# 5
# A representação gráfica do desenho no Design de Moda

## 5.1 Ferramentas e recursos para o desenvolvimento projetual.

Para a projetação de peças do vestuário, um ferramental se constitui, englobando desde tecidos inteligentes até papel, que age como suporte físico para a realização da ferramenta essencial – o desenho. A representação gráfica do desenho, que interessa a este estudo, se sustenta no desenho de moda à mão livre enquanto recurso determinante da fruição das ideias e da criação do designer de moda.

O desenho à mão livre é um instrumento “simples, mas, ao mesmo tempo, tão intrinsecamente elástico, que permite a narração, dos mais diversos modos, da complexidade” (Massironi, 1996, p.17), sendo um potencializador da criatividade na concepção projetual. É a utilização do desenho como meio de expressão a serviço do projeto, ou seja, um suporte indispensável, e insubstituível, ao processo projetual do Design de Moda.

Aqui se faz necessário esclarecer as diferentes terminologias e as especificidades de cada desenho, com suas características e delimitações, utilizadas pelo designer de moda durante sua trajetória acadêmica e profissional. Os diferentes tipos de desenho de moda utilizados para a indústria de vestuário, mesmo que intrinsecamente interligados e interrelacionados, por possuírem elementos de ligação entre si, ainda geram confusões no ensino e aprendizagem do desenho de moda para ideação projetual. Por possuir características específicas, o desenho vai mudando em função da etapa em que ele é utilizado pelo designer na trajetória do processo de ideação projetual:

1. **Croqui de moda**: desenho inicial do projeto que representa a ideia de uma peça de roupa sobre um corpo, como suporte, representado pela figura de moda (estilizada ou na proporção da figura humana). Fase exploratória cuja finalidade é criar sem preocupação de respostas

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

definitivas. É registro e ação como instrumento de investigação com traços livre, soltos e dinâmicos, para estudos das variações, combinações e possibilidades oferecidas por cores, formas e materiais, destacando apenas aspectos importantes. Esboço ainda inacabado do “pensamento em processo, aproximativo, tateante, registro de um traço reflexivo que experimenta possibilidades”. Aquele desenho que “se faz enquanto se fala e se pensa, é o registro plástico de um pensamento em curso” (Rozestraten, 2006), como evidenciam as **Figuras 8** e **9**, a seguir.

**Figura 8:** Desenho1 Croqui de moda

**Figura 9:** Desenho2 Croqui de moda

Fonte: Aula ministrada por Puls (2009)

2. **Desenho de moda**: é o desenho que representa o produto final do projeto das peças de roupa sobre um corpo, como suporte, representado pela figura de moda, desenhada com os complementos como sapatos, echarpes, bolsas, chapéus ou bijuterias, como na **Figura 10.** São desenhos realizados para a visualização e interpretação dos detalhamentos do produto final. São funcionais e informativos, por isso, feitos com maior grau de precisão. Caracterizam tecidos que especificam sua materialidade, cor, texturas, estampas, ou outros materiais, com recursos criativos no campo da técnica, dando maior impacto visual à

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

criação. São desenhos de registro ou de referência do objeto criativo e estético.

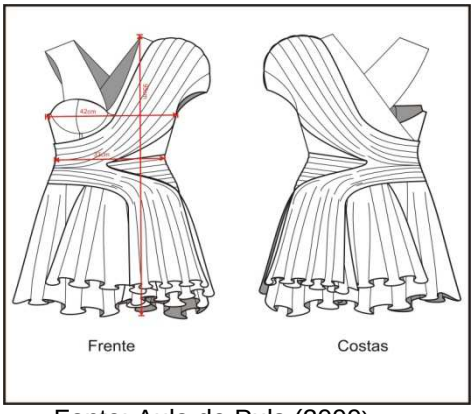
**Figura 10**: Desenho. Figura de moda vestida

Fonte: Aula ministrada por Puls (2011)

3. **Desenho técnico de moda**: são desenhos operacionais para a etapa do desenvolvimento do produto direcionado para a modelagem e confecção, como na **Figura 11.** Seguem padrões e são normatizados pela Associação Brasileira de Normas Técnicas - ABNT. Bidimensionais, diagramados, especificam cortes, costuras e complementos da peça de roupa em linguagem específica e comum ao profissional que irá confeccionar ou produzir a roupa (tridimensionalmente). O uso das normas técnicas possibilita a visualização e interpretação do produto tanto para confeccionar uma única peça de roupa exclusiva, como para produção em série.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

**Figura11**: DesenhoTécnico de Moda




Fonte: Aula de Puls (2009).

Em um projeto de produto de design de vestuário, o desenho técnico acompanha a representação dos modelos das peças de roupas projetadas. Na **Figura 12,** pode-se visualizar o produto pronto, a parte final de um projeto de produto de vestuário. O vestido é um dos modelos de roupa da coleção projetada - item 2, descrito acima, com o seu respectivo desenho técnico, item 3 - confeccionado pela aluna Stella Sapper para o Desfile de Formatura 2010. Atividade que consta na grade curricular do curso de Bacharelado em Moda com Habilitação em Estilismo da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC.

**Figura 12:** Foto.Produto de vestuário pronto

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

Fonte: Acervo particular Stella Sapper.

**4. Ilustração de moda**: são desenhos que procuram representar os conceitos abstratos e subjetivos, **Figuras 13 e 14,** substituindo, em muitos casos, a fotografia em editoriais de moda. A ilustração mostra o produto de vestuário pronto, mostra o conceito da marca, trabalhando a figura de moda num contexto diferenciado. O processo de criação é livre, ou seja, não necessita de planejamento projetual, podendo utilizar diferentes e múltiplos tipos de expressão gráfica, como também diferentes técnicas de apresentação: colagem, suportes diferenciados etc. Cabe lembrar que esta modalidade de ilustração também serve de registro da moda de determinada época.

**Figura 13**: Ilustração de moda **1**

**Figura 14**: Ilustração de moda 2

Fonte: Aulas ministradas por Puls (2009).

**5. Desenho de figurino**: são desenhos que representam trajes usados por personagens de produção artística: cinema, teatro, como nas **Figuras 15** e **16**[1]**.** Para projetar os figurinos, o designer deverá conhecer o enredo a ser tratado, pois a roupa criada tem que revelar muito dos personagens. A figura de moda é construída nas proporções da figura humana. Há fatores, como época em que se passa a trama, tipo físico dos atores, perfil psicológico do personagem, que devem ser considerados. Importa também a sintonia com luz, feita pelo diretor de arte, pois a mesma irá refletir nas cores dos figurinos. O desenho técnico também compõe o projeto de figurino.

[1] Estes desenhos concedidos pela aluna Alice Yumi estão também disponíveis em http://www.flickr.com/photos/aliceyumi/2577143442/in/photostream.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

**Figura 15**: Desenho de Figurino 1 2

**Figura.16.** Desenho de Figurino

A interação das diferentes formas de apresentar o desenho tem grande importância para o desenvolvimento de um projeto para a indústria de vestuário, como se pode ver no **Quadro 3.** As setas procuram demonstrar a ideia de um sistema de interação e as possibilidades entre os diferentes tipos de desenhos. São conhecimentos, na área de Moda, considerados dinâmicos, portanto, nãos estanques ou separados uns dos outros. Possuem um forte elo de interatividade entre si que permitem ao aluno desenvolver habilidades e competências próprias de cada um deles, necessárias para o desenvolvimento de um projeto de design que priorize a criatividade e a inovação.

**Quadro 3:** Sistema de interação dos diferentes tipos de desenhos.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

Fonte: Montagem da autora, a partir de Batista (2010)[2].

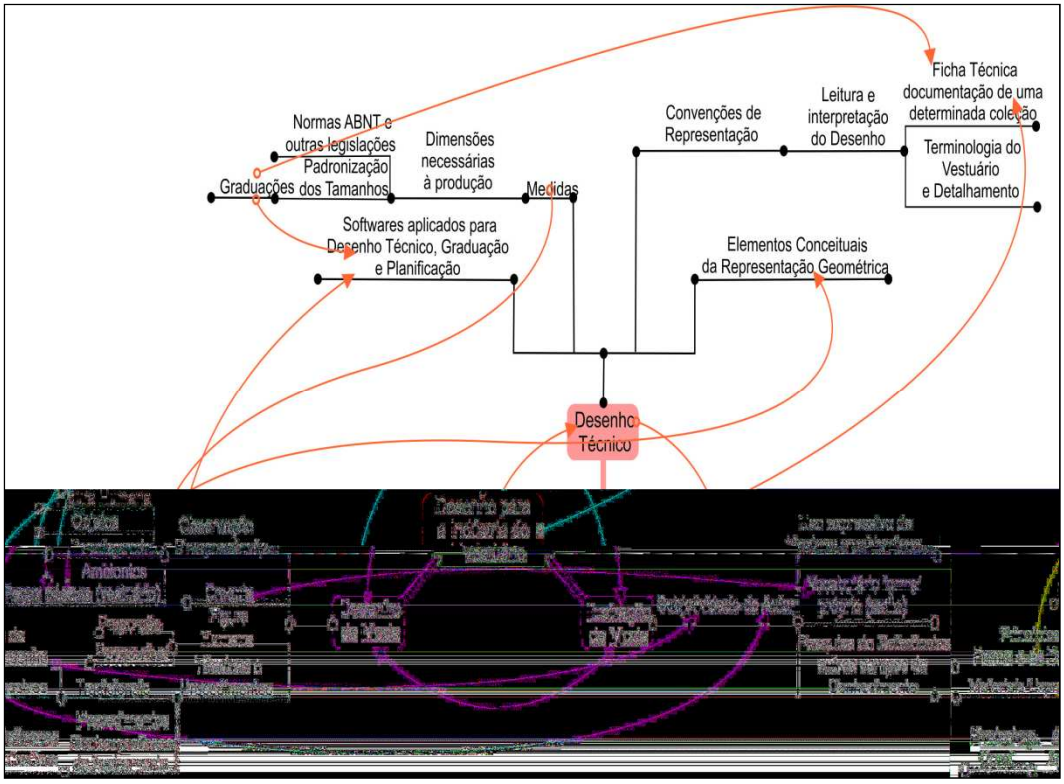
Ao fixar as estruturas básicas para as Diretrizes Curriculares nos cursos de graduação na área de formação de Design de Moda, é imprescindível tomar em consideração a importância das disciplinas de desenho, porque o ensino e aprendizagem das diferentes tipologias de desenho devem ocorrer em concomitância para que o aluno possa ter a visão do todo, do entendimento de quando e porque determinado tipo de desenho é utilizado pela indústria têxtil e de confecção.

O percurso de forma coerente por todo o processo de desenho para a indústria de vestuário permite construir a peça de roupa com volume e cores **(Quadro 4)**. O aluno trabalha com o croqui, seguido do desenho de moda, porém, como a peça deve ser produzida, ele precisa se exercitar pelo desenho técnico. Se num passo a diante o aluno desejar trabalhar a subjetividade da peça de roupa, então, ele precisará dos conhecimentos sobre os processos de ilustração de moda.

[2] Material disponibilizado durante uma aula sobre Desenho Técnico X Desenho de Moda e Ilustração de Moda: desenho voltado para a indústria de vestuário. Aula proferida pela professora Drª Márcia Luiza França da Silva Batista, na Universidade Federal de Minas Gerais em jun/2010.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

**Quadro 4:** Interrelação dos desenhos para a indústria de vestuário.




Fonte: Montagem da autora, a partir de Batista (2010).

Conforme mostram os quadros 3 e 4, diferem os tipos de desenhos utilizados pelo designer para a comunicação de suas ideias projetuais

> [...]reconhecer as possibilidades e as limitações de cada um dos meios em foco, a interação complementar entre os desenhos pode compensar as restrições de cada meio isolado, e ampliar as possibilidades de diálogo sobre o projeto (Rozestraten, 2006).

Estas diferenciações entre as formas de representação de desenho na área de Moda irão comprovar o modo como “os fins diversos, para que foi executado um desenho” conduzem "a escolher e a representar características diferentes do objeto tomado em exame; e por isso com recursos técnicos apropriados” (Massironi, 1996, p.75). O desenho é criado para materializar a ideia, o momento de concepção e criação em suportes. São os modos manuais de desenho, visando à representação de um produto final que ainda é virtual, ou seja, não existe fisicamente, indo existir apenas na representação visual de sua imagem.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

O designer de moda sente a necessidade de expressar-se através de seus desenhos e de suas produções. Tal expressão criadora é resultante da interação entre o designer e seu meio ambiente, proporcionada por suas experiências sensoriais e cognitivas. O desenho estético da figura de moda é uma das muitas maneiras, além do próprio produto e de suas diferentes maneiras de ser produzido, que o designer tem de mostra que suas criações, iniciadas pelo pensamento, podem se transformar em um produto de design inovador e significativo.

Em decorrência dos fatos acima mencionados, considera-se o desenho como ferramenta, ou o conjunto de instrumentos (lápis, tintas, suporte/papéis, e o desenho à mão livre) que o designer usa para explorar a complexidade de todo esse processo de ideação projetual. Os desenhadores se munem de implementos particulares, sendo o “uso de ferramentas gráficas[...]uma parte importante dos processos naturais de projetar” (Cross, 2004, p.134).

O desenvolvimento das peças de roupas de um projeto de design de vestuário se processa em etapas. As peças de roupas primeiramente são criadas e desenhadas, usando-se a figura de moda como suporte, depois se desenha o produto tecnicamente, quando aprovadas pela pessoa responsável pelo projeto, são construídos os protótipos das peças de roupas, que também são submetidos a aprovação. Somente depois desse processo, as peças de roupas projetadas serão produzidas e confeccionadas pelas indústrias, por equipes compostas não só por designers, mas por engenheiros têxteis e costureiros. São fabricadas com matéria-prima recente e tecidos da pós-modernidade, criados com artifícios que respondam à intenção de propiciar não só estética, ou de obedecer a um estilo, mas à ergonomia e maior conforto do usuário. Para esta última finalidade, adaptam-se a variações de temperatura do corpo, há camisas que leem frequência cardíaca e respiratória, entre outras inúmeras utilidades da tecnologia posta a serviço do vestuário.

A exemplo, o aprimoramento de fios digitais inaugura possibilidades para esta indústria contemporânea: a criação de roupas

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

computadorizadas[3], para fins de dar portabilidade a computadores e equipamentos, dispensando-se prender ao corpo dispositivos eletrônicos. Surge o vestuário computadorizado, pesquisadores testam a organza de seda, por ser feita de duas fibras que tornam este tecido um condutor de eletricidade, em detrimento do algodão, poliéster ou cetim, sem as propriedades necessárias para transportar corrente elétrica às roupas digitais.

A constatação de um crescimento tecnológico contínuo e veloz demanda que um profissional de moda esteja não só constantemente atualizado, mas abalizado para o desenho, de modo a conduzi-lo como meio de inovação de formas, processos e materialidade de cada produto.

Dentre as ferramentas para o desenvolvimento projetual, o papel é um dos suportes mais recorrentes entre os designers. É sobre este apoio a seu serviço que eles visualizam soluções, refletem sobre suas criações, desenvolvendo formas, materializando plasticamente seus pensamentos. Desenhando, percebem detalhes. Brincam e conversam com as linhas do estágio inicial de uma obra apenas delineada. Enfim, finalizam a representação dos produtos idealizados, porque “sem fixar no traçado rabiscos e esboços a sucessão de ideias, é difícil para o desenhador solucionar problemas mais intrincados, é pensar com o lápis na mão” (Cross, 2004, p.140), sendo estas ações “que permitem que se represente graficamente o que imaginamos, a fim de podermos materializar nossas ideias” (Gomes, 1997, p.20).

O papel[4] merece descrição detalhada, porque, para cada tipo de concepção projetual haverá também um tipo de papel, a partir da qualidade de fabricação, textura, gramatura, cor, alvura, transparência, opacidade. Importa inclusive ao desenho à mão livre, pela capacidade de retenção, no caso do uso de grafite, ou de absorção, quando é tinta. No desenho**, Figura 17,** visualiza-se a experiência do aluno, ao representar uma figura sobre três diferentes tipos de papel: na primeira parte é o

[3] Disponível em: http://informatica.hsw.uol.com.br/roupas-inteligentes.htm. Acesso em: 24 jun.2011.
[4] PULS. Disciplina Desenho de Moda. Pós - graduação. Gestão do Produto, 2010.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

chamado casca de ovo, na segunda parte é o papel vergê cinza claro, na terceira parte é trabalhado o papel canson branco e na última parte o papel é o vergê cinza escuro. Esta vivência visava entender o nível de influência da superfície do suporte/papel e da cor, uma vez que a cor e o traço podem sofrer alterações, quando afetados pelo papel. Assim, em uma extensão áspera, o traçado se fragmenta em consequência da irregularidade, resultando a configuração do todo em áreas com padrões desiguais.

**Figura 17:** Desenho. Experiência sobre papéis.

1º papel casca de ovo

2º papel vergê cinza claro

3º papel canson branco

4º papel vergê cinza escuro

Fonte: Aula ministrada por Puls (2009).

Dentre os papéis[5] mais utilizados pelos alunos, futuros designers, desde as experimentações de ensino do desenho à mão livre ao processo projetual de design, realizados nas aulas de Desenho Artístico de Moda, estão:

**Papel Canson**: cujo nome é Debret; poroso e aveludado, serve aos lápis grafite e de cor, aguada de nanquim, guache ou aquarela. **Papel Fabriano**: original da cidade italiana de mesmo nome[6], de algodão, feito à mão ou pelo processamento mano-máquina; texturizado em vários tons pastéis; selecionado para trabalhos com aquarela ou lápis de cor. **Papel couchê:** brilhante, revestido com camada de cola e pigmento; boa aceitação de nanquim. **Papel casca de ovo:** branco ou em cores, rugoso,

[5] Papéis. Disponível em: www.ivanacubas.com.br/papeis.html. Acesso em: 30 out.2009.
[6]Disponível em: www.fedrigoniclub.com/pt/sabias/quien-invento-el-papel-y-su-relacion-con-fabriano/. Acesso em: 30 out. 2009.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

efeitos satisfatórios com lápis de cor, giz cera ou materiais secos. **Papel Ingres**: macio; para desenhos a pastel; em cores claras. **Papel vergê**: deixa à vista “os sinais dos fios metálicos que formam o molde em que é fabricado” (Fernándes e Roig, 2009, p.26). Bom para desenhos com lápis de cor, guache e pastel. Tem boa apresentação para os books de coleção de moda. **Papel vegetal:** de transparência e qualidade superior ao papel manteiga, permite a passagem de luz, facilitando a cópia; serve para produzir bons efeitos em desenhos de ilustrações de moda. **Papel artesanal**: prensado praticamente à mão, sendo por isso áspero e irregular. É mais apropriado para um projeto de design de vestuário de inverno, produzido industrialmente ou roupas mais artesanais, pelas características inerentes a esse tipo de vestuário: com mais texturas, tecidos mais pesados, lãs etc.

Papéis com bom grau de alvura são recomendados, quando se trata de reprodução de técnicas plásticas secas ou úmidas, tanto mono como policromáticas. Sendo mais indicados, os levemente amarelados, com alto grau de opacidade, pois evita o cansaço visual e a transparência para o verso da folha, o que é essencial para a apresentação das figuras de moda, desenhadas nos books de coleção de moda. Para o designer em formação, essas vivências em diferenças de cores e tonalidades, gramaturas e texturas são importantes não só no sentido de habilitá-los, mas também para a desenvoltura do processo projetual no que diz respeito a incentivar a ideação e oportunizar o início de um estilo pessoal e autoral.

O papel é, portanto, ferramenta participante do cotidiano do designer, para configurar os produtos. O termo “configurar”, para Coelho (2008, p.169), “numa área em que a atividade projetual é a essência de sua atuação, tem como significado geral o ato de “dar forma ou figurar”, ou de “representar algo”, sem a necessidade de informar o seu conteúdo (ou significado) interno. O conteúdo desenhado no interior da imagem é a forma, que não pode ser entendida isoladamente do conteúdo e, mais: é ela que permite a visualização do contorno, ou seja, “não se pode tratar forma e conteúdo como entidades estanques. Se o conteúdo manifesta-se

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

através da forma, esta, por sua vez, representa o conteúdo” (Salles, 2006, p.73).

Nestes termos, a forma de uma roupa consiste no conjunto das disposições dos elementos: cores e tons, dimensões, texturas. Portanto, “conteúdo interno” capaz de afetar os sentidos da visão e do tato (texturas). O feitio da peça, por exemplo, um casaco longo com mangas largas, faz parte da forma deste casaco. Como resultado, a configuração passa a ser o limite gráfico entre fundo e figura. São entendimentos mais abrangentes do desenho, que dentro da linguagem plástica de moda, cumprem o papel de ferramenta**.**

Verificou-se durante as experiências realizadas com os Módulos de Ensino que a representação bidimensional limitava a visualização da ideia do produto como um todo. Na representação gráfica dos modelos de roupas desenhadas com todos os critérios de caracterização de tecidos e criação, exigidos pela indústria têxtil e de confecção para produzi-las, pelo caráter plano do suporte/papel, a imagem da figura de moda ao ser representada em duas dimensões, dificultava a leitura da informação e comunicação contidas em suas configurações. Mesmo com emprego de técnicas plásticas de sombreamento, demonstrando volume e profundidade. Para se examinar, identificar e ver com precisão todos os detalhes da peça de design de vestuário criada é necessário, portanto, que a figura de moda seja desenhada de frente, de costas, de lado e de perfil, como aponta o desenho na **Figura 18,** contendo o que chamamos de projeções da figura de moda. Mesmo sendo um processo mais complexo, é o recurso de que se tem utilizado o designer para concretude de suas ideias.

**Figura 18**: Desenho. Projeções da figura de moda

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

Fonte: Adriana M. Montanheiro (2010).

O aprimoramento das técnicas plásticas, além dos procedimentos de expressão gráfico-visual, é meio que possibilita mostrar os efeitos de panejamento, das formas e caracterização visiva das peças, além de detalhes dos movimentos dos tecidos, na figura vestida, como mostrado no desenho da **Figura 19,** imagens visuais das ilustrações.

**Figura 19:** Desenho. Panejamento

Fonte: Aula ministrada por Puls, 2011.

Nas experiências realizadas pelas técnicas de aprendizagem, o desenho é, portanto, ferramenta de investigação, é uma busca pessoal, não constituindo um método. É uma procura que se efetua por meios gráficos ou elementos constitutivos, conforme será visto no item 4.2.Trata-se de uma preocupação com a construção e composição da estrutura formal (abstrata ou figurativa) dos produtos de vestuário.

Como ferramenta desta investigação não só gráfica, mas de estudos sobre os recursos dos materiais expressivos e plásticos, aliados a técnicas para construção da organização visual formal na ideação projetual, o desenho oportuniza, na ação:

1. Aguçar a observação e a percepção visual;

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

2. Emprestar leveza, destreza e fluência e/ou experiências no traço para a configuração projetual;
3. Dar capacidade de organização e composição espacial;
4. Promover apropriação, abstração e domínio de formas de materialidade física, imagética e de referências, através de imagens visuais;
5. Dar capacitação para a representação gráfica, pela utilização dos elementos formais e compositivos: equilíbrio, ritmo, entre outros, e pela integração dos elementos espaciais, estruturais e formais (linhas, texturas, planos e cores);
6. Ofertar experiências de selecionar, distinguir, compreender e descobrir áreas de interesse em um objeto bidimensional e/ou tridimensional;
7. Experienciar atividades de aprendizagem do desenho de moda pela integração de técnicas e materiais com fins projetuais de moda/vestuário;
8. Capacitar a criação e configuração de novos objetos, como roupas e complementos;
9. Dar capacitação de construção da figura de moda e seus complementos.

Verificou-se que estas experiências, vivenciadas por alunos em um conjunto significativo de atividades operacionais, tais como: seleção, captação, exploração ativa, tentativas e erros permitem, também, mobilizar conhecimentos e informações.

### 5.2 Estruturas e experimentos formais e plásticos.

Todos os objetos construídos para concepção projetual são compostos por “elementos visuais que constituem a sua substância básica: ponto, linha, forma, direção, cor, tom, dimensão, escala, movimento, plano e textura (Dondis, 1991, p.50). Como a própria autora menciona, “a escolha dos elementos visuais, e a manipulação desses elementos, está na mão do artista e do designer”, significando que “as opções são infinitas”. Utilizando estes elementos, manuseando-os, o futuro designer cria imagens visuais, texturas, estampas, compondo e

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

configurando as formas projetuais de design de moda, conforme seu repertório, meio utilizado e ordenação, tendo em vista o efeito pretendido pela representação visual. A utilização destes elementos dá liberdade de ação e criação aos designers de moda.

Para conceituar os elementos do desenho de acordo com Gomes (2006, p.37), tanto pela forma geométrica quanto da forma da natureza, tem-se: Os elementos gráfico-conceituais, para a definição da forma, são: ponto, linha plano, volume; os elementos gráfico-visuais são percebidos em sua dimensão e proporção; os elementos de relação estabelecem regras de associação entre as formas, tais como: direção, posição, espaço, equilíbrio, ritmo e gravidade (Gomes, 2006, p.37). Das técnicas plásticas, são tomados o lápis grafite e de cor, aquarela, pastel, nanquim, rotulador ou marcador, guache etc., complementando a equipagem de utensílios do desenho à mão livre. Estes são meios que não possuem regras nem códigos. Cada designer os interpreta conforme sua visão e repertório, determinando as estruturas e relações formais que interligam os elementos constitutivos. É a sintaxe da linguagem visual. Na aquisição e conhecimento progressivo dos elementos formais e na constante e contínua verificação das relações entre os traços gráficos e seus significados “estão todos os percursos da técnica gráfica” (Massironi, 1996, p.22). Entretanto, o percurso de aquisição do desenho “começa pela compreensão das regras, dos fundamentos ou princípios gerais que regem as atividades, e de sua aplicação” (Rodrigues, 2007, p. 32).

Neste contexto, a organização e/ou relações entre os diferentes elementos compositivos compõem a estrutura, garantindo a compreensão da construção gráfico-visual do desenho de moda. A “estrutura é virtual, invisível, mas presente através da disposição dos elementos” (Gomes, 2006, p.39). Indo além, o autor menciona que a “transformação é a ação que determina que uma estrutura seja manuseada, mudada e colocada em um novo contexto, mantendo suas características básicas de origem” (Gomes, 2006, p.39). Como, por exemplo, a experiência mostrada na **Figura 20**, onde um fragmento de uma foto-imagem é seccionado e transportado para outra materialidade, transformando-o em estampa de criação artística de uma peça de roupa e modificando sua estrutura

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

relativa à foto-imagem original, através de procedimentos plásticos e compositivos.

**Figura 20**: Desenho**.** Transposições criativas

Fonte: Aula ministrada por Puls, 2010.

Para construção das estruturas do desenho de moda na concepção projetual, trabalham-se os elementos fundamentais da composição visual e plástica, tendo como objetivo desenvolver a capacidade do aluno em representar gráfica e expressivamente a forma visual no plano do papel. A partir destes autores, Gomes (2006, 1998, 1997), Massironi (1996), Dondis (1991), Hsuan-na (1997), Puls (2003), Fernándes e Roing (2009) e Lupton e Phillips (2008), situam-se as reflexões a seguir.

Alguns elementos que configuram a estrutura compositiva e visual do desenho de moda merecem estar descritos com mais informações. Alguns, de forma mais elaborada, por serem fundamentais para a construção do desenho de moda. Porém, a sequência descrita não segue uma ordem de importância: linha, composição, volume, modelo, proporção, perspectiva intuitiva, contraste, equilíbrio, texturas e cor. Vale salientar que a cor ocupa um lugar de destaque, pela sua importância no

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

contexto da Moda e na aprendizagem do desenho de moda estético e plástico.

É preciso observar, entretanto, que a cor não faz parte dos conteúdos da disciplina Desenho Artístico de Moda. Por sua complexidade, este conteúdo é trabalhado na disciplina Fundamentos da Cor. Faz parte deste estudo como um recurso do desenho. **Na disciplina de desenho à mão livre, trabalha-se:**

**Linha —** usada para representação (visual) das ideias, a linha cumpre a função de estruturar as configurações visíveis da forma numa ideação projetual. Pela sua dinamicidade, é um elemento da composição visual que transmite firmeza, expressividade, flexibilidade nos traços mais finos e suaves; mais intensos e grossos; precisos ou imprecisos. As linhas são elementos que pertencem à ordem, tal como reto/curvo, vertical/horizontal, longo/curto entre outras possibilidades que estabelecem a complexidade da forma na construção do desenho de moda para concepção projetual. A depender da pressão exercida contra o papel e da gradação do lápis, as linhas elaboram contornos suaves ou intensos, podendo, ao se cruzar ou sobrepor-se, configurar esteticamente tramas e texturas as quais identificam determinados tipos de tecido que compõem o vestuário.

**Composição e organização espacial —** é a ordenação das estruturas de construção do desenho no espaço do suporte/papel. Trata-se de um processo complexo na busca de solucionar problemas estruturais e visuais, que seguidamente podem se apresentar para o designer de moda. É neste momento que se pode retomar o ensinamento do aluno, pensar que é ele quem exerce o controle sobre suas experiências, como também tem a oportunidade de expressar esteticamente o que quer transmitir. Através do perceptivo e intuitivo acerca de como suas decisões refletirão no resultado processual de sua construção do desenho para concepção projetual, ele poderá ordenar e vir a adequar os elementos estruturais da forma numa composição.

**Volume — luz, sombra —** recurso gráfico que produz aspectos de tridimensionalidade aos objetos de design de moda, através da perspectiva tonal. A elaboração de tons e de contrastes pode permitir se

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

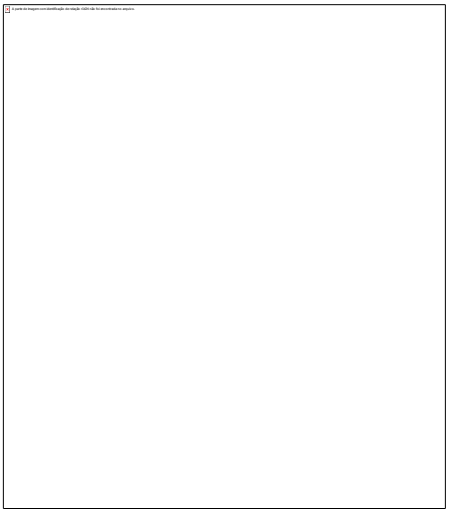
ver uma figura de moda inteiramente dimensional**.** O uso de técnicas, como a sobreposição de tons, pintada com marcador, possibilita mostrar os efeitos de volume na representação visual da ilustração de moda no desenho, Figura **21,** ou do sombreamento em dégradé, pintado com lápis aquarelável seco, aplicado na representação da bolsa no desenho da **Figura 22.**

Cabe uma distinção acerca da Ilustração de moda, por compreender os desenhos mais subjetivos, sem intenção de mostrar o produto de vestuário para ser produzido, mas sim o algo a mais, a marca etc. Portanto, esta não necessita ser desenhada em sua totalidade, como se vê no desenho da **Figura 21,** a ilustração é toda a figura, o que ela transmite é a atitude, o posicionamento, enfim, o conceito.

O desenho – uma bolsa – na **Figura 22,** representa gráfica e esteticamente um complemento de moda. São produtos que compõem, em uma escala menor, o conjunto de roupas criadas e desenhadas. Acompanham a proporção da figura de moda. Ou ainda, fazem parte do projeto de produtos de design de bolsas. Esta foi aqui selecionada, por exemplificar o volume obtido pelo uso de recursos gráficos, como o claro e escuro.

**Figura 21**: Desenho. Ilustração de moda

**Figura 22**: Desenho**.** Volume em degradê



Fonte: Aulas ministradas por Puls (2010/2011)

Estabelecer os vários tons que, em conjunto, transmitam sensação de volume, implica na representação de direcionamentos de luz sobre a

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

figura de moda. Pela agilidade de acabamentos que o sistema de moda exige do designer, em geral, para dar volume ao desenho de moda, trabalham-se três direcionamentos: luz da esquerda para a direita, luz frontal e luz da direita para a esquerda. O exemplo sobre o que foi mencionado poderá ser visto nas **Figuras 29, 30** e **31** no **Módulo de Ensino II** do item 5.3 deste capítulo. Descartando-se, portanto, as sombras projetadas e as luzes naturais, mas que eventualmente podem ser usadas nas ilustrações de moda.

**Modelo —** representação gráfica de uma peça de roupa, com ou sem seu suporte. Ou seja, desenhando-se o modelo da roupa sobre a figura de moda ou não. Por exemplo, a criação de uma saia ou a representação do modelo de um chapéu.

**Proporção – secção áurea –** relação dimensional de tamanho entre as partes, cada uma e o todo. Aqui entra também a quantidade, envolvendo uma associação visualmente agradável, harmônica, entre os componentes. É um dos recursos do desenho à mão livre para dispor as informações visuais na folha de papel. Suas determinações obedecem a regras estéticas ditadas pela matemática, da mesma forma que os objetos de design de moda apresentam proporções áureas, fenômeno similar que ocorre com as representações visuais da figura de moda.

Na representação gráfica visual, usa-se a proporção como um recurso fundamental, principalmente em relação ao cânone (entendido como um código orientador) que estabelece as proporções ideais do corpo humano. No desenho da anatomia da figura humana, a proporção masculina é de 8 cabeças e a feminina é de 7 ½, considerando-se o comprimento da cabeça como uma unidade de medida, ou cânone como mostram as **Figuras 44 e 45 no Módulo de Ensino VI** do item 5.3 deste capítulo. A representação da figura feminina, sob os códigos da linguagem da moda, segue esta proporção, podendo ser desenhada com silhueta mais alongada. Assim, a figura de moda pode passar a se enquadrar na proporção de 9 unidades de medida, ou mais, acentuando-se a altura, e reduzindo-se a massa corporal.

Para se compreender a construção da representação gráfica da figura de moda é necessário primeiramente entender sua construção, do ponto

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

de vista acadêmico, para que depois, possam vir a ser modificadas algumas relações proporcionais, no sentido de adaptar-se à linguagem de moda. Entretanto, há que se considerar, neste caso, que o desenho pode se aproximar da ilustração de moda, podendo perder sua objetividade informativa sobre a caracterização e forma da roupa para ideação projetual.

**Perspectiva intuitiva linear e tonal –** trata-se de um recurso para representar a ilusão da tridimensionalidade na superfície bidimensional do papel. A perspectiva intuitiva linear (sem o rigor das regras matemáticas) e a perspectiva tonal são recursos que criam a sensação de profundidade no desenho.

Na primeira, usam-se as linhas inclinadas e na tonal, a variação de tons. Nos desenhos de produtos de moda, construídos durante experiências vivenciadas pelos alunos em aulas de desenho artístico de moda, tem-se no desenho da **Figura 23,** um exemplo que utiliza os preceitos da perspectiva intuitiva linear, sendo a sandália pintada com lápis de cor e sombreada com sobreposição de traços ou hachuras.

O desenho da **Figura 24** mostra a perspectiva tonal, pintada com técnicas em aquarela.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

**Fig. 23**: Desenho. Perspectiva intuitiva linear

**Fig. 24**: Desenho. Perspectiva tonal

Fonte: desenhos de Alice Yumi, em aula de Puls (2009/2010).

**Contraste –** através da presença ou ausência de luz, a oposição entre os objetos é explorada de modo que um faça com que o outro

sobressaia. A importância e significado do contraste no nível básico são identificados pela espessura e direcionamento de linhas e pelas diferenças formais. No desenho de moda, o contraste não só cria volume na representação das roupas, como define, dá equilíbrio ou modifica cor e forma, sendo um meio eficaz do efeito visual. Como é um poderoso recurso do desenho, deve-se saber controlá-lo para se obter efeitos variados de acordo com a expressão ou necessidade de cada criação. É um meio de intensificar, estimular e atrair a atenção do observador, no sentido de conduzi-lo a visualizar não só a forma, mas o significado das peças de vestuário desenhadas. Nas configurações estéticas das peças de roupas criadas para ideação projetual, muitas vezes, são percebidas em seus mínimos detalhamentos pelo uso dos recursos e qualidades tonais.

**Equilíbrio** – recurso utilizado na configuração estética do desenho de moda como um elemento da composição que, ao se relacionar com outro elemento, no plano da expressão, produz equilíbrio visual. Tanto no peso e direção na representação do desenho de movimentos da figura de moda, como na simetria dos eixos de construção das diferentes posições dessa figura de moda. Ou ainda, em desenhos de complementos de moda, ou da própria figura de moda onde a assimetria é utilizada para produzir equilíbrio visual. A utilização desse recurso exige paciência e dedicação, contudo, são seus efeitos que dão vida ao desenho, valorizando o aspecto tátil do objeto, do ponto de vista estético e plástico.

**Textura –** é uma qualidade de superfície, levando-se em conta aspereza, brilho, trama e cor do material. Por seu caráter tátil, no desenho que é bidimensional, tem importância fundamental para percepção da profundidade, estando ligada à tridimensionalidade, portanto. As texturas incluem a superfície efetivamente empregada na peça de roupa, destacando visualmente sua materialidade, reproduzindo e reforçando o efeito realista de seus elementos, as características específicas de cada tecido: lã, tweed, peles, jeans, rendas, cetim, algodão, seda, camurça, entre outros, bem como, o elemento textura, que produz o sentido visual tátil, mostrando a característica e aparência ótica da superfície do tecido a ser utilizado no projeto de Design de Moda.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

**Cor** - para os designers de moda, representa um recurso poderoso na comunicação visual. Contudo, ele necessita estudar sua teoria profundamente para saber usar cor em sua totalidade. O uso da cor em seus diferentes contrastes em claro e escuro faz sobressair detalhes importantes, como também faz desaparecer outros, relevantes. Para o aluno, conhecer como se relacionam tons e as diferentes intensidades da cor, tem a finalidade de transmitir ideias, significados, tendências, sentimentos e emoções. Na configuração estética do objeto, o aluno trabalha a cor como elemento criativo, sendo que “a cor pode exprimir uma atmosfera, descrever uma realidade ou codificar uma informação” (Lupton e Phillips, 2008, p.71).

Em toda a indústria de moda existem dois (2) códigos de imitação de cores, reconhecidos internacionalmente: o Pantone e o código SCOTDIC (*Standard Color of Textile Dictionaire Internationale de La Couler*), que evitam qualquer confusão que possa surgir a respeito da exatidão da cor solicitada para determinada peça de roupa ou tecido. São cartelas (com mais ou menos 1.900 cores por ordem cromática, com número de referência), são códigos com cores chapadas, o que significa dizer que não são sombreados. É possível compreender como as cores se classificam, se relacionam e como se complementam, segundo a posição que ocupam no círculo das cores, ou pela padronização adotada pelo Pantone e do código SCOTDIC. A opção por cores vizinhas no referido círculo será feita se o objetivo for representar peças de roupas em tons mais suaves, como o nude (uma nova opção de neutro). Opta-se pelos tons quentes, vermelhos, laranjas ou rochosos se o resultado desejado for emprestar dinamismo e movimento. Com o uso de técnicas plásticas, estudos e testes de combinações de cores, o aluno poderá produzir infinitas variações de gamas de cores nas criações de moda para ideação projetual.

**Experimentos e técnicas com materiais plásticos, úmidos e secos:** proporcionam efeitos pictóricos capazes de tornar viáveis as sensações táteis dos tecidos. Dentre o material seco mais usado para o desenho de moda está o **lápis grafite**, por ser acessível e possibilitar representar qualquer forma, do croqui à ilustração. Proporciona um traço

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

limpo e preciso, cuja firmeza e expressividade dependem do grau de dureza do lápis, das diversas gradações do grafite e da pressão exercida ao se desenhar. Possui nivelações para traço grosso, escuro e de maciez acentuada, indicadas para desenhos artísticos, sombreados e esboços em geral. As distintas graduações variam geralmente de 8B (mais macios, utilizados para o desenho artístico) passando pelos F (que são os intermediários) e vão até os lápis 8H (mais duros, utilizados para trabalhos técnicos).

Já o **lápis de cor** é formado por hastes ou minas internas, envoltas em madeira, compostas por matérias-primas, como pigmento, aglutinante, minerais e ceras. Alguns tipos são solúveis em água (**lápis-aquarela),** permitindo a modificação de cor e tonalidade. Na técnica de desenho de moda é a ferramenta mais utilizada na pintura, pelo fácil manuseio, e por ser apropriada tanto para técnicas secas, como úmidas.

As **tintas aquarelas** são compostas de goma arábica, glicerina e pigmentos de cores, principalmente, proporcionam uma gama de cores suaves. São utilizadas para produzir efeitos de transparência e volume em desenhos de moda em tecidos com características de leveza, como as sedas. Podem ser aplicadas sobre outras técnicas, com materiais não solúveis. Ou para colorir produtos com aspectos mais delicados, como a bolsa na **Figura 24**. Para a aplicação, usam-se papéis porosos ou de alta gramatura (específicos para pintura e desenho), pois tintas aquarelas absorvem água.

**O pastel** é um bastão feito de pigmento e giz aglutinante sob fraca pressão com goma, classificado como macio e duro. Ferramenta versátil do desenho de moda permite misturar suas cores, produzindo aveludamento, caracterizando tipos de tecidos, como camurça. Ou a mescla com outras técnicas plásticas, como a aquarela, os acrílicos e o guache. Os macios se desfazem com facilidade durante o uso, deixando manchas de cor intensa nos desenhos de moda. Aconselha-se trabalhar com algodão ou cotonete, ou com o próprio dedo, para chegar-se ao ideal de cores, sombreados e superfícies de colorido mais claro. O pastel acompanha a técnica de pintura com marcador, delineando suas sombras, quando há necessidade de trabalhar a profundidade.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

**Rotuladores ou marcadores** são ferramentas do desenho, compostas por canetas de cores saturadas e uniformes, sem alteração de tonalidade. Proporciona acabamento nítido e exato, efeitos de veladura pela mescla e sobreposição de suas cores. São utilizados em desenhos para a moda de praia, ou em estampas com cores chamativas.

**Tinta guache e tinta acrílica –** para aplicação de técnicas de pintura solúvel em água, com grande poder de cobertura, uniformidade de cor, sem brilho depois de secas. Por suas composições mais sólidas e densas, são aplicadas em roupas com estampados em cores planas. São também utilizadas para produzir efeitos de luminosidade, realçando pontos na construção do panejamento e como fundo, para serem trabalhadas outras técnicas na representação de roupas.

Além destas, outras técnicas também podem ser empregadas nas pinturas dos desenhos de moda, utilizando-se materiais comuns às artes plásticas, tais como: pigmentos coloridos, colas coloridas, plásticos, aguadas em nanquim, sal etc. E os procedimentos e habilidades pela colagem de papéis e tecidos, quando se quer mostrar efeitos do próprio pano nas representações gráficas. No desenho da **Figura 25,** observa-se a mistura de desenho com colagem de tecido, onde a aluna trabalhou o panejamento, criando uma barra com flores pintadas com tinta guache sobre o vestido. No desenho da **Figura 26,** está o estudo sobre materiais, foto-imagem de referência e a aplicação das colagens de tecidos e papéis com a pintura, numa composição visual da figura de moda.

**Fig. 25**: Desenho com colagem

**Fig. 26**: Desenho e Estudo sobre materiais

Fonte: Aulas ministradas por Puls (2009/2010).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

Conforme Gomes (1997, 2006), Massironi (1996), Dondis (1991), Hsuan-Na (1997), Puls (2003), Fernándes e Roing (2009), na apropriação, organização, disposição e ordem dos elementos fundamentais que compõem o objeto produto e, em especial, nas relações operacionais que se realizam nas experiências para construção do desenho de moda à mão livre, nestes processos de geração de desenhos, muitas vezes, opta-se por excluir alguns elementos fundamentais. Outras vezes, há a recorrência de outros. Os princípios básicos e específicos precisam ser explorados e aprendidos tanto pelo ponto de vista de suas qualidades quanto pelo seu caráter e potencial expressivo. Neste contexto, quando trabalhado em experiências de ensino e aprendizagem, o desenho e a cor podem criar domínios próprios na concepção projetual. Essas experiências serão apresentadas no próximo item 5.3.

## 5.3 Módulos de Ensino: técnicas de aprendizagem para a construção do desenho à mão livre para a projetação

Módulo de Ensino, assim é chamada cada uma das experiências vivenciadas pelos alunos durante a aplicação da proposta prática desta tese, que serão descritas ainda neste item 5.3. São experiências de ensino e aprendizagem desenvolvidas, seguindo a abordagem construtivista de incentivar o aluno a construir seu conhecimento a partir de sua ação e interação sobre o objeto de estudo. Neste caso, é a construção do desenho de moda à mão livre para ideação projetual.

Estas experiências foram desenvolvidas durante um semestre, perfazendo um total de 54 horas-aulas, nas aulas de Desenho Artístico de Moda, com a duração de 03 horas cada aula, na primeira fase do curso de Desenho de Moda da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC. Tanto as aulas teóricas como as práticas foram ministradas nas salas de Desenho 1 e 2, por estarem adaptadas com pranchetas e tanques com água, localizadas no Centro de Artes – CEART. As experiências foram trabalhadas em sala aula com práticas e exercícios

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

que poderiam se estender, quando necessário, em atividades extra-classes.

O conteúdo dos módulos de ensino foi elaborado, seguindo a abordagem construtivista que consiste em respeitar o nível de conhecimento do aluno relacionado ao seu conhecimento prévio em desenho. Em sala de aula, foram trabalhados diferentes conteúdos, ou diferentes Módulos de Ensino, para contemplar o estágio de conhecimento de cada aluno. A partir desta compreensão, entende-se que não havia um tempo limite para as atividades. Eram atividades monitoradas pelo professor e o aluno tinha suas responsabilidades a cumprir.

Trata-se de um trabalho árduo, cansativo, já que o professor tem que estar preparado, tanto com conteúdos teóricos como práticos, para ministrar esta dinamicidade em sala de aula e conseguir dar conta da individualidade de cada aluno. Constatou-se que os resultados são compensadores para o aluno e para o professor. Esta prática educativa se insere no pedagógico construtivista, baseado na epistemologia genética de Piaget.

O ambiente em sala de aula era de parceria e de relação entre professor e aluno. A turma era composta, por, no máximo, 20 alunos, de diferentes repertórios culturais e educacionais, visto que na classe existiam alunos de diferentes estados do Brasil, como também de outros países como Espanha e Argentina, portanto, com diferentes níveis de esquemas de estruturas cognitivas e de conhecimento prévios e ainda com diferentes objetivos educacionais, já que a área de Moda abre um leque enorme de possibilidades profissionais. Assim, cada acadêmico tem suas próprias ambições profissionais futuras.

A proposta dos Módulos de Ensino de desenho através das experiências e vivências concebe o uso de diferentes ferramentas e recursos como meio de aquisição de conhecimento e como meio de desenvolvimento de habilidades e destreza manuais do aluno. Pelo uso deste procedimento, o aluno explora um vasto campo de variáveis e de possibilidades para a aprendizagem da construção do desenho de moda à mão livre.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

Os módulos não constituem um conjunto ordenado e sequencial de procedimentos no campo da expressão gráfica e estética, mas constituem um conjunto de recursos, técnicas, experiências e vivências, que, realizadas pelos alunos, oportunizam o entendimento dos processos de configuração do desenho de moda à mão livre.

São estratégias de ensino e aprendizagem utilizadas como forma de organizar os recursos e ferramentas do desenho para capacitar o aluno a empregá-las de maneira coerente diante de inúmeras informações, atividades, pesquisas, orientações e instruções necessárias em sala de aula. Nessas experiências os alunos não só aplicam, adaptam, mas transformam e reorganizam os conteúdos a novas situações destinadas à aprendizagem da construção do desenho de moda à mão livre para concepção projetual de design de vestuário.

Outro ponto importante que se destaca é o direcionamento acerca da observação atenta, participativa e selecionadora dos objetos como esforço para obter informações visuais na transposição dos objetos tridimensionais para o suporte bidimensional do papel. Evidencia-se, seguindo a abordagem construtivista de que não há necessidade de o aluno possuir dons especiais, por serem as técnicas aperfeiçoáveis pelo treino e pela série de tentativas e erros e aprendizagens vivenciadas. Considera-se, desse modo, o desenvolvimento da destreza para construção do desenho projetual como parte da aprendizagem e das estruturas cognitivas do aluno, porém, “como profissão independente nas ações projetuais, algumas pessoas” revelaram-se “mais talentosas do que outras – seja pelo desenvolvimento social ou educacional” (Cross, 2004, p.126).

Cabe ressaltar que essas experiências são algumas das diversas trabalhadas e vivenciadas pelos alunos. São experiências que abordam igualmente o estudo sobre a construção de moda à mão livre, demonstrando hipóteses de criação e ideação projetual, aqui consideradas complementos dos módulos apresentados. Os Módulos de Ensino descritos foram fundamentais dentro deste estudo, por tratarem mais especificamente da compreensão, da intencionalidade e exigência expressiva, funcional e comunicativa do desenho de moda.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

São experimentações que colocam o aluno em situação confortável frente ao desenho. Levam-no a desenvolver suas capacidades básicas no sentido de representar formal e expressivamente a essência de uma ideia na concepção projetual.

Nos procedimentos de ensino e aprendizagem, tudo depende de como o aluno entende, de seu interesse e capacidade para manusear as técnicas plásticas, os elementos fundamentais e compositivos da expressão do desenho à mão livre. Portanto, o foco de atenção é o **processo** de construção do desenho, sendo as experiências vivenciadas pelos alunos, para dar forma e materialidade a partir das referidas estruturas compositivas, o que organiza o seu pensamento para ideação projetual.

Esclarece-se que, para os exercícios e técnicas vivenciadas com a utilização de imagens de revistas, o aluno é incentivado a usar a foto-imagem apenas como "**referência",** portanto, **"como fonte de informação visual",** na busca de desenvolver características de um estilo pessoal de desenhar. O uso de foto-imagem é tomado como recurso para auxiliar na construção do pensamento e consequentemente na delineação do produto, uma vez que não se possui modelo ao vivo em sala de aula, para observação da figura durante a realização das experiências.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

**Modulo de Ensino 0**

São os desenhos dos alunos realizados para a análise do conhecimento prévio, como visto no Capítulo 03.

**Módulo de Ensino I**

**Assunto: Tabelas de Tons e produção de testes de pintura**

Materiais solicitados: lápis grafite de diferentes gradações, caneta nanquim, aquarela, pastel, marcadores, régua.

Suporte: papel texturizado A4, preferência dos que aceitam técnicas úmidas como o papel Canson.

Pincéis redondos e/ou chatos.

Iniciam-se as experiências em sala de aula após a orientação do professor, com atividades de aquecimento para desenvolver a coordenação motora, habilidades e destreza manual do aluno relacionada

à expressão gráfica bidimensional (rascunhos, esboços, desenhos, rabiscos). São exercícios que orientam a produção de efeitos, para dar expressividade à linha e à forma, com diferentes gradações que resultam dos diferentes posicionamentos do lápis de cor ou grafite, ou ainda do pincel. A posição completamente vertical gera um tipo de traço; a inclinação do lápis (lateral da ponta) produz espessura mais intensa, grossa, com maior expansão da linha e da cor sobre o papel. A decisão sobre qual procedimento utilizar dependerá de qual efeito o aluno deseja para seu desenho, uma ponta mais fina ou mais grossa estará associada a traços correspondentes. Neste modulo também são trabalhadas as posturas do corpo e do braço no ato de desenhar.

Para conhecer as funções, especificidades e utilização das técnicas plásticas de pintura, secas e úmidas, primeiramente o aluno observa as demonstrações realizadas pelo professor sobre a aplicação de cada técnica. Segue após, realizando experiências, testando, experimentando, errando, descobrindo detalhes e possibilidades, refazendo etc., o que consiste em treino dirigido.

Na **Figura 27,** visualizam-se exemplos de testes realizados em diferentes experiências com aquarela, pincéis, marcador e pastel. Estas demonstrações são constantemente revistas em conjunto e/ou trabalhadas individualmente, pelo aluno, em experiências e técnicas diversificadas.

**Figura 27**: Testes de pintura

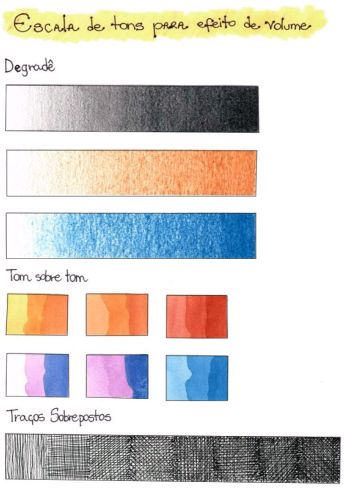
Fonte: Aulas ministradas por Puls (2011).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

Um dos recursos utilizados como técnica de ensino e aprendizagem pelo professor, para que o aluno compreenda como produzir o volume e a profundidade no objeto, é a construção da escala de tons. Uma escala é construída em lápis grafite ou em cores em degradê (do francês ***dégradé***), perdendo intensidade gradativamente. A outra escala é com sobreposição de cores, adquirindo novos matizes tanto com sobreposição de cores policromática e monocromáticas. Outra, ainda é a escala trabalhada com sobreposição de traços com caneta nanquim à mão livre. A sequência destas ações pode ser vista na **Figura 28.**

Quando um objeto possui na sua feitura a tridimensionalidade, perde-se essa dimensão no papel, passando-se a trabalhar com duas dimensões, largura e altura, logo, bidimensionalmente. Esta é uma dificuldade encontrada pelo aluno no início da elaboração do seu desenho de moda. Como gerar a sensação de volume? A escala de tons para efeito de volume (**Figura 28)** serve como fonte de pesquisa para pintura e sombreamento. Assim, na vivência da experimentação, seguida pela aplicação nos desenhos, o aluno poderá processar internamente as informações, entendendo e produzindo o volume, dando profundidade a seus desenhos de moda.

**Figura 28:** Pintura. Escalas de tons para efeito de volume




Fonte: Aulas ministradas por Puls (2011).

**Procedimentos: experiência**

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

Após construir quatro retângulos, o aluno sombreou com lápis grafite o primeiro retângulo, iniciando com a gradação 2B e aumentando até 6B, tentando conseguir o efeito do degradê. Às vezes, escurecia demais e tinha que refazer, já que para produzir os matizes, deveria observar que a escala se iniciava com tons mais claros, indo para mais escuros. Para escurecer, a conduta seria voltar no papel e tentar novamente, sendo o contrário, um processo mais difícil. Nestas escalas não havia necessidade de trabalhar com branco e preto, eram apenas experiências para produzir volume – tridimensionalidade - nos desenhos de moda.

Seguindo os mesmos procedimentos, passa-se à elaboração de escalas com cores, material e cor do gosto pessoal do aluno, havendo opção também na construção da escala em sobreposições. Ao iniciar a construção da escala de tons o aluno realiza testes, com técnicas secas e úmidas, para conhecer as possibilidades, os efeitos e a harmonia das cores. Às vezes o aluno ousava, colocando cores contrastantes. Foram utilizadas sobreposições policromática e monocromática.

Esta escala normalmente é utilizada, quando o efeito de volume desejado é mais visível, não sendo sombreada, e com cor pura, chapada. O procedimento de colocação da cor segue o mesmo da escala com sombreamento em degradê, em que o aluno iniciou pela cor mais suave, sobrepondo as mais escuras. As tabelas visualizadas na **Figura 28** foram construídas do seguinte modo:

Para construiu a escala com sobreposição de traços ou hachuras, o aluno dividiu o retângulo em oito (8) partes iguais.

- com linhas verticais, preencheu todas as divisões da 1ª à 8ª parte.

- partindo da 2ª divisão, o aluno preencheu todas as divisões com linhas horizontais, uma por uma até a 8ª divisão.

- a partir da 3ª divisão, preencheu com linhas inclinadas, da direita para a esquerda, até a 8ª divisão.

- na 4ª divisão, o aluno trabalhou com as linhas inclinadas da esquerda para a direita, novamente até o final.

- nas divisões 5ª, 6ª, 7ª e 8ª, inicia-se todo o processo novamente. Ao final, o aluno tem uma escala com oito sobreposições de tons, conseguindo o efeito de degradê do claro para o escuro ao aumentar

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

sucessivamente a quantidade de traços em cada espaço. A escala foi trabalhada à mão livre, pois a aplicação da luz, tons e meios-tons tem que ser bastante expressiva, sem a rigidez de linhas retas e duras, ocasionadas pelo efeito de uso de régua. Além destas tabelas, o aluno tem o entendimento, resultante de várias outras experiências realizadas em sala de aula sobre técnicas de traços e tons, utilizadas para modelar o produto de Design de Moda.

**Módulo de Ensino II**

**Assunto: Aplicação das sombras nos croquis**

Materiais solicitados: lápis grafite de diferentes gradações, caneta nanquim, aquarela, pastel, marcadores, régua.

Suporte: papel texturizado A4, preferência para os que aceitam técnicas úmidas como o Canson.

Pincéis redondos e chatos.

Utilizando a perspectiva tonal, o aluno entende que as sombras afastam, aproximam ou destacam as formas através do claro/escuro. Portanto, ele poderá trabalhá-las de maneira simples. Antes de começar a colorir, definir os espaços onde a luz incide sobre a figura, através de um mapeamento (palavra utilizada para delimitar levemente os espaços de incidência da luz e sombras no objeto desenhado, antes de iniciar a pintura do mesmo. Esta técnica ajuda o aluno a compreender onde colocar as diferentes tonalidades de sombras e como seus efeitos agem sobre o mesmo). Os traços podem produzir leveza e indicações da incidência da luz sobre a figura, mas é a elaboração dos tons que efetivamente permite ao aluno visualizar a figura de moda, inteiramente dimensional. Este processo evita erros, como o de preencher os escuros além da necessidade, não deixando possibilidades para colocar a luminosidade no desenho.

**Procedimentos: experiência**

Cabe esclarecer que este trabalho de aplicação das sombras em croquis na disciplina de Desenho Artístico de Moda não segue a sequência aqui colocada, pois neste estágio, o aluno já passou pelo processo de ensino e aprendizagem da perspectiva e construção da figura de moda. Antes de sombrear os croquis, foi realizado um estudo

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

sobre a qualidade de rotundidade do corpo da figura. Isso significa que, como o corpo humano, também a figura de moda utilizada possui esfericidade, portanto, as sombras precisam “caminhar” sobre esse corpo, causando variados tipos de gradações em diferentes posições.

O aluno utilizou três (03) direcionamentos de luz sobre os croquis nus. Em suas experiências de pintura, ele optou por técnicas de sombreamento em degradê, com lápis de cor, para intensificar a visualização dos tons e meio-tons, da esquerda para a direita, **Figura 29**; luz frontal, **Figura 30**; e luz da direita para a esquerda, **Figura 31**. No sombreamento, foram utilizadas várias sobreposições de cores com acabamentos em cinza. Geralmente utiliza-se a sombra em tons mais escuros, por este motivo aplicam-se tons de cinzas ou tons mais escuros das cores selecionadas para o sombreamento. Ao sombrear, o aluno inicia pela cor mais clara, para depois poder reforçar, a partir dos tons mais escuros.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

**Fig.29**: Luz da esquerda **›** direita

**Fig.30**: Luz frontal

**Fig.31**: Luz da dir **›** esquerda

Fontes destes desenhos: Aulas ministradas por Puls (2010).

**Módulo de Ensino III**

**Assunto: Estampas**

Materiais solicitados: lápis grafite de diferentes gradações, caneta nanquim, aquarela, pastel, marcadores.

Suporte: papel texturizado A4, preferência para os que aceitam técnicas úmidas como o Canson.

Pincéis redondos e chatos.

Imagens de revistas e/ou objetos físicos para observação.

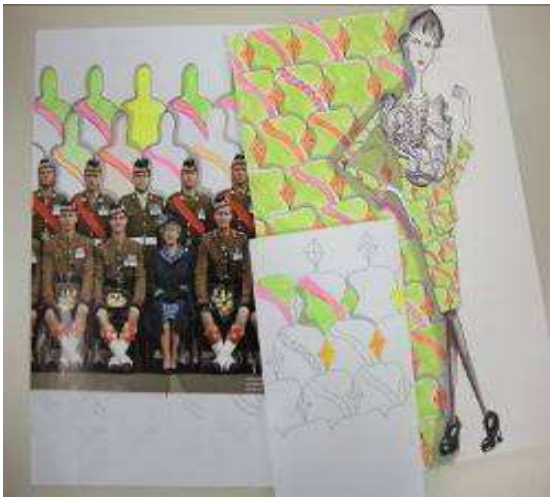
**Procedimentos: experiência realizada**

As operações podem ser vistas no trabalho de dois alunos, realizados durante suas pesquisas acerca da construção de estampas criativas, para uma demanda funcional. Porém, sem seguir as regras específicas necessárias para o design têxtil. Nesta experiência, o material utilizado como ponto de partida para organizar o pensamento constitui-se de foto-imagem de revistas, portanto bidimensionais.

Cabe observar que na foto-imagem, **Figura 32**, perde-se uma das dimensões, a tridimensionalidade, o que também acontece com objetos de material físico, logo, tridimensionais, como o pé do tênis do próprio aluno, utilizado como modelo, **Figura 34**.

A aplicação da cor foi resultado da utilização da técnica que melhor se adequou ao trabalho, ou por gosto estético, ou do conhecimento e da habilidade de cada aluno. Um exemplo de uso de marcador é mostrado na **Figura 33** e na **Figura 34.** Na construção da estampa, a aluna utilizou a técnica da aquarela e os detalhes foram feitos com caneta nanquim.

**Figura 32**- Imagens de testes



PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

**Figura 33** - Construção da estampa1

Fonte: Aula ministrada por Puls (2010). (2010).

**Figura 34:** Construção de estampa 2

Fonte: Aula ministrada por Puls

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

**Módulo de Ensino IV**

**Assunto: Texturas**

Materiais solicitados: lápis grafite de diferentes gradações, caneta nanquim, aquarela, pastel, marcadores.

Suporte: papel texturizado A4, preferência para os que aceitam técnicas úmidas como o Canson.

Pincéis redondos e chatos.

Imagens de revistas e/ou objetos físicos: tecidos, retalhos, peças de roupa.

Para o aluno, é essencial o conhecimento sobre como representar e criar efeitos visuais e táteis de texturas que identifiquem e valorizem as características da superfície de cada produto de moda como: tweed, peles, lã, matelassê, entre outros. São processos criativos fundamentais para visualização de uma proposta projetual por parte de pessoas que não participam do processo criativo, como clientes ou futuros compradores, para que tenham o entendimento ou a compreensão exata das características da materialidade que será utilizada na produção e confecção do produto final. Neste caso leva-se em consideração,

também, aspereza, brilho, cor, trama etc., reforçando o efeito realista das especificidades de cada produto.

A apreensão do conhecimento sobre as características da feitura dos tecidos e materiais oportuniza o desenvolvimento da capacidade de escolha, representação de formas, memorização e imaginação por parte do aluno, futuro designer.

São estes três momentos trabalhados neste módulo: exercícios de texturas através da foto-imagem, do manuseio tátil do tecido e do manuseio de uma manta, objeto de vestuário. No exercício sobre texturas, o aluno trabalhou a reprodução de imagens através da visualidade, como mostra a **Figura 35**. Trabalhou com os sentidos táteis e visuais, pelo manuseio dos retalhos para representação gráfica de tecidos, como mostra a **Figura 36,** e pelo manuseio e reprodução de uma peça de roupa, demonstrados na **Figura 37**. A parte de cima é a manta, a parte debaixo é o desenho da aluna.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

**Figura 35**: Desenho X texturas

**Figura 36.** Desenho. Tecidos X texturas

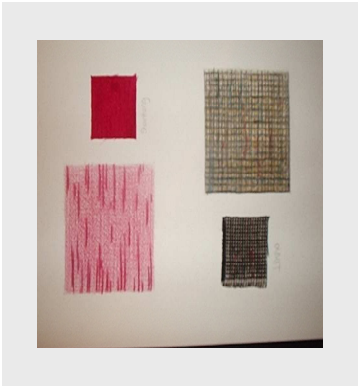
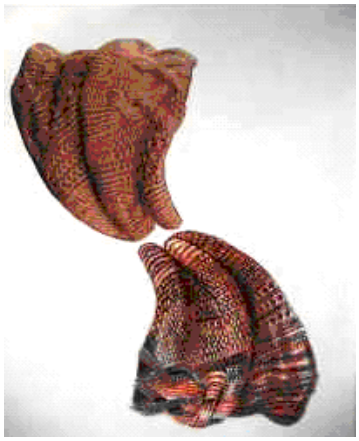


**Figura 37**: Desenho. Objeto X texturas



Fonte destes desenhos: Aula ministrada por Puls 2009

**Procedimentos: experiência realizada**

Partindo-se da escolha de uma foto imagem que contém texturas para a reprodução ou de um retalho de tecido, ou ainda, da reprodução da trama de uma peça de roupa, os alunos realizaram estudo das cores e de formas contidas na foto-imagem, a partir de vários testes de misturas de cores e tons (pesquisar as escalas de tons), separando os lápis das cores escolhidas. Depois, construíram esboços das formas das texturas da imagem e reproduzir o desenho da textura em papel próprio para receber técnicas plásticas de pintura úmida ou seca. Finalizando a experiência, pintando a textura com técnica opcional sobre o suporte de papel texturizado, tendo como base os estudos realizados sobre cores e texturas.

**Módulo de Ensino V**

**Assunto: Panejamento**

Materiais solicitados: lápis grafite de diferentes gradações, caneta nanquim, aquarela, pastel, marcadores.

Suporte: papel texturizado A4, preferência para os que aceitam técnicas úmidas como o Canson.

Pincéis redondos e chatos.

Imagens de revistas e/ou objetos físicos para observação.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

Para desenhar figura de moda vestida, é essencial conhecer como o tecido ou a vestimenta reage sobre o corpo. Como é seu drapeado[7] em volta do corpo, assim como o movimento, franzidos, dobras, pregas, afetam o caimento da roupa na representação estética da imagem da figura de moda. Portanto, com exceção dos acessórios e de alguns materiais alternativos, quase sempre é o tecido a matéria-prima que compõe o desenho do vestuário. Neste módulo de ensino, o objetivo principal é configurar o panejamento, conhecer as diferentes qualidades de tecidos, sejam eles, opacos ou brilhantes, lisos, ásperos, rugosos (texturas) e a consistência determinada pela grossura, peso ou dureza.

O aluno estuda, compreende e interpreta não só o caimento dos tecidos, mas seus movimentos e efeitos, que dependem da qualidade de peso, grossura e textura que se apresentam de modo variado e também devem pesquisar os motivos que os provocam.

Estes estudos e técnicas de ensino e aprendizagem são realizados em várias experiências e vivências em sala de aula, sendo algumas demonstradas a seguir. Nestas, o aluno trabalha a linguagem gráfica dos elementos formais e compositivos: texturas, linha, estrutura, ponto, composição e principalmente, o sentido de proporção, espaço, volume e planos. Através da observação, ele representa graficamente, tendo em conta a forma que a roupa adquire, estando o corpo da figura em movimento ou em repouso.

Após o entendimento a respeito de como desenhar a roupa sobre um corpo, figurativamente, o aluno pode trabalhar o panejamento, abstraindo ou estilizando suas formas visuais em futuras experiências. O objetivo é levá-los a conhecer a qualidade, espessura e movimentos específicos de cada tecido, com suas especificidades têxteis É um processo trabalhoso e demorado. Muitos alunos encontram dificuldades para perceber os detalhes; outros, para reproduzir, porém, respeitando-se o ritmo de cada um, suas particularidades, chega-se a um resultado satisfatório. Durante todas as experiências e técnicas vivenciadas e

[7]"Flexibilidade do tecido em dependurar-se em pregas elegantes. Aplicação direta de dobras ou ondulações em um tecido ou vestimenta, sobre um boneco, manequim ou corpo, e manipulação de um tecido para desenvolver um desenho ou molde" (*Dicionário da moda*, 2002).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

realizadas, o aluno tem o apoio individual do professor, mediando as atividades propostas. Na descrição dos procedimentos visualizam-se exemplos do que aqui foi exposto.

**Procedimentos: experiência realizada**

O aluno escolhe uma foto-imagem com pessoas vestidas com roupas que apresentem movimentos: dobras, pregas ou outros movimentos causados pelo corpo, nos quadris, cintura, braços, pernas. Pode optar por retalhos de tecidos ou ainda um detalhe numa peça de roupa, sendo este, delimitado com caneta ou moldura de papel. Passa a realizar o escaneamento visual[8]. Um exemplo pode ser visualizado na **Figura 38**, na parte selecionada: a tensão do tecido, causada pelo movimento da perna produz dobras na roupa. Após este processo, o aluno reproduz o panejamento pelo desenho, sombreando com lápis grafite, utilizando as diferentes graduações e produzindo o volume da peça de roupa.

Outro exercício consiste em trabalhar o panejamento localizado na cintura, em exemplo que se pode visualizar na **Figura 39.** Da mesma maneira, escolhe uma foto-imagem, delimita uma parte para ser reproduzida graficamente pelo desenho figurativo. O aluno realiza vários exercícios, desenhando os movimentos produzidos pela roupa, observando detalhes e o comportamento das dobras, além de um estudo de técnicas, cores e formas da roupa. Depois de optar por uma técnica plástica, a proposta leva-o a fazer vários testes com cores, misturas e tons, separando as cores escolhidas. Após estes estudos, o aluno reproduz o desenho do panejamento em suporte próprio, para receber pintura seca ou úmida (aquarela), observando a organização do espaço do papel. Faz o mapeamento das luzes e cores, realça zonas de luzes e sombras, para destacar os relevos ou volumes, o que está incluído como tarefa. O aluno reforça os limites das pregas, escurece um pouco com degradê as zonas sombreadas. O desenho é pintado com técnica plástica opcional.

[8] termo adotado pela pesquisadora para o exercício de observação dos direcionamentos das linhas causadas por movimentos dos tecidos sobre o corpo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

**Figura 38**: Desenho e panejamento

**Fig. 39**: Panejamento: cintura

Fonte: Aula ministrada por Puls (2011).

Ao se representar a figura de moda vestida, é essencial que sejam observados os quatro fatores ou pontos[9] que influenciam sua representação visual e consequentemente o panejamento.

1 - **Ponto de sustentação**: é o ponto que segura de alguma maneira o pano, como no desenho da **Figura 40**. Provoca pregas em forma de raios, cujo tipo e tamanho serão determinados pela qualidade do tecido. Pode haver mais do que um ponto de sustentação, evidenciando ainda mais a qualidade do peso e grossura do tecido usado.

2 - **Ponto de convergência**: é o ponto que indica dobras causadas pelo tecido, que sofre alguma influência ao ser esticado ou repuxado, como no desenho da **Figura 41**. O efeito é devido a uma força que, atuando sobre o pano, o atrai, provocando o ponto de sustentação. Para exemplo, o nó do vestido vermelho - ponto de convergência – produz pregas esticadas, ou não, dependendo da força em ação do modelo da roupa desenhada.

[9] Este material sobre os quatro fatores foi adaptado de uma apostila acerca da influência dos fatores nos tecidos “Curso dos Famosos Artistas”, lançada em 1967, pela escola Panamericana de Arte e Design. A adaptação para o desenho de moda foi elaborada durante as aulas de desenho de moda.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

**Fig. 40**: Desenho. Ponto de sustentação

**Fig. 41** Desenho. Ponto de convergência

Fonte: Aulas ministradas por Puls (2009).

3 - **Ponto de Apoio**: é o ponto de contenção ou atração da gravidade interrompida por uma base (ex: chão) que produz pregas em sentido oblíquo ou transversal, de acordo com a qualidade do tecido **Figura 42**. Essas linhas (dobras) não são livres, nem retas, são curvas e pontiagudas.

**Figura 42**: Desenho. Ponto de apoio

Fonte: Aula ministrada por Puls (2009).

4 - **Ponto de inércia**: é a representação de linhas curvas e soltas, provocadas pelo movimento do tecido sob a ação do vento (ar), como está no desenho na **Figura 43.**

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

**Figura 43**: Desenho. Ponto de inércia

Fonte: Aula ministrada por Puls (2009).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

**Módulo de Ensino VI**

**Assunto: Construção da figura de moda.**

Materiais solicitados: lápis grafite de diferentes gradações, caneta nanquim, aquarela, pastel, marcadores.

Suporte: papel texturizado A4, preferência para os que aceitam técnicas úmidas como o Canson.

Pincéis redondos e chatos.

Imagens de revistas e/ou objetos físicos para observação.

No Desenho de Moda, a figura, tanto masculina, feminina ou infantil deve ser apenas um suporte, não devendo ficar em evidência maior do que o vestuário, pois a roupa é um objeto estético, separadamente do corpo. Mas, como suporte, o corpo deve ser conhecido em todas as suas dimensões, proporções e movimentos, pois é ele que dá o movimento, caimento e composição às roupas. Não existe um padrão corporal único e perfeito esteticamente. Entretanto, há medidas corporais e proporções que se mantêm estáveis, como, por exemplo, o tronco, o braço, o cotovelo, cuja medida proporcional está na altura da cintura.

A apreensão desses conhecimentos facilita o entendimento para iniciação da construção da figura humana e posterior transformação para a figura de moda. Se por um lado a representação estética visual da

figura de moda, como ferramenta do desenho, deve produzir efeitos e características que permitam a identificação do futuro usuário, tanto por faixa etária quanto por raça ou gênero, por outro lado, esta ferramenta precisa identificar, também, todo o material a ser utilizado na confecção e produção da peça de roupa, passando a ser uma das principais ferramentas do desenvolvimento da concepção projetual em Design.

Expõe-se, através dessa experiência, uma das técnicas usadas de aprofundamento do conhecimento sobre os elementos e processos que intervêm e se relacionam em sua representação gráfica. Logo, torna-se necessário demonstrar ao aluno o desenho do corpo em seus componentes elementares, mãos, pés, rosto etc., conduzi-lo a aprender a conhecê-lo pela ação de desenhá-lo, para determinar os efeitos das interações e relações destes mesmos componentes na montagem da construção da figura de moda completa.

Salienta-se, também, que aqui são apresentadas apenas algumas partes do ensino e aprendizagem da construção do desenho à mão livre, pelo entendimento de que se trata de procedimento longo, com inúmeras partes, que por si só já seria considerado estudo para uma tese. Portanto, apresenta-se a sequência de aplicação do ensino, porém, emitindo-se várias experiências pelas quais necessariamente o aluno precisa passar dentro do processo de aprendizagem da construção da figura de moda.

**Procedimentos: experiência realizada**

O aluno inicia o estudo dos movimentos, dimensões e proporções da figura de moda, sendo um dos diversos recursos didáticos utilizados aqui pelo professor, a projeção de slides sobre os cânones da figura humana, paralelamente ao da figura de moda, para a visualização e comparação simultânea das duas imagens. O conhecimento prévio do corpo humano, sua estrutura óssea e muscular (características anatômicas), é fundamental para se obter a habilidade de transformação para a figura de moda.

Nesse treino visual, o aluno olha cuidadosamente as formas e o direcionamento das linhas do corpo, desenvolve o pensamento analógico, através da observação além do “diálogo” com as imagens, que ficam expostas para que o aluno realize estudos e reflexões. O boneco de

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

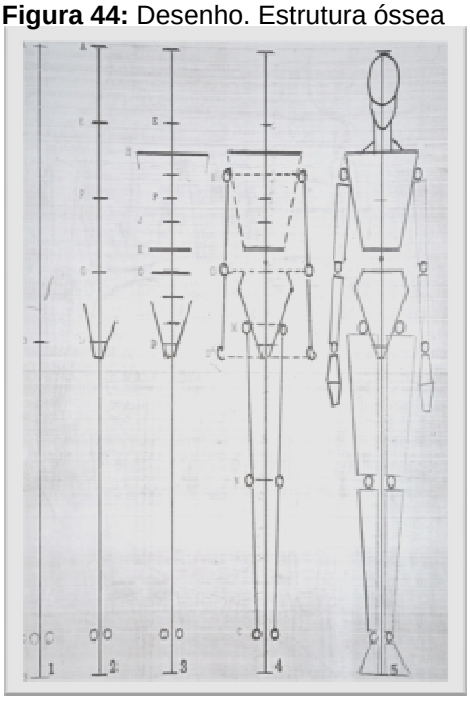
madeira, articulado por sua tridimensionalidade, é outro recurso utilizado, uma vez que possui sua escala reduzida e construção simplificada. Ao ser manipulado, mostra posições e movimentos, permitindo, do aluno, uma concentração em sua forma, no eixo do plano de equilíbrio e no movimento, sem ater-se a outros detalhes ou texturas. A etapa seguinte deste exercício objetiva construir a estrutura óssea da figura de moda.

O professor desenha no quadro as duas figuras: a humana e a figura de moda – estáticas e de frente –, uma ao lado da outra, para que o aluno visualize as principais diferenças entre elas. O desenho é realizado em ritmo lento, para que haja questionamentos, interiorização e apreensão das informações sobre, por exemplo, que traços utilizar para dar determinados efeitos de estrutura óssea na figura de moda em movimento.

Neste procedimento, o aluno, sem desenhar, apenas observa o processo de construção da imagem visual da figura de moda na posição estática. Somente inicia a construção do seu desenho, quando o professor repete o processo. É construído no quadro, novamente, o passo a passo da estrutura óssea, demonstrando onde cada parte se localiza em relação aos cânones de medidas, através da utilização de linhas auxiliares e a linha do eixo do plano de equilíbrio, que divide o corpo ao meio. Este eixo é identificado por uma perpendicular, passando no centro da figura, o que possibilita a representação da figura de moda de pé, de maneira equilibrada. Do centro do pescoço da figura, o aluno traça uma reta perpendicular até o chão, onde a mesma está posicionada. Mesmo que o corpo esteja em movimento, este eixo de equilíbrio deve ser respeitado, para que a figura de moda não pareça deslocada ou caindo. Este processo se repete tantas vezes quanto forem necessárias até o aluno compreender onde cada parte da estrutura óssea se localiza em relação aos cânones de proporções, como aponta o desenho na **Figura 44.**

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

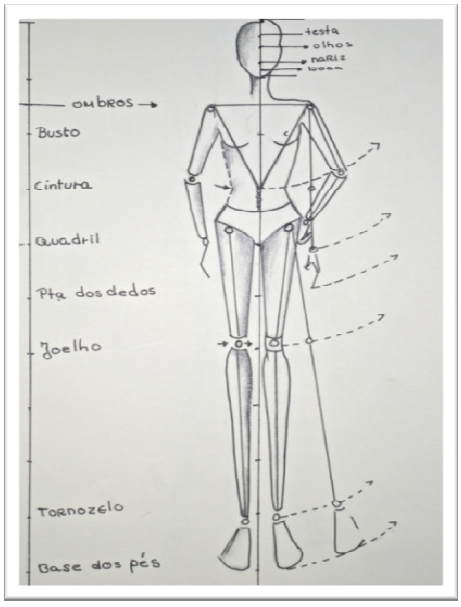
**Figura 44:** Desenho. Estrutura óssea



Fonte: Aula ministrada por Puls (2010).

Em um terceiro momento, o objetivo é construir a estrutura muscular da figura de moda, como mostra o desenho na **Figura 45.**

**Figura 45**: Desenho. Início da estrutura muscular.




Fonte: Aula ministrada por Puls (2010).

O objetivo agora é construir o detalhamento da estrutura da figura de moda, cabeça, tronco e membros. Possuindo o conhecimento da

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

estrutura óssea e muscular da figura, o aluno passa a pesquisar separadamente cada uma das estruturas dos detalhamentos da figura, como: mãos, pés, pernas, braços, cabelos, rosto, olhos, boca etc. desenhando-as separadamente, como demonstram os estudos sobre cabelos e rostos dos desenhos nas **Figuras 46 e 47,** respectivamente.

**Fig. 46**: Desenho. Detalhamento preto/branco

**Fig. 47**:Detalhamento em cor

Fonte: Aula ministrada por Puls (2011).

Os cabelos emolduram o rosto, dando expressividade à figura. O aluno pode desenhar de maneira mais acadêmica, **Figuras 46** e **47**, detalhando os fios do cabelo, trabalhando com sombras internas, variando penteados e linhas. Ou desenhar as linhas do cabelo de maneira mais simplificada, ou estilizada, podendo nem mesmo simular cabelo, mas apenas recriar formas abstratas, criando uma figura desvinculada da realidade.

Estes são exemplos, **Figura 46,** onde a aluna representou estudos de rostos com lápis grafite e caneta nanquim. No desenho da **Figura 47,** com aplicação da cor com caneta e marcador, são realizados todos os outros procedimentos de detalhar as partes do rosto e do corpo da figura de moda, como: olhos, boca, mãos, pés etc. A técnica utilizada pelo professor, neste processo, é a mesma ao desenhar as formas no quadro,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

explicar os procedimentos da construção da estrutura das formas detalhadas do corpo.

Outra maneira de o aluno pesquisar é pela consulta a seu banco de imagens (pasta com imagens de desenhos de figura humana, do corpo da figura de moda, imagens de livros de moda, de croquis e ilustrações de estilistas; de imagens ou desenhos dos detalhamentos: mãos, pés, boca, olhos etc., até mesmo de seus desenhos já construídos, utilizados para informações visuais).

Através da pesquisa, da observação e orientações, o aluno inicia a construção dos detalhamentos corporais. São experiências realizadas para que ele encontre seu próprio caminho, fazendo esboços, associações e relações entre os desenhos e as imagens.

Após este estudo, o aluno possui conhecimento das partes do corpo da figura de moda e como estas se relacionam com outras, bem como a integração de todas num todo ou unidade dos elementos estruturais. Está apto a iniciar a construção da figura de moda completa, com todos os seus detalhamentos, linhas auxiliares e eixo do plano de equilíbrio, como se pode observar em vários desenhos apresentados neste estudo.

Nesta parte das experiências vivenciadas pelo aluno, ele começa a trabalhar a ruptura da forma, ou seja, é onde ele inicia a representação gráfico visual da transformação da figura humana para a figura de moda. São momentos que propiciam o esboçar de um estilo próprio de desenhar e representar figuras de moda que expressem atitudes, revelem informações a respeito do público – gênero, raça e faixa etária - a que se destinam.

**Módulo de Ensino VII**

**Assunto: desenho da figura de moda e criação do objeto – roupa - com uso de referência.**

Materiais solicitados: lápis grafite de diferentes gradações, caneta nanquim, aquarela, pastel, marcadores.

Suporte: papel texturizado A4, preferência para os que aceitam técnicas úmidas como o Canson.

Pincéis redondos e chatos.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

Imagens de revistas e/ou objetos físicos para observação.

Na realização desta experiência, a maioria dos alunos já tem compreensão ou domínio da construção do desenho da figura de moda vestida, como suporte do produto de moda para ideação projetual. Portanto, consegue desenhá-la em diferentes posições, não somente estáticas, como mostradas nos exemplos de início de construção dos desenhos nas **Figuras 44** e **45**, mas com poses que mostram movimento. A única orientação é para o aluno ter preocupação de não extrapolar na representação visual do movimento da figura, não desenhar poses extravagantes, pois estas são mais condizentes para trabalhar o conceito em uma ilustração de moda. As roupas, como produtos de design de vestuário são projetadas, tendo em vista a produção ou confecção, e precisam ser nitidamente visualizadas e entendidas, em seu suporte, por quem vai produzir a peça idealizada.

Essa diferença de estágios sobre a estrutura cognitiva se deve ao fato de que, em sala de aula, há alunos com distintas capacidades e habilidades manuais. Uns captam o ensinamento e orientações mais facilmente, outros já ingressam no curso com o conhecimento básico, aperfeiçoando o desenho com mais segurança. Outros ainda, mesmo não tendo esse nível, buscam-no através do esforço e dedicação. E ainda há os que necessitam de orientação constante pela dificuldade do entendimento sobre a espacialidade da forma e entendimento de como construir a figura de moda em deus diferentes biótipos.

Esses diferentes estágios são acompanhados individualmente pelo professor, como mediador do processo, durante todo o decurso de ensino dos módulos. Outro procedimento para captar informações visuais acerca de forma, cores, texturas, necessário e imprescindível para o ensino e aprendizado do desenho e da linguagem de moda, é a visitação a museus e galerias de arte, com monitoria programada. Além de visitas a bibliotecas.

**Procedimentos: experiência realizada**.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

Nesta experiência, a técnica de aprendizagem vivenciada é criar um novo produto do vestuário – a roupa –, a partir do uso de referência de uma foto-imagem, apresentada na **Figura 49**.

Observando a imagem-referência e aplicando os conhecimentos adquiridos sobre estrutura óssea, muscular, panejamento, entre outros, o aluno desenha primeiramente a figura de moda nua, F**igura 48**, com atenção ao movimento da estrutura corporal, pois é ela que dará movimento às roupas, sendo o seu suporte.

Por último, o aluno cria um modelo de roupa, transformando o da referência utilizada, compondo assim a imagem visual da figura de moda, **Figura 50**, pintando com a técnica de lápis aquarela em dégradé.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA

**Fig.48**: Foto-imagem

**Fig.49**: Figura de moda nua

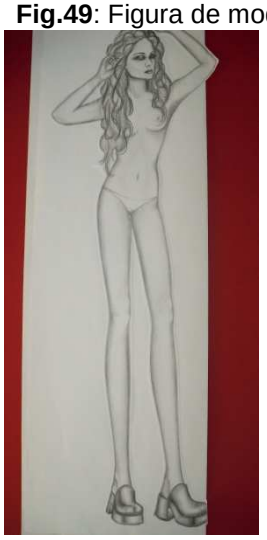


**Fig.50**: Desenho de moda

Fonte destes desenhos: Aulas ministradas por Puls (2011).

Um projeto de produtos de design de vestuário parece depender das relações que o aluno faz com suas experiências sobre construção de desenho conceitual com funções projetuais. Portanto, cabe a pergunta *Existirá fórmula ou sequência ideal de experiências para o desenho à mão livre na concepção projetual?*

Entretanto, deve-se mostrar ao aluno que ele deverá estar consciente de que apenas desenhar esteticamente, mostrando o produto de maneira expressiva com todas as informações técnicas necessárias para se entender a materialidade da roupa, pose e anatomia não promove

a função geradora das capacidades criativas e perceptivas úteis à projetação em Design de Moda. Fazem-se emergenciais outros conhecimentos e habilidades contemplados nas disciplinas do Curso de Moda. Além do conhecimento, é transmitido aos estudantes que não deve faltar paciência, estudo, pesquisa, dedicação e treino contínuo para tornar eficaz o conhecimento adquirido pelas técnicas de aprendizagem dos módulos de ensino e para obtenção de bons resultados.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0721269/CA