

EDUCAÇÃO DO DESENHO DE MODA: ORGANIZAÇÃO CONCÊNTRICA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

*FASHION DESIGN EDUCATION: ORGANISATION CONCENTRIC CONTENT
PROGRAMME*

Rosa¹, Simone Melo da; Ms; Centro Universitário Franciscano, simone.rosa@unifra.br

Resumo

Este artigo, focado no desenho básico como preparação para o croqui de moda, reflete sobre o ensino do desenho nos cursos de design de moda. Propõe uma disposição concêntrica de conteúdos programáticos, com o objetivo de fundamentar a representação das criações de moda, contribuindo com a formação de um profissional com liberdade criativa e identidade, sem o limitador da inaptidão do desenho.

Palavras chaves: desenho, ensino, moda

Abstract

This article, with focus on basic drawing as preparation for fashion sketch, it reflects about drawing teaching in fashion design courses. It proposes a concentric arrangement of the syllabus, in order to support representation of fashion creations, contributing to form a professional with creative freedom and identity without low drawing skills as limiter.

Key words: design, education, fashion

INTRODUÇÃO

Este artigo objetiva contribuir para a reflexão dos caminhos percorridos pelo ensino de desenho nos cursos de design de moda. Caminhos estes que levam à formação de um designer com amplo repertório, onde a falta de capacidade perceptiva e habilidade psicomotora não é limitador criativo.

A presente reflexão vem desde 2002, a partir da elaboração da dissertação de mestrado intitulada “Proposta de modelo de avaliação de conhecimentos e desempenho em representação visual gráfica” (do programa de pós-graduação de Engenharia de Produção – Projeto de Produto, da UFSM/RS), aliada aos dezessete anos de docência do desenho, em cursos de

¹ Graduada em Desenho e Plástica Bacharelado pela UFSM (1989); Especialista em Estilismo do Calçado pela FEEVALE (1993); Mestre em Engenharia de Produção – Projeto de Produto pela UFSM (2002); Mestre em Arte Contemporânea – Arte e Tecnologia pela UFSM (2013); Possui 17 anos de docência em cursos de Design.

design. Esta trajetória permitiu refletir sobre as necessidades específicas do desenho para área de design de moda.

Deste modo, foi possível formular uma proposta pedagógica que culmina na representação de croquis com liberdade criativa e identidade do designer. Apresenta-se aqui uma possibilidade de ordenação dos conteúdos programáticos, dos componentes curriculares de desenho nos cursos de design de moda, com finalidade de despertar reflexões e discussões na área, acreditando que o desenho gráfico manual é um formador de potencialidades necessário na criação e representação dos produtos de moda.

Existem muitos tutoriais na *internet* que “ensinam” a desenhar croquis de moda, porém questiona-se se essas diversas técnicas contribuem na formação do estudante de moda. A cópia de modelos de croquis poderá contribuir para alcançar uma representação individualizada? A repetição de um desenho, sem a percepção da realidade, teria eficiência? Anterior ao uso destes tutoriais recomenda-se o desenvolvimento de capacidades e habilidades específicas, por meio de exercícios de desenho, com incentivo a percepção, a estruturação geométrica da forma, o entendimento da proporção e a percepção do volume.

As questões que norteiam o desenvolvimento do estudante de design de moda estão aliadas a falta de embasamento perceptivo anterior ao ensino superior. Deste modo, a tarefa de educar para o desenho necessita de reflexão e de propostas que gerem discussão, contribuindo para o aprimoramento da área. Neste contexto o principal ponto a ser atendido é a sensibilização para a percepção da forma, no despertar do hemisfério direito do cérebro.

A partir da distinção dos dois hemisférios² (direito e esquerdo), diversos autores, passaram a estimular a criatividade com exercícios, direcionando especificamente para a representação gráfica. Entre eles destaca-se Edwards (1984, p. 28), que relaciona o ensino do desenho com a mudança do modo de ver, argumenta que “o processo de desenhar é curioso. É tão interligado com o ato de ver, que mal pode dele se separar. A capacidade para o desenho depende da capacidade para ver da maneira que um artista vê”.

Apesar de abranger os conhecimentos anteriores e a educação lógica, contendo certo grau de racionalidade, a percepção visual mobiliza-se

² O hemisfério direito do cérebro relaciona-se com a percepção e a intuição; e o hemisfério esquerdo contribui com a sistematização e argumentação racional.

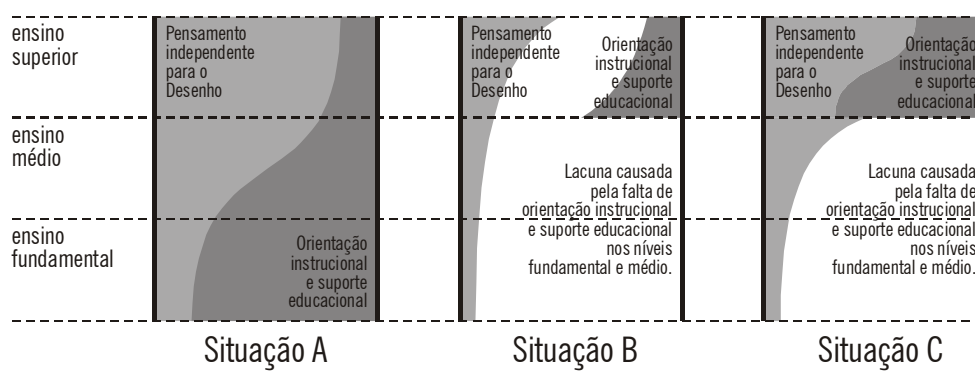
principalmente por meio do hemisfério direito do cérebro, considerado detentor das ações intuitivas. O despertar destas ações intuitivas norteiam o ensino de desenho básico, visto aqui como ferramenta preparatória para a representação do croqui de moda, o qual precisa de capacidades e habilidades despertadas desde o ensino fundamental.

Preparatório para o desenho de moda

Os ingressantes em cursos de design de moda possuem uma formação heterogênea, predominando alunos com dificuldade nos aspectos perceptivos e cognitivos da forma. Isto ocorre por consequência de um ensino desbalanceado em níveis anteriores³. É nessa lacuna que se apóia esta ação pedagógica, que além de propor uma formação adequada ao desenho de moda, possui o intuito de recuperar brechas de anos anteriores.

Existe, no Brasil, uma deficiência na fundamentação da educação do desenho voltada à percepção, relativo ao desenvolvimento de capacidades cognitivas e habilidades motoras desde o ensino fundamental. O atendimento ao desenvolvimento destas habilidades e capacidades, por meio da representação da forma no plano bidimensional, está alicerçado no suporte educacional nas disciplinas de entrada dos cursos de design, demonstrado em suas diferentes perspectivas, no quadro 1.

Quadro 1. O ensino de desenho (Gomes, 1991, apud Matté 2002, p.53)



³ A educação artística é comumente tratada como ato recreativo e acessório no ensino fundamental e médio. Quando poderia e deveria contribuir para um desenvolvimento global do indivíduo, fomentando potencialidades, aprimorando a sensibilidade estética, o julgamento crítico e o desenvolvimento perceptivo.

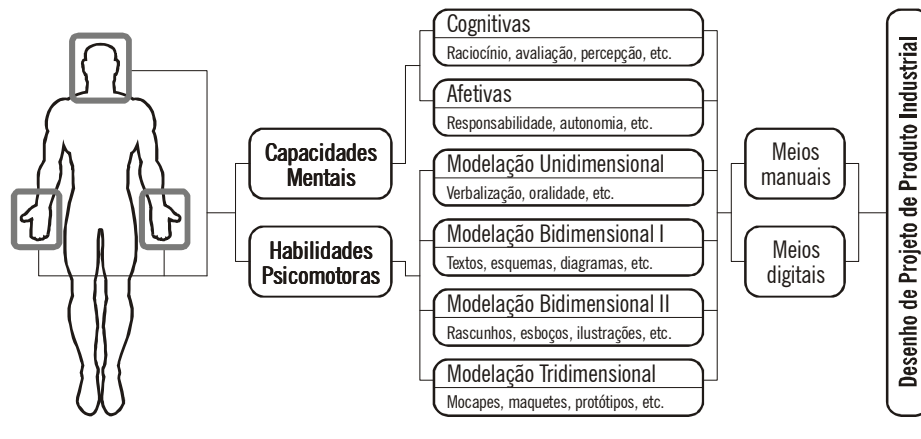
A realidade educacional brasileira está voltada à racionalidade e acúmulo de conhecimentos, em detrimento do desenvolvimento de habilidades e capacidades do desenho. Neste contexto as diretrizes gerais para cursos de design (conforme a Resolução de nº 5 de 08 de maio de 2004 do Ministério da Educação) propõem objetivos abrangentes, sem considerar as especificidades de cada área ou as limitações das formações educacionais anteriores. A resolução determina que os cursos de graduação em design tenham: i) capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação; ii) capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual.

A partir deste panorama questiona-se como expressar soluções inovadoras, como dominar técnicas sem antes desenvolver capacidades e habilidades perceptivas. Ao considerar que o ensino fundamental e médio não prepara para a linguagem do desenho, tornam-se inadmissíveis cursos de design de moda que possuam somente desenhos voltados para a reprodução de croquis, sem uma preparação por meio do desenho básico, formador de capacidades e habilidades que permitirá expressar qualquer ideia gerada, em qualquer plataforma ou com qualquer ferramenta.

O desenvolvimento de linguagens próprias é uma meta clara citada na resolução de 2004 para os cursos de design. Com ela foi estabelecido o objetivo de alcançar o “domínio de linguagem própria” (entende-se aqui próprio da área e próprio do indivíduo – com identidade) e para tal domínio o desenho deverá estar embasado no estímulo da percepção e na experimentação contínua. A identidade no desenho de croquis é um processo evolutivo que alia exercícios de desenho e autoconhecimento.

O Brasil possui uma realidade de ensino precária no que diz respeito à linguagem básica do desenho. Para se alcançar um bom desenvolvimento profissional no design de moda é preciso despertar potencialidades específicas, unindo o desenvolvimento de capacidades mentais (percepção) e habilidades psicomotoras (modelação bidimensional), as quais vêm ao encontro das capacidades citadas por Matté (2002, p.46) na análise dos currículos de cursos de design, presente no quadro 2.

Quadro 2. Competências necessárias ao Desenho Industrial (Matté, 2002, p.46).

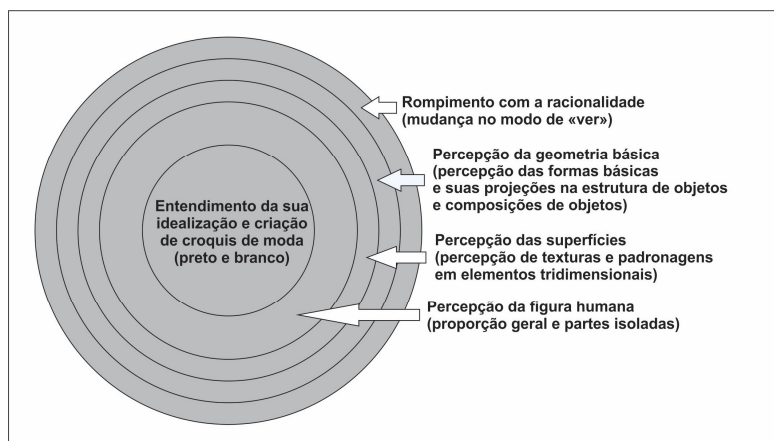


A presente proposta está ancorada no questionamento de como instrumentalizar para um repertório criativo maior, permitindo a representação das ideias geradas no processo de criação. Assim, questiona-se como formatar os programas dos componentes curriculares de desenho nos cursos de design de moda, para proporcionar clareza e compreensão à linguagem do desenho, de modo universal, com entendimento do que se cria. Neste contexto o “não saber como representar” passa a ser um limitador criativo a ser combatido.

Ensino de desenho em cursos de design de moda

Considera-se que o objetivo principal das disciplinas de desenho em cursos de design de moda, pode ser proporcionar a criação de croquis com liberdade criativa e identidade (do designer). Deste modo, acredita-se que o ensino de desenho, como formador de capacidades e habilidades deva ser um processo contínuo, com desenvolvimento concêntrico (figura 1), como os anéis anuais de uma árvore. Assim como na árvore o anel mais externo permite a existência dos seguintes, em analogia com o desenho os primeiros conteúdos são essenciais para o entendimento dos seguintes, em uma construção sólida.

Figura 1: Desenvolvimento concêntrica do desenho no ensino do desenho (construção própria).



A presente proposta apresenta cinco fases preparatórias em desenho preto e branco, que subsidiam o desenho de croqui colorido - meta final do conjunto de disciplinas de desenho em cursos de design de moda. As cinco fases, subdivididas em diversas etapas, são: i) **Rompimento com a racionalidade** (desenho de observação): Percepção da forma observada sem nomear racionalmente; Percepção do todo observado; Percepção do vão como figura; ii) **Percepção da geometria básica** (desenho de observação): As formas básicas e suas projeções inseridas estruturalmente em todos os elementos representados; As formas básicas e suas projeções como estruturante das composições; iii) **Percepção das superfícies** (desenho de observação): Identificação dos diferentes tons e cores na representação em preto e branco; Percepção das texturas das superfícies; Percepção dos volumes rígidos e uso do claro escuro nas texturas para representá-lo; Percepção dos volumes maleáveis e uso do claro escuro nas texturas para representá-los; Simulação da luz e sombra nas superfícies percebidas; Percepção das texturas e padronagens de diferentes tecidos; Percepção das roupas em diferentes modelagens e tecidos; iv) **Identificação das proporções e volumetria da figura humana** (desenho de observação e desenho de interpretação): Entendimento das proporções da figura humana inteira; Estudo de proporção e volumetria do rosto; Estudo de proporção e volumetria das mãos; Estudo de proporção e volumetria dos pés; Estudo de proporção e volumetria da figura humana de corpo inteiro; v) **Entendimento da idealização dos croquis e criação de croquis de moda com liberdade criativa e**

identidade (desenho de interpretação): Estudo de diferentes propostas de construções de croquis; Criação de uma estruturação própria de croqui.

Acredita-se que o desenho básico em preto e branco, que inclui principalmente o de observação e também o desenho de interpretação, é preparatório para o desenho de croqui colorido (exigido na formação final do design de moda). Deste modo, recomenda-se ocupar com o desenho básico até dois terços (2/3) do conjunto dos componentes curriculares, restando um terço (1/3) para o desenho de croqui colorido. A partir da formação de capacidades e habilidades, que o desenho em preto e branco propicia por meio de exercícios, o estudante pode partir para experimentações de diferentes técnicas de desenho colorido. Trata-se aqui dos dois terços (2/3) do desenho básico e os estudos voltados às técnicas de desenho preparatório para o croqui colorido, tratado aqui como um terço (1/3) da formação do designer de moda, merece outro estudo similar ao aqui proposto.

Fases da proposta pedagógica

O “**rompimento com a racionalidade**” relaciona-se com a mudança no modo de perceber a forma e, conseqüentemente, de representar no plano bidimensional. Embora se perceba as formas através dos cinco sentidos, o olhar continua sendo a principal fonte de percepção. A visão não possui somente uma função fisiológica, na interpretação de estímulos visuais, ela traz conteúdos emocionais e intelectuais, num processo dinâmico. Esse dinamismo relaciona-se com a complexidade das imagens, que são compostas por formas, pontos, linhas, planos, texturas e cores, em uma série de fragmentações. O resultado da percepção é a interação dessas fragmentações, que se dá em três níveis: o reconhecimento, impacto provocado na pré-atenção; os atributos específicos, a identificação dos detalhes; as qualidades que apreendem a atenção, memorização da forma.

A apreensão da atenção depende dos estímulos sensoriais que se complementam em uma estrutura integrada e dinâmica, na qual os elementos formais são percebidos, concomitantemente, de forma fisiológica, psicológica e cultural. A percepção visual é essencialmente intuitiva e apesar de envolver também a educação lógica que contém certo grau de racionalidade, está

alicerçada no uso do hemisfério direito do cérebro. A intuição relaciona-se com uma compreensão “não explicável”, Ostrower (1998, p. 74) associa aos “contextos a serem configurados” e classifica como “potência de intuição”. A percepção visual está longe de ser um registro mecânico de elementos sensoriais, é uma apreensão da realidade. Segundo Arnheim (1980), toda a percepção é também pensamento, pois perceber é adquirir conhecimentos por meio dos sentidos e decodificá-los.

Deste modo, se o desenvolvimento da percepção centralize-se basicamente no hemisfério direito, de modo intuitivo percebe-se o todo de uma composição observada e compara-se as suas proporções. Assim como se percebe o formato dos vãos. De acordo com Edwards (1994) um elemento observado, ou conjunto de elementos pode ser representado somente por meio da percepção de seus vãos. Deste modo, pode-se representar toda uma imagem sem precisar nomeá-la, ou seja, sem predominar o uso do hemisfério esquerdo do cérebro, o qual está ligado à racionalidade e ao acúmulo de conhecimentos, sendo este bastante estimulado no ensino fundamental e médio. A racionalização contribui para a sistematização na hora de criar e compor os desenhos, assim como com a argumentação na apreciação.

As funções do hemisfério direito, muitas vezes, não foram exploradas no ensino fundamental e médio. Este fato agrava-se quando os estudantes optam por áreas projetuais, onde o desenho é a linguagem principal. O despertar das funções do lado direito do cérebro está ancorada no desenho de observação e de interpretação, no caso da estruturação do croqui de moda. Assim, a fundamentação para o desenho básico inicia a partir do incentivo da percepção da forma sem nomear os elementos observados de modo racional, neste contexto Edwards (1994) sugere o desenho de ponta cabeça.

A **“percepção da estruturação geométrica básica”** facilita a representação de objetos, pessoas, animais, ambientes e/ou paisagens. O seu entendimento faz parte da alfabetização visual⁴, a qual está além da repetição simples do que se observa, pois não se trata de meramente proporção e

⁴ A alfabetização visual é similar à da escrita, para a qual é necessário conhecer as letras que formam palavras, que, por sua vez, formam frases e parágrafos e assim por diante. Para a sua aplicação na representação da tridimensionalidade da forma é necessário conhecer a forma, considerada como essência da linguagem visual, saber a respeito das representações gráfico-visuais da sua estrutura geométrica.

escala, e sim de um meio que permite compreender o “esqueleto” estrutural dos elementos observados.

No final do século passado Cézanne, pintor moderno precursor do cubismo, demonstrou esta percepção nos elementos representados e na composição plástica. Ele utilizava-se dos estudos renascentistas, regatados do romano Vitruvius por Leonardo Da Vinci, onde qualquer forma provém de três configurações básicas (quadrado, triângulo equilátero e círculo). A percepção das suas projeções tridimensionais resulta em formatos básicos (esferas, cilindros, pirâmides, cones, cubos e caixas em geral) que se encontram inseridos em qualquer elemento observado.

Kandinsky, professor da *Bauhaus* e artista moderno do grupo que iniciou a pintura abstrata informal, afirmava em suas aulas, no início do século XX, que a visualização destas projeções facilita a representação da forma tridimensional, bem como sua compreensão espacial (KANDINSKY, 1998).

Compreender o desenho por meio das formas básicas e suas projeções auxilia não só a representação de objetos, como também na estruturação do corpo humano e a simulação de roupas, com maior fidelidade e adequação ao comportamento dos materiais e veracidade das intenções das ideias criadas. Por meio da geometria básica percebem-se os volumes, os quais são as trajetórias de planos conceituais (planos imaginários que contribuem no entendimento da tridimensionalidade da forma).

Para a representação das formas observadas se faz necessário o conhecimento da simulação da perspectiva, a qual pode ser simulada por meio da simples diferença de tamanhos dos elementos ou através de convenções, em dois tipos de representação da tridimensionalidade dos elementos: i) quando está com uma face de frente ao observador (com um ponto de fuga); ii) quando está com uma quina voltada para o observador (com dois pontos de fuga). Os pontos de fuga, que se encontra na linha do horizonte, relacionam-se a variação do ângulo de visão. Neste contexto, carregado de convenções, a representação dos volumes é ilusória, através da simulação da perspectiva, da luz e sombra, do brilho e da textura.

O italiano Uccello, pintor renascentista, trouxe a estruturação geométrica da perspectiva do ambiente para os elementos específicos, representou detalhadamente objetos, enfatizando a “construção geométrica” com tramas

subjacentes em perspectiva. Com isso ele deu nova dimensão ao uso da perspectiva, que deixou de ser apenas um meio de se obter realismo espacial, transformando-se num recurso para auxiliar a criação, justificando o estudo da forma, anterior a criação do croqui, assim como todo o desenho projetual na área do design. No desenho de moda a perspectiva, em sua simplificação e sistematização, poderá contribuir de maneira natural no desenho de croqui, permitindo o real entendimento do que estão representando (angulações das linhas e percepção das elipses em diferentes ângulos).

A “**percepção das superfícies**” trata das texturas, não do ponto de vista das qualidades do tato, mas da sua simulação no plano bidimensional, refere-se à representação das características da superfície do material representado (lisa, áspera, fosca ou polida). A simulação da textura é de fundamental importância para a representação gráfica do croqui de moda, não só no desenho a mão livre, como também para compreensão das ferramentas adequadas para o desenho digital.

Sugere-se que a representação das superfícies inicie com a percepção dos diferentes tons e intensidade das cores, na representação em preto e branco. A representação das texturas é aplicada tanto na simulação dos volumes rígidos (corpo e sólidos), quanto dos volumes maleáveis (tecidos das roupas). O uso do claro escuro na representação das superfícies considera as saliências claras e reentrâncias escuras, aliada a simulação da luz e sombra percebida ou simulada. O desenho de observação de plantas é uma possibilidade que prepara para o entendimento do claro escuro, em elementos irregulares, fornecendo futuro entendimentos da maleabilidade do tecido que envolve o corpo humano, na construção de roupas.

Para complementar a percepção das superfícies, relacionada com as necessidades do design de moda, sugere-se o entendimento da variação das padronagens dos tecidos, com ênfase nas saliências e reentrância das superfícies maleáveis e a variação da forma da estampa nestas ondulações.

Neste contexto em uma proposta concêntrica, todas as fases anteriores preparam para o desenho da figura humana. Deste modo, a “**identificação das proporções e o estudo da volumetria da figura humana**” se tornam

essenciais para uma futura criação de um modelo próprio de croqui de moda (em sua proporção da tridimensionalidade), sem repetir padrões⁵ existentes.

A partir do domínio da simulação de proporções da figura humana e da representação dos volumes dos elementos do corpo humano em separado (mão, pés, pernas e rosto), encerram-se as fases preparatórias e pode-se iniciar o desenho de croqui (em preto e branco, num primeiro momento), que inicia pelo entendimento das proporções da figura humana, tendo a cabeça como referência. Além da estruturação a partir da medida da cabeça experimentam-se outras com propostas de divisões sistemáticas da altura geral. Em ambas as propostas aliam-se o estudo das partes isoladas (em sua construção geométrica) na estruturação do croqui. A simulação por meio do claro escuro ocorre em um primeiro momento somente com o uso de linhas valorizadas, que enfatizam o volume e a luz e sombra.

Considerações finais

A presente proposta não é uma solução fixa e sim um meio maleável de reflexão, uma tentativa de trazer questionamentos para a área de educação do desenho de moda. A percepção (e criação) de roupas em diferentes modelagens e tecidos é o objetivo final desta proposta – criação de possibilidades viáveis e coerentes, com desenhos que demonstrem as realidades idealizadas (ou observadas). Acredita-se que a aplicação desta proposta possa contribuir na formação de profissionais conectados com os conceitos contemporâneos de moda (aliado as construções sociais). Neste contexto as estruturas de proporções dos croquis podem variar e o conhecimento técnico/perceptivo deve adequar-se a este fato. Há pouco tempo atrás nove cabeças era uma padronização muito utilizada e atualmente o design de moda caminha rumo à valorização da pluralidade e da inclusão

⁵ A variação das padronizações acompanha os contextos sociais de cada época. Doczi (1990, p. 95) salienta que “em fins do século dezenove, John Ruskin afirmou que proporções são tão infinitas quanto às diversas melodias na música, e criar belas proporções é tarefa que deve ser deixada à inspiração do artista”. Em analogia pode-se trazer essa liberdade criativa para o design de moda, desde que não interfira na leitura da imagem com fins de fabricação. O meio mais usado de padronização da proporção da figura humana foi com o uso da cabeça como referência de medida, desde os gregos (idealizada com representações figuras de sete cabeças e meia a oito cabeças). Esta referência, como ferramenta de representação, permanece na estruturação dos croquis de moda, os quais se limitam a croquis alongados desde o início da era industrial. Atualmente os croquis refletem a pluralidade contemporânea, com variações de proporções.

social. Com isso propõe-se uma maior maleabilidade na representação do croqui, com uma representação mais próxima da realidade sem padronização idealizada. Salieta-se que idealização (universalizada) é diferente da estilização (individualizada), com isso, nesta proposta incentiva-se e prepara-se, para a manifestação da individualidade do designer.

Atualmente a idealização do croqui tornou-se individualizada, com buscas estéticas e conceituais pessoais (sem seguir padrões de grupos ou de épocas). Deste modo, o “**entendimento da idealização e criação de croquis de moda com liberdade criativa e identidade**” torna-se o objetivo maior dos estudos dos componentes curriculares de desenho dos cursos de design de moda. Para alcançar este objetivo a fundamentação do desenho básico tornou-se essencial, iniciando-se com o desenho de objetos, plantas e tecidos. Com a mesma concepção da geometria estrutural passa-se para o desenho de figura humana, em seus diferentes detalhamentos e, culmina na criação do croqui de moda (com análise de diferentes propostas de proporções). A presente proposta, de construção de conteúdos necessários para o desenho de croqui, a partir de uma base sólida de desenho básico, contribui para a construção de um repertório formal, além de permitir a representação de qualquer ideia gerada sem limitação, proporcionada pelo fato de não saber representar.

REFERÊNCIAS

ARNHEIM, R. Arte & percepção visual – Uma Psicologia da Visão criadora (arte, arquitetura e urbanismo). São Paulo: Livraria Pioneira/ Editora da Universidade de São Paulo, 1980.

DOCZI, G. O poder dos limites - Harmonias e Proporções na Natureza & Arquitetura. São Paulo: Mercuryo, 1990.

EDWARDS, B. Desenhando com o lado direito do cérebro. Rio de Janeiro: TecnoPrint, Ediouro/ 80735, 1984.

KANDINSKY, W. Gramática da criação. Lisboa: Edições 70, 1998.

MATTÉ, V. A. Sistemas curriculares de desenho industrial: considerações sobre avaliações e planejamento. Dissertação de mestrado (Mestrado em Engenharia de Produção) Universidade Federal de Santa Maria, 2002.

OSTROWER, F. A sensibilidade do intelecto. Rio de Janeiro: Campus, 1998.