional. Sobre tal habilidade, a fala de GOMES (2010, p.50) afirma que:

Como é fundamental que todo o designer tenha o domínio de um processo de representação que lhe dê suporte durante o ato da criação, o aluno deve desenvolver razoavelmente a sua capacidade de desenhar a mão livre, o que se consegue com um pouco de perseverança e treino, até o momento em que as imagens repetitivas possam ser reproduzidas por um programa de computação gráfica. São grandes as vantagens de quem domina o desenho a mão livre na hora de demonstrar suas ideias com rapidez.

Compreende que nem todas as pessoas que estão na área do Design tem facilidade para desenhar, mas com um pouco de dedicação é possível melhorar essa condição e superar as resistências ou o medo do desenho.

GOMES (2011) reitera que estudantes de Design, independente de seus níveis acadêmicos e de seus adjetivos, carecem de ferramentas criativas como jogos e didáticos para que comecem a idear, projetar e, principalmente, a desenhar. O medo do erro e do julgamento de seus pares pode ser um obstáculo ao processo de aprendizagem e, conseqüentemente, à vontade de concretizar e/ou expor as suas ideias através do desenho.

Portanto, a aprendizagem está ligada ao processo de simbolização, e esta interfere diretamente nas reações que temos diante de desafios cognitivos. Segundo OSTROWER (1978, p.9): “Criar é, basicamente, formar. É poder dar forma a algo novo. [...] O ato criador abrange, portanto, a capacidade de compreender; e esta por sua vez, a de relacionar, ordenar, configurar, significar”. Assim, entende-se que a formação do designer pode ser permeada

por enfoques diversos, mas o desenho sempre surge, seja como disciplina ou como parte do processo de geração de alternativas.

EDWARDS (2000) afirma que somos capazes de desenvolver a habilidade do desenho, basta exercitar o olhar. A autora afirma, ainda, que a capacidade de desenhar é algo que pode ser aprendido por todas as pessoas que sejam dotadas de visão e coordenação manual medianas, com habilidade suficiente, por exemplo, para enfiar uma linha numa agulha ou atirar uma bola à distância.

MONTAGNA (2010) afirma que além das várias transformações que ocorrem ao longo do tempo, a própria atividade artística de desenhar, por ser uma experiência estética complexa, envolve a pessoa como um todo. Diante disso, temos um conflito da pessoa com a matéria, um enfrentamento entre o repertório de cada um e o material a ser trabalhado, representado, construído. Este movimento acaba sendo ao mesmo tempo, uma busca, que é capaz de gerar novos significados e evocar em cada um o que desconhecíamos de nós mesmos e do mundo.

Mesmo que as ideias a priori não têm sido utilizadas na íntegra, o processo permitiu que os estudantes tivessem opções, ou seja, registros gráficos para que pudessem refletir e buscar a alternativa que traria melhor resolução para o problema de projeto. Abaixo temos a evolução da proposta do estudante (A), a partir das práticas desenvolvidas:

Figuras 02. Geração de alternativas a partir da técnica de desenho cronometrado.  
Fonte: Acervo da autora/ portfólios



Figuras 03. Aprimoramento do desenho cronometrado - croqui definitivo/ Ensaio fotográfico look construído.  
Fonte: Acervo da autora/ portfólios- estudante (A)



Para alguns estudantes as práticas representaram um resgate de potencialidades relacionadas ao DML, que aparentemente estavam adormecidas, lhes trazendo segurança inclusive para trabalhar aspectos conceituais na criação, algo que era encarado anteriormente com certa resistência. Percebeu-se durante o estudo, que para alguns estudantes, mesmo com dificuldade nas atividades que envolvem DML, manifestavam a vontade de aprender, e desenvolver um bom desenho. Nem sempre a melhor solução surge na primeira tentativa, o que por vezes faz com que o estudante acredite que não irá conseguir, e desista comprometendo os resultados do seu projeto e frustrando-se. O papel do professor neste momento deve ser de apoio, estimulando o educando a continuar e mostrar o que ele pode melhorar.

De acordo com a observação dos sujeitos de pesquisa e caracterização da realidade analisada, se teve a percepção de que alguns estudantes apresentavam dificuldade para alavancar a sua criação. Desta forma, as atividades contribuíram para que os mesmos avaliassem e reconstruíssem as suas primeiras impressões sobre o tema de projeto proposto. Foi possível observar que as dificuldades existem em níveis diferentes, mas o fator determinante para superá-las é oferecer um estímulo, que proporcione a vontade de aprender.

### **Considerações Finais**

Atualmente, vivemos cercados de recursos digitais, porém, é necessário compreender que a utilização apenas do recurso digital, sem o conhecimento teórico-formal, não permite o aproveitamento do mesmo em sua amplitude, reforçando a proposta desta investigação que defende a prática e a relevância do DML na formação do designer, mesmo estando inseridos neste contexto tecnológico.

Através de algumas intervenções como o *Desenho cronometrado*, o *Brainwriting*, a *Pesquisa colada sobre figuras* e *Criação a partir de modelo*, observou-se que o processo de busca por soluções de projeto, poderá ser

qualificado com o uso destas técnicas. Através do DML orientado, aplicado ao método de criação de um produto de moda e dos relatos dos estudantes, foi possível perceber que algumas mudanças, mesmo que a princípio sutis, interferiram de forma positiva na qualidade do processo criativo e do resultado a ser apresentado pelos mesmos.

Por meio dos referenciais teóricos utilizados, e o que foi trabalhado com o grupo que foi objeto da investigação, pode-se perceber a necessidade de se repensar o papel da prática do DML, na formação do designer contemporâneo. Entende-se que, ao promover desafios criativos, como controlar o tempo de execução de uma proposta ou utilizar objetos e elementos aparentemente fora de contexto em práticas educativas, desacomodou o estudante, contribuiu para o desenvolvimento da criatividade e o estimulou à tomada de decisão frente ao desafio projetual.

Sendo assim, através do método da pesquisa-ação, com a aplicação das atividades propostas, percebeu-se que os estudantes tiveram que reorganizar sua forma de projetar, aliando ao processo criativo uma maior prática do DML, a princípio, como um procedimento experimental, mas que trouxe resultados bastante animadores. Por meio da análise documental de portfólios produzidos pelos estudantes e observações realizadas pela pesquisadora, foi possível constatar a qualidade dos trabalhos apresentados.

Assim, ao examinar as evidências do estudo, foi percebido que houve apropriação adequada dos conhecimentos trabalhados, e resultados satisfatórios foram alcançados pelos estudantes.

## Referências

AMBROSE, Harris; GAVIN, Paul. **Design Thinking –s.m. ação ou prática de pensar o Design**. Tradução Mariana Belio. Porto Alegre. Bookman, 2011.

GOMES, Luiz Antônio Vidal de Negreiros. **Criatividade e Design: Um livro de desenho industrial para o projeto de produto**. Porto alegre: sCHDS, 2011.

GOMES, Luiz Antônio Vidal de Negreiros; MACHADO, Clarice Gonçalves da Silva. **Design: Experimentos em Desenho**. 2ªed. Porto Alegre: Ed. UniRitter, 2010.

MONTAGNA, Vera R. F.. **Variações do desenho**. *J. psicanal.* [online]. 2010, vol.43, n.79 [citado 2014-01-20],pp.117-131.Disponível em:<[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S010358352010000200007&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010358352010000200007&lng=pt&nrm=iso)>. ISSN0103-583.

MORRIS, Bethan. **Fashion Illustrator - manual do ilustrador de moda**. São Paulo: Cosac Nayfy, 2007. 208 pg.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**. 2ª ed. - Petrópolis: Vozes, 1978.

RAMPAZZO, Lino. **Metodologia Científica**. 4ªed. São Paulo: Edições Loyola, 2009.146p.

REDIG, Joaquim. **Sobre desenho industrial (ou design) e o desenho industrial no Brasil**. Porto Alegre: Ed. UniRitter, 2005.

SEIVEWRIGHT, Simon. **Fundamentos de design de moda: pesquisa e design**. Porto Alegre: Bookman,2009 (tradução Edson Furmankiewicz).

SORGER, Richard. **Fundamentos do design de moda/** Richard Sorger, Jenny Udale- tradução Joana Figueiredo, DianaAflalo.- Porto Alegre: Bookman, 2009. 176p.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. 8ªed. São Paulo: Cortez, 1998.

TRIPP, David. **Educação e Pesquisa**. São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005. Tradução Lólio Lourenço de Oliveira.

WONG, Wucius. **Princípios da forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.