

O desenho como ferramenta universal. O contributo do processo do desenho de moda na concepção do projeto de design de vestuário.

Professora Ms Lourdes Maria Puls

Hoje as roupas não são feitas apenas para enfeitar o corpo. São roupas desenhadas e projetadas que utilizam materiais diferenciados, tecidos inteligentes e isto demanda um profissional de moda com formação que saiba utilizar o desenho como meio de inovação, tanto nas formas, processos e na materialidade do produto. Neste contexto o desenho é uma ferramenta essencial um recurso cognitivo e perceptivo determinante para solucionar e organizar a fruição das ideias. O desenho possibilita ao designer conceituar, desenvolver, materializar, transmitir e expressar suas ideias. Portanto um instrumento do pensamento e potencializador da criatividade na concepção projetual.

Para Massironi (1996, p. 17) “o desenho é um instrumento tão simples, mas, ao mesmo tempo, tão intrinsecamente elástico, que permite a narração, dos mais diversos modos, da complexidade”. É o que se busca no desenho como ferramenta universal. O contributo do processo do desenho de moda na concepção projectual pelas experiências de representação gráfica de produtos, associadas a teorias. Enquanto prática educativa indispensável no desenvolvimento e no domínio de fatores, processos e sistemas de estruturação e organização formal, cromática, espacial, rítmica, dinâmica e sua articulação operativa na representação e expressão do desenho de moda. E de novos objetos constituídos pela materialização das ideias mentais. São experiências de construções gráficas visuais que resultam das ações de assimilação e acomodação individual e particular de cada designer. Para estes procedimentos de apreensão do conhecimento de construção dos objetos a meta, os objetivos deve ser o norteador do processo.

O desenho como ferramenta no processo do desenho de moda na concepção projetual.*

O desenho é um mecanismo de ideação projetual que está articulada e relacionada à percepção, as sensações, ao pensamento e a ação do designer na busca da expressividade gráfica formal, da unidade, soluções e de novas propostas em design de moda/vestuário. Ao considerar-se o desenho como ferramenta universal de construção do conhecimento, transfere-se o construtor do desenho - o designer - o papel de destaque no desenvolvimento de sua capacidade perceptiva e projetual. Estas atividades experienciais dos designers realizadas encontram apoio na concepção construtivista ao afirmar que o conhecimento é o resultado da ação de interação entre o sujeito cognitivo e o objeto cognoscível.

Esclarece-se, porém que a capacidade de desenvolvimento projetual do designer se sustenta no uso da ferramenta do desenho, e em particular no desenho à mão livre, por suas características de observação. Contudo, não se pode negar que o atual estágio de desenvolvimento tecnológico trouxe alterações significativas para o processo de representação do design de moda. A adoção das novas tecnologias de informação e comunicação é uma realidade e devem ser exploradas em sala de aula como recursos complementares e facilitadores do ensino e aprendizagem. Pois, como se destacou até agora, o desenho num aspecto mais amplo, em seus processos perceptivos, representativos e expressivos, continuará sendo essencial para a ideação projetual de produtos de moda e vestuário, em que ambos os processos construtivos por meios manuais ou computacionais, possuem o mesmo objetivo.

É o momento da reflexão por parte dos designers, é o momento do ensino e aprendizagem dos elementos fundamentais básicos para construção do desenho de moda, onde hipóteses são construídas e testadas, quanto suas formas e cores, são opções e possibilidades realizadas. A incerteza oportuniza o exercício do pensamento e do diálogo, pois coloca em posição de problematizar as configurações formais “que se concretizam em novas formas. É nesse momento de

Modapalavra E-periódico

testagem que novas realidades são configuradas, excluindo-se outras (SALLES, 2006, p.142)”.

Corroborando com a autora Salles, acima mencionada, Massironi (1982), confirma que “ter-se-á de fazer um discurso à parte sobre o desenho, como meio de prever”, o desenho de peças de vestuário no projeto só está virtualmente idealizado. Através da “simulação gráfica [...] podem prever-se os contributos que a construção pode fornecer sendo realizada. Esta simulação permite pôr à prova as hipóteses, transformando-as em predições verificáveis” (MASSIRONI, 1982, p.11).

Neste contexto o desenho cumpre várias funções através de sua representação gráfica visual, fixar e concretizar a ideia, informar sobre a materialidade das formas e cores do modelo, comunicar esteticamente os detalhes para a viabilidade da peça de roupa e para sua visualização estética

O desenvolvimento e o aprimoramento das técnicas e os procedimentos de expressão gráfico-visual são meios que possibilitaram mostrar efeitos e dependeram da aquisição de vocabulários e habilidades específicas para sua elaboração. São habilidades que persistem como procedimentos úteis para o desenvolvimento da capacidade criativa e cognitiva do desenho pertinente à projeção. A capacitação do designer permitirá a potencialização de suas competências¹, porém o momento que o designer adquire a competência em relação à construção do desenho projetual não é determinável, não é um processo automático. Todos possuem mesmo que de forma incipiente, competências, em grau condizente ao seu nível de preparação. Experiências vivenciadas e realizadas podem contribuir para que as competências dos designers sejam aprofundadas e aperfeiçoadas num processo contínuo, tanto pelas exigências mercadológicas como para a prática e competência profissional do designer de moda.

¹ São múltiplos os significados da noção de competência. Eu a definirei aqui como *uma capacidade de agir eficazmente em um determinado tipo de situação, apoiada em conhecimento, mas sem limitar-se a eles.* [...] deve-se, via de regra, pôr em ação e em sinergia vários *recursos cognitivos* complementares, entre os quais está o conhecimento. PERRENOUD, Philippe. Construir as competências desde a escola. Porto Alegre: Artmed Editora, 1999. Trad. MAGNE. Charles Magne.

Modapalavra E-periódico

Para Perrenoud (1999, p. 23-24) “só há competência estabilizada quando a mobilização dos conhecimentos supera o tatear reflexivo ao alcance de cada um e aciona esquemas constituídos”. Assim, em experiências na busca de um desenho projetual, através de variadas representações gráficas de croquis, de testagens de cores e formas, se dão pautado em ações que contemplam a busca do domínio crescente das competências básicas para que o designer esteja apto a aplicar procedimentos e técnicas com adequação na ideação projetual de design de moda, tais como:

- Leveza, destreza e fluência e/ou experiências no traço para o desenho projetual;
- Capacidade de organização e composição espacial;
- Capacitação para representar graficamente pelo desenho (utilizando-se os elementos formais e compositivos: equilíbrio, ritmo entre outros pela integração dos elementos espaciais, estruturais e formais através de linhas, texturas, planos e cores);
- Experiências de selecionar, distinguir, compreender e descobrir áreas de interesse em um objeto bidimensional e/ou tridimensional;
- Capacitação de criar e configurar novos objetos;
- Capacitação de construção da figura de moda e seus complementos.

Essas experiências e vivências individuais dos designers permitem, também, mobilizar conhecimentos, métodos, informações, regras para enfrentar uma situação, pois tal mobilização exige uma série atividades operacionais como seleções, captação, exploração ativa, tentativas e erros, por parte dos designers.

As experiências realizadas individualmente são processo para promover aprendizagens significativas e funcionais, que tenham sentido e desencadeie uma atitude favorável nos designers para realizá-las. O percurso de aprendizagem e utilização do desenho na ideação projetual não é linear, a grande questão que impulsiona as atitudes do designer de moda é a compreensão da tessitura desse movimento. Nessa proposição experiencial, o designer observa, ainda,

Modapalavra E-periódico

sob outra perspectiva, possibilidades e descobertas relativas à natureza do ato de criar e concretizar pelo desenho.

Partindo-se das necessidades individuais e gerais dos designers, com o objetivo de elaborar os desenhos para ideação projetual. Conforme Zabala (1998:28), “ter o conhecimento rigoroso de nossa tarefa implica saber identificar os fatores que incidem no crescimento dos designers”.

Destaca-se a importância de saber observar e ver os objetos, as coisas que nos cercam na busca de informações visuais, para desenhá-las, e pela apropriação da materialidade observada na reprodução de suas formas. Ainda, que não há necessidade de possuir dons especiais, por serem aperfeiçoáveis como tantos outros. O foco de atenção deve ser, portanto, o processo de construção do desenho, dar formas e materialidade a partir de determinadas estruturas compositivas que serão colocadas no suporte de papel através dos traços e de cores.

Conclui-se, portanto, que o designer deve vivenciar tantas experiências de representações visivas quantos foram necessários para a apreensão do conhecimento possibilitando fixar, absorver ou consolidar as ideias. Dessa forma, os produtos materializados fisicamente, a partir de seus projetos de design de produtos de moda e vestuário, contribuem para uma sociedade mais justa e consciente.

Referências

MASSIRONI, M. *Ver pelo desenho: aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos*. Lisboa: Edições 70, 1996.

PERRENOUD, P. *Construir as Competências desde a Escola*. Trad. Bruno Charles Magne. Porto Alegre: Artmed, 1999.

SALLES, C.A. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: Annablume, 2006.

ZABALA, A. *A Prática Educativa: como ensinar*. Trad. Ernani da Rosa. Porto Alegre: Artmed, 1998.