

**Desenho de moda: uma análise sob o ponto de vista da relação espaço-tempo  
no contexto educacional.**

Lourdes Maria Puls  
Profa de Desenho de Moda - Universidade do Estado de Santa Catarina  
Doutoranda em Design - PUC-RIO  
[Lpuls2005@yahoo.com.br](mailto:Lpuls2005@yahoo.com.br)

“a compressão do tempo-espaço é um desafio,  
um estímulo, uma tensão e, às vezes, uma  
profunda perturbação, capaz de provocar, por  
isso mesmo, uma diversidade de reações  
sociais, culturais e políticas”.

*David Harvey (1996)*

Neste texto discute-se a situação na pós-modernidade entre design e designers no que se refere ao ensino e aprendizagem do desenho de moda nas suas diferentes formas de representação gráfica: à mão livre e computadorizada.

Partindo-se da afirmação de Harvey (1996), acima citada, entende-se o espaço e o tempo como sendo categorias básicas da existência humana. Constata-se que se vive num momento de grandes mudanças e reações sociais, em vista disso, comportamentos, relações e identidades modificam-se ao redor do mundo. O reflexo dessas mudanças, que ainda estão em curso, acaba interferindo na dinâmica política e sociocultural estendendo-se também às práticas educacionais.

### **Modapalavra E-periódico**

Como conseqüências, surgem novos códigos e valores que evidenciam diferenças sociais de credos e raças, e, em muitos casos, modificam completamente o cotidiano das pessoas obrigando-as a ajustarem seus hábitos diários.

Na visão de Harvey (1996), isso acaba afetando como interpretamos e agimos em relação ao mundo. Desse modo entende-se, em parte, porque na pós-modernidade somos impelidos constantemente pela necessidade de busca por novas concepções, novos discursos e novos projetos. Necessidades que o campo do design de moda tenta suprir com projetos de produtos que inovam pela aplicação de um conjunto de fatores que criam necessidades, que por sua vez, geram serviços cada vez mais especializados e produtos cada vez mais personalizados acrescidos de atributos estéticos, conforto e praticidade.

Tendo-se em conta que o campo da moda é um campo fértil onde afloram sonhos, desejos, valores e expectativas no consumidor pode-se tentar justificar a ânsia pela busca do diferencial personalizado. Toda essa expectativa resulta na compressão do espaço e do tempo principalmente na tentativa de controlá-los. Para Harvey (1996), são processos que se retroalimentam e se intensificam continuamente. A rapidez com que esses fatos acontecem gera uma espécie de insatisfação coletiva relacionada, sobretudo, ao consumismo. São fatos que encontram propagação nos meios de comunicação midiáticos, dos quais somos expostos diariamente, acelerando a busca pelo ineditismo e pelo imediatismo. Nessa perspectiva, o espaço em si já não importa tanto, o que realmente importa são o acesso instantâneo ao objeto, as informações e comunicação em qualquer hora e lugar.

Considerando-se todos esses fatos, entendem-se os novos paradigmas mercadológicos do pós-modernismo em que o consumidor busca por objetos de desejo. Nesse caso, configura-se objeto de desejo como sendo aquele produto que proporciona satisfação pessoal, tanto pela cor, pela sensação tátil, pela forma ou ainda pelo simples prazer da aquisição de um produto que comporta entre outras características o de fazer com que o usuário se sinta inserido dentro de um contexto social.

### **Modapalavra E-periódico**

Portanto, neste quadro atual de mudanças contínuas urge a formação acadêmica de indivíduos que buscam pelo conhecimento em todas as áreas de atuação do homem. No campo da moda por sua simplicidade, ou também, por sua complexidade e variedade o ensino-aprendizagem do desenho possibilita ao designer infinitas maneiras de conceber soluções satisfatórias em suas atividades projetuais. Por seus efeitos de caracterização do produto com objetivos informativos, pela estética, pelos códigos de comunicação e geração de significados, pelo seu contexto e por seus aspectos projetuais.

Conforme Cross (2004) é nesse sentido que a educação se faz presente. Ela deve ser planejada para fomentar os processos cognitivos e as habilidades dos estudantes, futuros profissionais. A educação dá a entender que o designer é iniciado, de modo significativo, no conteúdo de uma atividade de conhecimento, se ele souber o que está fazendo.

Nesse sentido, exigem-se competências, principalmente nas habilidades representativas, técnicas e estéticas que permitem a produção de um grande número de diferentes formas e modelos os quais possibilitam a identificação desses valores. Contudo, o designer deve estar consciente de que qualquer grau de imaginação artística, no design de objeto [produtos de moda], não é feito para dar expressão à criatividade e à imaginação, mas para tornar os produtos vendáveis e lucrativos (FORTY 2007).

#### **Desenho de moda no contexto educacional.**

A consolidação do Brasil como uma das origens das inovações internacionais em termos de vestuário e acessórios foi um trabalho de longo prazo, iniciado na década de 80 com o primeiro curso de moda estabelecido em São Paulo. Atualmente, são dezenas de cursos espalhados por todo o território nacional, e a maioria prima por sua excelência e qualidade. A moda foi legitimada pelas academias é exposta em museus,

### **Modapalavra E-periódico**

ganhou o status de arte. Mudou totalmente o panorama de sua história, que se originou no século XVI e, na contemporaneidade, transformou-se num fenômeno social.

O pós-modernismo foi o marco de mudanças fundamentais para conhecermos a moda tal qual ela é hoje. Hodiernamente, dentro do sistema produtivo o designer de moda foi aceito como o profissional que articula todos os estágios do produto, desde a concepção até seu descarte, responsabilidade que, em outros contextos históricos não ficava ao seu encargo. Essa iniciativa da indústria foi importante para os futuros designers de moda, pois reforçou a idéia de que é possível viver de suas habilidades perceptivas e criativas desde que haja comprometimento com todo processo produtivo: da concepção ao descarte.

Como o desenho do produto de moda é parte integrante das ações do desenvolvimento projetual, sua representação deve ter uma aparência sensorialmente perceptível, determinada por elementos de configuração e pelas características de texturização. Essas características produzem efeitos que emitem informações visuais, as quais permitem a identificação dos materiais que serão utilizados. O aprimoramento das técnicas que possibilitam mostrar os efeitos de sensibilização de superfícies, entre outras, dependem da concepção gestual, ou seja, das habilidades do desenho à mão livre, que persiste como uma ferramenta útil para o desenvolvimento da capacidade criativa. A mescla inteligente de recursos manuais e digitais de representação permite ao designer um melhor controle sobre o processo de desenvolvimento do produto.

De acordo com Straub, et al (2004), o domínio amplo das técnicas do desenho é, e sempre será, uma preocupação permanente de todo o designer, porque, seja lá qual for a sua posição, sempre existirão momentos em que a defesa de suas idéias ou mesmo a busca de soluções será facilitada pelo domínio do desenho à mão livre.

Portanto, a capacitação dos futuros profissionais de design de moda, para se expressarem numa linguagem que exige habilidades complexas e específicas permitirá a potencialização de suas competências. Pois a habilidade e a prática do desenho à mão

### **Modapalavra E-periódico**

livre, quando conjugadas e interfaceadas às representações computacionais, permitem ampliar a sensibilidade, criatividade e expressividade nos processos de projeção em design de produtos moda.

Contudo, não se pode negar que, no estágio de desenvolvimento tecnológico, no qual nos encontramos, essas ferramentas trouxeram alterações significativas para o processo de representação do design. A adoção das novas tecnologias de informação e comunicação é uma realidade e devem ser explorada em sala de aula como recurso complementar e facilitador do ensino-aprendizagem. Em vista disso, pode-se dizer que novos desafios e perspectivas surgem também na área educacional que levam os processos de ensino-aprendizagem a terem nova visão sobre o planejamento e a implementação das atividades educacionais. Torna-se, assim, essencial compreender esse novo universo educacional no contexto da contemporaneidade.

Ocorre, entretanto, que em muitos casos há uma diferenciação de geração entre o professor e o acadêmico, pois as relações e as identidades mudaram bem como as práticas educacionais. Em função dessas transformações não podemos mais pensar uma prática pedagógica como antes. Ou seja, vive-se em um momento em que as distinções que separam e enquadram as disciplinas estabelecidas buscam como dar conta da grande diversidade de fenômenos culturais que caracterizam nossas condições pós-modernas de existência, produção, educação e sociedade. A “sala de aula” estendeu-se, também, para outros domínios (shoppings, ruas, tribos), revelando, com isso, formas distintas de percepção do tempo-espaço ou a identificação do “tempo alternado”, em que o passado e o futuro competem no presente, revelando que a época é de transição.

Nesse período de transição social, que se reflete em mudanças na forma de pensar e fazer educação, por extensão alterando o tempo e o espaço da aprendizagem, fica evidenciado o papel do professor. A tecnologia está inserida em seu cotidiano e é um processo irreversível. Como articulador do conhecimento, tem o papel fundamental de desenvolver uma aprendizagem que estimule e equacione os fatores fundamentais do desenho de moda como meio de materialização e expressão. Ao mesmo tempo, deve

## Modapalavra E-periódico

propiciar condições para que o aluno desenvolva uma atitude crítica sobre a concepção e a realização dos seus projetos individuais.

### Conclusão

Pode-se dizer, então, que, dentro da dinamicidade da compressão espaço e tempo em que o designer adquire o conhecimento projetual, bem como o conhecimento sobre a feitura do objeto, tanto pela suas dimensões sintáticas, ou seja, pelo ordenamento de seus elementos constituintes e estruturais, quanto pelas suas características semânticas, fica evidenciada a relevância desta pesquisa. Constata-se a que é em decorrência do ensino-aprendizagem sobre a construção e concepção dos processos projetuais que surgem as soluções e idéias que tomam corpo, isto é, materializam-se em forma de desenhos e, ao serem produzidos, satisfazem pelos valores a eles inseridos devendo, portanto, serem inerentes a todos os produtos de design de moda.

Demonstra-se, também, que é necessário que o ensino-aprendizagem do desenho de moda não se atenha apenas em modelos que valorizam o trabalho manual ou computacional, mas em modelos que orientem para formação de um profissional que tenha o domínio de um conjunto de saberes de caráter multidisciplinar, de novos conhecimentos técnicos e tecnológicos e metodologias que priorize a ética,

### Bibliografia

- CROSS, Nigel. *Desenhante: Pensador do Desenho*. Santa Maria: sCHDs Ed., 2004.
- FORTY, Adrian. *Objetos de Desejo, design e sociedade*. São Paulo: Ed. Cosac Naify, 2007.
- HARVEY, David. *Condições Pós-Moderna*. São Paulo: Ed. Loyola, 1992, 6ª edição.
- STRAUB, Ericson. *Et al. a b c do Rendering*. Curitiba: Ed. Infolio, 2004.