

DESENHO: DA PERSPECTIVA HISTÓRICA À APRENDIZAGEM CONTEMPORÂNEA

Drawing: the historical perspective to contemporary learning

Carneiro, Luciane do Prado; Mestre; Universidade Paranaense – Unipar
Cascavel, luciane@unipar.br¹

Pini, Ana Paula Pereira; Especialista; Universidade Paranaense – Unipar
Cascavel, anapaulap@unipar.br²

Resumo: Objetivando investigar o Desenho de Moda, desde seus antecessores (as gravuras rupestres, ilustrações, etc.) até os aperfeiçoados softwares computadorizados. Perpassando também pelos métodos de ensino. Uma vez que o desenho é o ponto de partida para qualquer criação da área do vestuário, abrangendo assim desde a criação, desenvolvimento e execução dos produtos de moda.

Palavras chave: Desenho de Moda, Criação, ilustração

Abstract: In order to investigate the design of fashion, since their predecessors (the rock engravings, illustrations, etc.) until the improved computer software. Bypassing the teaching methods. Once the design is the starting point for any creation of the garment area, covering since the creation, development and implementation of products.

Keywords: Fashion design, Creation, illustration

Introdução: O ponto central deste estudo é levantar junto à literatura especializada, a importância histórica do conhecimento dos métodos de desenvolvimento das potencialidades perceptivas e criativas para o ensino e aprendizagem do desenho, manual e computadorizado, para criação, planejamento e execução de produtos de moda e sua utilização para o ensino das disciplinas que envolvem este estudo. A metodologia utilizada para esta pesquisa consistirá em uma pesquisa exploratória, cuja revisão da bibliografia desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos, constando também publicações periódicas e impressos diversos.

¹Graduada em Estilismo em Moda e Pós graduada em Design de Moda pela Universidade de Londrina – UEL e Mestre em Design pela Unesp – Bauru. Docente do curso de Design de Moda da Universidade Paranaense – UNIPAR- Unidade Cascavel

² Graduada em gestão de Moda e Estilo e Pós graduada em Gestão de Moda de Moda pela Universidade Paranaense – UNIPAR- Unidade Cascavel e Docente e Coordenadora do Curso de Design de Moda da mesma unidade

O desenho e 'os desenhos de Moda'

O desenho, de forma geral, pode ser delimitado como: um processo evolutivo necessário para a comunicação de ideias. Faz-se necessária a pesquisa histórica, pois não há como entender as formas contemporâneas de desenho de moda, sem antes perpassar pelas formas ilustrativas de expressão que se iniciaram nos primórdios da civilização humana, antes mesmo da escrita ou da fala.

De acordo com Luquet, apud Merleau-Ponty (1990)

“o desenho é uma íntima ligação do psíquico e do moral. A intenção de desenhar tal objeto não é senão o prolongamento e a manifestação da sua representação mental; o objeto representado é o que, neste momento, ocupará no espírito do desenhador em lugar exclusivo ou predominante.” (p.130)

Segundo Andrade (2008), da caverna ao computador, vale à pena pesquisar imagens da história da arte para ver como o homem buscou desenhar a sua própria imagem, com diversidade de estudo, estilo, traço, cultura e intenção. Ainda de acordo com Andrade (2008), da caverna ao computador, vale a pena pesquisar imagens da história da arte para ver como o homem buscou desenhar a sua própria imagem, com diversidade de estudo, estilo, traço, cultura e intenção.

Folheando-se um livro de História, pode-se notar que os desenhos são utilizados desde a Pré História como uma forma de comunicação para transmissão de ideias, ações, hábitos e costumes, substituindo muitas vezes, a fala e a escrita. Há que se levar em consideração também que com a evolução da humanidade e desenho foi se tornando uma importante forma de comunicação na medida em que suas técnicas foram aperfeiçoadas.

A ilustração de moda surgiu no século XVI, em ocasião das grandes navegações. As personalidades que viajavam nestas expedições eram pessoas importantes, e em todas as viagens tinha sempre um desenhista para registrar os ocorridos como os modos e os costumes de cada povo, inclusive o vestuário destas civilizações. O desenhista procurava registrar da melhor forma possível.

Figura 01: The Family of Henry VIII: An Allegory of the Tudor Succession, 1572. Fonte: <http://despindoproducoes.blogspot.com.br/2011/10/seculo-xv.html>



Conforme Geghali e Dwyer (2001) citados por Duarte (2010, p. 55), “é do século XVIII a primeira desenhista de moda de que se tem notícia”, Rose Bertin ou Mme. Bertin era responsável por vestir a rainha Maria Antonieta e além de desenvolver suas criações, ela vestia seus próprios clientes diferenciando-se dos ilustradores que desenhavam roupas já existentes para fins de registros em livros. Esses desenhos ilustrados servem de base tanto para a história da moda quanto para inspirações dos atuais designers.

De acordo com Fernandez e Roig (2007) a Moda é a arte de apresentar ao público a própria aparência pessoal, o culto da imagem, apesar de nela também se fazerem referências a outros aspectos, desde efeitos psicológicos e culturais até políticos e filosóficos. À semelhança de muitas disciplinas artísticas, os designers de moda utilizam o desenho como parte essencial do processo criativo, como obra original que ajuda a clarificar as primeiras sensações e ocorrências formais. Ainda nas palavras destes autores, a utilidade do desenho de moda abarca desde a inspiração do designer até a expressão de um estilo característico aplicável aos books de moda, às revistas e à publicidade em geral.

De acordo com alguns teóricos, a palavra DESIGN deriva do inglês e significa DESENHO. Adentrando no objeto de estudo que é o Desenho de Moda, pode-se notar que há uma infinidade de estilos, maneiras, técnicas, materiais, etc. para que o desenho tome forma:

Desenho de Observação: Por meio da observação direta, utilizando-se de instrumentos de mensuração visual a distância ou medidas e cálculos mentais, é a representação, muitas vezes figurativa, partindo da observação de um modelo propõe-se a transferir para o papel volumes, formas, cor, textura, etc.,

Desenhar é um processo que pode ser melhorado e aprimorado com a prática regular, e o desenho de modelo vivo é uma oportunidade de desenvolver em especial a coordenação entre a mão e o olho. Isso envolve, essencialmente, confiar em si mesmo para passar mais tempo olhando para a figura que está diante de você, em vez de olhar brevemente para a figura e então concentrar o olhar no próprio desenho em desenvolvimento, desenhando a partir da memória. (HOPKINS, J. 2011, p: 51)

Desenho anatômico: pode-se considerar esta definição como anatomia artística que pode ser dividida em duas partes essenciais como relata Parramon (1985) anatomia óssea, incluindo nela o estudo das articulações; e a anatomia muscular, tratando dentro dela, a morfologia ou aspecto externo do corpo humano.

A anatomia de Moda combina métodos de esboço, estudo de figura e desenvolvimento de contorno. Os métodos de esboço ajudam a dividir o corpo em segmentos de desenho. O estudo da figura permite explorar ossos e músculos para o interior da estrutura da forma humana. O desenvolvimento de contorno permite a percepção dos limites da figura. (ABLING, B. 2001, p: 10)

Desenho de memória: Desenho espelhado na representação gráfica na forma de elementos da realidade visualizada anteriormente, conforme Andrade (2008).

Desenho Estilizado: No desenho estilizado o designer de moda segundo Fernández e Roig (2007) evita a apresentação realista da figura com a finalidade de oferecer uma visão mais estilizada do figurino. Para alcançar essa forma exagerada de apresentação, o ilustrador de moda acaba por transfigurar as proporções do corpo.

Geralmente no desenho estilizado o criador/desenhador acaba por ser reconhecido em sua ilustração, pois acaba criando uma identidade no que se refere a estilo de desenho próprio, embora por mais estilizado, deformado ou rebuscado que seja suas representações o objeto de construção, ou seja, o produto deverá ser representado de forma clara e entendível, a ideia e o

conteúdo devem poder ser facilmente entendíveis por mais estilizado que seja o croqui.

Ilustração de Moda: A Ilustração de Moda, nos dias atuais, invadiu vários campos do processo de desenvolvimento do produto nas confecções. A Ilustração não serve mais apenas para representar o produto a ser desenvolvido, hoje a ilustração entra no campo do Marketing e mostra não apenas a roupa a ser produzida, mas a marca e identidade da empresa. A Ilustração de Moda exige técnica e estudos, e vem evoluindo a cada dia e por isso conquista seu espaço em catálogo de moda, outdoor e revistas. Na ilustração de moda segundo Morris (2007), desenhar figuras tem mais que ver com desenvolver um estilo próprio e criar estudos individuais que transmitam personalidade e significado do que com exatidão.

Se um meio de comunicação (verbal) é tão fácil de decompor em partes componentes e estrutura, por que não o outro? Qualquer sistema e símbolos é invenção do homem (...) A sintaxe visual existe. Há linhas gerais para a criação de composições. Há elementos básicos que podem ser aprendidos e compreendidos por todos os estudiosos dos meios de comunicação visual, (...) para a criação de mensagens visuais claras. O conhecimento de todos esses fatores pode levar a uma melhor compreensão das mensagens visuais. DONDIS (2003, p. 16-18),

Desenho de estampas: Trabalhando a superfície de modo a estimular sensações é apenas um exemplo, das diversas possibilidades que se pode encontrar neste campo de atuação. No setor têxtil, o designer pode trabalhar focado na constituição das fibras, a partir de diferentes métodos de entrelaçamento de fios: rendado, tricot, tecelagem, malharia, entre outros. Ou no acabamento e embelezamento do tecido (bordado, estamparia e tinturaria são algumas das técnicas empregadas). Ele pode também desenvolver projetos para a indústria cerâmica, na criação de revestimentos para pisos e paredes; moveleira, que valoriza bastante o emprego de texturas; e papelaria, na criação de estampas para papéis de paredes e demais objetos para decoração e uso pessoal. (RUTHSCHILLING, 2008)

Desenho Técnico: No caso específico da moda, o desenho técnico serve como complementação do trabalho de visualização do modelo, são linguagens similares que se complementam. O desenho técnico possui somente a descrição gráfica do projeto e esclarece a construção do produto em

relação à matéria-prima, tipo e posição da costura, tamanho e abertura de bolsos, acabamentos, etc. essas informações são úteis para a pilotista ou Modelista – a pessoa responsável pela criação do protótipo. Já as distorções da forma, típicas do desenho estilizado, não são mostradas no desenho técnico, pois o tornaria impreciso, o que confundiria os profissionais que vão trabalhar com ele. (LIGER; 2012)

Para Hopkins (2011), o desenho técnico exige do designer a capacidade de conhecer bem a estrutura da peça que ele está traçando. Caso o designer não entenda os elementos básicos de caimento e forma de uma roupa, sua capacidade de elaborar um desenho técnico será comprometida. O designer precisa ter o entendimento das proporções da roupa e da silhueta. Isso o permite traçar as linhas que caracterizam todas as costuras e detalhes da roupa. O objetivo principal dos desenhos técnicos não é a aparência geral, mas sim o entendimento necessário para a materialização do croqui.

Desenho computadorizado: Com o advento da informatização, na última década do século XX começaram a surgir os softwares que se tornaram aliados na confecção de desenhos computadorizados. Entre os programas mais utilizados estão o Corel Draw, Adobe Illustrator, Audaces Idea, entre outros. Os programas de computador evoluíram de forma vertiginosa, desde o simples Paint do sistema operacional do Windows até programas onde se tem o projeto em três dimensões (3D). À medida que os equipamentos de hardware ficam mais eficientes, o nível de qualidade das imagens está cada vez melhor (FEYERABEND; GHOSH, 2009).

Andrade (2008) afirma que a habilidade do desenho é de grande importância para o profissional de moda, especialmente para aquele que trabalha com o produto, seja na criação, no desenvolvimento de peças do vestuário, acessórios ou joalheria. É através do desenho como ferramenta de comunicação, que o produto de moda nasce e, passando por diferentes mãos, ele toma forma e tridimensionalidade.

Riegelman (2006), dentro da indústria de moda, o propósito do desenho de moda (o desenho conceitual, oposta ao desenho técnico utilizado nos estágios de fabricação das peças) é apresentar um projeto de

consideração para possível fabricação. A autora ainda cita que um projeto 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 mais próximos do real.

O conhecimento destes diversos tipos de desenho é importante para que se possa desenvolver uma metodologia diferenciada para que o aprendizado e assimilação destas diversas técnicas possam ser apropriados pelos acadêmicos, cooptando assim a melhor técnica de aprendizagem para cada um.

Considerações finais:

Perpassando por diversos tipos de desenho incluídos no Design de Moda, e ainda não todos os possíveis, pode-se perceber que é um campo vasto a ser explorado e que é imprescindível para que um discente possa nortear-se desde o início da civilização humana, quando surge a necessidade de se comunicar através de uma linguagem não verbal até os mais avançados meios computadorizados de se criar um desenho ou ilustração.

Não há como também estudar ou criar Moda sem que o desenho não seja o eixo central do projeto a ser criado, seja ele um simples esboço de ideais ou um desenho técnico com todas as especificações necessárias para seu entendimento e desenvolvimento.

Desta forma torna-se essencial seu estudo, conhecimento e aperfeiçoamento de técnicas e diferentes formas de se aprender para que o resultado final seja o melhor possível, visando sempre a melhor compreensão e aplicação em um projeto.

Referências

ANDRADE, L.L. **Desenho de Moda**: Habilidade que pode ser ensinada e aprendida. Monografia. Divinópolis. MG, 2006. Encontrado em: http://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/posdistancia/37081.pdf. Acesso em: 12 de abril de 2016

BILL, D. **Desenho de Moda Avançado**: Ilustração de Estilo. São Paulo. SENAC, 2010.

BLACKMAN, C. **100 años de ilustración de moda**. Barcelona, Art Blume. S.L., 2007.

CAMARENA, E. **Desenho de Moda no Corel Draw X5**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2011.

CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais**. 7 ed. São Paulo: Cortez Editora, 2005.

DERDYK, E (Org.). **Disegno. Desenho. Desígnio**. São Paulo: Editora SENAC SP, 2007.

DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual**. Tradução Jefferson Luiz Camargo. – 2ª edição – São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DUARTE, C. S. G. **A Ilustração de moda e o Desenho de moda** Encontrado em: <<http://www.ceart.udesc.br/modapalavra/edicao6/arquivos/A5-Carla-AllustracaodemodaedoDesenhodeModa.pdf>> acesso 24 de abril 2026

FERNÁNDEZ, A; ROIG. G. M. **Desenho para Designers de Moda**. Barcelona: Parramón Ediciones. 2007

FEYERABEND. F. V; GHOSH. F. **Ilustração de moda**: moldes. Barcelona: Editora GG. 2009

GRAGNATO, L. **O desenho no design de moda**. 2008. 86 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2008. Disponível em: <<http://ppgdesign.anhembi.br/wp-content/uploads/dissertacoes/09.pdf>>. Acesso em: 12 maio. 2016.

GRAGNATO, L. **O ensino do desenho no design de moda**. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE PESQUISA EM DESIGN, 4., 2007, Rio de Janeiro. Anais. Rio de Janeiro: Anped - Associação Nacional de Pesquisa em Design, 2007. p. 01 - 08.

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

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

LIGER, I. **Moda em 360 graus**: design, matéria-prima e produção para o mercado global. São Paulo: Editora SENAC. 2012

LÖBACH, B. **Desenho industrial**: bases para a configuração industrial. São Paulo: Ed. Edgard Blücher, 2001.

MONTEMEZZO, M. C. F. S. **Diretrizes metodológicas para o projeto de produtos de moda no âmbito acadêmico**. 2003. 97f. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) – Universidade Estadual Paulista. Bauru, 2003.

MORRIS, B. **Fashion Ilustrator**: manual do ilustrador de moda. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

PARRAMON, J. M. Como Desenhar a Anatomia do Corpo Humano. São Paulo: Saraiva, 1985

PIRES, D. B. (Org.). **Design de Moda**: olhares diversos. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008.

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

RIEGELMAN, N. **Colors for modern fashion**: drawing fashion with colored markers. Los Angeles, Calif, 2006b.

RUTHSCHILLING, E. A. **Design de Superfície**. Porto Alegre: Ed da UFRGS, 2008

SABRÁ, F (org.). **Inovação, estudos e pesquisas: reflexões para o universo têxtil e de confecção**. Rio de Janeiro: SENAI/CETIQT; São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012.

SEIVEWRIGHT, S. **Fundamentos de design de moda**: pesquisa e design; tradução: Edson Furmankiewicz, Porto Alegre, Bookman, 2009.

SORGER, R, UDALE, J. **Fundamentos de design de moda**; tradução: Joana Figueiredo, Diana Aflalo, Porto Alegre, Bookman, 2009.

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, 2º Ed, Brusque, Ed. do autor, 2003.