

O desenho feito à mão e o desenho digital  
*The Traditional Drawing and the Digital Drawing*

Renata Zaganin  
Faculdade Santa Marcelina – FASM  
zaganin@terra.com.br

Marly de Menezes Gonçalves  
Faculdade Santa Marcelina – FASM / FAU-USP  
arq.menezes@yahoo.com.br

Resumo

Este artigo tem o objetivo de apresentar o trabalho desenvolvido nas disciplinas de Desenho de Moda e Fundamentos de Computação Gráfica dentro do curso de Design de Moda, valorizando o estudo do desenho tanto no suporte tradicional, como no digital.

Palavras Chave: Design Gráfico, Design de Moda, Comunicação Visual

*Abstract*

*The objective of this article is to show an educational experience between two subjects, Fashion Drawing and Graphic Computer in the area of Fashion Design, using the knowledge of drawing on tradition and virtual support.*

*Keywords: Graphic Design, Fashion Design, Visual Communication*

Introdução

Este artigo tem o objetivo de apresentar o trabalho realizado em duas disciplinas do curso de Desenho de Moda, procurando valorizar o uso do desenho sobre dois suportes: o tradicional do papel e das técnicas de representação do lápis de cor e do guache, e o virtual realizado em programa vetorial.

Desenvolvimento

Desenhar é um meio pelo qual podemos expressar nossas idéias, sintetizando o que nos passa pela mente, questionando pensamentos e visualizando novas soluções. No curso de Desenho de Moda, desenhar é fundamental para que o aluno possa

expressar dialogar consigo mesmo suas idéias e transmiti-las aos demais.

Na disciplina de Desenho de Moda o aluno é estimulado a desenvolver a expressão do seu próprio traço, aplicando-o em exercícios de construção do corpo humano. Ao longo do ano o aluno é levado a desenvolver o estudo de volume, texturas, formas, cores, sombras, enfim, todos os processos de valorização do desenho para a representação da figura humana voltada para a construção de uma coleção. Os materiais utilizados são o lápis grafite, o lápis de cor, canetas hidrocor de várias espessuras, guache e aquarelas.

O exercício final da disciplina de Desenho de Moda procura aplicar os conhecimentos adquiridos ao longo do ano letivo, realizando o estudo do figurino de um filme de livre escolha do aluno. Nos últimos anos percebemos um interesse por parte dos estudantes no uso dos meios digitais para a área de ilustração. Desta forma as professoras das disciplinas de Desenho de Moda e Fundamentos de Computação Gráfica procuraram desenvolver uma atividade interdisciplinar ampliando as possibilidades de uso de matérias e equipamentos para a realização de uma atividade que não privilegie um suporte em detrimento do outro, mas que possibilite a integração dos meios e das técnicas de representação, tanto tradicional, como digital.

Dominar o meio de representação sempre contribuiu para melhor comunicar um pensamento, um projeto, uma coleção. E dominar esse meio significa ter uma boa noção dos conhecimentos de representação gráfica. Neste momento, discutimos quais os benefícios e/ou as perdas que o uso dos meios digitais pode acarretar ao ensino do desenho e de suas técnicas de representação tradicionais.

## Materiais e Metodologia

As atividades foram apresentadas pela metodologia caso/problema, onde cada aluno desenvolveu seu trabalho individualmente. Os alunos foram estimulados a buscar novas soluções que ultrapassem as dificuldades dos meios utilizados, sempre supervisionados pelas professoras das duas disciplinas.

## Conclusão

O exercício realizado pelos alunos, envolvendo as disciplinas de Desenho de Moda e Fundamentos de Computação Gráfica no 1º ano do curso superior de Moda, demonstra que a integração das disciplinas é a melhor maneira de enriquecer a formação dos estudantes.

Ao trabalhar em conjunto, o aluno consegue perceber as qualidades e as limitações sofridas pelo meio, tradicional ou digital, de tal forma que ao ser solicitado o aluno consegue se apropriar do meio para melhor apresentar a sua idéia.

Se num primeiro momento o uso dos meios digitais é encarado como um facilitador para quem não domina o meio tradicional do desenho, esta experiência nos permite perceber que o aluno que domina os meios tradicionais, poderá utilizar o meio digital de maneira criteriosa, na medida em que, o conhecimento adquirido pelo estudo das sombras, do volume ou das texturas não se encontra armazenado em um ícone.

Ao mesmo tempo, esta atividade demonstra para nós professores que não é possível ensinar a ilustrar um desenho no meio digital, utilizando os mesmos métodos utilizados nos meios tradicionais. É necessária uma maior integração entre os conteúdos programáticos das diversas disciplinas que compõem o curso para que possamos formar um profissional da área de Moda cada vez mais completo.

#### Referências

GUILLERMO, Alvaro. Design: do virtual ao digital. São Paulo: Demais Editora e Rio Books, 2002.

#### Agradecimento

Aos alunos do 1º ano do Curso de Desenho de Moda da Faculdade Santa Marcelina.

#### Curriculum

Renata Zaganin é estilista, ilustradora e designer gráfico, graduada, pós-graduada em moda pela Faculdade Santa Marcelina/SP, e mestre com a dissertação “O Desenho & a Ilustração de Moda: registro, produto e conceito”, pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Desde 2001 ministra as disciplinas de Desenho de Moda I e IV na Faculdade Santa Marcelina.

Marly de Menezes é arquiteta e urbanista formada pela Faculdade de Belas Artes de São Paulo e Mestre em Estruturas Ambientais Urbanas pela FAU/USP. Atualmente é doutoranda da FAU/USP, com a pesquisa sobre o Desenho e a Computação Gráfica no ensino do Design. Exerce a atividade de docência, nas áreas de Desenho, Geometria e Computação Gráfica na FASM e no IED-São Paulo.



Meio Tradicional



Meio Digital

Trabalho realizado pela aluna Najla Dib