

A REPRESENTAÇÃO GRÁFICA E O SISTEMA DE PROJEÇÃO APLICADOS NO DESIGN DE MODA

The Graphic Representation and Projection System applied in Fashion Design

Menezes, Marly de; Doutora; Universidade Anhembi Morumbi/ IED-SP /
Centro Universitário Belas Artes,
arqmarlydemenezes@gmail.com¹

Resumo: Este artigo apresenta uma aplicação de como abordar o tema da representação e expressão gráfica de projetos voltados para o ensino do Design de Moda de forma a promover um entendimento dos conteúdos programáticos das disciplinas relacionadas ao desenho.

Palavras chave. Representação gráfica; Design de Moda; Ensino.

Abstract: This paper presents an idea of how to work the theme of representation and graphic expression of projects associated to understanding the discipline's contents related to design.

Palavras chave. Graphic Representation; Fashion design; Education.

Introdução

Quando um aluno do curso superior diz que é estudante de Design de Moda, automaticamente as pessoas fazem uma imagem das habilidades inatas que o aluno possui para ter escolhido esta, dentre tantas carreiras oferecidas pelo ensino superior. Desenhar é uma delas. E assim, surge a pergunta, o que você entende por desenhar? Dentre os recursos oferecidos pelas cadeiras de expressão e representação bi e tridimensionais, o que é necessário para a formação de um profissional direcionado ao mundo da Moda?

Ao iniciar a disciplina de Expressão Tridimensional, sempre pergunto para a classe, o que o aluno aprendeu primeiro, a desenhar ou a escrever? E antes mesmo que a resposta óbvia seja pronunciada, questiono, “e escrever não é desenhar? Ou quando a gota da chuva percorre a superfície de vidro de uma janela, registrando seu percurso, a sua imagem refletida no chão não pode ser um desenho?”, pergunto eu. E assim, principio o curso, procurando desconstruir o estereótipo do que é o ato de desenhar e que o desenho vai além do uso de

¹ Marly de Menezes Gonçalves é arquiteta, doutorada em Design e Arquitetura pela FAU/USP. É professora nos cursos Superiores Tecnológicos do Instituto Europeo di Design/SP, da Universidade Anhembi Morumbi e no curso de Pós Graduação Ensino, Comunicação e Cultura de Moda do Centro Universitário Belas Artes.

materiais marcadores. Mas o que mais me impressiona, é ver nos olhinhos dos calouros a surpresa quando eu afirmo, “você diz que não sabe desenhar, mas desde pequeno faz coleções para suas bonecas. Meu caro aluno, você sempre desenhou, porque ao percorrer o tecido com a tesoura, você está desenhando”.

Na aula inaugural da FAU/USP, em 1967, o professor Villanova Artigas exemplificou que “o grafismo paleolítico, a origem do desenho, nossa linguagem, certamente nasceu antes da linguagem oral” (ARTIGAS, 1967). E ao longo do texto, o autor foi definindo o utilização do termo desenho expressando que:

No Renascimento o desenho ganha cidadania. E se de um lado é risco, traçado, mediação para expressão de um plano a realizar, linguagem de uma técnica construtiva, de outro lado é desígnio, intenção, propósito, projeto humano no sentido de proposta do espírito (ARTIGAS, 1967).

É a partir desse contexto que a disciplina de Expressão Tridimensional procura envolver os alunos para o registro de suas produções, promovendo a composição, articulação e representação de formas, superfícies e volumes. Seguindo as orientações de Edith Derdyk o trabalho da disciplina procura “radiografar a transitividade do desenho que percorre os territórios da arte, da técnica e da ciência, costurando percepções e conceitos, engatando linhas ativas que se lançam no espaço, instaurando novos modos no fazer-e-pensar” (DERDYK, 2007).

Muitos dos nossos alunos chegam ao ensino superior com traumas sobre o uso do desenho, em virtude dos caminhos tortuosos pelo qual o ensino desta área do saber, nos níveis fundamental e médio, tem passado. Quando não totalmente banido dos programas de ensino, o conteúdo programático relacionado ao uso dos registros gráficos fica renegado às tarefas de ludicidade, como se as aulas de Educação Artística fossem um prolongamento dos intervalos, momentos de deleite dentro do mar de conhecimento promovido pelas ciências exatas, biológicas e humanidades.

Já em 1940, Lucio Costa apresentou um programa para a reformulação do ensino de desenho no curso secundário, por solicitação do ministro Capanema, onde apontava que havia uma contradição no ensino de desenho nos níveis de formação que por um lado visava a observação e a precisão do mundo

e, por outro, procurava reavivar o dom da criação puro da tenra idade. No texto do autor, que parece estar presente em sala de aula nos dias atuais, afirma que:

Esses novos adolescentes, atormentados pelas críticas inoportunas e inábeis dos mais velhos, já perderam a confiança neles mesmos e naquele seu mundo imaginário onde tudo era possível e tinha explicação: sentem-se inseguros, acham os desenhos que fazem ridículos, tem medo de “errar”. (COSTA, 1940)

Errar, o verbo impronunciável nos dias atuais, parece não fazer mais parte do processo de aprendizagem, onde as respostas são instantâneas, as soluções estão todas ao tocar de um teclado, meio de acesso ao espaço digital da internet e, a busca do saber e do fazer não pode levar mais do que dois a três cliques de mouse para os nativos digitais.

No texto “A geração Z e o papel das tecnologias digitais na construção do pensamento”, Cristiane Kämpf escreve que

Estamos falando do que sociólogos e publicitários classificam como nativos digitais, ou geração Z (...).O “Z” vem de “zapear”, ou seja, trocar os canais da TV de maneira rápida e constante com um controle remoto, em busca de algo que seja interessante de ver ou ouvir ou, ainda, por hábito. “Zap”, do inglês, significa “fazer algo muito rapidamente” e também “energia” ou “entusiasmo” (KÄMPF, 2011).

O que temos em sala de aula é uma geração que acessa o conhecimento de uma forma não linear, utilizando diversos processos de comunicação oferecidos pelo meio digital como: texto, infográficos, som e imagem.

Segundo Monica Fantin,

As crianças multitarefa, que estão habituadas a controlar diversas mídias ao mesmo tempo (navegar na internet, enviar e receber mensagens pelo celular, ouvir músicas no tocador de mp3), desenvolvem um estilo de atenção muito diferente de quem cresceu em ambiente alfabético e está acostumado a focar sua atenção no texto escrito e habituado a raciocinar em termos de um objeto preciso e específico, tendo uma atenção mais focalizada (FANTIN,2011).

O tema deste artigo não abordará a influência dos meios tecnológicos atuais no processo de aprendizagem dos nativos digitais, contudo essa questão pode explicar a resistência que alguns estudantes demonstram ao desenvolvimento do estudo do desenho como meio de representação e expressão de seus projetos, na medida em que, como definiu Saul Steinberg, “o

desenho é uma forma de raciocinar sobre o papel” (DERDYK, 1989). E o desenvolvimento do entendimento gráfico necessita de amadurecimento não só do uso de instrumentos, como do ato de observar. Como explicou o arquiteto português Álvaro Siza, para ele “o desenho é a linguagem e a memória, a forma de comunicar consigo e com os outros, a construção. Não desenha por exigência da Arquitetura (basta pensar, imaginar). Desenha por prazer, necessidade e vício” (GONÇALVES, 2000).

Os objetivos deste trabalho são apresentar uma forma de abordar o tema da representação e expressão gráfica de projetos voltados para o ensino do Design de Moda de forma a promover um entendimento dos conteúdos programáticos das disciplinas relacionadas ao desenho. Este estudo foi aplicado ao longo do segundo semestre do curso de Design de Moda e tinha por objetivo relacionar os conhecimentos adquiridos nas disciplinas de primeiro semestre de desenho de observação, fotografia, imagem digital e com a disciplina de vídeo do segundo semestre do curso.

Como metodologias foram utilizados: o levantamento bibliográfico de livros na área de expressão e representação gráfica, a utilização do método caso/problema, como processo de motivação para a investigação e a pesquisa prática exploratória por meio de cor, formas, volumes, texturas, técnicas, tecnologias e materiais.

A Disciplina Expressão Tridimensional

O conteúdo programático da disciplina Expressão Tridimensional procurou trabalhar os elementos da representação gráfica nos aspectos bi e tridimensionais, apresentado aos alunos noções de projeção cilíndricas e cônicas, contextualizando seu uso nas artes, na moda, na fotografia e no vídeo.

Seguindo as orientações de Ellen Lupton, para quem “qualquer problema de design leva em conta um conjunto de restrições ou limitações” (LUPTON, 2008), neste projeto o componente limitativo foi fixado no uso de um elemento modular. O conceito de módulo foi definido como sendo um elemento repetitivo, utilizado no interior de uma estrutura, podendo ser este de escala variável desde que se remetesse à forma original.

Para atingir os objetivos da disciplina, buscando proporcionar ao aluno compreender o objeto tridimensional como elemento de pesquisa e capacitando-o no desenvolvimento da percepção tridimensional: espaço, volume, formas, texturas, estruturas, voltados para a área de Design de Moda, foi apresentado o vídeo do trabalho desenvolvido pelo alunos da Prof. Dra. Andrea Saltzman (figura 1), onde o trabalho exposto exige, para além da representação bidimensional do papel, a necessidade da visualização do espaço tridimensional registrado pelo vídeo. Desta forma, foi possível exemplificar que dependendo do objeto a ser criado, variados e diferentes processos de representação podem ser necessários.

Figura 1: Disciplina de Diseño de Indumentaria - FADU UBA - Prof. Dra. Andrea Saltzman



Dentro da disciplina, o conceito de modularidade foi apresentado por meio dos trabalhos elaborados pelos designers: Bolor Amgalan, Ana Holck, Marcio Kogan e Renata Meireles (figura 2), procurando discutir os processos de representação mais adequados à concepção, criação e execução de objetos dentro do espaço tridimensional.

Figura 2: Exemplo módulo: Designers Bolor Amgalan, Ana Holck, Marcio Kogan e Renata Meireles



Ao trazer para as aulas referências em várias áreas do saber, o aluno compreende a teoria de forma prática, e desta forma, o mesmo consegue transpor o conteúdo para as necessidades do seu campo de atuação.

Ao longo do semestre, pudemos identificar no trabalho de Murilo Tadashi, que depois de participar da aula de isometria, o aluno relacionou o tema abordado na disciplina de Expressão Tridimensional à sua área de pesquisa para a realização da disciplina Design e Práticas Específicas II.

O aluno construir um tecido a partir de retalhos de calças de brim, cortados em formato de losango que ao serem organizados sobre uma superfície plana, geraram a estrutura suporte da projeção isométrica. Além de trabalhar com a forma para a construção da estrutura, o aluno empregou o conhecimento de luz e sombra, reformando a intensão da tridimensionalidade.

Figura 3: Trabalho do aluno Murilo Tadashi – apresentado na disciplina Design e Práticas Específicas II - 1º semestre / 2015



Considerações Finais

A disciplina de Expressão Tridimensional procura sensibilizar os alunos para a compreensão das diversas formas de registro do processo projetual, voltados para a área de Design de Moda.

Ao longo da disciplina, são apresentados os processos de construção dos sistemas de projeção de forma que o aluno compreenda que as projeções cônicas

estão presentes não somente nos desenhos em perspectiva, mas também na fotografia e no vídeo, e que as projeções cilíndricas ortogonais são a base geométrica para a construção das modelagens planas. Simultaneamente, a disciplina procura enfatizar que o registro gráfico do projeto de moda, seja ele realizado à mão livre ou com os instrumentos de precisão como régua, compasso e programas gráficos digitais, tem no seu elemento gerador os sistemas de projeção.

É importante destacar que, apesar de haver por parte da coordenação do curso de Design de Moda, preocupação sobre a trans e interdisciplinaridade entre as disciplinas do curso, tanto horizontal como verticalmente, e de haver, por parte dos professores, conhecimento sobre os conteúdos programáticos das disciplinas que compõem o semestre, neste caso não houve uma recomendação direta para que os alunos utilizassem os conteúdos de uma disciplina no trabalho final de outra. A condução das disciplinas, indiretamente, proporcionou o ambiente propício para que o aluno pudesse agregar todos os conhecimentos necessários para a elaboração do seu projeto.

A importância da apresentação do trabalho de Murilo Tadashi para este artigo está no fato que o elemento exposto foi idealizado na disciplina de Expressão Tridimensional e aplicado na disciplina de Design e Práticas Específicas II, construindo desta maneira uma integração sobre diferentes saberes.

O objetivo dos cursos superiores para a formação profissional deve ter como preocupação principal, nutrir o aluno com fontes de conhecimento para que o mesmo possa discernir quais os elementos importantes para a condução da sua via profissional. Desta forma, mesmo depois de formado, o profissional terá condição de aprimorar o seu conhecimento para atender as demandas do mercado.

Nesta função de aprimorar a busca do conhecimento, dentro da área de moda, o desenho tem importância decisiva na medida em que é, ao mesmo tempo, linguagem e intenção. E como nos lembra Artigas, o desenho é “um espírito que cria objetos novos e os introduz na vida real” (ARTIGAS, 1967). Desta forma, acreditamos que as disciplinas que utilizam o desenho como registro nas mais variadas expressões devem proporcionar ao aluno não somente a ciência

intrínseca relacionada às técnicas construtivas regidas pela geometria, mas o seu uso como meio para a criação, discussão e elaboração do projeto.

Agradecimentos

Agradecimento especial ao aluno Murilo Tadashi pela cedência das imagens que embasam este artigo.

Referências

ARTIGAS, V. O Desenho. In: Casa Vilanova Artigas, 1967. Disponível em <<http://www.g-arquitetura.com.br/odesenho.html>>, Acesso em 29/05/2016.

COSTA, L. O ensino do desenho. In: IPHAN, 1940. Disponível em <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/ip000001.pdf>, Acesso em 29/05/2016.

DERDYK, E. Formas de pensar o desenho: desenvolvimento do grafismo infantil. São Paulo: Scipione, 1989.

DERDYK, E. Disegno.Desenho.Desígnio. São Paulo: SENAC, 2007

FANTIN, M. In: KÄMPF, C. A geração Z e o papel das tecnologias digitais na construção do pensamento. Disponível em: < <http://www.sinprodf.org.br/wp-content/uploads/2012/01/a-gera%C3%A7%C3%A3o-z-e-o-papel-das-tecnologias-digitais-na-constru%C3%A7%C3%A3o-do-pensamento.pdf>>, Acessado em 29/05/2016.

GONÇALVES, M. O Desenho de Arquitetura no Tempo. – Estudo de caso: conteúdo gráfico de três arquitetos portugueses do século XX. Dissertação de Mestrado. São Paulo: FAU/USP, 2000.

KÄMPF, C. A geração Z e o papel das tecnologias digitais na construção do pensamento. Disponível em: < <http://www.sinprodf.org.br/wp-content/uploads/2012/01/a-gera%C3%A7%C3%A3o-z-e-o-papel-das-tecnologias-digitais-na-constru%C3%A7%C3%A3o-do-pensamento.pdf>>, Acessado em 29/05/2016.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos Fundamentos do Design. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

SALTZMAN, A. <http://saltzmanfadu.blogspot.com.br/> Acessado em 29/05/2016.