

**DESENHO DE MODA E ENSINO: UMA PROPOSTA INTEGRADA ENTRE AS  
NECESSIDADES DA INDÚSTRIA DE CONFECÇÃO DA CIDADE DE LONDRINA E  
REGIÃO E AS DIRETIVAS ACADÊMICAS**

**FASHION DESIGN AND TEACHING: AN INTEGRATED PROPOSAL BETWEEN  
THE NEEDS OF THE CLOTHING INDUSTRY OF THE CITY OF LONDRINA AND  
REGION AND THE ACADEMIC DIRECTIVES**

**Paula da Silva Hatadani<sup>1</sup>**

**Marizilda dos Santos Menezes<sup>2</sup>**

**Resumo**

A pesquisa mostra-se como instrumento para propor uma reavaliação das ementas das disciplinas relacionadas ao desenho inseridas no curso de Design de Moda da Universidade Estadual de Londrina. Para tal, foi realizada uma avaliação da utilização desse tipo de representação gráfica no âmbito industrial local. A pesquisa baseou-se em uma fundamentação teórica acerca do papel da representação gráfica no Design e no Design de Moda, a qual norteou a construção de um protocolo, que foi aplicado a seis designers de moda, atuantes em empresas de confecção diferentes da cidade de Londrina e região. Integrando os resultados dessa pesquisa de campo concomitante às análises de fundamentação teórica aplicadas no âmbito acadêmico e pesquisa bibliográfica, tem-se então uma visão geral das necessidades das empresas no que tange o desenho de moda. A partir destas necessidades delimitadas ocorre uma comparação das mesmas com as ementas, buscando atingir uma congruência de resultados que satisfaça às necessidades da indústria sem desvincular-se dos valores acadêmicos fundamentais.

**Palavras-chave:** desenho; desenho de moda; design de moda; ensino no design de moda.

**Abstract**

Research shows itself as an instrument to propose a reassessment of menus related to the design of the disciplines included in the course of Fashion Design at the Universidade Estadual de Londrina. For such an evaluation is performed using this type of graphical representation in the industrial field, its use in the context of local garment industry. The research was based on a theoretical foundation about the role of imaging in the Design and Fashion Design, which guided the construction of a protocol, which was applied to six fashion designers working in different companies in the city of Londrina and region. Integrating the results of this research field concomitant to the analysis of theoretical and applied research in the academic literature, it has been an overview of the needs when it comes to fashion design. From these needs is a bounded compared with the same menus, trying to achieve a consistency of results that meet the industry needs not closely related to the fundamental academic values.

**Keywords:** *drawing; fashion drawing; fashion design; teaching in fashion design.*

---

<sup>1</sup> Doutoranda em Design, UNESP – FAAC - Departamento de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru, SP, Brasil, paulahatadani@uel.br; ORCID: 0000-0002-9895-8297.

<sup>2</sup> Professora Doutora, UNESP – FAAC – Programa de Pós-graduação em Design - Bauru, SP, Brasil– ORCID: 0000-0003-4242-0698; marizilda.menezes@unesp.br

## 1. Introdução

A habilidade de desenhar é fundamental para o profissional do design de moda. Apesar de não ser a única opção para expressar, comunicar e registrar ideias, o desenho é a ferramenta mais utilizada na indústria do vestuário. Por meio dele é possível comunicar informações que auxiliarão o processo de desenvolvimento e fabricação da peça, sejam elas técnicas, como materiais, formas, texturas e acabamentos, ou subjetivas, como: atitude, humor e personalidade do público-alvo. Sua utilização objetiva e eficaz é fundamental para que o processo criativo se desenvolva, e também para que não ocorram problemas na decodificação das informações nas diferentes etapas de desenvolvimento de produtos.

Todavia, ainda existem ruídos na comunicação no que diz respeito às diretrizes para a representação gráfica no design de moda. Isto pode ser percebido pela quantidade de publicações que possuem nomenclaturas e metodologias de construção diferentes, e algumas vezes controversas, para os gêneros de desenho. Estas divergências geram dificuldades no ensino, já que não existe uma padronização dos conceitos de representação.

Por outro lado, de acordo com Suono (2007), é também comum que cada empresa de confecção faça suas próprias regras em relação ao desenho, adaptando as metodologias existentes às suas necessidades. Desta forma, os profissionais acabam se ajustando a essas regras, fazendo com que a comunicação entre a academia e a indústria seja cada vez mais prejudicada.

Assim, no que diz respeito à utilização do desenho no contexto da indústria do vestuário, é necessária uma sistematização de conhecimento para ser aplicada na prática profissional, com a finalidade de reduzir os problemas existentes. É determinante, portanto, que os cursos de Design de Moda sejam responsáveis por entender as questões que envolvem esta sistematização para adequar suas estruturas curriculares às necessidades reais das empresas, a fim de capacitar seus alunos e futuros profissionais para atuarem de forma satisfatória no mercado de trabalho.

Porém, isto não quer dizer, absolutamente, que a indústria deva ditar, sozinha, os parâmetros para estes estudos, afinal, a academia tem o importante papel de promover a integração entre as esferas produtivas e científicas. Sendo assim, os cursos devem definir limites nestas adaptações, fazendo com que as necessidades das empresas sejam sanadas, mas ao mesmo tempo não deixando de contemplar as teorias mais adequadas.

O presente trabalho, síntese da dissertação Hatadani (2011), buscou contribuir para este processo de elaboração de conhecimento, a partir de um estudo de caso na cidade de Londrina. A pesquisa envolveu empresas de confecção locais e o curso de graduação em Design de Moda da UEL (Universidade Estadual de Londrina).

O curso de Design de Moda foi criado no ano de em 1997, sob a denominação **Estilismo em Moda**, visando atender aos pedidos do empresariado local. Após alguns anos em exercício, o colegiado do curso, observando a necessidade de adaptação ao novo cenário industrial, modificou o projeto pedagógico e da nomenclatura do curso para **Design de Moda**, em 2004. A estrutura e as diretrizes curriculares foram reformuladas e direcionadas para a formação de profissionais capazes de projetar produtos de moda por meio do enfoque interdisciplinar do design. Contudo, notou-se que nunca havia sido realizada uma análise sobre as reais utilizações do desenho na indústria de confecção da região para verificar se as ementas e os objetivos destas disciplinas estavam efetivamente de acordo com as atividades e necessidades das empresas.

Deste modo, esta dissertação pretendeu averiguar as necessidades das indústrias de confecção da cidade de Londrina e região no que diz respeito ao desenho e balizar estas informações com a literatura especializada, para possivelmente propor adequações nas ementas das disciplinas que compreendem este tema no projeto pedagógico do curso de Design de Moda da UEL. Para tanto:

- Apresentou o contexto e a importância da utilização do desenho como ferramenta para o Design de Moda;
- Foi realizada uma investigação bibliográfica acerca dos diferentes tipos de desenho utilizados no Design de Moda; Item
- Analisou as especificidades e relevância destes tipos de desenho em cada etapa do processo de desenvolvimento de produtos de moda;
- Verificou a validade dos princípios e fundamentos existentes para a utilização do desenho de moda nas empresas de confecção na cidade de Londrina e região;
- Analisou os resultados obtidos e comparou-os às ementas das disciplinas de desenho do projeto pedagógico do curso de Design de moda da UEL;
- E, por fim, sugeriu adequações nas ementas destas disciplinas.

## 2. Representação Gráfica no Design de Moda

Para Riegelman (2006a, p.9), são dois os motivos pelos quais os desenhos de moda são realizados: “Primeiro, para ilustrar de que maneiras as roupas que já existem podem ser modificadas pela posição, luz, estilo de cabelo, tom de pele, acessórios e outras variáveis [...]” – neste propósito, o desenho funcionaria no sentido de comunicar informações subjetivas sobre o produto, por exemplo, a que público se destina, em que ocasião pode ser usado, qual a sensação que o produto provoca, entre outros. Em segundo lugar, “para projetar novas vestimentas e acessórios” - neste sentido, o desenho é visto como ferramenta de concepção de produtos, com o objetivo de comunicar formas, texturas, acabamentos, entre outros detalhes, para algo que ainda não foi concretizado.

Outros autores, tais como Jones (2005), Blackman (2007), Morris (2006), Gagnato (2007), Suono (2007) e De Góis Duarte (2010), entre outros, explicitam com detalhes cada um dos objetivos do desenho de moda. Apesar de nem sempre utilizarem a mesma nomenclatura para os tipos de desenho, ou mesmo que às vezes os conceitos se misturem, pode-se dizer que concordam e se complementam em diversos pontos. Assim, nesta pesquisa foram esclarecidos os gêneros de desenho citados pelos autores acima, algumas vezes alterando a nomenclatura utilizada por eles, na tentativa de traduzir e agrupar as colocações de todas as publicações. Tais gêneros foram nomeados da seguinte forma: desenho de esboço; desenho de estilo; desenho técnico; e ilustração promocional.

A ilustração promocional de moda não foi incluída como gênero a ser estudado nesta pesquisa, visto que ela não participa diretamente do processo industrial de desenvolvimento de produtos, mas sim do que se pode chamar de **pós-produção** – etapa em que entram em ação as estratégias de venda e marketing para determinada coleção.

## 2.1 Desenho de esboço

O esboço caracteriza-se como um desenho ágil, realizado à mão, apenas com papel e lápis. Por meio dele, o designer consegue reproduzir todos os seus pensamentos, sem barreiras de restrição, assim como num brainstorming. Ideias equivocadas misturam-se a boas ideias, mas isto não é um problema neste momento, visto que esta linguagem permite que as modificações necessárias sejam realizadas continuamente e de forma bastante rápida.

O desenho de esboço é a primeira das linguagens de representação gráfica a aparecer no processo de desenvolvimento de produtos de moda, na fase de geração de alternativas (MONTEMEZZO, 2003). Isto porque este tipo de desenho possibilita a rapidez de expressão do pensamento, ao mesmo tempo em que possui um baixo custo, configurando-se como a ferramenta ideal para esta fase projetual, que tem como objetivo a busca por solução de problemas. (Figura 1):

Figura 1: Desenhos de esboço



Fonte: [www.omegasama.deviantart.com](http://www.omegasama.deviantart.com)

Os objetivos do desenho de esboço não permitem a preocupação e o compromisso com a representação dos pormenores dos produtos. De acordo com Morris (2006), o corpo humano pode ou não ser representado no esboço, assim como aviamentos e acabamentos.

Estes detalhamentos devem ser representados apenas quando essenciais. Apesar desta característica informal, a qualidade deste desenho depende de algumas variáveis imprescindíveis para sua construção, tais como proporção, simplificação e traçado). Além disso, o traçado do esboço deve ser realizado com de maneira firme e limpa (SUONO, 2007).

O Quadro 1 apresenta a síntese do desenho de esboço.

**Quadro 1: Síntese do desenho de esboço**

Desenho de Esboço	
Objetivo	Expressão de idéias iniciais
Etapa do processo de desenvolvimento de produtos	Geração de alternativas ( <i>brainstorming</i> )
Técnicas de representação	Em geral, lápis e papel.
Características específicas	Desenho rápido e de baixo custo; Não há compromisso com a representação de pormenores da peça; Não há compromisso com a representação do corpo humano.

Elaborado por Paula Hatadani.

## 2.2 Desenho de estilo

O desenho de estilo se assemelha em muitos aspectos ao desenho de esboço, porém algumas diferenças citadas pelos autores estudados não permitem que sejam confundidos.

Assim como o desenho de esboço, o desenho de estilo está diretamente associado à representação de uma ideia a partir do ato de desenhar (GRAGNATO, 2008). São também representações rápidas, mais frequentemente realizadas com técnicas manuais, cuja função é possibilitar a junção do fazer e do pensar o produto em termos projetuais.

Por meio dele, o designer registra ideias, estuda a coerência e a viabilidade do produto, mas, diferentemente do esboço, é por meio do desenho de estilo que o designer comunica sua intenção a terceiros, apresentando suas ideias às pessoas com poder de decisão sobre a fabricação dos produtos. Por este motivo, a preocupação com o acabamento e os detalhes é maior.

A figura humana é sempre representada, pois o caimento do produto sobre o corpo é informação indispensável. A representação de volumes, formas, cores, texturas e detalhamentos também devem acontecer da maneira mais fiel à realidade quanto for possível, pois ele orientará decisões importantes quanto à adequação da coleção (conceito, público-alvo), custos (tecidos, aviamentos) e viabilidade técnico- produtiva (acabamentos, custos de produção) (Figura 2).

Figura 2: Desenhos de estilo



Fonte: [www.stock.adobe.com](http://www.stock.adobe.com)

O desenho de estilo está alocado na fase de **geração de alternativas** (MONTEMEZZO, 2003), juntamente com os desenhos de esboços. Portanto, quanto mais fiel à realidade o desenho de estilo, maior a probabilidade de as ideias do designer serem aprovadas (RIEGELMAN, 2006b, e GRAGNATO, 2007). Entretanto, Jones (2005) afirma que o designer deve registrar de forma suficiente detalhes e estruturas, sem complicar demais o trabalho. O realismo deve ser usado de maneira parcimoniosa, pois o tempo é um importante limitador em empresas de confecção.

Assim como a representação de formas e estruturas, o corpo humano deve também ser mostrado com as suas proporções reais, a fim de não enganar o leitor no entendimento das peças. Porém, é muito comum encontrar desenhos de estilo em que algumas proporções são distorcidas e estilizadas, seja para evidenciar melhor os detalhamentos das peças (BLACKMAN, 2007, MORRIS, 2006, JONES, 2005), seja para tornar o corpo adaptado aos padrões de beleza vigente na época.

Segundo Morris (2006) e Riegelman (2006a), não há problemas em utilizar-se destas estilizações no desenho de estilo, mas deve-se atentar para o fato de que estas distorções não podem ocorrer de forma a se modificar demais a figura, a ponto de se perderem as proporções básicas do corpo humano, e conseqüentemente das roupas sobre ele representadas. A Figura 3 apresenta um exemplo no qual é possível verificar que a distorção corporal não prejudicou a representação das proporções das peças.

Outra característica muito particular dos desenhos de estilo é a possibilidade de transmitir informações subjetivas. Assim, para além da representação de aspectos funcionais, se utilizado de forma a enfatizar detalhes como, por exemplo, a pose da figura humana, cabelos e acessórios, ele pode também traduzir o conceito da coleção, aspecto que envolve percepção estética e emoções.

Figura 3: Alongamento das proporções corporais por meio do desenho de estilo



Fonte: [www.clickmoda.com.br](http://www.clickmoda.com.br)

As Figuras 4 e 5 exemplificam essa afirmação.

Figura 4: Desenhos de estilo de Ronaldo Fraga, coleção Verão 2010



Fonte: [www.clickmoda.com.br](http://www.clickmoda.com.br)

Figura 5: Desenhos de estilo de Ronaldo Fraga, coleção Inverno 2010



Fonte: [www.clickmoda.com.br](http://www.clickmoda.com.br)

Desenhos de estilo são, portanto, representações que integram informações objetivas sobre o produto de moda “à criação de uma personalidade que complementa as roupas” (MORRIS, 2006, p.39).

A síntese das características do desenho de estilo está apresentada no Quadro 2.

Quadro 2: Síntese do desenho de estilo

Desenho de Estilo	
Objetivo	Apresentação das idéias a terceiros para possível fabricação
Etapa do processo de desenvolvimento de produtos	Geração de alternativas (“refinamento” dos desenhos de esboço que foram selecionados)
Técnicas de representação	Técnicas manuais ou digitais
Características específicas	A figura humana é sempre representada, sendo que pode ter as proporções alongadas, porém sempre mantendo a coerência com a realidade; A representação de volumes, formas, cores, texturas e detalhes deve acontecer da maneira mais fiel à realidade quanto for possível; Pode transmitir informações subjetivas (por exemplo, conceito de coleção e perfil do público-alvo)

Elaborado por Paula Hatadani.



### 2.3 Desenho Técnico de Vestuário

O desenho técnico é uma linguagem gráfica utilizada na indústria, que tem como principal objetivo orientar a fabricação de um produto. Nele, a representação de formas, dimensões e detalhes ocorre por meio de linhas, números, símbolos e especificações escritas e organizadas de forma precisa. Atualmente, na maioria dos casos das áreas que o utilizam, os desenhos técnicos são elaborados por softwares gráficos, pois estes possibilitam uma maior velocidade de execução (Figura 6).

Figura 6: Desenho técnico de vestuário

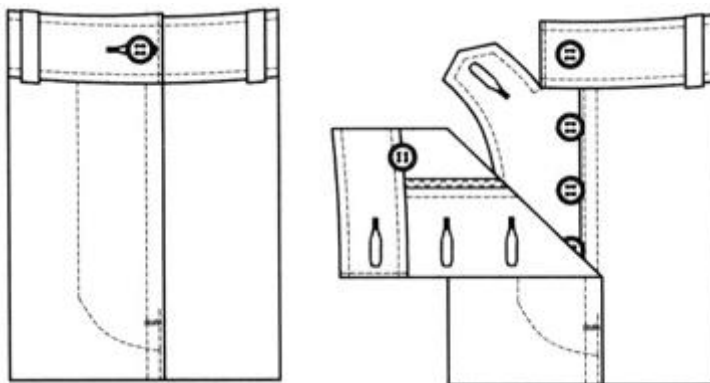


Fonte: [www.stock.adobe.com](http://www.stock.adobe.com)

De maneira geral, entende-se o desenho técnico de vestuário como a representação do produto em que se podem identificar suas formas e pormenores por meio de linhas simples e da visão frontal, traseira e lateral, sendo que a cor pode ser utilizada quando necessário (WATANABE, 2009; LEITE E VELOSO, 2004).

A principal característica deste tipo de desenho é o compromisso com a representação dos detalhes do produto em suas minúcias, visto que é dele que partirá a fabricação da peça (Figura 7).

Figura 7: Detalhes de calça jeans



Fonte: Leite e Veloso (2004)

Assim, detalhes como recortes, pespontos, costuras, aviamentos, forros, aplicações, bordados, estampas, entre outros, devem ser representados da forma mais fiel à realidade quanto for possível, para não haver problemas na decodificação das mensagens. Estes detalhes, muitas vezes, podem ser indicados por meio da linguagem verbal, quando não se pode entender apenas com o desenho o que está sendo representado. Além dessas especificações, também poderão ser utilizadas cotas para indicar as principais medidas da peça, o que facilita alguns processos, como a modelagem e o controle de qualidade.

Geralmente, o desenho técnico de vestuário vai inserido em uma ficha técnica (Figura 8), que compreende todas as especificações de materiais, aviamentos, fornecedores, grade de corte, entre outras informações, que auxiliarão a execução da ideia do designer da maneira mais precisa e eficaz quanto possível.

Figura 8: Exemplo de desenho técnico e ficha técnica de vestuário

FICHA TÉCNICA		MATÉRIA PRIMA PRINCIPAL							
NOME DA EMPRESA		CÓDIGO	COMPOSIÇÃO	COR	LARGURA	FABRICANTE	FORNECEDOR	LARGURA	PREÇO
COLEÇÃO		MATÉRIA PRIMA SECUNDÁRIA (FORRO, AVIAMENTOS)							
REFERÊNCIA		CÓDIGO	COMPOSIÇÃO	COR		FABRICANTE	FORNECEDOR	LARGURA	PREÇO
ANO									
REF.									
DESCRIÇÃO DA PEÇA									
ETIQUETAS									
BENEFICIAMENTO									

Fonte: Adaptado de Leite e Veloso (2004)

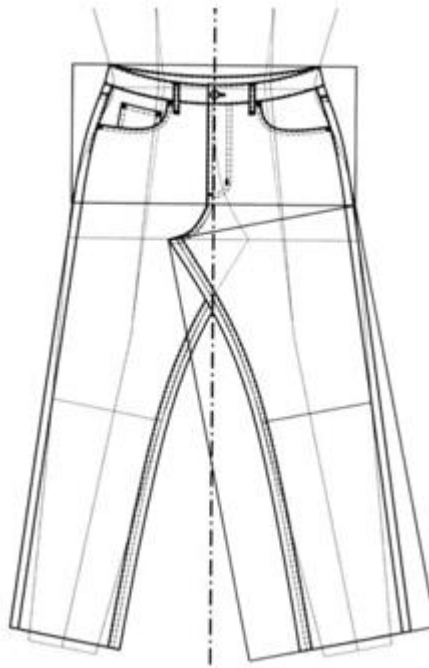
No que se refere ao emprego do desenho técnico como ferramenta de projeto de produtos de moda, verifica-se que sua utilização ocorre a partir do momento em que as ideias já foram avaliadas e selecionadas por meio dos desenhos de estilo, na fase de **avaliação e elaboração** (MONTEMEZZO, 2003), onde haverá a seleção das alternativas e o detalhamento da configuração dos produtos.

No desenho técnico de vestuário o corpo humano não costuma aparecer, mas para que o desenho seja representado de forma eficaz, é preciso que a base utilizada para a sua construção seja coerente com as proporções do corpo real para que foi feito o produto. De outro modo, as proporções poderão ser representadas e entendidas de forma equivocada. Nesse sentido, de acordo com Leite e Veloso (2004), a qualidade do desenho técnico de

vestuário está intrinsicamente relacionada à representação das proporções do produto em relação ao corpo para que foi projetado.

Um exemplo de utilização de base corporal para o traçado do desenho técnico pode ser visto na Figura 9.

**Figura 9: Desenho técnico traçado sobre base**



Fonte: Leite e Veloso (2004)

Segundo Jones (2005, p. 96), no setor de confecção, “as convenções para desenhar especificações e planos ainda estão sendo criadas” e poucas intenções são encontradas neste sentido. Em decorrência deste problema, e no intuito de suprir estas necessidades, alguns fundamentos de desenho técnico de outras áreas do conhecimento – como a arquitetura e a engenharia - têm sido adotados.

Devido à falta de parâmetros normativos, tanto o ensino quanto a aplicação nas empresas do desenho técnico apresentam dificuldades. A isto, agrava-se o fato de que as publicações sobre o tema são escassas, e muitas vezes controversas. Assim, cada empresa parece se adaptar ao tipo de desenho que lhe é mais conveniente, e o mesmo acontece nas instituições de ensino. Todavia, este não parece ser o caminho mais coerente a se seguir, visto que uma padronização facilitaria a comunicação entre designers e outros profissionais, além de auxiliar também na troca de informações entre empresas diferentes, como por exemplo, no caso daquelas que terceirizam a confecção de seus produtos.

Nesse sentido, a pesquisa mostrou a existência de diferentes métodos para a construção do desenho técnico de confecção, e também apontou que estes métodos apresentam divergências que acabam por dificultar a leitura e a compreensão deste tipo de representação. Estas divergências dizem respeito, principalmente, às proporções utilizadas na construção da base do desenho: alguns autores posicionam-se a favor do alongamento da figura humana, enquanto outros afirmam que se deve manter as proporções reais de altura do

corpo humano; e alguns são favoráveis à planificação da base em proporções bidimensionais, enquanto outros preconizam a sua utilização em proporções tridimensionais.

As principais características do desenho técnico de vestuário foram sintetizadas no Quadro 3.

**Quadro 3: Síntese do desenho técnico de vestuário**

Desenho Técnico de Vestuário	
Objetivo	Orientar a fabricação de um produto de moda
Etapa do processo de desenvolvimento de produtos	Avaliação e Elaboração (depois da escolha das peças que serão fabricadas por meio do desenho de estilo, há o detalhamento da configuração do produto no desenho técnico)
Técnicas de representação	Técnicas digitais
Características específicas	Compromisso com a representação das proporções exatas da peça; Compromisso com a representação dos detalhes do produto em suas minúcias; Pode ser utilizada a linguagem verbal (especificações); Podem ser utilizadas cotas; Utilização de base (de proporções bidimensionais ou tridimensionais, de preferência com proporções próximas às do corpo que vestirá a peça); Corpo humano não costuma ser representado Vai inserido na ficha técnica de produto.

Elaborado por Paula Hatadani.

### 3. Métodos e Ferramentas

Essa pesquisa, de natureza aplicada, visou o recolhimento de informações para o melhoramento de uma atividade prática (a atualização das ementas das disciplinas de desenho do curso de Design de Moda da UEL). De abordagem qualitativa e objetivo exploratório, realizou uma análise comparativa entre as informações obtidas por meio do instrumento de coleta de dados e as ementas destas disciplinas.

De acordo com Marconi e Lakatos (2010), a pesquisa qualitativa, diferentemente da pesquisa quantitativa, enfatiza os processos e os significados, e sua premissa está na análise, interpretação e descrição de aspectos complexos do comportamento humano. Já as pesquisas exploratórias, segundo Gil (2002, p. 41):

[...] têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições. Seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado.

Para o recolhimento das informações foi utilizado um protocolo composto de perguntas semiabertas, fechadas e dicotômicas, que foi aplicado por meio de visitas previamente agendadas com as empresas, e por meio eletrônico. Também foram utilizadas,

em algumas perguntas, imagens exemplificando melhor alguns conceitos e elementos gráficos aos quais as perguntas do protocolo fazem referência, e que poderiam não ser completamente entendidos pelos agentes participantes.

O protocolo foi construído a partir das seguintes variáveis estabelecidas por meio da revisão bibliográfica: 1) utilização e a importância da representação gráfica para a indústria de confecção; 2) utilização do desenho de esboço na indústria de confecção; 3) utilização do desenho de estilo na indústria de confecção; e 4) utilização do desenho técnico de vestuário na indústria de confecção.

Responderam ao protocolo 06 (seis) designers de moda inseridos em 06 empresas de confecção diferentes da cidade de Londrina e região. Tais empresas foram escolhidas, entre o universo geral, a partir de uma análise do grau de utilização de metodologias do design no processo de desenvolvimento de seus produtos. A escolha dos agentes participantes foi viabilizada por meio da análise de informações obtidas em relatórios de estágio dos alunos de graduação do curso de Design de Moda da UEL, dos anos de 2009 e 2010, arquivados pela própria autora deste trabalho. Os nomes dos agentes participantes não foram identificados, conforme esclarecido no TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido).

#### 4. Resultados

Os dados obtidos durante a investigação nas empresas selecionadas foram organizados em quadros específicos para cada variável. O Quadro 4 apresenta um exemplo dessa organização:

**Quadro 4: Quadro de apresentação dos resultados da variável 1**

Variável 1: Importância e Utilização do Desenho de Moda					
A variável 1 é composta por quatro perguntas e apresenta as considerações dos agentes participantes acerca da utilização e importância do desenho de moda na empresa em que atuam. Busca-se verificar se o desenho de moda vem sendo realmente utilizado nas empresas e quais são os gêneros mais usados. Além disto, investiga-se se o desenho de moda é utilizado em parceria com outros tipos de ferramentas de para expressão de ideias.					
1) O desenho é importante no processo de desenvolvimento de produtos de moda? a) Sim, de extrema importância b) Sim, mas pode ser substituído por outras formas de expressão c) Não é importante					
Empresa 1	Empresa 2	Empresa 3	Empresa 4	Empresa 5	Empresa 6
a	a	a	b	a	a
2) Além do desenho, a empresa utiliza outras técnicas para a visualização prévia de ideias? a) Não utiliza b) Sim, a <i>moulage</i> c) Sim, outra(s). Qual(is)?					
Empresa 1	Empresa 2	Empresa 3	Empresa 4	Empresa 5	Empresa 6
b	B	b, c	c	b	b, c
		Realizamos uma pesquisa de imagens que pode auxiliar nos processos criativos	Utilizamos fotos de produtos de coleções anteriores como base para a criação de novas peças		Não especificou

**Variável 1: Importância e Utilização do Desenho de Moda**

3) Quais tipos de desenho de moda a empresa utiliza?

- a) Desenho de esboço
- b) Desenho de estilo
- c) Desenhos técnicos
- d) Não utiliza nenhum tipo de desenho
- e) Outro(s). Qual(is)?

Empresa 1	Empresa 2	Empresa 3	Empresa 4	Empresa 5	Empresa 6
a, b, c	a, b, c	a, b, c	a, c	a, c	a, c
			* O desenho de esboço é pouco utilizado, pois usamos fotos de coleções passadas como base para as nossas criações futuras. Utilizamos diretamente o desenho técnico.	* Nosso desenho de esboço se parece muito com o desenho técnico, a diferença é que o técnico é mais detalhado, e passado a limpo no computador.	* Quase não utilizamos o desenho de esboço, só quando é preciso expressar rapidamente uma ideia.

4) Sendo 3 o valor de menor importância, e 1 o valor de maior importância, como você classificaria o grau de importância de cada um dos tipos de desenho de moda para a empresa :  
( ) Desenho de esboço ( ) Desenho de estilo ( ) Desenho técnico ( ) Todos são importantes

Empresa 1	Empresa 2	Empresa 3	Empresa 4	Empresa 5	Empresa 6
Todos são importantes	Todos são importantes	3, 2, 1	2, 3, 1	2, 3, 1	2, 3, 1

Elaborado por Paula Hatadani.

Logo após cada um destes quadros, foram apresentados quadros comparativos que integram a as informações apanhadas na revisão bibliográfica e os resultados coletados com o protocolo (Quadro 5).

**Quadro 5: Quadro comparativo da variável 1**

Sobre a Utilização e a Importância do Desenho de Moda	Valida as Informações Obtidas na Revisão Bibliográfica?					
	1	2	3	4	5	6
O desenho de moda é ferramenta essencial para o desenvolvimento de produtos do vestuário	sim	sim	sim	sim	sim	sim
Além do desenho, podem ser utilizadas outras ferramentas para a visualização prévia de idéias	sim	sim	sim	sim	sim	sim
Os gêneros de desenho de moda que são utilizados no processo de desenvolvimento são: desenhos de esboços, desenhos de estilo e desenhos técnicos.	sim	sim	sim	não	não	não
Todas as linguagens de desenho são igualmente importantes no processo.	sim	sim	não	não	não	não

Elaborado por Paula Hatadani.

Depois de cada quadro comparativo foram realizadas as análises textuais dos apontamentos e aspectos mais significativos das respostas, as quais não constam neste resumo, devido à limitação de páginas desta publicação.

Por fim, apresentou-se o cruzamento de todas essas informações com as ementas das disciplinas de desenho, ou que envolvem o desenho, do curso em Design de Moda da UEL. A síntese desse resultado pode ser vista nos Quadros 6 e 7, a seguir.

**Quadro 6: Ementas das disciplinas que envolvem os conteúdos de desenho do curso de Design de Moda da UEL**

Série	Disciplina	Ementa
1ª	Desenho da Figura Humana 60 horas práticas (anual)	Utilização do instrumental do desenho. Noções de papéis para desenho. Representação de figuras geométricas simples. Volume, luz e sombra. Os cânones. Estrutura óssea e muscular. Estudo das partes: cabeça, tronco e membros. Figura masculina, feminina e infantil nua e vestida, estática em movimento. Panejamento. Modelo vivo.
1ª	Técnicas de representação 90 horas práticas (anual)	Uso da linha e texturas. Papéis e outros suportes adequados para as técnicas. Técnicas de layout e acabamento. Aplicação de técnicas. Representação de superfícies de materiais simples e complexos. Desenho planejado. Representação de cotas.
2ª	Desenho de Moda 60 horas práticas (anual)	O corpo como espaço do objeto projetual. A função comunicativa do desenho. Proporção em escala. Desenho técnico. Ferramentas digitais aplicadas ao desenho de moda. Estilização. Panejamento. Silhuetas. Prancha de projeto.
3ª	Ilustração 60 horas práticas (anual)	A evolução da ilustração de moda. A função comunicativa da ilustração. As relações existentes entre a linguagem, os instrumentos, os códigos e a função comunicativa.  Ambientação. Prancha de projeto em computação gráfica.

Elaborado por Paula Hatadani.

**Quadro 7: Sugestões de alterações nas ementas**

Série	Disciplina	Ementa
1ª	Desenho da Figura Humana 90 horas (anual)	Utilização do instrumental do desenho. Noções de papéis para desenho. Representação de figuras geométricas simples. Volume, luz e sombra. Os cânones. Estrutura óssea e muscular. Estudo das partes: cabeça, tronco e membros. Figura masculina, feminina e infantil nua e vestida, estática e em movimento. Panejamento. Modelo vivo.
1ª	Técnicas de representação 90 horas práticas (anual)	Uso da linha e texturas. Papéis e outros suportes adequados para as técnicas. Técnicas de layout e acabamento. Aplicação de técnicas. Representação de superfícies de materiais simples e complexos. Técnicas de representação aplicadas em desenhos técnicos de vestuário. Representação de cotas.

Série	Disciplina	Ementa
2ª	Desenho de Moda 60 horas práticas (anual)	O corpo masculino, feminino e infantil como espaço do objeto projetual. A função comunicativa do desenho nas diferentes etapas do projeto de produtos de moda. Proporção em escala. Desenho de esboço. Desenho de estilo. Desenho técnico de vestuário (representação de proporções bidimensionais e tridimensionais). Especificações, cotas e ficha técnica. Ferramentas digitais aplicadas ao desenho técnico e desenho de estilo. Estilização. Panejamento. Silhuetas. Prancha de projeto.
3ª	Ilustração 60 horas práticas (anual)	A evolução da ilustração de moda. Comparativo entre a função comunicativa do desenho de estilo e da ilustração. As relações existentes entre a linguagem, os instrumentos, os códigos e a função comunicativa. Ambientação. Prancha de projeto em computação gráfica.

Elaborado por Paula Hatadani.

## 5. Considerações Finais

Com a realização do levantamento bibliográfico e da investigação de campo realizados na trajetória da pesquisa, confirmou-se que o desenho tem fundamental importância para o desenvolvimento de produtos do vestuário. Isto porque esta ferramenta é um recurso de apoio eficaz, econômico e de rápida execução, cuja versatilidade permite que seja realizado de diferentes formas e em diferentes momentos, dependendo do objetivo de comunicação da etapa do projeto em que se insere. Assim, o desenho de moda configura-se como um canal, que pode ser utilizado com os fins de expressão e representação, tanto nos processos criativos, como nos processos produtivos, auxiliando o designer de moda nas diferentes fases da atividade projetual.

Todavia, esta pesquisa também demonstrou que apesar das inúmeras vantagens que a sua utilização pode apresentar, o desenho deve ser utilizado de forma sistematizada e consciente. Isto se justifica pelo fato de que, em projetos de produtos de moda - assim como em projetos gráficos, projetos de produto, na arquitetura ou na engenharia - os fins comunicativos da mensagem gráfica contribuem para determinar as escolhas estruturais dos meios do desenho. Entende-se, assim, que a representação gráfica deve possuir diferentes linguagens em cada etapa do projeto em que se encontra, para que os fins comunicativos específicos de cada uma delas possam ser alcançados.

Infelizmente, por se tratar de um tema sem normas técnicas ou padronização, ainda é comum ocorrerem ruídos de comunicação entre estudantes e profissionais nos campos de estágio, ou mesmo entre novos profissionais e o campo de trabalho. Estas dificuldades também são encontradas quando duas ou mais empresas trabalham em parceria (por exemplo, no caso das empresas que terceirizam alguns processos) e precisam se comunicar por meio da representação gráfica. Por estas razões, acredita-se que a discussão sobre a padronização do uso das linguagens de desenho na área do design de moda deva ser realizada de forma cada vez mais frequente.

Neste sentido, este trabalho procurou encontrar as intersecções existentes entre o que é realizado na indústria e o que é defendido pelos autores na bibliografia especializada. Ao encontrar as semelhanças e analisar as divergências na utilização do desenho de moda em ambos os âmbitos, optou-se por sugerir mudanças nas ementas das disciplinas de desenho do



curso de Design de Moda da UEL, a fim de estabelecer diretrizes que pudessem contribuir para a sistematização do ensino do desenho, por hora, neste campo de estudo em especial.

Embora a análise dos resultados tenha evidenciado que existem pontos comuns entre indústria e bibliografia, também ficou claro que cada empresa procura adaptar o desenho de moda às suas próprias necessidades, muitas vezes utilizando os tipos de desenho de maneira bastante diferente do que é defendido pelos pesquisadores apresentados na revisão de literatura. Isto não quer dizer que estas utilizações sejam equivocadas, porém, muitas vezes podem prejudicar o andamento dos processos, fato que pôde ser comprovado neste estudo, pois foi reconhecido por algumas das empresas entrevistadas.

Sendo assim, as sugestões de mudanças nas ementas foram feitas de forma a tentar contemplar ambos os lados (indústria e bibliografia), sem priorizar nenhum deles. Além disso, também se pensou em tornar as ementas mais claras em relação aos seus conteúdos, de forma a abranger todos os tipos de desenhos de moda e todos os conteúdos necessários para se produzir um bom desenho. Desta forma, mesmo que se mudem os professores das disciplinas, fica garantido que o ensino do desenho seja repassado aos alunos da forma mais completa possível, e que todos os gêneros apresentados na revisão de literatura e utilizados na indústria sejam contemplados.

Sobre os diferentes gêneros do desenho de moda, cabe aqui salientar que, apesar dos resultados terem indicado que o desenho técnico de vestuário é o mais utilizado e, portanto, considerado a mais importante entre a maioria dos agentes participantes entrevistados, este trabalho em nenhum momento confirma esta hipótese. Ao contrário, acredita-se que tanto o desenho de esboço, quanto o desenho de estilo e o desenho técnico são igualmente importantes e complementares, sendo papel da academia inseri-los nas grades curriculares, apontando e esclarecendo as diferenças entre eles.

Assim, este trabalho buscou contribuir em benefício de outras instituições de ensino, empresas do ramo de confecção, alunos e professores da área, além de pesquisadores que trabalham com ações voltadas a este tema. Acredita-se que muitos dos assuntos explorados neste trabalho poderiam ser aprofundados, ou até mesmo melhor detalhados. Por isso, espera-se que as contribuições desta pesquisa gerem novos estudos e investigações na área do desenho de moda, ampliando e enriquecendo a discussão sobre este assunto, ainda tão pouco explorado dentro do âmbito científico.

## Referências

BLACKMAN, Cally. **100 años de ilustración de moda**. Barcelona: Art Blume, 2007. 383 p.

DE GÓIS DUARTE, Carla Stephania. A Ilustração de moda e o Desenho de moda. **Moda Palavra**: e-periódico, Florianópolis, v. 3, n. 6, p.50-58, 2010. Disponível em:  
<<http://www.ceart.udesc.br/modapalavra/edicao6/index.php>>. Acesso em: 18 dez. 2010.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. 175 p.

GRAGNATO, Luciana. O ensino do desenho no design de moda. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE PESQUISA EM DESIGN, 4., 2007, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: Associação Nacional de Pesquisa em Design, 2007. p. 1-8.

GRAGNATO, Luciana. **O desenho no design de moda**. 2008. 86 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2008. Disponível em:  
<<http://www.anhembi.br/mestradosdesign/pdfs/luciana.pdf>>. Acesso em: 12 nov. 2010.

JONES, Sue Jenkyn. **Fashion design**: manual do estilista. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.

HATADANI, Paula da Silva. **Diretrizes para o ensino do desenho de moda: um estudo de caso na cidade de Londrina e região**. 2011. 136 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2011. Disponível em:  
<<http://hdl.handle.net/11449/96260>>.

LEITE, Adriana Sampaio; VELLOSO, Marta Delgado. **Desenho técnico de roupa feminina**. Rio de Janeiro: Ed. Senac Nacional, 2004.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010. 300 p.

MONTEMEZZO, Maria Celeste de Fátima Sanches. **Diretrizes metodológicas para o projeto de produtos de moda no âmbito acadêmico**. 2003. 97f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2003.

MORRIS, Bethan. **Fashion Illustrator**: manual do ilustrador de moda. São Paulo: Cosac Naify, 2006. 208 p.

RIEGELMAN, Nancy. **9 heads**: A Guide to Drawing Fashion. 3. ed. Los Angeles: Nine HeadsMedia, 2006a.

RIEGELMAN, Nancy. **Colors for modern fashion**: drawing fashion with colored markers. Los Angeles: Calif, 2006b.

SUONO, Celso Tetsuro. **O Desenho Técnico do Vestuário sob a Ótica do Profissional da Área de Modelagem**. 2007. 137 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2007.

WATANABE, Naoki. **Contemporary Fashion Illustration Techniques**. Massachusetts: Rockport Publishers, 2009.