

Design da informação e desenho no design de produtos de moda
Information design and drawing in fashion product design

Manuel Teles de Oliveira Filho

design da informação, desenho; semiótica, metodologia de design, produtos de moda

O artigo apresenta reflexões e experiências sobre o ensino da linguagem visual no design de produtos de moda, divididas em dois grupos de resultados: desenho de moda e desenho do vestuário. A utilização do desenho como mediador (Ashwin, 1997) dos processos de design, são investigadas por meio dos estudos da linguagem gráfica visual - LGV (Twyman, 2002) e da semiótica cognitiva dialógica de (Darras, 2003) na formulação de uma metodologia de design mediado pelo desenho de trabalho - DESTRA (Teles, 2011) estruturado na relação entre os níveis semióticos da linguagem e o conteúdo informacional dos artefatos gráficos gerados nos processos de design.

information design, drawing; semiotics, design methodology, fashion products

The article presents reflections and experiences on the teaching of visual language in fashion product design, divided into two result groups: fashion design and clothing design. The use of drawing as a mediator (Ashwin, 1997) of design processes are investigated through studies of visual graphic language - LGV (Twyman, 2002) and dialogical cognitive semiotics of (Darras, 2003) in the formulation of a methodology of design mediated by the work design - DESTRA (Teles, 2011) structured in the relationship between the semiotic levels of language and the informational content of the graphic artifacts generated in the design processes..

1 Introdução

O ensino aprendizagem do design no Brasil tem recebido diversas contribuições em pesquisas sobre metodologia aplicada no desenvolvimento de artefatos de moda. A sua grande maioria preocupada em como adaptar conceitos do design para a moda, ou como integrar os processos resilientes e assertivos do design ao processo dinâmico e por vezes entendido como intuitivo do “fashion design” que em muitas vezes tem foco explícito nos processos criativos (Abling, 2014).

Em meio a tantas propostas de “adequar” a moda ao mundo prospectivo e laboratorial do design de produto, empreendeu-se a proposta de estimular a elaboração de estratégias para integrar práticas do design da informação no design de produtos de moda. A linguagem gráfica visual da moda ultrapassa os limites dos formatos e volumes considerando que a percepção e cognição está para além do que os olhos podem ver, permitindo perceber as formas em desenhos de trabalho, ressignificando o modo de ver o que ainda está para ser definido e detalhado, mimetizando os modos de projetar, de relacionar os elementos de design. Daí que o registro dos conceitos visuais de produtos de moda por meio do desenho, da idealização mental até a representação gráfica (Darras, 1998), demanda de estratégias didáticas na relação interpessoal entre alunos e professores.

Desenvolver uma metodologia aplicada no desenvolvimento de produtos de moda, compartilhada pragmaticamente entre professores e alunos - painéis educacionais - por meio do desenho, é um dos desafios do ensino aprendizagem do design (Coutinho, 2006). Com a premissa de oferecer um meio rápido, eficiente e de baixo custo para as etapas de geração de conceitos gráfico visuais no design de produtos de moda, esta pesquisa objetiva apresentar estratégias de ensino aprendizagem que associam o design da informação à semiótica, instrumentando os alunos e professores para o uso do desenho de trabalho na fusão de uma

linguagem híbrida – pictórica auxiliada pela verbal e esquemática - na geração de artefatos educacionais

Por se tratar de uma pesquisa em vários cursos de graduação em design – bacharelados e tecnólogos, o protocolo da pesquisa apresenta um experimento de caráter exploratório com objetivo de identificar e classificar elementos semióticos do desenho e fundamentos do design da informação no desenvolvimento de artefatos educacionais, onde o estudante experimentasse realizar desenhos simples com problemas de design de baixa complexidade (Bomfim, 1995). As atividades da pesquisa foram agrupadas sob verbos criativos: identificar, classificar e analisar, que constituíram respectivamente tipo de informação gráfica, estratégia de intencionalidade gráfica ao Desenho de Trabalho, Desenho de Projeto e Desenho Técnico. Estes tipos de desenhos são organizados e classificados segundo o tipo de representação | conteúdo informacional | técnica e materiais aplicados. Experimentos com **Visualidade**, exploraram o conceito, a abstração e representação de limites, bordas e planos das roupas em desenhos livres e orientados (Lobach, 2000) **Materialidade**, estudos de volume e texturas em poses da figura do corpo em repetição e sistemas de estrutura; Geometria na estilização em desenhos analógicos com figuras de moda (Wong, 2010). Transcodificar o design de produtos de moda em sistemas de informação hierarquizadas, organizadas numa narrativa visual coerente, onde os elementos de design da informação auxiliam a leitura e compreensão da informação no processo de criação no design de produtos de moda (Abling, 2014) amplia a importância prática do design da informação na evolução de técnicas de desenho no design, verificada nas relações emocionais com a expressão plástica e sensorial, tanto na utilização de métodos, quanto na utilização de materiais plásticos diversos.

A utilização do desenho como mediador nos processos de design de produtos de moda permitiu localizar uma diversidade expressiva de modos de configurar a informação, uma vez que todas as atividades de concepção e desenvolvimento de design com foco na informação de cores, texturas e formas estavam organizadas em esquemas e textos com narrativas visuais intencionais. Os experimentos confirmam a expressiva participação na produção de painéis com integração pretendida entre design da informação e semiótica no design de produtos de moda.

2 Quando as palavras não dizem tudo

O desenho é uma ferramenta projetual constante nos processos de design, desde a pesquisa/criação até a produção/apresentação dos produtos, e o design produtos de moda & vestuário possui linguagem visual específica com características e convenções gráficas particulares de modo que o estudo do desenho no design de produtos de moda demanda de metodologia de design adequado a suas especificidades. A expressão gráfica e visual por meio do desenho no design do produto de moda, ultrapassa os limites da linguagem visual específica da moda & vestuário, das convenções técnicas e de linguagem gráfica visual, uma vez que está em constante evolução e expansão acompanhando as revoluções tecnológicas e materiais.

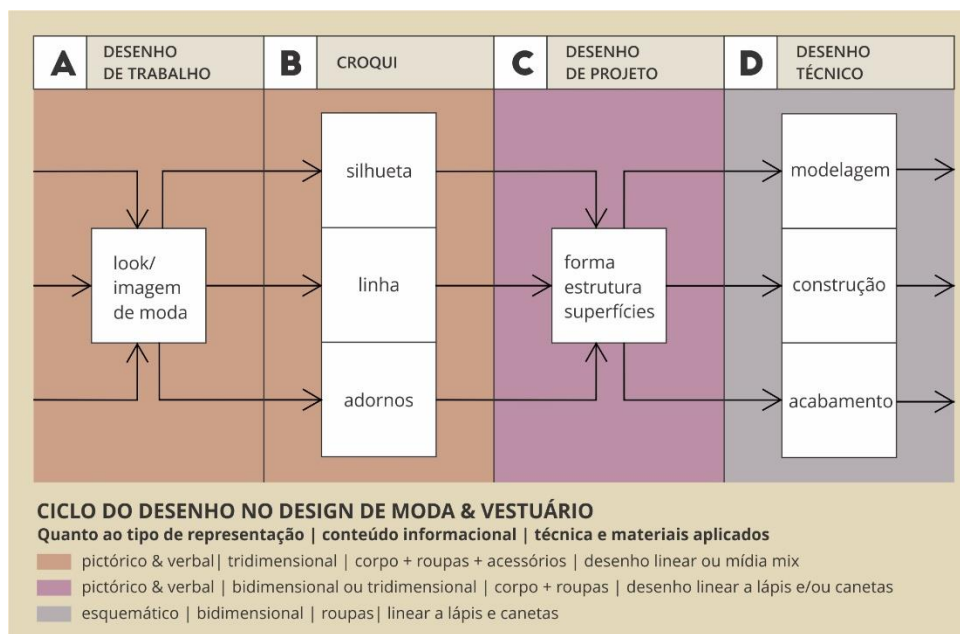
Contudo os processos cognitivos e perceptivos acionados nos processos de design estabelecem pontos a serem estudados quanto ao modo de expressar o que os olhos podem ver, permitindo que estudantes/designers expressem suas ideias de modos diferentes de acordo com os processos de design. Desenhos de trabalho, croquis ou desenhos de projeto, analógicos e/ou digitais transformam o modo de estabelecer relações com a metodologia de design empregada.

Considerando a metodologia de desenvolvimento de produtos industriais de Lobach, (2000) como e os diferentes modos de projetar aplicando esta metodologia, o relacionamento entre estudantes e briefings acadêmicos demandaram o uso de estratégias de exploração do processo criativo onde experimentos baseados na DESTRA foram aplicados no intento de identificar comunicações mais eficientes entre professores e estudantes de design.

No gráfico abaixo, o tipo de representação é associado com as atividades e estratégias utilizadas na produção do conteúdo informacional nos processos de design de acordo com técnicas e materiais aplicados. O que nos permitiu localizar, numa adaptação do modelo de análise da LGV (Twyman, 2002), a predominância do tipo pictórico de representação, em todos

os casos, auxiliado pelos tipos esquemático e verbal & numérico em cada tipo de desenhos, seus tipos de representação (bidimensional e/ou tridimensional), o conteúdo informacional (corpo e/ou roupas) e as principais técnicas e materiais aplicados (linear, lápis de colorir e/canetas, mídia mix), enfatizando a intersecção Desenho de Projeto gerada pelos tipos A e B com o Tipo D, onde o conteúdo informacional é desmembrado em processos de design resultando desenhos técnicos com linguagens gráficas visuais específicas.

Tabela 1: Ciclo do desenho no design de moda & vestuário. Teles 2011



Fonte: Desenho de Trabalho - Ensino aprendizagem da Linguagem Gráfica Visual no design de moda - Manuel Teles 2011.

A metodologia DESTRA estruturada na produção, leitura e interpretação de artefatos gráficos e sistemas de informação experimentalmente utilizada durante a pesquisa de mestrado (Teles, 2010) é ampliada em experiências centradas no uso do desenho nos projetos de design de produtos, linhas e coleções de moda, e apresenta esquemas de ensino aprendizagem onde a LGV específica auxilia com estratégias do processo criativo e lógico estudantes de design na construção de artefatos de design a serem aplicados durante o design de produtos. As experiências de sala de aula ressignificaram desenhos analógicos e modelos volumétricos (mockups bidimensionais e tridimensionais no uso de papel e tecido sobre manequins) realizados em disciplinas dos cursos superiores de Design e em cursos de extensão universitária em design de moda.

A publicação e exposição de trabalhos acadêmicos realizados durante disciplinas de linguagem visual, projeto de coleções e desenho de moda permitiu que os alunos vivenciassem experiências colaborativas sobre o uso do infodesign e desenhos de trabalho, ampliando o debate sobre “o bom desenho” e o modo de aplicar metodologias de design como a DESTRA no projeto de design de moda. O agrupamento de esquemas e estratégias didáticas no formato de gráficos e tabelas auxiliaram estas experiências, onde parte dos dados da pesquisa instigaram debates e serviram como propostas para novas abordagens no uso do desenho enquanto mediador de atividades colaborativas acadêmicas no design de produtos de moda.

Quando as palavras não dizem tudo

Nos últimos dez anos os debates em torno da crescente bibliografia sobre desenho, design e moda foi ampliada de modo expressivo no Brasil com um número crescente de livros, traduzidos para o português. Para este artigo, destacamos uma classificação de nomenclaturas utilizadas por diversos autores e mais detalhada na pesquisa (Teles, 2010). Os fundamentos apresentados nos livros auxiliaram a consolidar um argumento que fundamenta a pesquisa Modos e Modas dos Elementos semióticos do Desenho, realizada no mestrado em Design, da linha de pesquisa Design de Informação da Universidade Federal de Pernambuco entre 2009 e 2011.

Tabela 2: Indexação de Nomenclatura dos tipos de desenho. Teles 2010

Designação/ Tipologia do Desenho de Moda							
Teles (2011)	Bryant (2011)	Sorger & Udale (2010)	Hopkins (2009)	Fernandez & Martin (2008)	Abling (2007)	Tatham & Seaman (2003)	Jones (2001)
desenho de trabalho	desenho livre ou modelo vivo	croqui	esboço	esboços rascunhos	esboços	esboços rascunhos	desenho livre ou modelo vivo
croquis	croquis	templates	croqui	desenho de trabalho a cores	silhuetas	silhuetas	esboços
desenho de projeto		desenho de trabalho	croqui de trabalho	desenho esquemático	desenho plano (specs)	planificações e especificações técnicas	desenvolvimento do design
desenho técnico	desenho técnico			desenho técnico	desenho técnico	desenho técnico (specs)	desenho técnico esquemático
ilustrações	ilustrações	ilustrações	ilustrações	ilustrações	ilustrações	desenhos comerciais	arte final

Os diversos textos editoriais que apresentam os livros individualmente abrem o pressuposto para que possamos questionar se o desenho é entendido como principal ferramenta de expressão gráfica. A parte que elucida a função e o uso do desenho e suas diversas nomenclaturas, são traduzidas com algum desencontro conceitual, uma vez que os textos são sintéticos, abrindo uma lacuna conceitual que nos instiga a localizar o desenho em um conjunto de práticas integradas: desenho, modelagem e construção, tanto da imagem de moda, quanto do desenho de moda e sequencialmente do desenho de projeto, desenho técnico e ilustrações de moda.

Nos interessa destacar um argumento: o desenho está presente em todos os processos de design. Uma vez que a linguagem visual específica de cada tipo de desenho pode estar associada a uma fase metodológica no design de produtos de moda, podemos estabelecer um ciclo do desenho no projeto de design de produtos de moda - vestuário.

3 Quando as imagens não mostram tudo.

O exercício do registro gráfico do pensamento visual até o pensamento figurativos, da idealização mental até o desenho prescinde a articulação de níveis de abstração (Darras, 1998), chamados neste estudo de níveis semióticos, uma vez que articulam os processos perceptivos e cognitivos dos indivíduos. Da visualização na ideia para sua representação pelo desenho no papel, e desta para sua materialização em produto físico, diversas são as experiências alicerçadas por inúmeras referências visuais, físicas e gráficas. O caminho entre o real, a imagem e a linguagem por meio do desenho semiotizado e sua interpretação analítica demandam habilidades e recursos de produção, leitura e interpretação da imagem. O objetivo é explorar o papel das imagens entre o indivíduo e seu contexto e as funções destas imagens no conhecimento e na comunicação (Darras, 2003). De modo que se faz necessária uma segmentação do que compreende a imagem de moda (desenho de moda) e a imagem do produto de moda (neste estudo, o desenho de vestuário), em associação com o tipo de nível semiótico. A proposição de Goldsmith (1998) foi adaptada, visualizada abaixo na tabela 2, identifica e classifica níveis semióticos em relação ao tipo de informação que cada etapa, cada função do desenho possibilita informar. De modo que uma sequência, demonstrada nas colunas designadas pelas letras A - Desenho de trabalho, B – Croqui, C – Desenho de projeto e D – Desenho Técnico, organizam graficamente o conteúdo de informações a serem investigadas durante a realização do desenho no design de produtos de moda.

Elementos de design como o tipo e designação da roupa, sua configuração e identidade representadas por elementos de estilo são orientadas no desenho de trabalho, etapa anterior ao croqui de moda, que elenca perguntas sobre a imagem de moda sejam respondidas, norteando a percepção do indivíduo na pré-visualização da imagem a ser representada de desenho.

Tabela 3: Tipos de desenho de moda & vestuário na mediação com os níveis semióticos e o conteúdo da informação. Teles 2011

NÍVEL SEMIÓTICO	A DESENHO DE TRABALHO	B CROQUI	C DESENHO DE PROJETO	D DESENHO TÉCNICO
sintaxe	tipo designação/representação da roupa: vestido, saia, calça, ...etc.	silhueta representação do volume das roupas em relação ao corpo	forma simulação de uso e funcionalidades da roupa	geometria peças planificadas com medidas
semântica	modelo configuração e comprimento da roupa: transpassado, reto, justo, largo tubo, etc.	linha representação das roupas em relação as linhas do corpo	estrutura estrutura da roupa, suas partes, peças e elementos de design	construção moldes com medidas e especificações construtivas
pragmática	estilo identidade das partes e elementos de design: mangas, golas, bolsos, etc.	adornos representação das partes, elementos de design e material aplicado	superfície processos construtivos e acabamento do elemento de design	cores representação gráfica e especificação das cores, materiais e motivos
DESENHO DE MODA			DESENHO DO VESTUÁRIO	

Fonte: Desenho de Trabalho - Ensino aprendizagem da Linguagem Gráfica Visual no design de moda - Manuel Teles 2011.

A mediação pelo desenho possibilita que fatores como silhueta, linha e adornos sejam classificados em suas representações gráficas de volume, a relação das partes da roupa com o corpo, elementos de design e material aplicado apresentando o conteúdo informacional em composição visual integrada em uma imagem de moda, encerrando assim a etapa Desenho de Moda. O desenho de projeto compreende os tópicos: forma, estrutura e superfície, dando conta da simulação de uso, os processos construtivos e acabamentos dos elementos de design, onde desenhos do tipo flat design (desenhos planificados da roupa) representam os sistemas funcionais da roupa como o modo de fechar, estrutura da roupa, suas peças e principalmente orientando as requisitos e parâmetros para o desenho técnico.

O desenho técnico, em muitas abordagens, não recebe a devida contextualização no ciclo do desenho. Contudo este tipo de desenho, e sua linguagem visual específica engloba mais do que a transformação do desenho tridimensional em moldes planificados direcionados a construção das roupas, ele compreende as medidas em esquemas gráficos do tipo diagramático, como perspectivas, ampliações contextualizadas com listas e instruções dos procedimentos de montagem com especificações técnicas construtivas. Configurando um complexo sistema de informação que considera os materiais têxteis, suas especificidades como cores e acabamentos, além da localização de motivos, estampas, figuras e aplicação de acabamentos e embelezamentos.

De modo que, uma vez apresentado o ciclo do desenho no design de produtos de moda & vestuário, consideramos essencial destacar a importância o uso da linguagem gráfica verbal - LGV na articulação dos diversos tipos de desenho. A LGV auxilia, portanto, a linguagem visual - LV de modo prospectivo e amplia em volume as alternativas de execução dos considerados "bons desenhos", conduzindo os estudantes a refletir sobre qual tipo de desenho se adequa aos processos de design, diversificando suas opções de especialização no que tange o estudo e uso do desenho. Neste ponto, consideramos essencial considerar a seguinte afirmação: cada fase da metodologia de design aplicada ao design de produtos de moda, está associada (sem formalizar uma convenção) a um tipo de desenho, na pretensão de conseguir maior eficiência na comunicação entre quem produz e quem consome o conteúdo informacional no contexto de desenvolvimento e contextualização de artefatos de design.

Afirmar que esta associação interdisciplinar entre o desenho, semiótica e design da informação possibilita hierarquização e compartilhamento sustentável de sistemas de informação é o mote principal. Uma vez que o desenho no design de produtos de moda tem abordagens artísticas, técnicas e tecnológicas mescladas em sua representação gráfica e que conceitos de visualidade e materialidade são estudados de modo analógico e digital, o estabelecimento de um constructo que dê conta de subsidiar experimentos que auxiliem legitimar essa proposição. Para tal, consideramos que os modos como os tipos de desenho designados como desenho de vestuário, integram as atividade de transmutar, transportar e transbordar os limites do papel, do tecido e transformar conceitos imateriais em propostas gráficas com grande maior potencial informacional por conta da mimetização da realidade em

desenhos que utilizam o corpo humano real como referencial para medidas, volumes e proporções. Seu objetivo é materializar o design na construção de roupas e suas partes, representando a manipulação de materiais têxteis, modelagem e moldagem, configurando assim um tipo particular de desenho, com seu próprio sistema de informação, repleto de códigos e normativas. O grande desafio do ensino aprendizagem de design de produtos (Coutinho, 2006) é equalizar meios rápidos e eficientes para produção, leitura e interpretação de conceitos visuais e gráficos por estudantes e também para professores, de modo que a construção de um repertório visual comum a esses dois grupos de produtores de informação visual possam desfrutar de uma comunicação mais produtiva, sem julgamentos de qualidade estética e reprovação aleatória e discriminatória de estilos particulares de desenho.

Buscar apresentar materiais e técnicas de desenho, instrumentando os estudantes para o uso do desenho de trabalho e de desenhos de projeto, enfatizando a produção de esquemas, diagramas e gráficos, artefatos educacionais poderosos na comunicação visual, e que compreendem uma gama diferente, mas não menos importante de tipos de desenho, amplia consideravelmente os canais de comunicação. Estes tipos de desenhos, eventualmente não são valorizados nas disciplinas de desenho de observação, desenho de moda, focadas na representação do corpo humano, representação de materiais têxteis e elementos do vestuário, mas que são definitivos no desenho de projeto e técnico.

A utilização do desenho de trabalho tanto na produção de croquis, gráficos e esquemas, quanto na modelagem plástica em duas dimensões (modelagem plana) permite por meio dos verbos criativos que norteiam as fases metodológicas acessar com mais efetividade as técnicas de exploração do processo lógico, técnicas de exploração do processo criativo (brainstorming e caixa morfológica) e técnicas de avaliação de alternativas (nominativa, qualitativa e quantitativa (Bonfim, 1995) nos processos de design desde os conceitos visuais até a contextualização de produtos de moda. O ciclo progressivo sugerido no método cíclico proposto por Lobach, (2000) propõe intercambiar inputs e outputs durante todas as fases, onde o resultado visual por meio do desenho de trabalho é revisado e renovado, permitindo que o estudante/designer reelabore as perguntas sobre gênero, espécie e variáveis durante os processos de design de moda.

Tabela 4: Tipos de desenho de moda & vestuário na mediação com verbos criativos associados as fases da Metodologia de Design. Teles 2011

A	DESENHO DE TRABALHO	B	CROQUI	C	DESENHO DE PROJETO	D	DESENHO TÉCNICO
	IDENTIFICAR		DESCREVER		CLASSIFICAR		APRESENTAR
	gênero		dimensões		métodos de modelar		fichas técnicas
	espécie		design		técnicas de construção		moldes
	variáveis		acabamentos		processos 2D e 3D		materiais tecnologias
	↓		↓		↓		↓
	Fase Preparação <ul style="list-style-type: none"> •Conhecimento do problema •Coleta de informações •Análise das informações 		Fase Geração <ul style="list-style-type: none"> •Escolha dos métodos de solucionar problemas •Produção de idéias •Geração de alternativas 		Fase Avaliação <ul style="list-style-type: none"> •Exame das alternativas •Processo de seleção •Processo de avaliação 		Fase Realização <ul style="list-style-type: none"> •Realização da solução do problema •Nova avaliação da solução •Desenvolvimento de peças

Fases Metodologia de Design (LOBACH 2001)

De modo que os estudos de elementos de design, dimensões e acabamentos possam ser estudados durante os métodos de modelar e na aplicação de técnicas de construção na utilização de processos 2D e 3D como a modelagem utilizando modelos em escala, manipulação de tecidos em moulage e modelagem plana. Como vemos na tabela acima, o desenho enquanto mediador dessas fase possibilita que a geração de alternativas conceituais durante o projeto de produtos, seja realizada tendo os parâmetros visuais como cor, textura e estampa experimentados em composições utilizando métodos da linguagem visual como o kit de peças ou biomimetismo, gerando expressões tridimensionais geométricas, estudos e principalmente experimentação colaborativa onde estudantes e professores possam se comunicar por meio do desenho, traduzindo suas expressões no uso de uma fala comum.

O empirismo não é rejeitado, mas cede lugar a experimentação criativa, colaborativa e assessorada por um roteiro de instruções orientado por questões como: qual a roupa a ser desenvolvida? Qual é a tipologia de roupas a ser estudada? Se é um vestido, quais os tipos de vestidos são conhecidos e sobre qual modelo de referência será elaborado o design? Quais as partes da roupa estão em destaque? Quais as dimensões, comprimentos, volumes serão explorados? Quais acabamentos você tem em mente para dar destaque aos elementos de design? Todas as perguntas que na maioria das vezes é suprimida na dinâmica da sala de aula, expressas em conjunto com os desenhos e desdobramentos dos processos de design. Uma fala comum e interpessoal que possibilita encontrar nas técnicas dos processos lógico e criativo, alternativas para formas e volumetria no desenvolvimento de produtos.

Metodologia

Uma série de experimentos realizados durante esta pesquisa de mestrado investigou a relação de estudantes de cursos superiores de design com habilitação em moda e tecnólogos em design de moda, com o desenho e a linguagem gráfica visual. Cerca de 90 estudantes de três estados no Nordeste brasileiro, realizaram e apresentaram desenhos diante dois tipos de variáveis: ordens curtas e longas. O experimento é uma adaptação de outro similar desenvolvido pelo pesquisador e professor Darras (1998) e tinha como objetivo identificar o tipo de representação pictórica e seus níveis de abstração e semioticidade do desenho realizado por alunos. Por se tratar de disciplinas de desenho e cursos livres de desenho no design de produtos de moda, as atividades tinham um caráter exploratório com objetivo de experimentar técnicas de desenho de trabalho e fundamentos do design no desenvolvimento lúdico de imagens de moda, onde o estudante experimentasse realizar desenhos simples com problemas de design de baixa complexidade (Bomfim, 1995). As atividades foram agrupadas sob verbos criativos: identificar, descrever, classificar e apresentar; que constituíram respectivamente ao Desenho de Trabalho, Croqui, Desenho de Projeto e Desenho Técnico. O modelo de análise do design utilizado é a metodologia baseada no desenho de trabalho - DESTRA que integra as

informações das tabelas 1 e 2 considerando a utilização dos tipos de desenhos de moda & vestuário na mediação estes verbos criativos, da tabela 3, na associação com os processos de design que são organizados e classificados segundo o tipo de representação | conteúdo informacional | técnica e materiais aplicados.

Para cada tipo de Representação gráfica/ Tipo de Desenho, grupos de exercícios com foco específico na relação 2D e 3D: visualidade, percepção da forma e materialidade. Os experimentos com visualidade, exploraram o pensamento figurativo, a abstração das roupas e a LGV em desenhos livres e também orientados. As fases de preparação, geração, avaliação e realização (Lobach, 2000) foram exploradas em separado, e depois reagrupadas em exercícios: A - pintura em mídia mix, reproduzindo painéis de percepção da forma, cores e materiais têxteis; B - posters com figuras de moda em tamanho natural com projeções de datashow e técnicas de decalque e transferência utilizando carbonos e papel vegetal; lápis de cor, aquarelas e pastéis secos, com o objetivo de introduzir práticas em desenho em grandes formatos, C - Materialidade, estudos de volume e texturas em poses da figura do corpo em movimento - Repetição e sistemas de estrutura (Wong, 2010) e, D - Geometria de sólidos e roupas em exercícios com o corpo em desenhos analógicos com prototipagem 3D utilizando modelagem e moulage (Abling, 2014).

Os modos de representar a informação identificados durante a pesquisa apresentam o texto auxiliando a imagem pictórica e esquemática, por meio de estratégias visuais como legendas com setas, tabelas e listas indexadas por sequências alfanuméricas e/ou cores, mapeamento com títulos destacados, além de desenhos explodidos e/ou ampliados, símbolos normatizados dos processos construtivos, amostras de padrões gráficos ou amostras de materiais têxteis intencionados, diagramas e representações de superfície e moldes esquematizados, ainda sem definição de medidas. Transcodificando as alternativas de roupas geradas em sistemas de informação hierarquizadas, organizadas numa narrativa visual coerente, onde os elementos de moda foram integrados tanto em desenho artístico, desenho de projeto e modelagem, na materialização gráfica das figuras de moda, de extrema importância no processo de criação no design de moda (Abling, 2014). A importância prática do design da informação na evolução de técnicas de desenho no design, é verificada nos aspectos emocionais relacionados a expressão plástica e sensorial quando do sentimento do desenho, tanto quanto da utilização de métodos, linguagens e materiais. A apresentação dos tipos e características dos materiais de desenho; as linguagens e técnicas de croquis, desenho de trabalho e renderings, ressignificam o esboço inicial feito a traços e rastros de lápis e canetas, sendo estes ampliados com legendas, listas e diagramas.

Considerações Finais

A utilização do DESTRA - desenho de trabalho no design da informação em artefatos gráficos utilizados nos processos criativos do design de produtos de moda permite ao estudante & jovem designer ampliar seu repertório visual e desenvolver modos mais sustentáveis de fazer design. Uma vez que a metodologia propõe desenvolver uma autonomia criativa e produtiva, uma vez que todas as atividades de concepção e desenvolvimento estão integradas. Tal integração permitiu que diferentes técnicas, materiais e abordagens fossem experimentados, obtendo resultados positivos e eficientes na comunicação por meio do desenho. Os estudantes apresentaram um incremento positivo no uso de elementos da LGV, e o design da informação apresentado confirma a absorção do estudo do ciclo do desenho. Uma evolução nítida no estilo aplicado na geração de croquis com referências a materiais e informação de moda, ver figura abaixo.



Diante a ampliação do estudo após a pesquisa, verificou-se dois pontos de reflexão. Primeiro, a dúvida, é preciso saber desenhar para ser um bom designer? Quase que a totalidade dos estudantes afirma que ampliar o acesso a uma diversidade maior de recursos na produção de desenhos, auxiliou no entendimento sobre o uso do desenho no design de produtos de moda - vestuário. Consideramos que esta dúvida ainda permeará diversos debates dentro e fora da sala de aula, os caminhos para a discussão foram clareados com o entendimento de que para cada fase do design, um tipo de desenho pode ser melhor explorado, recebendo o auxílio de outros desenhos e da LGV e assim ser mais eficiente. A certeza é de que “o bom desenho” Lupton (2008) é um conceito relativo e contextual, de acordo com quem produz e quem consome a informação, e está associado a quantidade e qualidade da informação, interligada com a capacidade de integrar figuras, esquemas, gráficos e diagramas, característicos da LGV. O que abranda as incertezas e frustrações do ensino aprendizado do desenho no design de produtos de moda, é entender que cada estudante tem um tempo de aprendizado, e habilidades particulares, motivação e engajamento diferente para novos conhecimentos específicos, práticas e atitudes diversas que podem consolidar as suas habilidades de expressão por meio do desenho. Aprender a desenhar assim com outra linguagem, leva tempo, prática e uma considerável dose de resiliência. No design, o desenho demanda trabalho e persistência. O senso crítico necessário para produzir, interpretar e analisar informação por meio do desenho nos processos de design é resultado de entusiasmo e energia para exercícios práticos e ampliação do repertório visual do produtor/consumidor da informação.

Referências

- Abling, B., & Maggio, K. M. (2014) *Modelagem e Desenho Prática Integrada*. Editora Bookman.
- Bomfim, G. A. (1995). *Metodologia para desenvolvimento de projetos*. Campina Grande: Ed. Universitária da UFPB.
- Coutinho, S. G. (2006). Design da Informação para Educação *InfoDesign Revista Brasileira de Design da Informação* 3 – ½,2006], 49-60
- Darras, B. (2003) La Modelisation Smiolcognitibe a l'épreuve des resultants des neurosciences. – *Le cas de la production des schemas graphiques, Recherches en communication*, nº 19 ,2003.
- Goldsmith, E. (1984). Comprehensibility of illustration — an analytical model. Department of Visual Communication, Brighton Polytechnic.
- Löbach, B. (2000). *Design Industrial: bases para configuração dos produtos industriais*. São Paulo: Editora Edgard Blücher Ltda. 2000.
- Teles, M. O. F. (2010) Modos e Modas Dos Elementos Semióticos do Desenho O Ensino da Linguagem Visual no Design de Moda. *En Moda Escola de empreendedores*, v. 1, p. 1.
- Twyman, M. (2002). Further thoughts on a schema for describing graphic language. *Proceedings da 1st Internacional Conference on Typography & Visual Communication History, Theory, Education*. June 2002, Thessaloniki, Greece.
- Wong, W. (2010). *Princípios de forma e desenho*. editora Martins Fontes, Ed. São Paulo.

Agradecimento

Especial a Solange Coutinho por sua estimulante orientação no Mestrado em Design do Programa de Pós-Graduação em Design da UFPE.

Sobre o(a/s) autores(a/s)

Manuel Teles de Oliveira Filho. Especialista UEPB e mestrando UFPE, Brasil
<telesdesign@gmail.com>