



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS LETRAS E ARTES - CCHLA  
DEPARTAMENTO DE ARTES - DEART  
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES – PROFARTES - UFRN**

**PAULO HONÓRIO DA COSTA FONSECA**

**MORFOLOGIAS DA MODA: ENSAIOS ANALÍTICOS DO ESTILO GRÁFICO DA  
FIGURA DE MODA E POSSÍVEIS CONTRIBUIÇÕES AO ENSINO DE ARTES**

**NATAL - RN  
2018**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS LETRAS E ARTES - CCHLA  
DEPARTAMENTO DE ARTES - DEART  
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES – PROFARTES- UFRN

PAULO HONÓRIO DA COSTA FONSECA

Morfologias da moda:  
Ensaios analíticos do estilo gráfico da figura de moda  
e possíveis contribuições ao ensino de artes

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Artes - PROFARTES  
Linha de Pesquisa/Atuação: Processo de Ensino, Aprendizagem e Criação em Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte como requisito para a obtenção do título de Mestre em Ensino de Artes.  
Área de Concentração: Processo de Ensino, Aprendizagem e Criação em Artes.  
Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Nara Graça Salles

NATAL – RN

2018

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN  
Sistema de Bibliotecas - SISBI  
Catalogação de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Setorial do Departamento de Artes - DEART

Fonseca, Paulo Honório da Costa.

Morfologias da Moda: ensaios analíticos do estilo gráfico  
da figura de moda e possíveis contribuições ao ensino de artes  
/ Paulo Honório da Costa Fonseca. - 2018.  
178 f.: il.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande  
do Norte. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Mestrado  
Profissional em Artes, Natal, 2018.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Nara Graça Salles.

1. Ensino de moda nas artes visuais. 2. Expressão gráfica  
em moda. 3. Estilo. 4. Ilustração em moda. I. Salles, Nara  
Graça. II. Título.

RN/UF/BS-DEART

CDU 391

Elaborado por Paulo Honório da Costa Fonseca - CRB-X

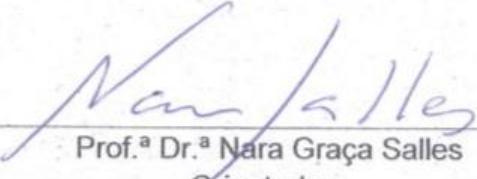
# PAULO HONÓRIO DA COSTA FONSECA

## **Morfologias da moda: Ensaios analíticos do estilo gráfico da figura de moda e possíveis contribuições ao ensino de artes**

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Ensino de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Artes.

Aprovada em: 17/12/2018

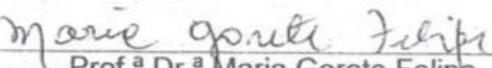
### BANCA EXAMINADORA

  
Prof.ª Dr.ª Nara Graça Salles

Orientadora  
Universidade Federal de Pelotas

  
Prof. Dr. Marcos Alberto Andruchak

Examinador Interno  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

  
Prof.ª Dr.ª Maria Gorete Felipe

Examinadora Externa ao Programa  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

2018

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho a pessoas muito especiais:

A meus avós:  
Honório Onofre da Fonseca  
Sebastiana Maria da Fonseca e  
Paulo Rodrigues da Costa  
Ricardina Ribeiro da Costa  
(in memória)

A meus Pais:  
Manuel Dioclécio da Fonseca  
Ribete Ribeiro da Costa Fonseca

A meus irmãos:  
Manuela Carla da Costa Fonseca e Fé  
Moisés César da Costa Fonseca

Meus amigos:  
Wydemberg José de Araújo  
Lidia Lopes de Lima

## AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Certamente estes parágrafos não irão atender a todas as pessoas que fizeram parte dessa importante fase de minha vida. Portanto, desde já peço desculpas àquelas que não estão presentes entre essas palavras, mas elas podem estar certas que fazem parte do meu pensamento e de minha gratidão.

Agradeço a minha orientadora Profª. Drª. Nara Graça Salles, pela sabedoria com que me guiou nesta trajetória.

Aos meus colegas de sala.

A Secretaria do Curso, pela cooperação.

Gostaria de deixar registrado também, o meu reconhecimento a todos os meus professores, pois acredito que sem o apoio deles seria muito difícil vencer esse desafio.

Ao ser invisível, mas presente que permitiu eu chegar até aqui, por ser essencial em minha vida, autor de minha existência e sabedor do meu destino, meu guia, socorro presente na hora de angústia.

A meu pai Manuel Dioclécio da Fonseca, minha mãe Ribete Ribeiro da Costa Fonseca e aos meus irmãos Manuela e Moisés.

A toda minha família que, com muito carinho e apoio, não mediram esforços para que eu chegassem até esta etapa de minha vida.

Aos meus avós paternos e maternos, *"In Memoriam"*, pela existência de meus pais, pois sem eles este trabalho e muitos dos meus sonhos não se realizariam.

Ao Curso do Mestrado Profissionalizante em Artes (PROFARTES) UDESC/UFRN, e às pessoas com quem convivi nesses espaços ao longo desses anos. A experiência de uma produção compartilhada na comunhão com amigos nesses espaços foram a melhor experiência de minha formação acadêmica.

Enfim, a todos os que por algum motivo contribuíram para a realização desta pesquisa.

No futuro, quando o conceito de beleza tiver sido endireitado à força, assim como tudo o mais que essa humanidade torceu em sua cegueira espiritual, a Terra voltará a ser habitada unicamente por seres humanos belos, na mais completa acepção deste termo. A vida inteira voltará a ser bela, será tão maravilhosa e linda como já fora no início. E como deveria ter permanecido.

(PUCCINEL, Roberto C. Jr, 1997)

## RESUMO

A dissertação objetiva investigar a presença do estilo visual no desenho e na ilustração do estudante e do profissional que trabalha ou trabalhará diretamente com a expressão gráfica da figura humana aplicada a moda e as formas que esses conteúdos são abordados nos diferentes níveis do ensino de arte. A necessidade de se catalogar o mundo como autêntico veículo de conhecimento da verdade, é uma característica inerente à própria capacidade de raciocínio. Mesmo por trás do estudo de matérias tão subjetivas como a história, a estética e a teoria das artes, o pensamento lógico-analítico se faz necessário para o desenvolvimento e melhor entendimento de seus conteúdos específicos. Através da análise e da comparação das diferentes categorias, correntes ou escolas de estilos básicos, torna-se possível um melhor entendimento dos múltiplos perfis, neles encontrados, mesmo que estes aparentemente soem por vezes com uma certa incoerência, pois dependem das influências externas individuais e peculiares de cada um, bem como os meios utilizados. Nas artes visuais, o estilo é a síntese última de todas as forças e fatores, a unificação, a integração de numerosas decisões e graus. No primeiro nível, está a eleição do meio e a influência deste meio sobre a forma e o conteúdo. Temos depois o propósito, a razão pela qual algo foi feito: para a sobrevivência, para a comunicação ou para a expressão pessoal. A realização atual apresenta uma série de opções: a busca de decisões compostivas mediante a eleição de elementos e o reconhecimento do caráter elementar; a manipulação dos elementos através da eleição de técnicas apropriadas. O resultado final é uma expressão individual, muito embora em algumas vezes se apresente como coletiva; dirigida por todos à maior parte dos fatores mencionados, mas incluída principal e profundamente pelo que está ocorrendo no entorno social, físico, político e psicológico, espaços que são cruciais para tudo que fazemos ou expressamos visualmente. Investigo qual é a influência perceptiva das forças exteriores sobre a realização de qualquer classe de objetos visuais e sobre a expressão de ideias. Assim sendo deve-se levar em conta as condições fisiológicas e as condições sociais, e ainda a conduta de grupo; pois estes aspectos também exercem uma enorme influência sobre a percepção e a expressão. A política, a economia, o meio ambiente e os esquemas sociais criam, juntos uma psicologia de grupo. Estas mesmas forças, que dão lugar a linguagens individuais no uso verbal, se combinam no modo visual para criar um estilo comum de expressão. Seguindo esses conceitos, propomos uma maneira de classificação do estilo visual da figura para a moda, não enfatizando a grafia no estilo da roupa em si, mas sem desprezá-la, já que a mesma está inserida dentro da trilogia moda-estilo-arte e suas formas distintas de apresentação; fazendo parte do reflexo de seu tempo e de sua sociedade, bem como o estilo visual aplicado à figura de moda e os fins aos quais ela se destina, e não ao projeto ou design, dentro das diferentes profissões que requerem seu uso. Enfoco neste estudo aspectos da expressão gráfica na moda e sua presença e uso no ensino da moda nos diferentes níveis da educação, através das artes visuais, verificando os meios (secos ou líquidos), a saber desenho ou pintura, pelo uso das ferramentas que se utilizam para tal, variados materiais, incluindo os naturais/locais em técnicas mistas. Riscadores, recortados, construídos, colados ou virtuais também como itens relevantes.

**Palavras-chave:** Ensino de Moda nas Artes Visuais. Expressão Gráfica em Moda. Estilo. Ilustração em Moda.

## ABSTRACT

The dissertation aims to investigate the presence of visual style in the drawing and illustration of the student and the professional who works or will work directly with the graphic expression of the human figure applied to fashion and the forms that these contents are approached in the different levels of art teaching. The need to catalog the world as an authentic vehicle for the knowledge of truth is an inherent characteristic of one's own reasoning ability. Even behind the study of such subjective subjects as history, aesthetics and the theory of the arts, logical-analytical thinking is necessary for the development and better understanding of its specific contents. By analyzing and comparing the different categories, chains or schools of basic styles, a better understanding of the multiple profiles found in them is possible, even if they seem to sometimes seem to be incoherent, since they depend on individual external influences and peculiar to each one, as well as the means used. In the visual arts, style is the ultimate synthesis of all forces and factors, unification, integration of numerous decisions and degrees. At the first level is the election of the medium and the influence of this medium on form and content. We then have the purpose, the reason why something was done: for survival, for communication, or for personal expression. The present realization presents / displays a series of options: the search of compositive decisions by means of the election of elements and the recognition of the elementary character; the manipulation of the elements through the election of appropriate techniques. The end result is an individual expression, even though it sometimes appears as collective; directed by most of the above mentioned factors, but mainly and deeply embedded by what is occurring in the social, physical, political and psychological environment, spaces that are crucial to everything we do or express visually. I investigate the perceptive influence of external forces on the realization of any class of visual objects and on the expression of ideas. Thus, one must take into account physiological conditions and social conditions, as well as group behavior; because these aspects also have an enormous influence on perception and expression. Politics, economics, the environment, and social schemas together create a group psychology. These same forces, which give rise to individual languages in verbal use, combine in visual mode to create a common style of expression. Following these concepts, we propose a way of classifying the visual style of the figure for fashion, not emphasizing the spelling in the style of the clothing itself, but without despising it, since it is inserted within the trilogy fashion-style-art and their different forms of presentation; being part of the reflection of his time and his society, as well as the visual style applied to the fashion figure and the purposes for which it is intended, and not to the design or design, within the different professions that require its use. I focus on aspects of graphic expression in fashion and its presence and use in the teaching of fashion in the different levels of education, through the visual arts, checking the means (dry or liquid), namely drawing or painting, using the tools that are used for this, varied materials, including the natural / local in mixed techniques. Scribes, cut out, built, pasted or virtual also as relevant items.

**Palavras-chave:** Fashion Teaching in the Visual Arts. Graphic Expression in Fashion. Style. Fashion Illustration.

## LISTA DE IMAGENS

Imagen nº 01 - a e b - A importância do estilo no desenho de moda.....	17
Imagen nº 02 - Iluminura Medieval.....	27
Imagen nº 03 - Pintura Renascentista.....	27
Imagen nº 04 - Estilo Rococó.....	28
Imagen nº 05 - Estilo Realista Impressionista.....	28
Imagen nº 06 - Primeiros Registros de Ilustração de Moda.....	35
Imagen nº 07 a e b - Exemplos de Desenhos de Moda usados como ilustração.	38
Imagen nº 08 - a e b - Exemplos de Ilustrações de Moda.....	40
Imagen nº 09 - Cânone Vitruviano com alterações.....	46
Imagen nº 10 - Cânone segundo de Albrecht Dürer .....	46
Imagen nº 11 - Cânone de Paul Richer .....	45
Imagen nº 12 - a e b - Twiggy, inspiração na ingenuidade.....	50
Imagen nº 13 - Ilustração de Gladys Perint Palmer .....	52
Imagen nº 14 - Ilustração de Izak Zenou .....	52
Imagen nº 15 - Cânones estilizados .....	53
Imagen nº 16 - Cânones segundo Loomis .....	55
Imagen nº 17 - Ilustração de Rene Gruau.....	56
Imagen nº 18 - Ilustração de Jordi Labanda.....	56
Imagen nº 19 - Cânones Corpóreos Segundo Borelli .....	57
Imagen nº 20 - Cânones Corpóreos Segundo Roig.....	57
Imagen nº 21 - Variações Estilísticas do Cânone para Moda.....	58
Imagen nº 22 - Comparação entre Estilos.....	63
Imagen nº 23 - Estilos de figuras de Moda segundo Borelli.....	67
Imagen nº 24 - Agrupamento das divisão do Estilo segundo Dondis.....	68
Imagen nº 25 - Harmonização das Ambiências na ilustração.....	79
Imagen nº 26 - Análise Gráfico-Visual da Figura de Moda.....	88
Imagen nº 27 - a e b - Estilo Art Déco e Melindrosa .....	92
Imagen nº 28 - a e b - Estilo Glamoroso e Sofisticado .....	93
Imagen nº 29 - a e b - Estilo Luxuoso e Jovial .....	95
Imagen nº 30 - a e b - Estilo Glam e Minimalista .....	97
Imagen nº 31 - a e b - Estilo Glamoroso e Sofisticado .....	98
Imagen nº 32 - Estudo dos Sólidos.....	99

Imagen nº 33 - Estudo da Figura através dos Sólidos.....	99
Imagen nº 34 - Estudo do Equilíbrio da Figura de Moda.....	100
Imagen nº 35 - a e b - Adaptação da Figura ao Estilo.....	103
Imagen nº 36 - Diferentes Biótipos da Figura humana.....	104
Imagen nº 37 - a e b - Estilo Naturalista ou Clássico.....	106
Imagen nº 38 - a e b - Estilo Psicológico ou Expressionista.....	107
Imagen nº 39 - a e b - Estilo Sintético ou Primitivo .....	108
Imagen nº 40 - a e b - Estilo Decorativo ou Ornamental .....	109
Imagen nº 41 - a e b - Estilo Utilitário ou Funcional .....	110
Imagen nº 42 - Pinturas Rupestres.....	112
Imagen nº 43 - O desenho como instrumento de Conhecimento .....	113
Imagen nº 44 - O desenho como Signo Gráfico .....	114
Imagen nº 45 - Formas de Construção do Corpo Humano.....	118
Imagen nº 46 - Projeto sua Cara, seu Estilo.....	127
Imagen nº 47 - Visita ao Museu e Galeria de Arte.....	130
Imagen nº 48 - Alunos Fazendo autorretrato com uso de espelhos.....	130
Imagen nº 49 - Alunos Apresentando seus Desenhos.....	130
Imagen nº 50 - Folder e ilustrações de Vicente Vitoriano.....	131
Imagen nº 51 - Alunos pintando e ilustrando seus desenhos.....	132
Imagen nº 52 - Resultado Comparativo dos autorretratos e ilustrações.....	133
Imagen nº 53 - Folder Curso de Extensão em Desenho de Moda.....	144
Imagen nº 54 - Registros de si mesmos (autorretrato).....	145
Imagen nº 55 - Registro de Estilo, Desenho e Figurino (1) .....	146
Imagen nº 56 - Registro de Estilo, Desenho e Figurino (2) .....	167
Imagen nº 57 - Comparativo de ilustrações que evidenciam um significativo desenvolvimento plástico.....	148
Imagen nº 58 - Desenhos tendendo a representação realista de modelo da figura estereotipada.....	149
Imagen nº 59 - Ilustrações caracterizadas pela repetição de modelo da figura estereotipada.....	150
Imagen nº 60 - Comparação entre ilustrações com evidente melhoria estética e expressiva do traço.....	151
Imagen nº 61 - Exemplo de simplificação da figura, expressividade com mínimos recursos ornamentais.....	152

Imagen nº 62 - Ilustração recente se destaca pela singularidade da posição da figura, uso de elementos narrativos e da cor.....	153
Imagen nº 63 - Retratos apresentam aspectos quase idênticos, tais como posição das pernas, dos braços, acessórios e movimento das poses.....	154
Imagen nº 64 - Expansão incontestável da figura mais recente sugerindo ampliação do domínio subjetivo.....	155
Imagen nº 65 - A contração de movimentos da figura recente também transmitindo contenção sentimental.....	156
Imagen nº 66 - Apesar da ausência da cor, os tons de cinza produzidos pelo grafite imprimem textura e volume tanto a figura quanto ao figurino.....	158
Imagen nº 67 - Repetição de figurinos designadamente femininos.....	159
Imagen nº 68 - Estilo Primitivo comparado a classificação de Borrelli.....	168
Imagen nº 69 - Estilo Expressionista comparado a classificação de Borrelli.....	169
Imagen nº 70 - Estilo Clássico comparado a classificação de Borrelli.....	170
Imagen nº 71 - Estilo Ornamental comparado a classificação de Borrelli.....	171
Imagen nº 72 - Estilo Funcional comparado a classificação de Borrelli.....	172

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	13
<b>I: HISTÓRIA E PROFISSÕES DA EXPRESSÃO GRÁFICA EM MODA</b>	23
<b>1 - ARTE-MODA-ESTILO</b>	25
1.1 - OBJETO DE ARTE X OBJETO DE MODA	26
1.2 - A MODA NA ARTE	26
1.3 - A ARTE NA MODA	29
1.4 - A MODA ARTE	29
<b>2 - PROFISSÕES DA EXPRESSÃO GRÁFICA EM MODA</b>	31
2.1 - DESENHISTA DE MODA	31
2.2 - ESTILISTA	32
2.3 - FIGURINISTA	32
2.4 - ILUSTRADOR DE MODA	32
2.5 - DESIGNER DE MODA	33
<b>3 - HISTÓRICO DO DESENHO DE MODA</b>	35
3.1 - O DESENHO COMO PROFISSÃO EM MODA	37
3.2 - A ILUSTRAÇÃO COMO PROFISSÃO EM MODA	39
<b>4 - A FIGURA HUMANA ATRAVÉS DOS TEMPOS</b>	41
4.1 - OS CÂNONES	44
4.2 - O CÂNONE PARA A MODA	47
4.3 - O ESTILO DO CÂNONE NA MODA E ÀS MUDANÇAS NO TEMPO	56
<b>II: NORMAS E ESTILOS DA EXPRESSÃO GRÁFICA EM MODA</b>	59
<b>2. ABORDAGEM TEÓRICA DO ESTILO</b>	60
2.1 - DEFINIÇÕES DE ESTILO	61
2.2 - ETIMOLOGIA DO TERMO ESTILO	62
2.3 - CLASSIFICAÇÃO SISTÊMICA DOS ESTILOS	65
<b>2.3.1 - Estilos Históricos</b>	68
2.4 - ESTILOS PROPRIAMENTE ARTÍSTICOS (DA EXPRESSÃO)	69
<b>2.4.1 - Estilo Clássico e Não clássico</b>	69
<b>2.4.2 - Estilos Psicológicos</b>	79
2.5 - ESTILOS PRÉ-ARTÍSTICOS (DO PORTADOR DA EXPRESSÃO)	80
2.6 - O ESTILO NA MODA	82
2.7 - O ESTILO COMO EXPRESSÃO GRÁFICA NA MODA	86
2.8 - ANALISE DO ESTILO NA FIGURA DE MODA	87
<b>2.8.1 - Considerações Gerais sobre o Desenho da Figura Humana</b>	88
<b>2.8.2 - Uma Análise Estilística da Ilustração de Moda Através do Século XX</b>	90
2.9 - A CONSTRUÇÃO DA FIGURA HUMANA PARA A MODA	99
<b>2.9.1 - Adaptação da Figura Humana para a Moda</b>	101
<b>2.9.2 - Biótipos na Ilustração de Moda</b>	104
2.10 - ESTILOS NA ILUSTRAÇÃO DA FIGURA DE MODA	105
<b>2.10.1 - Estilo Naturalista (Clássico)</b>	106
<b>2.10.2 - Estilo Psicológico (Expressionista)</b>	107
<b>2.10.3 - Estilo Sintético (Primitivo)</b>	108
<b>2.10.4 - Estilo Decorativo (Ornamental)</b>	109
<b>2.10.5 - Estilo Utilitário (Funcional)</b>	110

<b>III: A EXPRESSÃO GRÁFICA EM MODA, NO ENSINO DA ARTE E NA PRÁTICA DE ENSINO.....</b>	<b>111</b>
<b>3 - O QUE É EXPRESSÃO GRÁFICA? .....</b>	<b>112</b>
3.1 - EXPRESSÃO GRÁFICA E CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO.....	115
3.2 - EXPRESSÃO GRÁFICA E ENSINO.....	117
3.2.1 - A Figura Humana nas Aulas de Artes.....	119
3.2.2 - O Por que trabalhar com a figura nas aulas de arte?.....	122
3.2.3 - O Projeto sua Cara, seu Estilo.....	124
3.2.4 - Avaliação das Aprendizagens.....	127
3.2.5 - Compreensão Analítica da Pesquisa.....	131
3.2.6 - Resultados e Discussão .....	134
3.3 - EDUCAÇÃO E EXPERIÊNCIA ESTÉTICA NO ENSINO MÉDIO.....	136
3.3.1 - O Desenho de Moda em Aulas de Arte do Ensino Médio.....	142
3.3.2 - A Figura Humana em Aulas de Desenho de Moda.....	143
3.4 - MODA EM GRADUAÇÃO: PERSPECTIVAS NO ENSINO SUPERIOR.....	161
3.4.1 - A Expressão Gráfica para Moda em Cursos do Ensino Superior.....	165
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>174</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>179</b>

## INTRODUÇÃO

Esta dissertação é resultado de minhas inquietações oriundas de um cotidiano de trabalho como professor de Desenho em disciplinas de Artes, para cursos de Artes Visuais e *Design* de Moda, ligados ao ensino-aprendizagem tradicional, profissionalizante, técnico e tecnológico na construção de uma figura humana, na cidade de Natal/RN, e que têm provocado reflexões acerca de outras possibilidades de trabalho, onde os alunos e alunas oriundos dos cursos de ensino fundamental e médio principalmente de escolas públicas, pudessem também ter acesso a esses conteúdos no sentido de como desenvolver um estilo e uma estética particular, utilizando-se de forma artística esses mesmos temas como conteúdos abordados em aulas de arte.

Você tem estilo no desenho? Ao questionar isso em uma sala de aula, quantos diriam que sim? Quantos de nós já pensou em ser desenhista, ilustrador, figurinista, *designer*? Essa foi a pergunta que um dia me fiz: Será que um dia eu posso ser desenhista ou ilustrador em moda? E desse dia em diante essa foi minha inquietante jornada. Pesquisar e escrever sobre estilo na expressão gráfica.

A partir dessas perguntas iniciais, me deparei com o conceito de estilo, muito citado quando referente ao estudo da moda, com isso despertou-me a curiosidade de como aplicar esse conceito na expressão gráfica em moda, prospectando através disso uma catalogação pelas leituras e estudos de observação uma análise sistemática do estilo nesta área.

Nesse contexto, essa dissertação foi delineada a partir de observações realizadas durante algumas atividades práticas propostas por mim, em sala de aula, durante cursos e disciplinas de Desenho e Ilustração de Moda, por mim ministrados ao longo da minha carreira acadêmica e profissional. Atividades que acabam proporcionando uma construção criativa de desenvolvimento de processos e produtos e que podem ser de forma simples, aplicadas em outras dinâmicas de trabalho, fora do universo escolar.

O conceito de estilo tem origem no termo latim *stilus* que, por sua vez, deriva do idioma grego. A palavra pode ser utilizada em diversos âmbitos; por exemplo, faz referência ao desenho, à forma ou ao aspecto de algo. Outro uso habitual diz respeito ao gosto, à elegância ou à distinção de uma pessoa ou coisa.

Estilo pode incluir moda, design, formato, ou aparência, incluindo por exemplo: Vestuário, Artes: dispositivos visuais, características tópicas e outras características que unificam ou distinguem o trabalho de certos artistas; cunho distintivo, Gênero musical: em música, *Cascading Style Sheets*<sup>1</sup>: estilos para páginas da Internet, Gênero literário: em literatura, Figuras de linguagem: em linguística.

Estilo é um conceito da história da arte de significado amplo e muitas vezes vago. Em geral indica um grupo de características mais ou menos constantes e definidas que permitem a identificação da arte produzida em um período histórico dado (estilo medieval, por exemplo), em uma região (o estilo francês), por um grupo de artistas (estilo dos Itinerantes), de um único artista (o estilo de Michelangelo) ou de uma fase em sua carreira (as três fases de Beethoven) de uma corrente estética (estilo neoclássico), e permitem relacionar uma obra à sua origem. A análise estilística pode ser capaz de definir a autoria ou a origem geográfica ou cronológica de um objeto quando outra identificação não é disponível, como uma assinatura, uma datação ou uma descrição literária ligando o objeto a um autor, local ou contexto histórico.

A palavra *stilus*, deriva de um instrumento de metal pontiagudo usado para escrever ou desenhar. Com o tempo passou a designar uma maneira especial de fazer qualquer coisa. O tema do estilo foi estudado por Alois Riegl<sup>2</sup>, afirmando que cada época tem o seu próprio estilo, em suas palavras, uma vontade artística ou formativa (*Kunstwollen*)<sup>3</sup> que auxilia na determinação de desenvolvimentos estéticos regionais e cronológicos. Com seus trabalhos Riegl se opôs à ideia de que a história da arte é uma contínua sucessão de períodos de apogeu e declínio, dando um caráter particular para cada fase, tornadas assim de igual valor inerente. Continuando o trabalho de Riegl, Heinrich Wölfflin identificou cinco traços especiais encontrados com uma expressão oposta respectivamente no Renascimento e no Barroco. Até então desprezado como uma fase de decadência do Renascimento, o Barroco, através da valorização do seu estilo peculiar, iniciou a ser recuperado pela crítica de arte. Outro autor que se deteve na análise do estilo foi Gottfried Semper<sup>4</sup>, associando aspectos de forma com aspectos de técnica. No século XX diversos

<sup>1</sup> *Cascading Style Sheets* (CSS) mecanismo para adicionar estilo (cores, fontes, espaçamento, etc.) a um documento web.

<sup>2</sup> Historiador da arte pertencente à Escola de Viena de História da Arte. (1858 - 1905).

<sup>3</sup> Conceito (que, em alemão, significa literalmente "vontade da arte") criado pelo historiador da arte Alois Riegl.

<sup>4</sup> Arquiteto alemão do Século XIX. (1803 - 1879) Expoente da repercussão positivista sobre a concepção da arte e de sua evolução histórica.

historiadores passaram a associar estilos específicos a determinadas estruturas sociais e econômicas, mas não se chegou a se formar uma teoria consistente, e desde então o conceito de estilo foi preferencialmente substituído pelo de poética. Após a emergência do Pós-Modernismo o conceito vem recebendo nova atenção como um elemento importante na compreensão da obra de arte.

Nas diversas épocas e culturas os estilos variam. Os enfoques seletivos ocorrem sempre de acordo com valores vigentes. Não são valores eternos. O que vem a ser considerado importante em um momento, talvez não seja mais na geração seguinte. Além disso, os enfoques variam de acordo com a personalidade do artista, nos contextos culturais onde já é possível a expressão da individualidade e possivelmente ao longo do tempo nas formas de maturidade de seu desenvolvimento artístico. Todavia, na multiplicidade de enfoques possíveis, podemos distinguir duas atitudes básicas. Elas representam modos de vivenciar, ou seja, maneiras diversas de se encarar e elaborar a experiência do viver. Como se fossem correntes submarinas moldando o curso das águas, as grandes correntes estilísticas. De acordo com Gombrich:

O Classicismo e o Não-Classicismo, são as representações mais sucintas de uma série de outros estilos que caracterizam essencialmente os diversos estilos históricos que temos conhecimento, assim como os estilos individuais dos artistas". Tais correntes não se excluem mutuamente. Por vezes se interpenetram no estilo da época ou na obra de um artista. (GOMBRICH, 1990, p.108).

Mesmo assim, essas correntes gerais representam atitudes suficientemente distintas para as podermos reconhecer, dentro das formas sempre novas de cada estilo cultural ou individual, identificando um particular enfoque seletivo, sobretudo na acentuação dos aspectos significativos que determinam o conteúdo expressivo da obra.

Dondis considera que dar nome a um estilo ou a uma escola de expressão visual é uma grande conveniência histórica para facilitar a identificação de referência. (DONDIS 2003, p. 163)

Os resultados da pesquisa realizada por Borrelli, sugerem que as ilustrações de moda atualmente, sejam divididas estilisticamente em três categorias levando-se em consideração o estilo e a influência dos meios, propondo que as mesmas se

apresentem como: Sensualistas, *Gamines* ou Sofisticados e Tecnocratas. (BORRELLI, 2000, p.08)

Outros autores sugerem uma classificação estilística das ilustrações gráficas em projetos ligados a moda afirmando que na ilustração de moda existem diferentes modalidades e tendências, que dependem sobretudo da intenção gráfica que o projeto irá enfocar. “Devendo se aprender a escolher o estilo de ilustração mais apropriado para assegurar-se de que o trabalho será apresentado da melhor maneira possível”. (FERNANDES e ROIG, 2007, p. 130 -131)

O reconhecimento instantâneo do estilo é importante para que os expectadores visualizem na presença do traço a corrente estilística e a influência cultural de acordo com as profissões que lidam com a expressão gráfica na moda.

Na escola esse assunto é pouco explorado pelos professores e raramente abordado em livros didáticos, sendo que o tema desperta muito interesse e curiosidade por parte dos alunos, principalmente do ensino fundamental.

Drudi complementa o conceito de estilização dando-nos métodos que a facilitam sua identificação, e acrescenta ainda alguns fatores que podem ser considerados como erro ao se efetuar a interpretação pessoal da figura humana aplicada à moda, citando que o profissional que trabalha na área de criação na moda, como por exemplo os designers, não necessariamente tem que saber desenhar bem para poder expressar sua idéia. (DRUDI, 2002, p.108)

No entanto, no segmento da ilustração especificamente, o estilo e o traço pessoal são usados para atrair a atenção do consumidor e comunicar benefícios a produtos diretamente veiculados na mídia e, é fator de vantagem competitiva. Como Robert Clyde Anderson diz sobre seu trabalho em Borrelli: “Eu espero passar um pouco minha própria atitude para este mundo da moda e do estilo”. (BORRELLI, 2000, p.08)

De acordo com sugestão de Correia, “a expressão gráfica na moda pode ser também considerada como uma identificadora do estilo”. (CORREIA,1973, p. 124).

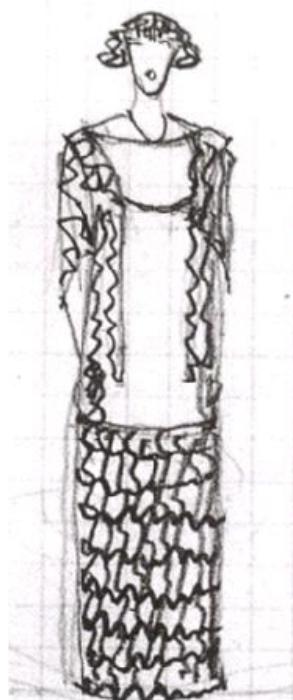
O estilo e a marca ajudam as empresas a se comunicarem com os consumidores a estabelecerem identificação, confiança e um estilo próprio é reconhecível imediatamente, à medida que os produtos se movimentam na cadeia de valor. Especialmente as ilustrações adicionam um valor que ajuda a esses profissionais a diferenciar produtos e a aumentar o valor da marca entre os consumidores finais, além de consolidarem seus estilos.

Um artigo publicado na revista Design Gráfico sobre o segmento da ilustração feito pela Meire Marin Hernandes<sup>5</sup> no segundo semestre de 2004 indicava intenção de investimentos no Brasil de aproximadamente um bilhão de reais até 2010. A receita total dos fabricantes desse segmento saltou de 1,52 bilhão para 1,95 bilhão de reais no mesmo período. Esses dados evidenciam a preocupação das empresas com a campanha e, consequentemente, com suas ilustrações, dando ênfase aos seus produtos de moda.

Surge como campo de pesquisa o projeto visual gráfico em moda, onde o uso da ilustração de moda, se destina a determinar e desenvolver certas funções e habilidades que a futura campanha deverá possuir. No conjunto ilustração e desenho, enfoca-se a presença do estilo, que, além de fornecer detalhes básicos direcionado a um público específico como o de moda, caracterizando a personalidade, de acordo com regulamentações governamentais, possui a função de despertar a atenção e o desejo de compra do consumidor, tornando-se, muitas vezes, o sinônimo da marca. Pode-se perceber o potencial das ilustrações comparando-se as imagens 1(a) e (b).

**Imagen 1 (a) e 1 (b) - A importância do estilo no desenho de moda.**

Imagen 1 a - Desenho de Gustav Klimt



**Fonte:** BRAND (2000 p. 40)

Imagen 1 b - Ilustração de Thierry Perez



**Fonte:** DRAKE (1997 p. 116)

<sup>5</sup> Ex redatora de informativo sobre ações do Governo do Estado de São Paulo e coordenadora de redação da Revista Design Gráfico.

O desenvolvimento do estilo vai além da criação. O profissional, além de possuir as habilidades de um artista, precisa dominar as tecnologias computacionais e manter-se atualizado sobre os novos softwares, para aprimorar os aspectos artístico-estéticos dos desenhos e ilustrações de moda.

As recentes inovações tecnológicas que permeiam o campo do *design* gráfico têm provocado uma série de transformações tanto nas rotinas de trabalho, que envolvem a práxis profissional, como nos diferentes produtos gráficos gerados. Nesse contexto é que a computação gráfica pode contribuir de uma forma harmônica na criação visual dos desenhos e ilustrações de moda.

Define-se computação gráfica como a área que estuda e desenvolve conceitos, métodos e técnicas computacionais voltados para a produção, numa perspectiva estética, de objetos visuais e/ou auditivos. Essa verdadeira novidade social da criação artística moderna, disponibilizada dinamicamente pela fusão computação gráfica, desponta como meio para a criação de desenhos e ilustrações e desafia o artista gráfico no sentido de buscar a harmonia estética e a melhor relação informação/reconhecimento/atuação.

Os diversos processos e práticas do desenho na moda apresentam extrema importância para a indústria da moda, de confecção do vestuário, bem como áreas afins<sup>6</sup> a estas. O desenho age como instrumento de trabalho, pois contribui com a linguagem da criação e definição de identidade de moda, acelera o tempo despendido ao processo criativo e produtivo de cada etapa do desenvolvimento de produto e norteia o caminho percorrido até a materialização do mesmo.

Desde os primeiros períodos da história, utilizou-se de desenhos para comunicar-se. É importante ressaltar que, a linguagem de expressão proporcionada pelos desenhos adequa-se ao seu tempo, acompanha a evolução dos seres humanos e chega atualmente à tecnologia, que está intrinsecamente incorporada à contemporaneidade humana.

Neste contexto, ao demonstrar os diferentes estilos e tipos do desenho dentro das áreas ligadas a moda, empregados essa indústria, pode-se esclarecer como este desenho pode trazer benefícios ao desenvolvimento do produto ou conceito, proporcionado pela sua utilização e aplicabilidades, como ferramenta que

---

<sup>6</sup> Segundo Doris Treptow a moda se divide em três grandes áreas funcionais, a saber (Criação, Comunicação e Negócios) essas áreas se subdividem, e nelas estão inseridas as profissões da área gráfica abordadas nesse trabalho.

aprimora o processo criativo, porque pode simular em sua pré-visualização, combinações de cores, estampas e peças prontas, assim contribui para diminuir o tempo de criação e proporcionar a rápida finalização do produto de moda a ser comercializado.

O objetivo desta pesquisa é propor um roteiro qualitativo que oriente o profissional que trabalha com a expressão gráfica da figura humana em moda, estabelecendo uma classificação sobre as características dos desenhos que devem ser catalogados para sistematizar o estilo, sob o ponto de vista da estética. Investigo e proponho possibilidades de aplicação deste tema como conteúdo na sala de aula.

Os problemas fundamentais desta dissertação estão situados em: 1 – Maneiras de avaliar e classificar sistematicamente as características visuais dos desenhos e das ilustrações feitos para a moda; 2 – Investigação sobre a seguinte questão: A partir do cânnone utilizado para o desenho da figura humana é possível existir a possibilidade de identificar um desenho que se utiliza de um cânnone para moda, já que este não é fixo e que é levando em consideração o estilo individual e ainda, será que os erros são levados em conta e considerados estilos. 3 - Como podemos aplicar estas questões no ensino.

Segundo Salomon (1973, p 56), problemas relevantes para a ciência são aqueles que têm relevância operativa, contemporânea e humana. Um problema tem relevância operativa quando sua solução implica a geração de novos conhecimentos; a relevância contemporânea se refere à atualização e à novidade; e a relevância humana requer que a solução tenha utilidade para a humanidade.

O quadro 1 descreve o problema abordado, contemplando os pontos propostos por Salomon.

**Quadro 1 – Áreas de Relevância e Argumentação**

Relevância	Argumentação
Operativa	Uma melhor compreensão de como o aspecto visual dos estilos de desenhos e ilustrações tem evoluído e a contribuição da computação gráfica pode disponibilizar um conhecimento que subsidia uma criação harmônica visual dos estilos de desenho da figura de moda.
Contemporânea	A dimensão visual dos produtos no processo de desenvolvimento tem se destacado como fator de competitividade. As empresas que querem competir no mercado globalizado, característica da contemporaneidade, agregam em sua estratégia de marketing, muitas vezes a preocupação de comunicação de seus produtos a seus clientes por meio de desenhos de modelos ou ilustrações. A “consolidação de um estilo” através da expressão gráfica destaca-se como oportunidade de agregar valor para essa comunicação, preocupando-se sempre com o nome do produto, da marca ao logotipo,

	<p>com as características do público alvo, e com as características estético-sociais deste. Figura e forma estão incluídas na definição, porém são com frequência ditadas pelos processos de produção ou pela própria marca do produto. Quaisquer esforços para a otimização dos desenhos podem propiciar melhores produtos e, consequentemente, melhores condições de vida à sociedade.</p> <p>Os produtos reproduzem parte da cultura da organização, logo, as melhorias na parte visual dos desenhos de moda utilizados em campanhas publicitárias, projetos de coleções ou até mesmo em rótulos e embalagens podem contribuir para a transformação da cultura da organização. A cultura da organização influencia diretamente a cultura da sociedade na qual está inserida, e o estilo gráfico espelha a cultura e a transforma.</p>
Humana	O desenvolvimento de desenhos e ilustrações existe para atender as necessidades projetivas e comerciais

**Fonte:** Salomon (1973) apud Fleury e Fleury (2004).

Assim sendo, reforço que este trabalho tem por objetivo propor uma classificação dos estilos visuais do desenho da figura humana para moda e esquematizar uma organização sistemática do estilo de desenho e ilustração aplicados a moda, identificando características a serem trabalhadas no ensino de artes visuais, desde o ensino fundamental, passando pelo ensino médio até o acadêmico sugerindo aperfeiçoamento e orientação temática e de conteúdo acerca de suas formas.

Quanto aos objetivos específicos estes são: averiguar a estilização pessoal de profissionais específicos desta área da moda e enquadrá-la dentro de uma das classificações propostas; estimular uma contribuição do processo de desenvolvimento do estilo, pela descrição da estética, como meio de consolidar e agregar valor à ilustração na moda; levantar na literatura especializada os fundamentos das características visuais do desenho e ilustração de moda; verificar os meios utilizados para ilustração de moda e sua relação e/ou contribuição no estilo visual.

A pesquisa, por meio de um estudo de reconhecimento, visa identificar, mapear e analisar aspectos relevantes no estilo do desenho e ilustração da figura humana aplicada a moda, tais como as modalidades, as técnicas, tipos de linguagem, emprego de recursos expressivos etc. Na execução do desenho da figura humana nas mais variadas formas de representação visual, manual e digital, vinculadas ao processo criativo na moda, em questões de solução sobre aprendizagem visual em produtos de moda e design e, consequentemente, em questões processuais e projetuais. Esses aspectos podem ser inseridos e identificados nas metodologias criativas já utilizadas por vários designers e vão

favorecer o percurso criativo de alunos e alunas, estudantes e futuros profissionais das áreas gráficas em moda e que apresentam dificuldades em manifestar-se por meio do desenho e da ilustração, já que o propósito do projeto não está focado simplesmente em relatar sobre o desenho de moda e a importância da representação visual da figura humana e do vestuário, mas em propor aos estudantes e futuros profissionais de moda a reflexão de como desenvolver novas linguagens na utilização das técnicas e tecnologia disponíveis e suas modalidades perante o desenho em si. Assim, busca-se compreender melhor os meios e aprender a aprimorar o processo criativo diante das necessidades e das dificuldades. Também visa aprofundar o conhecimento sobre o desenho da figura humana como elemento projetual no design e moda.

Esta pesquisa fundamenta-se nas hipóteses de que:

- 1 - O desenho e a ilustração são meios de expressão artística com potencial crescente nas formas do ensino atual;
- 2 - O estilo visual é um elemento importante para a criação e consolidação do profissional da moda que usa como ferramenta, a expressão gráfica;
- 3 - Não existe um roteiro organizado que permite avaliar os aspectos visuais dos desenhos de moda orientando as ações de aperfeiçoamento do estilo;
- 4 - O ensino de arte e design precisam abranger questões relativas à moda, estilo e a ilustração, uma vez que temas dessa natureza são recorrentes no cotidiano escolar e futuramente profissional, àqueles que escolherem essa área.

Esta dissertação está estruturada em seis partes, a saber:

1. Introdução, onde se faz as descrições do tema escolhido, apresentando as justificativas da escolha do tema, os objetivos e as hipóteses gerais;
2. O estilo e a expressão gráfica onde se tece considerações sobre moda-estilo, lista-se os profissionais que se utilizam da expressão gráfica em moda e traça-se um histórico do desenho de moda apresentando considerações sobre o desenho e a ilustração como profissão em moda. Onde também se apresenta e faz se um estudo da figura humana através dos cânones e seus significados para a moda;
3. Abordagem teórica do estilo onde se traz as definições do mesmo e sua abordagem histórica, definição nominal, classificação sistêmica, os estilos

propriamente artísticos da expressão, os estilos pré-artísticos do portador da expressão, os estilos na expressão gráfica na moda;

4. Análise da figura humana onde faz se considerações gerais sobre o desenho da figura e uma análise do estilo dessa figura através da história da moda;

5. Averiguação do uso da expressão gráfica e da figura para moda dentro do processo educativo e seu uso didático nos diferentes níveis de educação sugerindo abordagens analíticas para melhoria desses conteúdos;

6. Considerações finais sobre o desenvolvimento do trabalho.

## I - HISTÓRIA E PROFISSÕES DA EXPRESSÃO GRÁFICA EM MODA

Cada desenho ou ilustração traz uma marca pessoal, como a impressão digital, a cadeia de DNA ou a íris de cada um. É muito difícil copiar um estilo em sua integra.

Como ele consegue? Essa é uma pergunta bastante comum, frente a uma bela ilustração. Mesmo entre os melhores profissionais, as velhas perguntas vêm à mente: De onde vem a inspiração? Qual é a técnica? Qual é o *software*? A pesquisa e a fascinação pelos trabalhos dos outros artistas são parte do projeto de vida de um ilustrador.

É um fator de motivação constante. A tentativa de decifrar entre pinceladas e camadas de efeitos manuais ou digitais, qual foi o caminho até aquele resultado, o acompanha para sempre. É interessante observar que, mesmo ao usar as técnicas de outro artista, o resultado nunca é o mesmo, trazendo no final a realidade de cada pessoa, de seus referenciais de vida e de gosto pessoal.

Mesmo a cópia carrega os traços da personalidade de quem a fez. Esta é outra característica comum aos ilustradores profissionais, seguem até certo ponto as pegadas de seus mestres e partilham dos mesmos frustrantes primeiros passos, quando não conseguem copiar fielmente seus heróis pessoais. Não é fácil desenhar como seus ídolos. Desistir muitas vezes é a única e irreversível maneira quando não dá certo.

Segundo Machado, Andrew Loomis, foi um mestre que influenciou gerações, e até hoje é uma referência no ensino de arte, foi desencorajado a seguir o caminho das Artes por um de seus professores, mas ele persistiu, e o tempo se incumbiu de mostrar quem deixaria sua marca na História da Ilustração. (MACHADO,2003, p. 51)

O mestre de Loomis desapareceu no anonimato. E assim, a busca pelo herói pode criar um novo herói. É como se um garoto decidisse ser igual ao Michael Jordan, mas não desistisse ao ver o quanto é difícil passar por adversários maiores, nem por não alcançar a tabela, sonhando em fazer belas enterradas. Talvez no segundo ou terceiro ano de treinamento sério desse para impressionar alguns colegas, e no quinto ano de incansável persistência, fizesse brilhar os olhos do técnico da faculdade, que levaria o jovem talento para um torneio internacional, apontando o caminho para o profissionalismo. O cestinha da liga demonstraria ser uma grande promessa, e somando talento com muito treinamento, obstinação, superação, ele já teria feito seu próprio nome na história do basquete.

Michael Jordan, assim como o Andrew Loomis são exemplos únicos, mas eles certamente serão a inspiração para muitos novos destaques, que se tornarão excelentes em suas próprias carreiras, influenciados pelos seus heróis.

Esta é uma realidade para todos que se destacaram em suas especialidades, motivados pelos seus ídolos, seguindo seus passos, mas em algum ponto no caminho achando seu próprio estilo, sua única e incopável voz interior. Um dos conceitos mais difíceis de internalizar na moda é como determinar a proporção certa para a figura de moda. O corpo humano, seja na moda, seja na vida, basicamente tem sido representado graficamente o mesmo ao longo do tempo, sempre duas pernas, dois braços, um tronco e uma cabeça. Não trata se aqui os corpos diferenciados, pois esse tema poderia se estudado de forma separada e sob um outro olhar da estética como também da arte e da moda em um outro momento que não especificamente nesta dissertação.

Uma rápida olhada no passado revela que a representação das figuras, sua apresentação na página e os materiais usados na ilustração mudam em conformidade com as mesmas considerações que afetam o design das roupas. Por exemplo, o surgimento de novas atividades (como a patinação nos anos 1980) exige não apenas novos tipos de roupa, mas também novas figuras e poses para ilustrar os conceitos de design. Os gestos das figuras refletem as convenções sociais de cada época (por exemplo, a revolução sexual da década de 1960 fez com que o desenho de moda se tornasse mais ousado). Os perfis demográficos que influenciam padrões de beleza, em perpétua evolução e transformação, também determinam a etnia e a idade das figuras usadas nos desenhos de moda. A mesma estética aplicada ao corte das peças de vestuário afeta a maneira como as roupas e as figuras são desenhadas. A tecnologia também entra no jogo, ficando evidente na precisão ou na expressividade dos traços do desenho e propiciando novos meios de reprodução gráfica.

Tendo em vista as inúmeras opções fornecidas pela moda contemporânea, pode ser surpreendente descobrir que, por longos períodos de tempo a moda foi dominada por uma única tendência, que influenciava profundamente a representação no papel. Uma breve visita ao século XX vai explicar como e por que o desenho de moda vai se desenvolvendo, apresentando subsídios para que se alcance um estilo pessoal que represente a sua própria época, e o futuro.

## 1 ARTE, MODA E ESTILO

A arte traz em si os valores de habilidade e perícia, ou seja, a capacidade de fazer e, de acordo com o que é produzido, podemos perceber no objeto um valor utilitário ou estético. Todavia, antes da materialização, a arte aparece primeiro na mente. A moda, por sua vez, pode ser analisada através das mesmas abordagens.

Tal relação deveria estar mais associada ao estilo do que à moda, pois esta é a diluição, a democratização de uma ideia inicial que é o estilo. Desta forma, haveria uma íntima relação entre as áreas, uma vez que a palavra "estilo" abrange os dois universos distintos, Arte e Moda, que se tangenciam com muita frequência.

Percorrer toda a História da Arte ou mesmo toda a História da Moda tornar-se-ia praticamente impossível; portanto, o recorte temporal abordado nessa pesquisa se restringe em termos mais específicos sobre a expressão gráfica da figura humana aplicada a moda, no intervalo entre o século XX e início do século XXI, uma vez que a expressão gráfica surge na moda estimulada por seu próprio nascimento, movida também pela necessidade funcional de se apresentar um pré projeto ao cliente. Mesmo com tal recorte, ainda é difícil fazer um mapa do tamanho do território das relações entre arte, moda e estilo, e se alguns nomes não forem citados, não foi por esquecimento e sim por circunstância restritiva do objeto de pesquisa.

Moda e Arte trabalham com os mesmos elementos da composição visual: Formas, Cores, Volumes e Texturas.

A arte só existe em razão da atividade humana. Podemos caracterizá-la como o reflexo dos fatores sócio-políticos, econômicos, religiosos e culturais de uma época. A obra de arte apresenta um contexto de questionamento dos valores e formas de pensar e agir de uma cultura. Registra e resgata a beleza e os problemas do seu tempo e de seu autor ou autora.

O observador, através da obra, é levado a refletir e questionar os seus próprios valores e os de sua sociedade, direta ou indiretamente.

Na sua relação com o objeto artístico pode-se encontrar o prazer, o deleite estético ou o choque e aversão.

A Moda, por ser é um fenômeno cultural próprio de certas sociedades em certas épocas, exerce funções estéticas, sociais e culturais. Conforme Souza, a moda é: "uma linguagem que se traduz por termos artísticos". (SOUZA 1996, p. 29).

Pensar hoje na relação Moda e Arte implica basicamente em refletir sobre quatro aspectos: Objeto de Arte x Objeto de moda, A Moda na Arte, A Arte na Moda e a Moda-Arte.

### 1.1 OBJETO DE ARTE X OBJETO DE MODA

O objeto de arte, assim como o objeto de Moda, é reflexo do seu tempo e de sua sociedade. Para construir seu objeto, sua obra, Moda e Arte trabalham basicamente com os mesmos elementos da composição visual: formas, linhas, cores, volumes e texturas. A obra de arte é um objeto aberto e sujeito à recriação ou releitura. A Moda também.

Grandes Estilistas lançam suas coleções nas capitais da Moda, e o estilo lançado, normalmente irreverente, num aspecto próprio à vanguarda, é revisitado, recriado, citado ou diluído para atender e se adaptar aos materiais, às técnicas e à demanda industrial. O objeto de arte, assim como o objeto de moda, sobrevive em razão de um circuito comercial, desta forma o desenho e a ilustração de moda participam deste mesmo processo com as mesmas características.

### 1.2. A MODA NA ARTE

Desde os tempos remotos, a pintura, como rica documentação visual, deixou registrada para a posteridade não só hábitos e costumes de épocas diversas como também os trajes usados por homens e mulheres. Isso não quer dizer que a "moda" no Império Romano, por exemplo, fosse formada por togas ou túnicas. Durante centenas de anos, as roupas cumpriram, basicamente, as funções de proteger o corpo e diferenciar classes sociais. Foi no século XVIII que a diversidade de gostos passou a ditar o dinamismo nas criações.

No entanto, a relação entre o que era tido como belo para vestir e a expressão artística do momento pode ser vista já em pinturas da Idade Média. Nessas obras, o registro do cotidiano revela figuras femininas que, para alongar a silhueta, raspavam a testa e usavam armações pontiagudas como adereço de cabeça, uma referência às altas torres da arquitetura gótica do período. No Renascimento, arcos e cúpulas inspiraram saias volumosas, sustentadas por armações em forma de abóbada.

Essas características de estilos evoluíram ao longo da história de maneira muitas vezes inconsciente em relação a moda, chegando a um momento em que a moda passa a ser consciente do seu papel criador e influenciador através do estilo.

**Imagen 2 - Iluminura Medieval**

Pergaminho francês da segunda metade do século XV.



**Fonte:** E-CODICES: < <http://www.e-codices.unifr.ch/fr/list/one/bge/fr0180>>.

Acesso em 25/06/17

**Imagen 3 - Pintura Renascentista**

O casal Arnolfini, 1434 de Jan Van Eyck



**Fonte:** FARTING (2011 p. 144)

E o sedutor estudo dessa "linha do tempo" revela mais do que o pensamento de uma época influenciando o modo de se vestir. A evolução da moda acaba tendo reflexos na própria maneira de um artista plástico conceber sua obra. Por exemplo, no século XIX, pintores impressionistas claramente se inspiraram nas gravuras que divulgavam vestidos e trajes nos periódicos de então. A moda, sempre em movimento, acabou eternizada em grandes museus do mundo.

A Moda e o vestuário sempre foram registrados graficamente nas obras de arte das diversas civilizações, nos diferentes tempos históricos. Afrescos, pinturas, gravuras e esculturas nos informam sobre costumes de uma época. Como exemplo, temos duas pinturas. Uma de 1759, de François Boucher, estilo rococó (fig. 4) e outra de 1877, de Manet, (fig. 5) estilo realista impressionista.

**Imagen 4 - Estilo Rococó**

François Boucher: (Mme de Pompadour 1759)



**Fonte:** RETRATO DE MADAME POMPADOUR. In: WIKIPÉDIA: <[https://es.wikipedia.org/wiki/Retrato\\_de\\_Madame\\_de\\_Pompadour](https://es.wikipedia.org/wiki/Retrato_de_Madame_de_Pompadour)>  
Acesso em 04.09.2017

**Imagen 5 - Estilo Realista Impressionista**

Èdouard Manet: (Nana, 1877)



**Fonte:** NANA\_(PAINTING). In: WIKIPÉDIA <[https://en.wikipedia.org/wiki/Nana\\_\(painting\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Nana_(painting))>  
Acesso em 09.09.2017

### 1.3. A ARTE NA MODA

A arte serve como fonte de pesquisa e inspiração para a criação em Moda. Ela se personifica através das estampas de tecidos que reproduzem detalhes parciais ou obras integrais de autores como Matisse, Gauguin, Kandinsky, entre outros.

Através da apresentação de suas peças, as coleções de Moda resgatam o recriam movimentos de arte. Então vemos nas passarelas, segundo Yves Saint Laurent, vestidos tubinho com o Neoplasticismo de Mondrian, uma Moda Praia que resgata as características da *Op Art* ou ainda peças surrealistas de Jean Paul Gaultier.

### 1.4. A MODA-ARTE

A Moda-Arte vem sendo evidenciada no mínimo há um século, mas infelizmente ainda se dá pouco ou nenhum valor a essas criações, talvez pelo despreparo dos historiadores, que recentemente procuram ver com um olhar mais criterioso e cuidadoso esse fenômeno social e sua importância para a história, ou porque os padrões de obra de arte e os cânones estéticos determinados pela humanidade não compreendam ainda com mais cuidado essa esfera da criação artística.

Na Grã-Bretanha, entre 1880 e 1920, surgiu um estilo de arte, denominado *Glasgow*<sup>7</sup>. Tratava-se de uma produção realizada por mulheres que se associavam aos pares em ateliês chamados de *Sister Studios*, e criavam obras de arte que eram peças de roupas. Por volta de 1835, sob a influência do estilo *Glasgow*, surge o movimento *Arts and Crafts*, que propõe o objeto artístico voltado à produção industrial. (MOURA, 1991 p. 4).

Na França, por volta de 1910, as pintoras Sophie Tauber Arp e Sonia Delaunay desenvolveram roupas e padronagens de tecidos sob a influência do *Fauvismo* e *Orfismo*<sup>8</sup>. (MOURA, 1991 p. 4).

---

<sup>7</sup> Na Inglaterra, havia certa reserva ao novo estilo, visto como uma corrupção frívola do Movimento *Arts & Crafts* (Artes e Ofícios). Mas, na Escócia, um grupo criativo de artistas e designers se forma ao redor da Glasgow School of Art (Escola de Artes de Glasgow), constituindo o estilo que se conhece como a 'Escola de Glasgow'.

<sup>8</sup> Nome dado a um conjunto de crenças e práticas religiosas originárias do mundo grego helenista bem como pelos Trácios, associada com a literatura atribuída ao poeta mítico Orfeu.

Na Alemanha em 1919, na Bauhaus, Oscar Schlemmer criou roupas para figurino teatral e foram produzidos tecidos que utilizavam em sua constituição materiais como a lã, o *rayon* e o celofane. (MOURA, 1991 p. 4)

No Construtivismo Russo, já em 1920, foram desenvolvidas padronagens de tecido criados por artistas como Natália Goncharova<sup>9</sup>.

Por volta de 1929, Salvador Dali desenvolveu criações surrealistas que eram peças do vestuário feminino. Um dos trajes criados por Dali foi adquirido por Pietro M. Bardi em 1950 o consta do acervo do Museu de Arte de São Paulo.

Em face do desenvolvimento da sociedade, da indústria têxtil e do movimento feminista, surgiu nos Estados Unidos, em 1960, a *Wearable-Arte* (Arte Usável, Vestível), ou como a denominou Bardi, "Rouparte", propõe a criação de uma peça de roupa como obra de arte, o corpo é o suporte desta obra. Cada peça tem o valor estético em si mesma e se destina ao mesmo tempo, para a contemplação e para o uso. A roupa transforma-se em veículo de expressão de quem a veste e de seu criador. (MOURA, 1991 p. 4)

Nas escolas e centros culturais, precisamos de mais espaços para estudo e divulgação deste tipo de arte, pois só assim surgirão outros estilos e movimentos que tenham a roupa como objeto artístico.

"A história da ilustração de moda começa no século XVI, quando as explorações e os descobrimentos provocaram fascinação por vestidos e pelos trajes de todas as nações do mundo" (BLACKMAN, 2007, p.06). A necessidade de ilustração surgiu devido ao detalhamento necessário ao qual a descrição falada era insuficiente. O desenho servia e ainda serve para passar informações e se ter a noção de como será a peça para quem irá desenvolvê-la, produzi-la ou até mesmo comprá-la. "O desenho exerce na ilustração, a função de comunicação, expressão e conhecimento" (DERDYK, 2003, P.29).

É através do desenho de moda que os modelos, antes somente pensados e imaginados, tomam forma, complementando o trabalho dos profissionais da área gráfica em moda, transformando sua criação em realidade e facilitando a sua confecção. Atualmente, desenho e ilustração de moda se complementam. Em suas várias formas, o desenho torna realizável grandes projetos e cada peça que brilha nos desfiles mundo afora, tiveram origem em um simples rabisco, um esboço que se

---

<sup>9</sup> Natalia Sergeyevna Goncharova, (1881 – 1962), proeminente figurinista e pintora russa do cubo-futurismo.

tornou croqui; o croqui que passou a desenho técnico que, interpretado virou molde, transformando-se em sonho de consumo. O desenho de moda é uma forma de expressar uma cultura, criar conceitos e formar opiniões.

## 2. PROFISSÕES QUE SE UTILIZAM DA EXPRESSÃO GRÁFICA EM MODA

Referindo-se as profissões que utilizam o desenho na área de moda está-se tentando colocar em evidência os profissionais que fazem uso da representação da figura humana, quer seja ela de forma estilizada ou não, para traçar-se melhor o perfil destes, dentro das áreas de atuação na moda que mais se utilizam da expressão gráfica na consolidação de um estilo, que por consequência levará a uma possível classificação dentro das categorias, classe ou escola que se irá apresentar adiante. Sendo assim selecionou-se as profissões que têm uma relação mais estreita com o desenho da figura humana na moda, e conforme o agrupamento classificatório apresentado por Dondis, na citação a seguir; se poderia também ser aplicado em uma possível classificação estilística a respeito da expressão gráfica para moda.

No entanto, o agrupamento em estilos aparece na análise de um período histórico, tanto visual quanto filosoficamente. Não só a obra de artistas individuais se agrupa de modo natural com base nas relações entre meios, métodos e técnicas; os grupos estilísticos podem, da mesma maneira, relacionar-se entre si, graças as semelhanças de forma e conteúdo, ainda que estejam muito distantes no tempo e no espaço, tanto histórica quanto geograficamente. (DONDIS. p.165)

### 2.1. DESENHISTA DE MODA

Sendo o desenho de moda uma das primeiras formas de expressão gráfica em moda, pois ela é um dos conhecimentos primordiais para as demais outras áreas e etapas do processo construtivo, esse artista/profissional, desenha figuras humanas e trajes de moda, conhece bem as regras de proporção para desenhar modelos de acordo com cada tipo físico de pessoa. Pode trabalhar em ateliês de moda, tecelagem, lojas de tecido ou como ilustrador em revistas, jornais e agências de publicidade.

## 2.2. ESTILISTA

Cria roupas de acordo com sua concepção de estilo. Faz pesquisa para saber quais são as tendências em voga no momento e o que o público deseja. Escolhe cores, matérias primas e modelagens. Pode atuar por conta própria vendendo suas criações a confeccionistas, ateliês de moda, bureaux de moda ou trabalhar normalmente por contrato junto aos mesmos. Seus desenhos, quando elaborados por esse profissional, geralmente são personalizados, carregados de estilo próprio, pois suas figuras gráficas têm uma forma muito particular pois sua criação segue um conceito de coleção. Esse trabalho inclui além das pesquisas de tendências e de público, definição das modelagens, cores e materiais, seleção de fornecedores e acompanhamento da produção.

## 2.3. FIGURINISTA

Responsável pelos trajes de novelas, filmes ou comerciais. Elabora figurinos para teatro, ópera, ballet, cinema e televisão (para atores, jornalistas, apresentadores etc). Conhece profundamente a história do vestuário.

É necessário que o figurinista conheça a fundo a história a ser tratada no trabalho, pois o figurino tem que revelar muito dos personagens. Para elaborá-lo, o figurinista deve levar em conta uma série de fatores, como a época em que se passa a trama, o local onde são gravadas as cenas, o perfil psicológico dos personagens, o tipo físico dos atores e as orientações de luz e cor feitas pelo diretor de arte.

Nos Estados Unidos, na França e na Itália, o figurino está diretamente ligado ao designer e à comunicação visual, em virtude disso a expressão gráfica desse profissional precisa ser versátil e mutável, pois precisaria expressar tipos físicos diferentes para cada proposta de projeto.

## 2.4. ILUSTRADOR DE MODA

Desenhista que une conhecimentos de moda, estilo, desenho e pintura para vender os produtos. Elabora desenhos artísticos e técnicos, e cria ilustrações que podem ser usadas em revistas, livros, artigos, campanhas publicitárias e que até são vendidas como obras de arte. Utiliza técnicas de composição visual, produzindo e

adequando em diferentes técnicas, por exemplo: óleo, aquarela, nanquim guache ou digital, para qualquer mídia, que tenha a função de acompanhar ou complementar textos ou anúncios, nas áreas editoriais, na publicidade, no design de embalagens e marcas, e na propaganda. A expressão gráfica desse profissional precisa ser eclética, pois o mesmo trabalhará com estilos diferentes, semelhante ao figurinista, porém diferente do outro, este pode manter um estilo gráfico mais pessoal.

## 2.5. DESIGNER DE MODA

O profissional que trabalha com Design de Moda pode ter uma série de funções e atribuições em várias áreas deste vasto mercado, pode desenvolver, criar, desenhar e administrar vários projetos e produtos dentro do mercado da moda, desde a parte têxtil até todas as cadeias deste setor. Pode trabalhar ainda nos segmentos de empreendedorismo em moda, promoção e realização de eventos e com modelagem.

Pode também ser *designer* industrial, mas especialista na criação de peças de vestuário e acessórios. Cria desenhos e/ou modelos e escolhe materiais, com base nas suas cores e propriedades, atendendo quer aos custos, quer às técnicas de confecção a utilizar. Trabalha, sobretudo, com base em encomendas, devendo cumprir as indicações dadas pelos clientes ou pela entidade empregadora.

Por tratar-se de uma das áreas da expressão gráfica que não há a exigência maior de uma expressão criativa perfeita e apurada, e a funcionalidade do produto é maior que a estética em si, a expressão gráfica desse profissional não requer um cuidado elaborado do desenho ou ilustração a respeito do estilo, a não ser que seja critério do mesmo, tê-lo.

Frequentemente confunde-se desenho de moda com ilustração de moda, cabe ressaltar então suas diferenças básicas. Esboços e croquis abordam roupas, mostram a silhueta, os detalhes. A ilustração de moda é vista como uma arte, permite que o ilustrador seja ainda mais criativo. Na ilustração não há regras, restrições ou maneiras de se trabalhar, pode-se utilizar diversos materiais de forma não estruturada, pois esta forma é mais aberta ao estilo.

A ilustração de moda é tão estimulante e expressiva quanto a interpretação artística individual da ideia de um designer ilustrador. Seja o enfoque do ilustrador o detalhe, a silhueta, uma narrativa ou o desdobramento de um esboço rápido do

*design* que é desenhado, a ilustração pode captar o espírito de uma coleção com a assinatura do olhar e mão de outro artista. À medida que a tecnologia se desenvolve, o ilustrador de moda tem a escolha de trabalhar com a tradição dos materiais utilizados para a representação gráfica, a saber, lápis, caneta, pincel, crayon, caneta esferográfica, colagem, aerógrafo, tinta ou ainda meios tecnológicos com o computador, ou combinar os dois. A escolha do enfoque e da técnica é tão ilimitada quanto a imaginação de um ilustrador. O uso da ilustração de moda pode variar de uma livre ilustração pessoal em um trabalho editorial até orientações específicas sugeridas por um *brief*<sup>10</sup> criativo. Se a ilustração será utilizada comercialmente, por exemplo, no *marketing* de um *designer* de moda, na publicidade ou embalagem de produto, ela pode ser uma forma de desenvolver uma identidade corporativa através da expressão artística.

A ilustração de moda é usada pelo departamento comercial e de marketing para a divulgação da coleção, nas campanhas publicitárias a fim de passar o conceito da marca e a temática da coleção. "A ilustração de moda é uma forma de arte interpretada por outra." (David Downton<sup>11</sup> in BORELLI 2004 p 13). Ela pode ser realizada por qualquer pessoa, desde estilistas até publicitários, desde que o desenho passe a mensagem a que se destina.

Desenho de moda ou croqui é uma forma de representar as peças a serem lançadas, facilitando a visualização das combinações entre as peças da coleção. É através do croqui que o designer transmite a relação entre as peças isoladas e o tema da coleção, principalmente para os responsáveis pelos departamentos de criação, vendas e marketing. Isso permite que seja apresentada a coleção como um todo, levando em conta desde a postura dos manequins, os acessórios sugeridos, as combinações entre as peças, as formas de uso de cada modelo, enfim a tendência que se quer lançar. No setor produtivo de uma confecção o croqui nem sempre é utilizado, visto que este desenho não traz todas as informações necessárias para a produção da peça.

Croqui é uma forma figurativa utilizada para obter ideias rapidamente e comunicar as ideias de modelos, embora também possa estar relacionado à

---

<sup>10</sup> O brief se caracteriza como um resumo dos dados mais relevantes sobre o cliente e os serviços por ele oferecidos. Trata-se de um trabalho de coleta de informações e descrição dos elementos que irão intervir na campanha, como detalhamento sobre a empresa, concorrentes, objetivos de marketing, entre outros dados. Assim, a agência pode conhecer a situação na da campanha será desenvolvida.

<sup>11</sup> David Downton (1959). Começou sua carreira de ilustrador em 1984. Trabalhou em uma ampla variedade de projetos, desde publicidade e embalagem até ilustrar ficção, livros de culinária e, ocasionalmente, moda. Seus desenhos de desfiles de moda foram publicados internacionalmente.

captação do estilo da roupa, o croqui não serve apenas para interpretar uma roupa, mas também serve para diferenciar o designer, pois cada um tem um estilo próprio e o croqui acaba tornando-se a assinatura do profissional. (SORGER, UDALE, 2009, p.49)

### 3. HISTÓRICO DO DESENHO DE MODA

Os primeiros registros sobre a dita Ilustração de Moda propriamente, ocorrem no final do século XVIII, quando foram difundidas, na França, revistas como "Magazin des Modes" e "Journal des Dames". As ilustrações que se encontraram nestas revistas eram usadas por Senhoras, que delas faziam uso como referências para seus modelos, e seguramente deram um certo impulso as variações da moda, fenômeno que ao fim de 1700 se intensifica mais e mais. (BORDI e CASTIGLIONI, 2002 p. 61)

**Imagen 6 - Primeiros Registros da Ilustração de Moda**

*Magasin des Modes Nouvelles, Junho de 1789*



**Fonte:** EKDUNCAN: fashion-plates-from-magasin, 2017. Disponível em:  
<http://www.ekduncan.com/2012/06/1788-89-fashion-plates-from-magasin-des.html>  
 Acesso: 16/07/2017 às 09:42.

Nas primeiras décadas do século XX, onde a ilustração de moda já era muito difundida, podia-se ter a representação de modelos prontos: desenhos aquarelados ou executados a têmpera e algumas vezes a pastel, eram destinados aos clientes ou o público em geral. Eram esboços bonitos, desenhados a mão que mostravam modelos de roupas e ambiências, mas que não definiam muito bem os detalhes para a construção da roupa, provavelmente porque era considerado somente um ponto de partida, assim, durante muitos anos o projeto verdadeiro foi considerado apenas a construção da roupa no atelier.

Nos anos cinquenta, quando o uso da fotografia foi difundido em revistas de moda, a ilustração foi cada vez menos sendo usada. E, restringiu-se mais aos ateliês, onde circulavam "croquis", ou esboços que geralmente vinham de Paris e constituíam apenas uma sugestão, idéia ou ponto de partida para a confecção dos vestidos. O projeto dos desenhistas na época, mais conhecidos como figurinistas, para os costureiros era somente uma sugestão, a transformação acontecia de acordo com as indicações dos costureiros e o gosto do cliente, após o produto terminado percebia-se que o modelo frequentemente diferenciava-se do modelo original, segundo as irmãs Fontana<sup>12</sup>. O desenhisto naquela época criava modelos, que então eram interpretados nos ateliês, ou em outras vezes eram limitados a representar no papel um modelo já existente muitas vezes copiado das revistas, o que limitava muito a criatividade deste.(SEELING, 2000, p 189)

Frequentemente os desenhistas não assinavam seus projetos, porque eram propriedade da casa ou *Maison* que os adquiria. Estes desenhos eram projetos em que a representação da figura humana em sua maior parte feminina era feita em função das exigências do vestido ou da roupa, esta era voltada para mostrar a parte mais interessante do modelo do vestido, e que ao mesmo tempo representava a figura em poses teatrais; a expressão da pose era estereotipada, e os detalhes como as pernas e pés, os braços e mãos, e as cabeças, eram inacabados. Dos anos sessenta em diante, com a propagação do *prêt-à-porter*<sup>13</sup> e, consequentemente a produção em série, mudou as funções do desenho de moda.

Nos ateliês dos anos cinquenta projeto e confecção eram duas fases que se completavam: isto acontece ainda hoje na Alta Costura e em algumas empresas que

<sup>12</sup> Casa de moda italiana, especializada na produção de alta-costura fundada em Roma em 1943 por três irmãs e designers italianas: Zoe Fontana (1911-1979), Micol Fontana (1913-2015) e Giovanna Fontana (1915-2004).

<sup>13</sup> A expressão *prêt-à-porter* significa "pronto a vestir" e foi criada pelo estilista francês J.C. Weil, no final de 1949, depois do fim da Segunda Guerra Mundial. Em pleno pós-guerra, no auge da democratização da moda, surgiu o *prêt-à-porter*, libertando as confecções da imagem ruim associada ao dia a dia, ampliando o campo de ação em todo o mundo e crescendo diante da decadência da alta-costura.

trabalham com o artesanato, mas na realidade industrial as pessoas que projetam não são as mesmas que produzem as peças criadas. Na produção de moda as fases são muitas e diferentes, e são realizados por vários setores. Os desenhos, que chegam do estúdio do estilista para a produção devem, consequentemente, ser claros e completos, são desenhos técnicos e explicativos, em que a beleza do desenho não tem muita importância, mas a descrição dos detalhes de sua construção. A maneira de se trabalhar varia de empresa para empresa de acordo com as suas necessidades produtivas: alguns desenhistas esboçam a idéia e passa a outros os demais passos do projeto (definindo o modelo através da cor), outros detalham o desenho em todo os seus passos, outros não projetam tudo e utilizam-se dos assistentes projetistas que interpretam suas idéias; alguns trabalham utilizando-se de papel transparente fazendo o esboço das figuras sobre bases (croqui base), outros usam o papel opaco desenhando diretamente a figura, o modelo e seus detalhes mais precisos. O desenho, entretanto, faz parte na moda enquanto operação, situada dentro de um percurso projetual e produtivo.

### 3.1 DESENHO COMO PROFISSÃO EM MODA

O Desenho surgiu na moda como primeira forma de impressão do projeto da roupa, mais por uma funcionalidade do que pela estética em si. Com o tempo ganhou status e reconhecimento devido a sua importância que aliado ao conceito de ilustração acabou agregando-se de maior valor para a moda.

Desenhar significa representar formas através de linhas, pontos ou manchas caracterizando-se como uma ação.

Uma ilustração, entretanto, é um complexo visual de uma mensagem em si, tem uma função. Uma foto, um infográfico, um desenho pode ser ilustração. Um cartum, por exemplo, é uma ilustração na qual a mensagem já está contida na sua própria forma. A boa ilustração não só representa visualmente, mas dialoga com o texto, questiona, reformula, sintetiza e acrescenta ao que foi escrito, possibilitando ao receptor da mensagem uma leitura mais completa e rica.

Um desenho só passa a existir como ilustração quando lhe é dada uma função representativa, quando lhe é ambíguo um significado, o que muitas vezes pode envolver o contexto em que essa ilustração deve existir. Um bom desenho pode não ser uma boa ilustração por não estar adequado à mensagem a que é

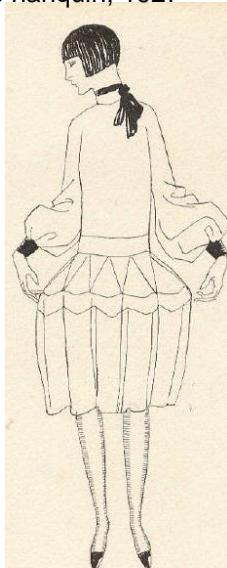
associado; a inadequação pode ser relativa ao conteúdo da mensagem ou a outros fatores, inclusive de mercado. Sim, pois independente de seu valor artístico, ao se tornar ilustração, o desenho em termos práticos passa à condição de solucionador de um problema de comunicação. E não seria isso *design*?

Se *design* leva em conta a famosa dupla forma e função, essa última se faz presente quando o design serve a um propósito. Uma imagem que não participa em nenhum dos níveis citados anteriormente: dialogando, sintetizando etc. Na percepção do significado de sua mensagem, serve tanto ao seu propósito quanto um alfabeto que não pode ser lido. A comparação procede: assim como a ilustração, a tipografia é elemento extremamente versátil usado na composição da estrutura do design, e muito poderoso quando desenvolvido apropriadamente. Afinal, uma fonte é tão boa, quanto bom for o uso dado a ela.

Como um mau exemplo posso citar certas fontes modernas que só funcionam ao se escrever em seu próprio título (e algumas nem assim) e em catálogos ou sua última encadernação, os pôsteres promocionais, projetados para realçar aspectos gráficos que disfarçam as limitações do seu design de curto alcance: esses grafismos podem possuir valores atribuídos à sua estética, mas não ao seu propósito, que é o de ser usado como alfabeto. Em outras palavras, mesmo que o desenho demonstre virtuosismo, a aplicação, seja ela uma fonte ou ilustração, pode revelar-se péssima. Leva vantagem quem domina ambos os predicados.

**Imagen 7 (a) e 7 (b) - Exemplos de Desenhos de Moda usados como ilustração**

Imagen 7 a - George Barbier - para Vogue, pena e nanquim, 1927



**Fonte:** FASHION\_SKETCHES.in: ARTOPHILE  
[http://www.artophile.com/dynamic/Artwork/PublicDetail\\_George\\_Barbier\\_Original\\_Fashion\\_Sketches\\_893\\_35.htm](http://www.artophile.com/dynamic/Artwork/PublicDetail_George_Barbier_Original_Fashion_Sketches_893_35.htm)

Acesso: 16/12/17 às 13:42.

Imagen 7 b -Kenneth Paul Block - para Dior Runway, caneta ponta de feltro, 1959



**Fonte:** FASHION-ILLUSTRATIONS-IN-DRAWING in: THECUT  
<https://www.thecut.com/2016/09/fashion-illustrations-in-drawing-on-style-london-exhibit/slideshow/37/>

Acesso: 16/12/17 às 13:57.

### 3.2 ILUSTRAÇÃO COMO PROFISSÃO EM MODA

Desde o auge da ilustração da moda nas primeiras décadas deste século XX, os artistas receberam muita liberdade para retratar a moda como desejavam, experimentando e ampliando os limites da arte, em seus estilos, na mídia em que trabalham e na escolha dos antecedentes e dos assuntos. Ao contrário da fotografia, a ilustração não produz uma documentação mecânica e não seletiva de um assunto. Seu ponto não é o de uma lembrança total, mas de uma interpretação individual e refinada. No entanto, um desenho pode ser mais verdadeiro do que uma fotografia, pois, por seletividade e discriminação, o artista pode revelar o essencial.

Segundo Borelli, o declínio da ilustração da moda pode ser rastreado até o final da década de 1930, quando a Vogue começou a substituir suas célebres capas ilustradas por fotografias. A preferência pela fotografia ao invés da ilustração tornou-se mais evidente na década de 1950, no entanto. Kenneth Paul Block, um ilustrador que começava sua carreira, afirmou simplesmente: "Comecei a fazer algo no final da sua história" (BORELLI,2000. p 06) A jornalista, Sonia Rachline, atribui essa mudança de interesse da ilustração pela fotografia a uma mudança radical na indústria da moda, especificamente, a ênfase passou a mudar da alta costura, que sempre incentivou colaborações entre artistas e designers, como por exemplo, Salvador Dali e Elsa Schiaparelli, em direção à tecnologia das máquinas claramente com fins mais lucrativos da indústria do *pret-a-porter*.

Desde a década de 1980, houve um ressurgimento internacional do interesse pela ilustração de moda, não apenas pela função prática de reportagem, mas também como uma forma de arte. Publicações internacionais estabelecidas, como a Vogue, o Harper's Bazaar, Glamour e Marie Claire, embora ainda usem amplamente fotografias, agora usam regularmente mais páginas para ilustrações desde o início dos anos 1960. Os designers, empresas de beleza e lojas de roupas mais prestigiadas do mundo estão usando artistas, bem como fotógrafos, para ilustrar suas campanhas publicitárias e catálogos, que se tornaram vitrines para uma série de novos artistas, brilhantes, originais e ousados.

A Ilustração de Moda, nos dias atuais, invadiu vários campos do processo de desenvolvimento do produto nas confecções. A Ilustração não serve mais apenas para representar o produto a ser desenvolvido. Hoje a ilustração entra no campo do Marketing e mostra não apenas a roupa a ser produzida, mas a marca e identidade da empresa.

A ilustração de Moda exige técnica e estudos, e vem evoluindo a cada dia e por isso conquista seu espaço em catálogos de Moda, *outdoors* e revistas. Os cursos de Estilismo e Moda preparam os profissionais de Moda também neste aspecto, as disciplinas de desenho são estruturadas a ponto de deixar o profissional apto também a descobrir seu estilo próprio em seu próprio traço.

O mercado hoje recebe muito bem o Ilustrador de Moda e o leque de atuação se amplia à medida que se tem um maior aprendizado sobre a ilustração e pode-se desenvolvê-la profissionalmente.

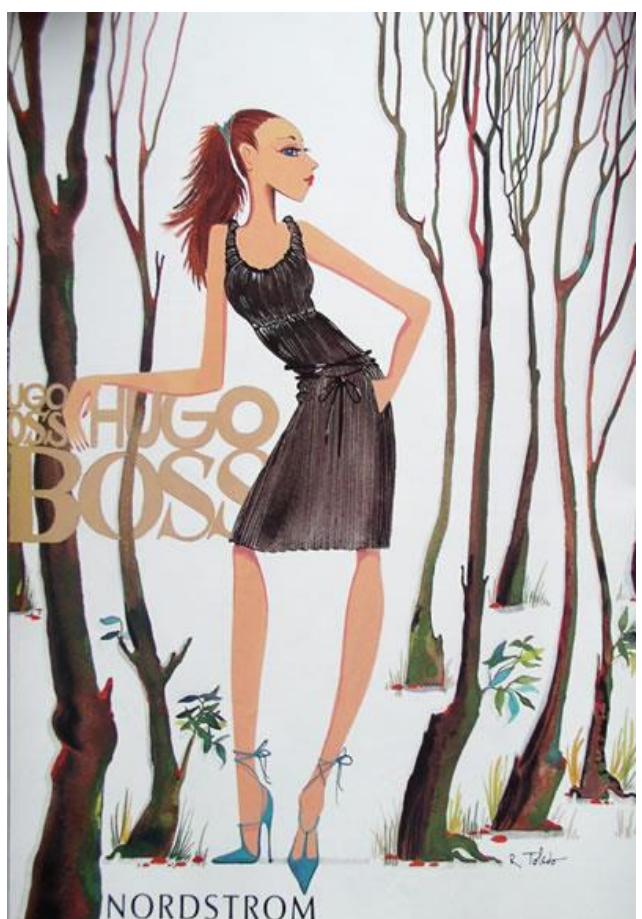
#### Imagen 8 (a) e (b) - Exemplos de ilustrações de moda

Imagen 8 a -Georges Barbier, para o *Journal des Dames et des Modes* No. 46, 1913.



**Fonte:** ORIGINALS in: I.PINIMG :  
<https://i.pinimg.com/originals/21/4f/d0/214fd030e342f47c5971b25e15880946.jpg>  
 Acesso: 17/12/17 às 08:39.

Imagen 8 b - Rubem Toledo, para a Hugo Boss in Vogue, 2010.



**Fonte:** MY-FAVORITE-ARTISTS in:  
 FLOWERFIELDSOFFASHION.BLOGSPOT  
<http://flowerfieldsoffashion.blogspot.com/2010/09/my-favorite-artists.html>  
 Acesso: 17/12/17 às 10:18.

#### 4. A FIGURA HUMANA ATRAVÉS DOS TEMPOS

A forma humana sempre foi um dos temas preferidos pelos apreciadores de Artes Plásticas e Visuais. As mais antigas documentações de desenhos e esculturas evidenciam a preocupação que sempre tiveram os seres humanos na representação da forma humana.

A representação plástica do corpo humano se diferencia em cada época, salientando de maneira objetiva, os conceitos característicos desses períodos é uma estilização condicionada pelo espírito do tempo e pela cultura correspondente.

Uma análise dessas representações nos permite concluir que, por certo, houve a preocupação de atingir uma forma que mais se aproximasse do natural. Porém, com a influência de inúmeros fatores como os filosóficos, religiosos, técnicos e mesmo materiais, atingiram essas formas, expressões até antinaturais.

Há, indubitavelmente, uma aprendizagem para ver e representar, como para falar e escrever. As influências exteriores, ambientais, culturais, se unem às influências exteriores naturais, formando um conceito de "natural" que se modifica à proporção que se transformam essas fontes influentes.

O ser humano primitivo partiu da observação direta do natural. Forçosamente esse foi o processo de trabalho, mas a deficiência de técnica, e a insipiência de conhecimento não permitiram representações as quais pudéssemos chamar hoje naturais, mas o eram porque assinalavam os interesses e preocupações da humanidade daquele tempo. Os indivíduos valiam por seu funcionamento, por sua ação. Os trabalhos dessa época que chegaram até nós e também os das civilizações atualmente em estado mais primitivo, são naturais e exatos sob o ponto de vista fisiológico, por exemplo a chamada Vênus de *Brassemouy* da época paleolítica apresenta ventre túrgido, seios exuberantes e parte genitais proeminentes.

Estando a arte entre os egípcios a serviço da religião, a representação da forma humana tem características rígidas e inflexíveis. Somente algumas obras de figuras profanas, como a do escriba, se inspiraram no natural.

No período grego, as esculturas e pinturas que exaltavam o atleta herói, demonstram a observação da forma natural aliada a um ideal plástico. A contemplação dos atletas nos jogos olímpicos inspirava nos gregos um sentimento de beleza e a humanização dos deuses que foi traduzida nos marmores e pinturas que até hoje constituem padrões de uma beleza estética.

Os magníficos trabalhos da época helênica, contudo, não atingiram a expressão, digamos, perfeita do retrato, que é a maior aproximação do natural conseguida pelos romanos. São exemplos, os bustos de César, de Agripa e Caracala. As atitudes nos exemplares gregos são estáticas, plácidas, enquanto que na arte romana os movimentos e as expressões são energicamente sublinhados, como Laocoonte e Gladiadores. Nos primeiros, o ideal belo prevalecia sobre a representação natural tão cara aos segundos, o que confirma isso mais uma vez a influência, na Arte, da filosofia que caracteriza cada grupo social.

A era medieval parece desmentir a afirmativa de tender a representação da forma humana para o natural. Convém salientar que o ideal místico religioso de então, com a preocupação de elevar a alma pelo desenvolvimento dos sentimentos nobres, levaria o artista a fixar a atenção nas expressões fisionômicas, onde esses sentimentos estariam refletidos: a piedade, a fé, a beatitude etc. Esculturas do período gótico aparecem ora alongadas ora encurtadas, de acordo com o local que ocupavam subordinadas ao estilo arquitetônico. Além disso, o preconceito do nu, mesmo em Arte, somado à pobreza de conhecimento anatômico, reduzia a observação do natural, base da representação plástica. Somente no fim do período gótico a figura humana começou a ser representada realisticamente e isolada da arquitetura. Na pintura, as possibilidades dessa emancipação foram maiores.

Na renascença, a representação da forma humana, como parte integrante das manifestações culturais desse movimento, sofreu influências. Partindo do modelo vivo a beleza natural do corpo humano foi avaliada no início desse período. Os conhecimentos fisiológicos e anatômicos fornecidos pela Ciência renovaram o ideal clássico, aliando o progresso da técnica de representar aos recursos materiais sobretudo a perspectiva e a pintura com tinta a óleo. Os temas da antiguidade clássica justificavam a figura despida, porém, não estereotipada em expressões fisionômicas convencionais. O Renascimento alia a forma plástica do corpo à expressão psíquica do rosto. Enquanto no período helênico os tipos se identificam, como clichês, no período da Renascença a característica é o individual.

No Barroco, o que havia de frio, intelectual e calculista do final da Renascença, deu lugar a uma arte sensual, emocional e facilmente assimilável. A figura nesse período, ganha mais movimento e assume ar mais teatral. Também assume aspectos mais naturalistas, e tende cada vez mais, a agradar o gosto de uma grande massa de novos consumidores. A arte começa a deixar o ambiente

palaciano e a se integrar na vida provinciana, até ser suplantada definitivamente pelo subjetivismo burguês, nascendo assim o Rococó, que traz a representação artística para uma qualidade mais delicada e mais íntima. É a era que se instaura a representação de imagens que pode se nominar como com “carnes fartas”, bem contraditórias do ideal de beleza atual.

A Arte, assim como qualquer outro segmento, é cíclica. Comportamentos vão e voltam por motivos variados. Aos excessos de liberdade que o Rococó parecia sucumbir, surgiu uma nova corrente, alimentada pelos grandes governantes, e que visava restabelecer o ideal das artes clássicas. O Neoclassicismo perdurou por um bom tempo e deu origem ao Romantismo, que avançou influenciando até a metade do século XIX. Nesse período, a figura humana é revisitada em ideais que lembram os gregos e romanos, mas foi perdendo força, assim que o século XIX avançava.

Considero o século XIX o divisor de águas na História da Arte. É nele, que de uma forma abrupta, se fazem todas as rupturas com os estilos e tendências. Da liberdade assumindo seu significado mais completo da palavra, prenunciando todas as grandes revoluções vivenciadas no século XX. A representação da figura humana, a partir daí é a interpretação pura e pessoal de cada artista. Começa com o Naturalismo e Realismo, liberta-se definitivamente com o Impressionismo e vai avançando os anos em visões Expressionistas, Surrealistas, Modernistas e Concretas. Já não nos mostram como somos visualmente, mas como nos comportamos a nível emocional. Chegamos ao presente e continuamos a nos procurar.

Continuamos a nos representar, fascinados pela nossa própria imagem, assim como Narcisos apaixonados por si mesmos. A figura humana será sempre a mais alta busca na representação artística que produzimos. Jamais findará para a humanidade, a eterna busca de se encontrar.

Os recursos técnicos que influíram na eclosão da arte do Renascimento atingem, na época atual, níveis elevados e a observação do natural, auxiliada pela fotografia permitem captar impressões, instantâneas, que a visão humana não pode fixar.

## 4.1 OS CÂNONES

Partindo da análise e observação da natureza, a representação da forma humana evoluiu mantendo em cada época da história da civilização uma forma ideal. O conceito, porém, de forma ideal não se afasta muito da que é chamada normal, ou seja, a forma humana mais comum usada e valorizada na arte atual.

A forma normal não é a resultante da média de observações de um grupo de formas indistintamente reunidas. É preciso eliminar-se os exemplares disformes (anões, gigantes, raquíticos, obesos) quando se trata de uma figura idealizada para moda, porém esses outros padrões, até pouco tempo renegados tem sido levados em maior consideração diante das novas necessidades da moda, em um olhar com mais atenção a esses padrões que outrora eram deixados de lado para se deduzir qual o tipo ou os tipos mais comuns ou de maior frequência nesse agrupamento, a moda pode e deve ser inclusiva e considerar todos os tipos de corpos. Se, entretanto, separarmos os exemplares melhor constituídos obteremos em sua média uma forma dita forma ideal.

O normal e o ideal assim obtidos são dois exemplos que servem de norma às expressões de arte de uma época determinada. São chamados esses exemplos de cânones (cânon, quer dizer norma, lei).

O *cânon* natural é o resultado da análise e observação de estudos antropológicos. Para cada etnia, idade ou sexo haverá um cânon especial.

O *cânon* ideal artístico é o resultado das observações e estudos dos artistas e corresponde à expressão da época. Para cada artista, época ou região haverá também um cânon especial.

O estudo dos cânones artísticos nos dá ideia precisa do quanto se aproximou a figura idealizada, da figura natural, sendo esse conceito muito estudado pela estética das artes visuais e plásticas, quando se tratando do conceito de estilo em moda, a figura idealizada nesse sentido torna-se uma mera estilização ainda maior da ideia.

Num cânon, todas as partes devem estar em justa relação entre si e com o todo. O estudo do cânon consiste, então, na avaliação das relações de grandezas, das formas e proporções das partes que o compõe. A medida fundamental tomada para termo de comparação é o módulo e as relações entre as partes correspondentes constituem as proporções. Um cânon, portanto, é uma determinada forma com determinadas proporções, avaliadas segundo um módulo escolhido.

No cânon da figura humana, geralmente, a altura da cabeça é o módulo, escolhido, mas, são muitos os cânones estabelecidos tendo para módulos o comprimento do pé, da mão, do dedo médio, ou da coluna vertebral. Os cânones artísticos podem, pois, variar conforme a organização que se tenha dado e, daí, os vários cânones conhecidos. Observemos,

- O dos egípcios era de 14 alturas do dedo médio apresentando as pernas alongadas se compararmos com o cânon natural egípcio.

- Os gregos apresentaram em suas obras tantas diferenças entre as proporções que não se pode estabelecer um cânon só de aplicação geral para as obras clássicas. Tomando-se a cabeça como módulo, as obras gregas medeiam entre o cânon de 7 1/2 alturas da cabeça e o de 8. Essa variedade parece ter dependido do efeito que produziriam conforme o local que ocupassem, isto é, do ponto de vista que seriam contempladas.

- Nos primórdios da era cristã, apareceram figuras que não levaram em conta as proporções naturais e, já foi dito, se amoldaram aos espaços reservados na estrutura arquitetônica de que faziam parte. Ainda na Idade Média, o artista que estudou com mais cuidado as relações estruturais da forma humana foi Albrech Dürer<sup>14</sup>. Era ele da opinião de que não deveria usar um só cânon. Apresentou 4 tipos: o de 7, de 8, 9 e 10 alturas de cabeça.

- No Renascimento, o cânon de 8 cabeças foi mais usado. Tanto Miguel Ângelo quanto Leonardo Da Vinci apresentaram cânones para o desenho da figura humana. Leonardo partiu dos dados deixados por Vitrúvio, mas tirou suas conclusões depois de medir numerosas pessoas, o que dá valor permanente a seu trabalho. Nele o natural e o ideal se confundem.

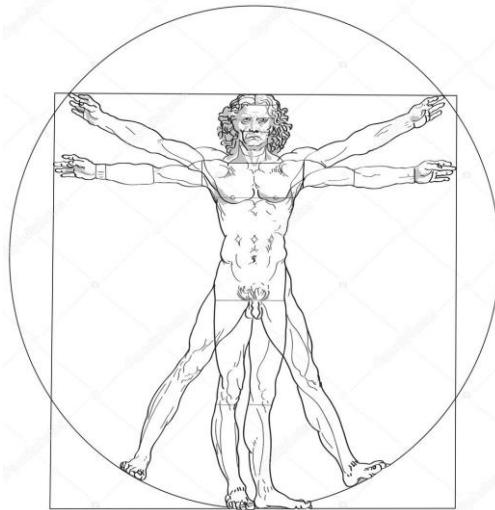
Esse cânon (fig. 9) com algumas alterações, quase, sempre pessoais, serviu de norma aos artistas que se seguiram até nossos dias. Dentre esses convém destacar a obra de Jean Cousin<sup>15</sup>.

---

<sup>14</sup> Albrecht Dürer (Nuremberg, 21 de maio de 1471 - Nuremberg, 6 de abril de 1528) foi um gravador, pintor, ilustrador, matemático e teórico de arte alemão e, provavelmente, o mais famoso artista do Renascimento nórdico, tendo influenciado artistas do século XVI no seu país e nos Países Baixos.

<sup>15</sup> Jean Cousin (1500 - antes de 1593) foi um pintor francês, escultor, gravador e geometrista. Ele é conhecido como "Jean Cousin the Elder" para distingui-lo de seu filho Jean Cousin the Younger. Também foi ilustrador de livros, fazendo muitos desenhos e xilogravuras.

**Imagen 09 - Cânone Vitruviano com alterações**

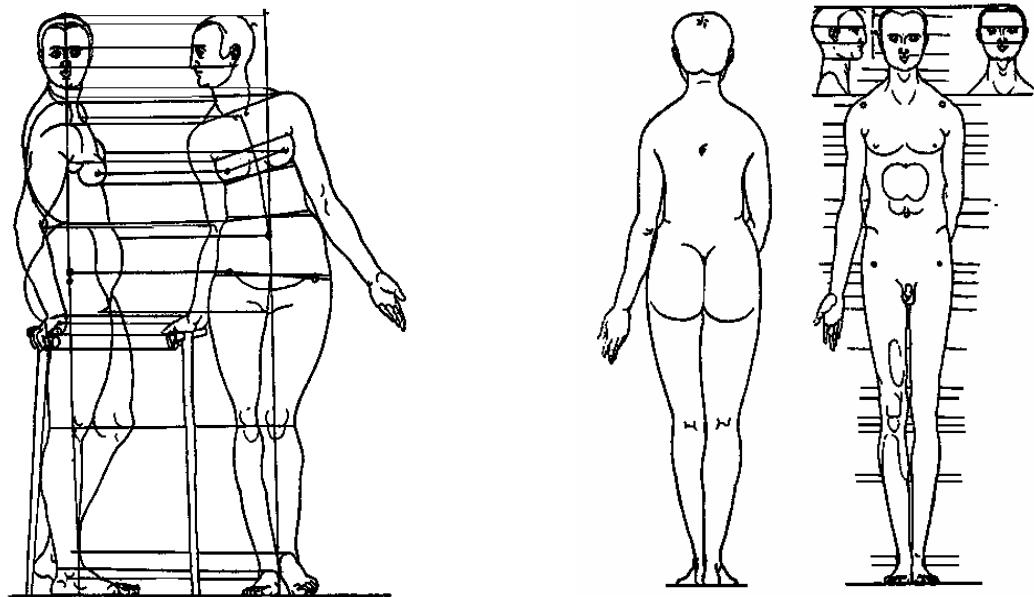


**Fonte:** (BRAGA, 1954 p. 4)

Os cânones artísticos foram concebidos com o propósito de assinalar a harmonia do corpo humano contida nas suas proporções. Não se deduz daí que todos os artistas só construam suas figuras segundo essas normas, os modelos variavam de acordo com os temas e finalidades.

Como já falamos, as proporções individuais naturais são variáveis, e os estudos antropológicos nesse sentido têm progredido com propósitos diversos dos artistas. Dürer, por exemplo estudou a proporcionalidade entre as diversas partes do corpo humano, conforme se observa na figura 10.

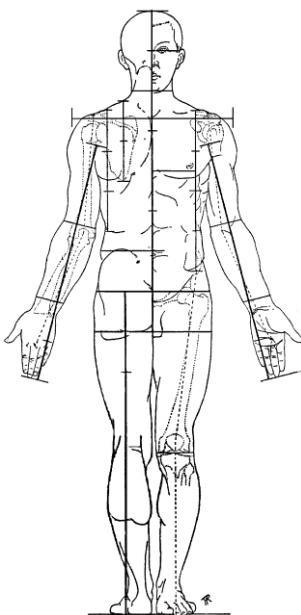
**Imagen 10 - Cânone segundo Albrecht Dürer**



**Fonte:** CIRCULO DO LIVRO. (1994 p. 68)

A medida de 8 unidades raramente é encontrada. Nos cânones científicos os mais naturais, o comum é a proporção de 7 unidades e meia. Paul Richer achou mais proveitoso dar maior precisão aos cânones artísticos já existentes firmando os pontos de referência que são vagos nas descrições feitas. (fig. 11)

**Imagen 11 - Cânone de Paul Richer**



**Fonte:** BRAGA, (1954 p. 6)

O conceito de arte realista, porém, não admite nenhum cânón e se baseia na observação do natural e as figuras são então iguais aos modelos vivos que se desenham. Estas regras de proporções, no entanto possuem o seu valor. Por que no entanto, é um outro olhar outra forma de ver. Como todo material de cultura, serve de alicerce e referência aos estudos individuais personalíssimos, facilitando o trabalho.

#### 4.2 O CÂNONE PARA MODA

Sabemos desde os primeiros exemplos de que se tem notícia, que os responsáveis por fazer vestidos se inspiram no corpo e em sua interação com os materiais para criar novos modelos, funcionais e bonitos. Com a finalidade de que as vestimentas sejam funcionais, cômodas e tenham uma boa estética, o desenhista necessita entender essa estrutura móvel que é o corpo humano. A evolução da roupa como hoje a conhecemos precisou de muitos séculos para chegar ao atual estágio. O desenho de moda surgiu como forma eficaz de pré defini-la criando a

possibilidade de representar e ilustrar a figura humana e transmitir a informação a outros.

Antes de tudo, é importante saber que a divisão tradicional da figura humana tem origem no modelo clássico grego, que tinham como padrão de medida o tamanho de uma cabeça humana (simbolicamente).

Em desenhos famosos de Leonardo da Vinci, a altura do corpo humano é mostrada como o equivalente a uma medida de oito cabeças, um modelo no qual corresponde bem próximo à realidade. Michelangelo, por outro lado, criou a “figura idealizada” do que figuras da vida com pernas e os torsos alongados e as proporções do corpo iguais a nove cabeças. A figura de moda moderna é como a de Michelangelo, uma figura de proporções idealizadas, sugerindo elegância a beleza.

Seu comprimento é igual a nove cabeças. Este padrão de nove módulos de proporção foi adotado também por Fibonacci, um arquiteto do renascimento que sugeriu que as proporções 5-3-1 (que resultam em um total de nove) eram as proporções ideais para a construção de um edifício e refletia também na construção muitas das formas da natureza (árvores ou as órbitas dos planetas, por exemplo). A escala de Fibonacci é usada mais extensivamente hoje em dia como um modelo conceitual no desenho dos croquis e figuras de moda.

O cânone em moda, consequentemente representa um tipo humano idealizado. E no desenho da figura para moda já sabemos como se dá o processo que resulta na proporção mais usada. Módulos e cânone apontam para uma proporção, a mesma idealizada na figura humana utilizada na moda. Na verdade, os cânones de proporção são muitos e vários se comparados aos vários tipos étnicos e às variações características da antropometria e biometria. Aqui, citamos em ordem cronológica alguns estudos de devem ser levados em consideração.

Para se desenhar a figura humana e aplicá-la em moda é preciso ter sólidos conhecimentos de anatomia, como estão distribuídos os músculos e a estrutura esquelética e como trabalham em movimento conjunto com o esqueleto. Estes são os primeiros fatores que mostrarão como um tecido se adequa e se move em harmonia com o movimento e variações das poses do corpo. A expressão de uma atitude - fragilidade, solidez, movimento ou repouso - depende da postura e de elementos como a inclinação da cabeça sobre a coluna vertebral, o apoio de um pé etc. O desenhista deve ser capaz de visualizar o corpo antes de trabalhar em um projeto, seja este, de coleção, design ou ilustração.

A estrutura física do corpo é simétrica se a dividirmos com um eixo vertical na vista frontal. A cabeça forma um vértice central de uma silhueta que é triangular tanto se observada de frente, de lado ou em movimento. No dia-a-dia, vemos e reconhecemos corpos desde muitos pontos de vista e em diferentes poses, sem dificuldades de visualização do corpo, mas é mais normal vê-lo de frente e em poses naturais. Os contornos esquemáticos do corpo masculino e feminino são significativamente distintos. A forma feminina é mais arredondada em todas as suas dimensões, e classicamente se simplifica exagerando a no meio como a figura típica da ampulheta. O corpo masculino tem uma silhueta de (triângulo invertido), com os ombros mais largos. Conforme Cunha:

O corpo humano ereto se apresenta tridimensionalmente e pode ser figurado em pelo menos três modos básicos: frente, lado e costas. É por meio da análise destas três possibilidades de visualização do corpo que se traçam as linhas gerais de movimentação, articulação e de constituição plástica. (CUNHA, 2003)

A forma mais complexa e arredondada da mulher madura é mais fácil de desenhar, porém mais difícil de vestir, ela representa um grande desafio para os profissionais de moda. As mulheres sofreram dolorosamente através dos séculos com *corselets*, ligas e ataduras para se adequarem às regras que serviam de atrativo sexual. Sociólogos e historiadores de moda não entram em consenso se foi o homem ou a mulher quem contribuiu mais significativamente para a evolução do vestuário proporcionando desta forma uma evolução pela busca de um companheiro.

Todas as sociedades possuem um cânone de beleza. Constantemente pessoas se comparam com os mais jovens. Estas impressões são reforçadas pela opinião coletiva. Magreza e Musculatura nos dias atuais, são indicativos de juventude e de uma vida saudável, autocontrole sobre o corpo e ambiguidade sexual ou vigor. A altura implica literalmente em superioridade: o alto tem que olhar os demais de cima para baixo. O ideal é, em geral se sentir feliz e saudável, com um cabelo bem penteado e com aparência facial jovem e em forma. Não obstante, durante todo o último século houve tendências significativas para o uso de uma aparência drogada, “estética *trash*” e a aparência miserável. Twiggy representou o aspecto dos adolescentes ingênuos, inocentes e jovens, que viveram os exuberantes anos sessenta e que simbolizaram um paradoxo convite ao sentimento de proteção do homem que foi ao encontro da recém descoberta de liberdade e

independência econômica da mulher. Seu “pálido e interessante” aspecto foi o precursor dos modelos desamparados dos anos noventa.

**Imagen 12 (a) e 12 (b) – Twiggy, inspiração na ingenuidade**

Imagen 12 a – Twiggy 1968



Imagen 12 b – Nic Brennan 2018



**Fonte:** POST in: TUMBLR  
<http://50s60sand70s.tumblr.com/post/14181315939> Acesso: 16/01/19 às 08:31.

**Fonte:** NIC BRENNAN - TWIGGY in: CAMBRIDGE-ILLUSTRATORS.  
<https://www.cambridge-illustrators.co.uk/nic-brennan-twiggy/> Acesso: 18/01/19 às 20:36.

Há pouco tempo atrás a moda era um fenômeno branco e ocidental e o negro e os de cor asiática ou oriental, raramente eram vistos nos meios de comunicação. Hoje em dia sem problemas, há uma maior presença de diversos modelos étnicos nas passarelas e nas revistas. Eles representam significativas mudanças na estética. Modelos negras, como Iman e Naomi Campbell, abriram caminho para a beleza africana como a de Alek Wek.

A beleza natural é uma raridade, assim os padrões que são selecionados não são uma representação da massa. Menos de 5% de das mulheres apresentam as dimensões de um modelo. Na atualidade um modelo pesa uns 23% menos que a média de uma pessoa. Há vinte anos atrás, esta cifra era de 8%. Também estamos acostumados a ver modelos excessivamente magras em revistas e anúncios que consideravam se anormal. Não somos realistas acerca do autêntico aspecto do corpo. Muitos comentaristas culpam a mídia, e especialmente a indústria da moda,

por esse conceito de corpo irreal. Na realidade, muitos dos corpos que aparecem nos meios não existem; os anunciantes utilizam a tecnologia digital para manipular imagens de mulheres até criar padrões impossíveis. Olhos e dentes são brilhantes, as cinturas reduzidas, as pernas alongadas e sem marcas do tempo e imperfeições.

De igual importância que a aparência visual e estética do corpo, é a atitude e o aspecto do corpo em movimento. Ao longo da história da arte, modelos posaram desnudos durante os séculos para quadros, e a arte lhes impôs posições imóveis ou lânguidas. A fotografia de moda, por outro lado, criou uma nova linguagem de gestos. Um estudo de trabalho dos fotógrafos desde Cecil Beaton até Juergen Teller, Rankin e Corinne Day revela a importância das distintas atitudes nas poses de cada época. Interiorizando estas exagerações nos gestos do corpo, a modelo reaprende a andar, mostrar-se, fazer gestos provocativos e expressar diversos estados emocionais que podem ser lidos expressando uma forma não verbal. Madonna os chamou de *vogueing*. Ela se reinventa a si mesma e a seu corpo regularmente com a feliz cumplicidade dos criadores de moda, cabe relembrar aqui a de Jean Paul Gaultier, que criou seu *corselet* fetichista para seu show de 1990 “*Blonde Ambition*”.

Os *designers*, estilistas e fotógrafos de moda identificam em um modelo ou sua personalidade, sua inspiração ou personificação de seu ideal. Desejam que suas criações sejam apresentadas nos melhores corpos do momento, ao encontrar alguma irresistível atitude que o modelo encarne. Quando um modelo participa de um *casting* para um desfile de moda, é solicitado que o/a mesma caminhe, dê uns passos, umas voltas, faça pose e regresse, em uma simulação de como deverá fazer na passarela. Pode ser que seja solicitado a ele/ela vestir uma roupa para ver como se comunica com o corpo em movimento. Um tecido pode apresentar-se de formas muito diferentes em quem o veste, pode flutuar, esvoaçar, refletir, arrastar, brilhar e deslumbrar.

Os requisitos variam com a criatividade do artista e criador, e mudam a cada coleção. Alguns designers preferem mostrar, ostentação, sexualidade; outros algo mais algo mais simples; uma coleção de roupas informal demandará uma atitude diferente que uma coleção de vestidos para noite. Se a coleção acentua uma parte determinada do corpo, como as costas, por exemplo, o designer escolherá modelos peculiares e sem imperfeições. Quando Vivienne Westwood quer direcionar a atenção para o busto e para as curvas femininas, encontra no corpo voluptuoso de

Sophie Dahl o veículo perfeito para suas criações. Em linhas gerais, a roupa disfarça e cobre os ombros retos e largos, bem como outras partes do corpo. Pernas compridas aumentam o comprimento de uma saia ou podem significar um maior gasto de tecido em um vestido longo ou largo. As poses ressaltam as curvas do corpo e mostram também a beleza do material usado e do modelo da roupa.

O desenhista deve tomar uma decisão a respeito do tipo físico “público” para o qual está desenhando: que características realçar, o que diminuir e qual o volume muscular enfatizar. A forma como os tecidos cobrem e se estendem ao longo da figura são mostrados em estudos da arte e da moda, porém a observação a princípio é muito eficaz para se adquirir a destreza e domínio do traço e meios de pintar e interpretar os têxteis em um modelo de roupa, ou sobre o modelo humano.

O desenhista de moda necessita de prática para desenhar rápido e captar uma ideia fugaz ou uma expressão passageira e criar bastante imagens para editais até ter uma interação entre fim e meio coerente. Ilustradores como Gladys Perint Palmer (Imagem. 13) e Izak Zenou (Imagem 14) dominam a arte de expressar a forma humana, as características dos tecidos e a atitude com poucas linhas com mais expressividade que a câmera fotográfica.

<< **Imagen 13**

Ilustração de Gladys Perint Palmer para Yves Saint Laurent 1966



**Fonte:** GLADYS PERINT PALMER in:  
<http://gladysperintpalmer.tumblr.com/page/2>  
 Acesso: 16/05/2018 às 19:22.

**Imagen 14**

Ilustração de Izak Zenou para Lancôme 2009 - 2014



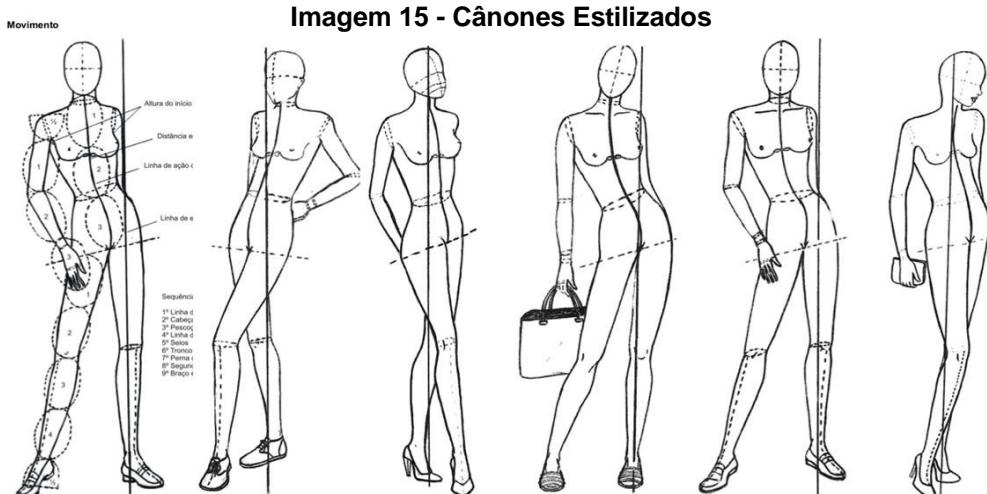
**Fonte:** IZAK-ZENOU in: TRAFFICNYC.  
<http://www.trafficnyc.com/portfolio/izak-zenou/>  
 Acesso: 16/05/2018 às 19:39.

Constata-se, portanto, que o Desenho pode assumir um papel determinante, em dois planos distintos: um de caráter prático-instrumental, relacionado com a realização de tarefas específicas de análise e representação gráfica de objetos e construções e outro, de caráter mais abrangente e também mais subliminar, ligado ao desenvolvimento da percepção visual e da sensibilidade estética.

A ilustração, em suas muitas formas é uma ferramenta altamente valorizada para comunicar a informação técnica enfatizando o estilo e fazendo valer a estética. Desenhar e pintar para a moda tem suas próprias convenções especiais que devem ser aprendidas e praticadas até que a destreza se converta em algo natural.

Em ilustração existem numerosas técnicas e diferentes meios que dizem respeito ao desenho e a pintura, que devem ser conhecidas e experimentadas. Basicamente, existem dois enfoques distintos para a ilustração na moda: ilustração livre “de criação” e desenho técnico. Quando feita com destreza, prática e técnica, a ilustração tem a capacidade técnica, quase sedutora e mágica de captar e expressar a intenção e a essência em um desenho e de como deve executá-lo. Para conseguir tal habilidade o ilustrador tem que praticar incansavelmente expressando suas ideias até desenvolver seu próprio estilo.

A ilustração livre é similar ao desenho do natural, o esboço não pretende captar o idêntico ou aquilo que é tal e qual o real, que enxergamos e percebemos através da visão. Desenha-se o que se vê de forma simplificada ou minuciosa, dependendo da meticulosidade ou intensão do ilustrador. Os modelos são notoriamente mais altos e longilíneos que uma pessoa de estatura média, e sua estrutura óssea é um meio evidente para o foco da atenção, portanto, se dá ênfase àqueles pontos onde se salientam os ossos. Observe-se como a inclinação do quadril, afeta a postura e a posição de outras partes do corpo na imagem 15.



**Fonte:** SANTOS, (2014 p. 37)

As proporções corporais se distorcem com o desenho em módulos “cabeças”. A cabeça torna-se menor, o tronco alonga-se ou encurta-se dependendo da pose ou estilo e as pernas tornam-se mais compridas que num desenho. Em um corpo de mulher mediana, a altura é distribuída e proporcionada através da cabeça que segue o cânones clássico de sete vezes e meia. Nos desenhos de moda, esta aumenta para oito e meia, nove ou até mais vezes a proporção. O comprimento das pernas é exagerado desproporcionalmente ao tronco. É certo que a ênfase será dada na roupa devido a questão da funcionalidade, mas se levarmos em conta a figura em si, esta é dotada de uma elegância alongada devido ao cânones e a introdução do estilo pessoal de cada criador conforme a intenção, tudo feito com muito cuidado para que não se perca a realidade e finalidade, que na maioria das vezes em moda é mostrar a criação de uma roupa.

É comum que o corpo seja desenhado em pé, de frente e em uma pose relaxada. As poses mais dinâmicas são utilizadas para roupas informais e desportivas. As poses de meio perfil ou “em três quartos” podem ser úteis para mostrar detalhes laterais ou traseiros. Se estes detalhes traseiros de uma roupa são muito importantes, se inclui uma vista a parte o desenho de uma “vista posterior”. Os braços podem ser omitidos, podendo-se escondê-los atrás. Rosto, mãos e pés, não precisam ser mostrados em mínimos detalhes, a menos que sejam muito significativos para o desenho.

A simplificação ou estilização é um elemento chave nos croquis, o sombreado não é essencial, exceto para dar impressão de profundidade aos panos “tecidos ou têxteis” ou um sentido de caimento, fluidez ou peso, enfatizando a silhueta.

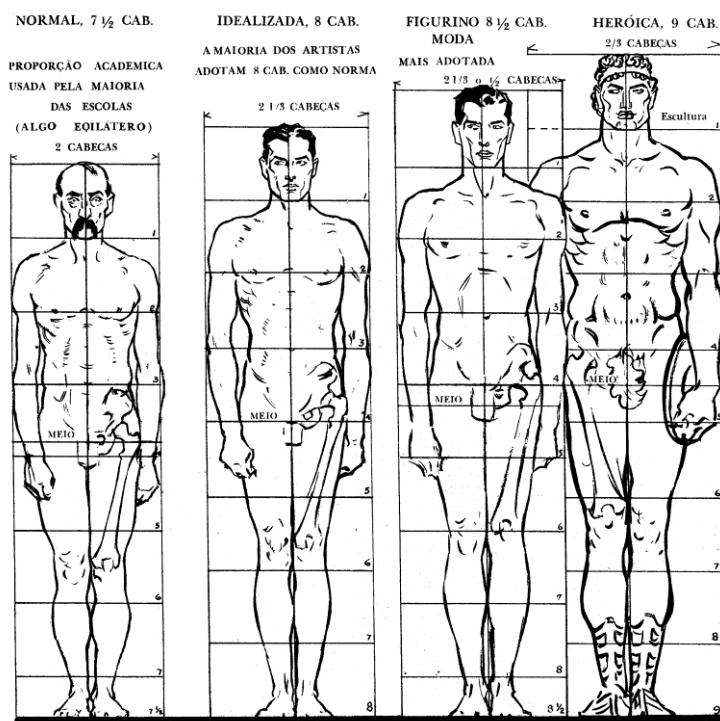
Os croquis são esboços rápidos que não estão trabalhados nem tem um acabamento definido, o objetivo é comunicar através de um traço particular a ideia “*prima*”, característica da disposição rápida com a qual se expressa o estilo. A rapidez ao se desenhar cria certa espontaneidade. Por esta razão, a maioria das escolas e cursos propõem estudos de observação através do estudo de rápidas posturas para exercitação e desenvolvimento dos elementos chave de um desenho.

Para alguns poucos artistas da expressão gráfica na área de moda ou áreas correlatas, a ilustração será seu ofício. Para a maioria dos desenhistas, ilustradores, designers e figurinistas profissionais, lhes servirá para mostrar apenas uma idéia ou uma linha de produtos de moda ou ainda, para dar a outro profissional que trabalhe também na área, uma imagem prévia da próxima coleção. É comum mostrar-se

ansioso e hipersensível a respeito de não ter aptidão neste âmbito do desenho, quando no caso do estilista, cuja capacidade de elaborar um modelo e concretizar uma aceitação deste por parte do público é mais relevante em relação a expressão gráfica.

Observando os cânones de uma única vista podemos concluir que a proporção normal não é muito satisfatória para determinados usos do desenho. Segundo Loomis (1951, p.28) todos os desenhos acadêmicos baseados em proporções normais têm em sua aparência um aspecto antiquado. (Fig. 9).

**Imagen 16 - Cânones segundo Loomis**



**Fonte:** LOOMIS, (1951 p. 28)

A maioria dos profissionais que trabalham com a expressão gráfica em moda alonga a figura até mais de oito cabeças, e em figuras de HQ, ou de heróis de quadrinhos, do tipo "super-homem", aumentam-nas para nove cabeças, que esteticamente tornam-se melhores e podem ser usadas com melhor eficácia. Muitas vezes esses cânones se mesclam, principalmente na representação gráfica da figura para moda, que até mesmo ultrapassa essas normas.

#### 4.3 O ESTILO DO CÂNONE NA MODA E ÀS MUDANÇAS NO TEMPO

Um dos conceitos mais difíceis de internalizar na moda é como adaptar o desenho de moda às mudanças de comportamento. A figura de moda é aquela pessoa cuja aparência e corpo representa a proporção perfeita em um determinado momento. Quando olhamos para filmes, pinturas ou revistas antigas, o desenho parece ter um foco diferente a cada década. Para entender esse conceito, deve-se estar totalmente aberto às mudanças, pois a figura que funcionava na década de 40 não vai funcionar nos anos 2000.

O desenho de moda não precisa necessariamente ter um padrão estético específico e sim uma proporção harmoniosa. Cada artista possui uma habilidade para desenhar, o que diferencia o traço, e é justamente essa diferenciação que classificará o seu estilo.

Assim como no processo cíclico da moda, a cada época, muda-se a silhueta, a ilustração, e principalmente: as roupas e acessórios como nas imagens 17 e 18.

**Imagen 17 - Ilustração de René Gruau 1955**



**Imagen 18 - Ilustração de Jordi Labanda 2003**



**Fonte:** RENE GRUAU in  
GLADYS PERINT PALMER:  
<<http://gladysperintpalmer.tumblr.com/page/2>>  
Acesso: 16/05/2018 às 19:22.

**Fonte:** LABANDA (2003 p. 78)

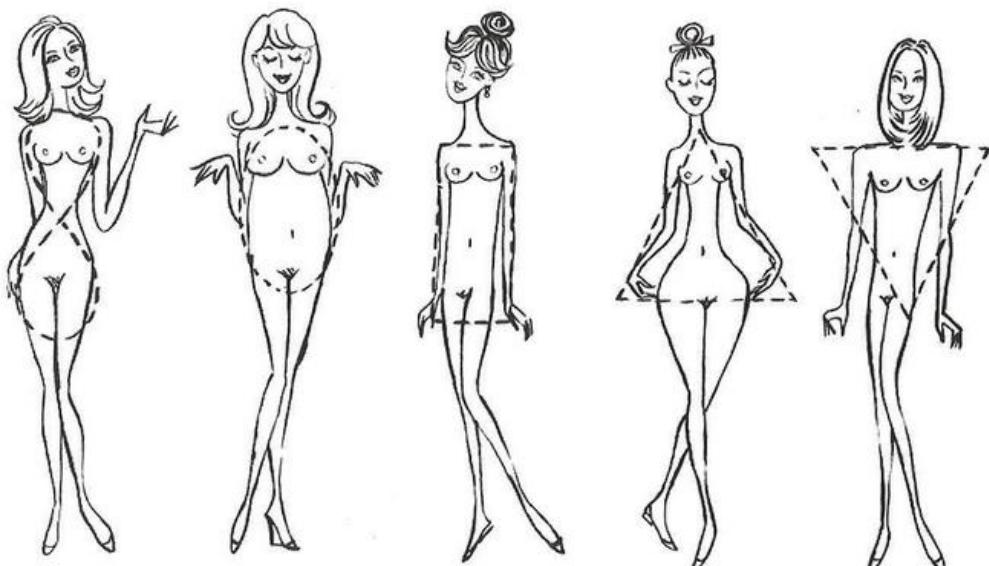
Na maioria das vezes, esse croqui acaba seguindo o padrão de beleza do período, mesmo que o artista o faça inconscientemente. Hoje em dia, não há exatamente uma regra a se seguir, pois o público de moda é abrangente. Segundo Borelli, existem vários tipos de corpos, onde o desenho pode acabar tendo mais curvas, pernas alongadas, menos cintura etc. Este fato, rompe de vez os padrões estéticos contemporâneos, abrindo caminho para outros públicos e estilos variados de moda, até então pouco explorados. Para os artistas e profissionais gráficos da moda será ótimo arriscar novas ideias nesse caso, mas antes, é necessário saber o básico: medidas, proporção, movimento, cíngulo, sombra e luz. Se houver uma noção da base da construção de um corpo, depois será possível adaptá-lo às suas características e estilos. (BORELLI, 2004).

**Imagen 19 – Cânones Corpóreos Segundo Borelli**



Fonte: BORELLI, Fashion Illustration Now. (2004 p. 88)

**Imagen 20 - Cânones Corpóreos Segundo Roig**



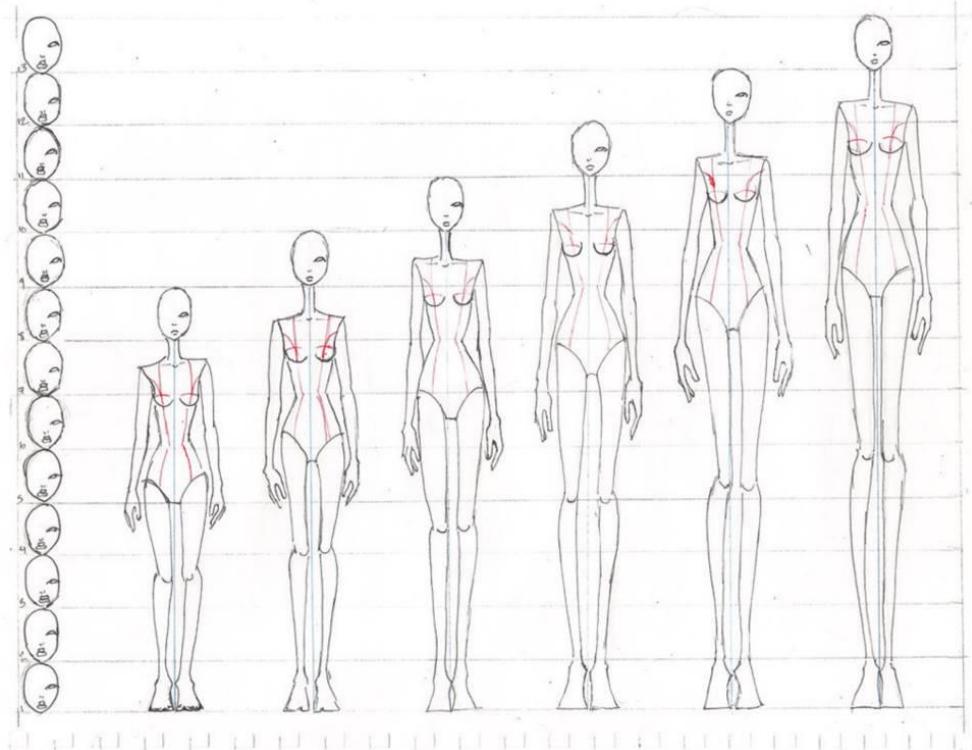
Fonte: ROIG, 2007 p. 59

Sendo o cânone de moda a representação bidimensional de uma figura tridimensional, o mesmo pode configurar imagens figurativas ou imagens abstratas. No universo da moda encontramos dois tipos de representações bastante relevantes: a ilustração de moda e o desenho de moda. Ambas são figurativas, mas a ilustração de moda se caracteriza por maior liberdade estilística na expressão do estilo.

Nas modalidades, tal como estilismo e figurinismo de moda, os estilos gráficos baseiam-se numa noção corpórea dos cânones artísticos, porém mais embasadas na ergonomia corpórea, pois esta é mais importante nesses casos, uma vez que esses profissionais trabalham com uma variação de públicos diferentes, e precisam adaptar seus desenhos aos mesmos.

Segundo Fernández e Roig, no design de moda o processo criativo direciona-se ao processo industrial onde o objetivo final do desenho é produzir a peça. Neste caso os elementos visuais e estilísticos são suprimidos em aplicabilidade da funcionalidade dos processos de confecção, deixando de lado as técnicas estilísticas. (FERNÁNDEZ, 2007, p 137)

**Imagen 21 - Variações Estilísticas do Cânone para Moda**



**Fonte:** RIEGELMAN (2006. p. 27)

## II - NORMAS E ESTILOS DA EXPRESSÃO GRÁFICA EM MODA

A ilustração é um tema ainda controverso, talvez por falta de compreensão real da sociedade, de muitos profissionais da área e também do mercado. A ilustração muitas vezes sofre consequências ao não ser adequadamente enquadrada em atividades como a educação artística, comercial ou industrial. É erroneamente, em diversos casos, tratada como uma forma gráfica de adorno ou retratada como uma produção de desenhos sem nenhuma finalidade específica.

Para aqueles que adotam a ilustração como atividade profissional, o sucesso no mercado de trabalho depende não apenas de seu empenho técnico. O ilustrador deve se posicionar como agente propagador da boa conduta, do uso correto dos desenhos e, claro, mostrar que sua atividade depende de exigências técnicas e intelectuais. A necessidade, ainda existente, de esclarecer a essência da ilustração como atividade profissional pede que o ilustrador se instrua adequadamente de suas responsabilidades, inclusive de entender profundamente o que é ilustração.

George Hardie, renomado ilustrador e educador britânico, faz uma citação em Zeegen (2009), dizendo que ilustração é o “ato ou efeito de iluminar ou esclarecer um assunto”. De acordo com a pesquisa levantada, podemos dizer que a ilustração explica, sintetiza, interpreta ou acrescenta informação através de imagem pictórica. Trata-se então de uma imagem que possui uma determinada função.

A ilustração acaba servindo como um canal que expõe diversos pontos de conexão com a mensagem que se deseja transmitir, mesmo que não haja linguagem verbal. Em livros e revistas, publicações onde as ilustrações normalmente são produzidas, servem como elementos essenciais para o projeto gráfico. A ilustração complementa e sugere ideias além do texto verbal. Sara Fanelli, escritora e ilustradora italiana, diz:

Se o texto é bom, é melhor deixar que as palavras descrevam e sugiram a imagem para o leitor e criar uma ilustração que mostre um detalhe menos óbvio ou que dê uma perspectiva visual inesperada ao texto. (ZEEGEN, 2009, p. 95).

O propósito desse trabalho é retratar as características estilísticas da ilustração especificamente da figura humana usada para moda e áreas afins como uma metodologia didática, assunto comum nas Artes Visuais que podem beneficiar essa atividade. Pretende-se contribuir tanto no entendimento da profissão de ilustrador e demais profissões e ocupações ligadas a moda, quanto em seu

exercício, fomentando o uso de métodos que objetivem o aumento do sucesso dos trabalhos desenvolvidos.

## 2. ABORDAGEM TEÓRICA DO ESTILO

Dentro das fontes disponíveis, Ostrower (1983 p. 312-316) e Dondis (2003, p.161) que oferecem textos, particularmente didáticos, em que encontramos referências ao estilo tanto em termos históricos quanto em termos de crítica de arte. A sua leitura é, fundamental para a introdução à discussão deste aspecto da classificação das artes visuais. É evidente que as autoras nos mostram classificações pontuais, mas que considero suficientes para que possamos ensaiar análises estilísticas, compreendendo para isto que a informação histórica é de importância capital.

Chamo a atenção para que tais classificações sejam sempre baseadas em pressupostos que não evitam sobreposições de características de estilos diferentes numa mesma obra, sendo, portanto, relativos. Qualquer um de nós poderia, por exemplo, aventar uma classificação própria. Entretanto, isto não significa que devemos descartar estes exemplos, simplesmente. Dondis conclui o texto afirmado, por exemplo, que “o exercício de categorização é puramente arbitrário”, sendo o seu próprio exercício somente uma primeira abordagem dos vastos recursos de nosso vocabulário visual. Porém, “o inexperiente, aquele que ela chama de analfabeto visual, deve ter um ponto de partida apropriado”. Por outro lado, poder emitir algum discurso sobre estilos pode ser muito importante, especialmente para o professor de desenho. O senso comum sobre as artes visuais está impregnado da idéia do estilo e alguma informação que seja dada com base numa classificação abalizada poderá ser bastante esclarecedora.

Deve-se, necessariamente pela sua importância, ser mencionado o estudo de Wölfflin. (1989 p. 25-202), que trata de uma abordagem da análise estilística que discute contrastes entre o Renascimento e o Barroco. Wölfflin estabelece cinco pares de contrastes entre dois movimentos, a saber; linear e pictórico, (o primeiro conceito sempre refere se ao Renascimento), planura e profundidade, (forma) fechada e aberta, pluralidade e unidade e clareza e obscuridade. Uma síntese do estudo de Wölfflin desenvolvido por Susan Woodford numa linguagem, digamos popular, é suficiente para uma tomada de conhecimento do mesmo.

Deve se também atentar para a classificação estilística de Morais, (1991, p. 36 e 40) elaborada especificamente para as artes visuais nos séculos XIX e XX. Morais aponta para duas vertentes estilísticas modernistas: a Construção, associada à razão (Construtivismo), representada por alguns trabalhos de Duchamp, a obra abstrata de Mondrian, o concretismo, uma parte do materialismo, o minimalismo, o cubismo etc. E ao estilo, associado à emoção (expressionismo), representado pelo fauvismo, expressionismo, *body art*, por exemplo.

## 2.1 DEFINIÇÕES DE ESTILO

A filosofia faz uma abordagem teórica do estilo, Hegel<sup>16</sup> define-o como “elemento constitutivo acidental da expressão artística” e classifica suas possíveis modalidades. Há também uma abordagem experimental do estilo, em que uma das mais praticadas é a histórica, descrevendo os estilos que efetivamente ocorreram e como interagiram em seus mais diversos estágios de formação.

A abordagem histórica dos estilos é muito útil, exatamente por causa da característica da eventualidade que eles oferecem. Quando em função à abordagem teórica, as demais considerações históricas, se fazem por acréscimo, ainda que sejam distintas. Cedendo às considerações citadas, tem-se o seguinte esquema didático, em duas partes:

- Abordagem teórica do estilo;
- Estilos históricos de pintura;

Considerando que estilo é um tema que ultrapassa os limites da arte, não cabe aqui esgotá-lo. Assim também os estilos históricos não são aqui esgotados, porque serão abordados apenas para ilustrar seu aspecto teórico, nos detendo e reportando especificamente sempre ao estilo da expressão gráfica para moda.

No desenho e ilustração de moda existem diferentes modalidades e tendências que dependem, sobretudo da intenção gráfica que o projeto persegue. Deve se aprender a escolher o estilo de ilustração mais apropriado para assegurar de que o trabalho será apresentado da melhor maneira possível, daí a importância de uma classificação em relação às profissões, pois alguns profissionais dessas áreas, tais como o ilustrador e o figurinista necessitam de conhecimento mais aprofundado sobre teoria e história do estilo.

---

<sup>16</sup> Filósofo alemão (1770 -1831). Considerado um dos mais importantes e influentes filósofos da história e um dos primeiros pensadores a se preocupar com a “modernidade”.

## 2.2 ETIMOLOGIA DO TERMO ESTILO

Como denominação, estilo derivou de *estilete* (do latim *stilus* = vareta), com que se picavam os caracteres ideográficos nas tabuinhas recobertas de cera e que serviam para nelas se escrever.

Do fato de cada qual desenvolver um modo característico de escrever as letras, evoluiu estes caráteres para o modo de compor a própria linguagem. No sentido nobre, estilo passou a significar a boa linguagem.

Por último, estilo alargou seu uso para a maneira de se expressar de todas as artes, passando-se a dizer também estilo de pintura, estilo de escultura, estilo musical e arquitetônico etc. Alargando-se mais ainda, estilo também significa o modo de qualquer fazer, como em estilo de remar, de jogar, de vestir e ainda modo de agir, como estilo de vida, ou ainda, modo de pensar, como em estilo de pensar.

Derivado do latim, como se acabou de mostrar, estilo não é um nome grego. Mas os gregos já se referiam aos modos accidentais de se expressar, agir e fazer. Entre outros nomes, usavam o termo *método*, mas veio dos gregos a expressão *caligrafia*, como maneira bela de escrever.

Pela sua definição mais contemporânea, estilo é a maneira eventual com que a obra de arte se apresenta. O estilo ora acontece por eleição do artista, ora se impõe por injunção de circunstâncias. Existem várias características presentes em uma obra e estas definirão seu estilo. Assim,

Estilo é um conceito da história da arte de significado amplo e muitas vezes vago. Em geral indica um grupo de características mais ou menos constantes e definidas que permitem a identificação da arte produzida em um período histórico dado (estilo medieval, por exemplo), em uma região (o estilo francês), por um grupo de artistas (estilo dos Itinerantes), de um único artista (o estilo de Michelangelo) ou de uma fase em sua carreira (as três fases de Beethoven) de uma corrente estética (estilo neoclássico), e permitem relacionar uma obra à sua origem. (ESTILO. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. 2018).

Mas o estilo sempre se define como algo, que não é, nem a natureza essencial da arte, nem as propriedades a ela inerentes, mas sim um conjunto desses dois fatores. Uma ilustração, por exemplo, pode ser mais rigorosa, enquanto outra é mais diluída como se pode perceber comparando-se as figuras da imagem 22, uma notoriamente idealizada abstratamente, enquanto outra é realista. Isto evidencia que o estilo se trata de opções de escolha.

### Imagen 22 - Comparação entre Estilos



**Fonte:** PAULO FONSECA, Ilustrações de autoria do pesquisador, 2000.

Segundo Ostrower, há uma proximidade muito grande entre propriedades da arte e acidentes de estilo. Vejamos:

A intuição, como ação de uma determinada personalidade, que permite lidar com situações novas e inesperadas, de maneira espontânea e interligada à percepção, reformula os dados do mundo externo e interno. "Ambas, intuição e percepção, são modos de conhecimento, vias de buscar certas ordenações e certos significados". (OSTROWER, 1990, p. 230).

É que as propriedades geralmente são qualidades, e estas admitem graus. Na graduação eventual se encontra o estilo. O uso, por exemplo, de mais cores e menos cores, mais rigor no delineamento das figuras e menos rigor, mais perspectiva e menos perspectiva na composição geral, maior idealização em vez de mais realismo, tudo isto resulta em estilos pictóricos. Segundo Dondis:

O estilo é a síntese visual de elementos, técnicas, sintaxe, inspiração, expressão e finalidade básica. É complexo e difícil de descrever com clareza. Talvez a melhor maneira de estabelecer sua definição, em termos de alfabetismo visual, seja vê-lo como uma categoria ou classe de expressão visual modelada pela plenitude de um ambiente cultural. (DONDIS, 1997, p 162)

Em virtude da grande aproximação entre propriedades da arte e seus acidentes de estilo, acaba por admitir falar em propriedades de estilo.

A importância do estilo, sempre de notória atração, se deve ao caráter exterior dos acidentes, fáceis de serem imediatamente atingidos e apreciados. Certas maneiras eventuais com que a arte se apresenta agradam mais que outras.

Os estilos, quando comparados entre si, não são igualmente estéticos onde há uma tendência em favor de uns estilos contra outros, não que isso seja certo ou errado, pois sabemos da relatividade da estética, pois pode agradar a uns e não a outros. Não se deve a atração do estilo ao seu valor intrínseco, porque é por definição algo acidental e, portanto, de presença eventual na expressão artística. Efetivamente, não importa a maneira acidental como se façam as operações de mimese da prosa e as associações evocativas da poesia, desde que essencialmente exerçam sua função essencial de expressar.

O estilo leva ao interesse pela arte em geral. A partir da desigualdade estética do estilo das artes podem nascer perguntas críticas de avaliação. O interesse, aliás, pelos estudos da arte começa ordinariamente pelo atrativo do seu estilo, em função do qual as pessoas, diferentemente impactadas, ficam solicitadas a fazerem indagações.

Em nível pedagógico, o ensino da arte, embora deva desenvolver-se sistematicamente, adverte constantemente para os estilos, os quais em consequência conservam o interesse pelo todo.

Na preferência de uns estilos pelos outros, interfere ainda o prazer da novidade e que a mudança dos mesmos pode oferecer, tal como acontece com tudo o que é eventual, inclusive com as modas de vestir diferentemente estéticas. Importa contudo, liberar o espírito dos efeitos da moda, ponderando sobre os estilos considerando-os em absoluto. Isto se consegue avaliando com espírito crítico os caracteres de elementos visuais em cada um.

As perspectivas de estilo apreciáveis no plano da expressão ocorrem desde os graus de perfeição gnosiológica<sup>17</sup>, em virtude do qual ela se apresenta mais evidente, verdadeira e certa, facilitando sua compreensão, até os mais diversos níveis de efeitos psicológicos, em que se destacam o sentimento estético e o prazer da novidade. Em consequência da função exercida pelo estilo sobre o público

---

<sup>17</sup> Teoria geral do conhecimento humano, voltada para uma reflexão em torno da origem, natureza e limites do ato cognitivo, freq. apontando suas distorções e condicionamentos subjetivos, em um ponto de vista tendente ao idealismo, ou sua precisão e veracidade objetivas, em uma perspectiva realista; gnosiologia, teoria do conhecimento.

consumidor, também os artistas se preocupam com ele. Têm os artistas as suas preferências pessoais em estilo. Atendem também pragmaticamente ao estilo conforme a preferência do consumidor.

Na pintura, que agora está em questão através da ilustração, o estilo é um dos seus componentes mais discutidos. Não faltam os que apenas cuidam da arte enquanto estilo. Este comportamento é, contudo, prejudicial ao desenvolvimento maior do artista, pois delimita a criação.

Não é possível entender exaustivamente de estilo senão através do que é essencial à arte, à expressão. Também não é possível entender de estilo, sem atender ao que nele mais importa, seu grau de estética da mencionada expressão.

### 2.3 CLASSIFICAÇÃO SISTÊMICA DOS ESTILOS.

Como sistematicamente classificar os estilos? Não há um ponto de vista intrínseco ao mesmo estilo, porque como acidente, o estilo se põe em dependência, ou da expressão, ou do portador da expressão. No caso da pintura ou ilustração, o estilo se encontra, ou nas cores enquanto exprimem (estilo propriamente artístico), ou nas cores enquanto são simplesmente elas mesmas (estilo pré-artístico).

Com facilidade nos referimos aos mais diversos estilos sem, todavia, ordená-los. Assim dizemos: estilo claro, severo, diluído, ou estilo estético, espontâneo, leve, pesado, difícil, ou estilo clássico, romântico, realista, ou ainda estilo impressionista, cubista, futurista, etc.

Importa, entretanto, descobrir a ordem dessas denominações, chegando às classes, ou seja, espécies e tipos de estilo.

Para classificar precisamos reconhecer previamente o ponto de vista em função do qual se pratica a classificação. Conforme já advertido, os estilos não contêm um ponto de vista de classificação a partir de sua mesma essencialidade. No estilo as situações são eventuais, cuja accidentalidade depende sempre de algo que lhe é extrínseco e à que adere. Assim,

A análise estilística pode ser capaz de definir a autoria ou a origem geográfica ou cronológica de um objeto quando outra identificação não é disponível, como uma assinatura, uma datação ou uma descrição literária ligando o objeto a um autor, local ou contexto histórico. (ESTILO. (n.d.). In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. 2018).

Acidente (do latim *accido*, - *ere* = cair junto de) é o que adere a outro, tendo nele o sujeito de adesão; sem sujeito em si mesmo, o acidente como que se define em função ao outro no qual adere. O estilo como um acidente, se classifica em decorrência desta sua condição em função àquilo de que é acidente.

Classificam-se os estilos em função à essência constitutiva da expressão; e ainda em função à sua entrada na existência, isto é, em função a sua história.

Na arte ocorrem dois elementos constitutivos, a expressão (ou significado), que é a arte propriamente dita, e o portador da expressão (ou significante), que é o instante pré-artístico. Estes constitutivos da arte fundam duas classes de acidentes e, portanto, de estilos:

- Estilos propriamente artísticos (ou acidentes da expressão);
- Estilos pré-artísticos (ou acidentes da matéria portadora da expressão).

Novas subclassificações seguem a partir daí para os elementos subsequentes que a análise for apresentando.

Deve se escolher o tipo de ilustração de acordo com o objetivo do projeto. O estilo de ilustração escolhido deve transmitir a inspiração original do *designer*, ao mesmo tempo que reforça as suas ideias sem prejudicar a apresentação das peças.

Então, os figurinos de um *designer* devem ser muito versáteis e mutáveis, segundo as necessidades do cliente ao qual se dirigem.

Borelli em sua concepção de divisão dos artistas da expressão gráfica em moda os dividem estilisticamente em três grandes grupos: 1 - Sensualistas, 2 - *Gamines*<sup>18</sup> & Sofisticados, e 3 - Tecnocratas. (BORRELLI, 2000, p. 08). Cada uma dessas categorias está mais completamente definida individualmente a seguir e como se mostram na imagem 20.

Em primeiro lugar temos os Sensualistas, que trabalham na tradição das belas artes com riscadores, tintas, linóleos, colagens e estêncis etc. O processo de fazer a ilustração é tão importante para esses artistas quanto o assunto.

A segunda categoria, *Gamines* & Sofisticados, apresenta artistas cujo trabalho é figurativo e que usam caricatura e aspectos do desenho animado para criar personagens e comentar sobre comportamento e a atitude. Como Robert Clyde

---

<sup>18</sup> **Gamine** (em francês) ou **Waif** (em inglês) é um estereótipo feminino e personagem modelo caracterizada por mulheres que, por trás da aparência infantil, frágil, carente e que inspira proteção, ocultam malícia e perniciosa.

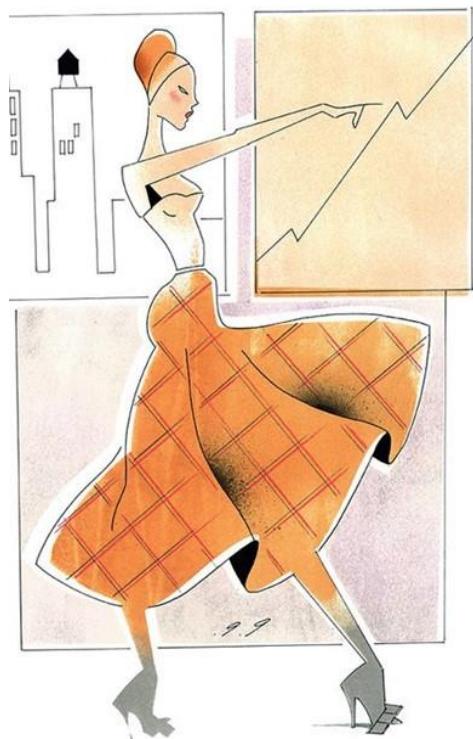
Anderson diz sobre o seu trabalho: "Espero transmitir um pouco da minha própria atitude sobre esse mundo inteiro de moda e estilo, que é divertido, estimulante e fascinante, mas é um pouco muito a sério no tempo", conforme citado por Borrelli (2000, p. 08)

E por último, a Ilustração de moda também inclui o mais novo estilo de ilustração, arte gerada por computador. Artistas de computador ou Tecnocratas, geralmente começam com um desenho, mas manipulam e transformam seu trabalho além do esboço inicial no computador. Mesmo os ilustradores que preferem uma mídia mais tradicional reconhecem a tecnologia do computador como a mais nova fronteira da ilustração. A arte pronta para computador é fácil de usar e transmitir globalmente. Como disse Donald Schneider em uma entrevista, o computador "elimina todas as desculpas". A arte pode ser colorida, re-colorida ou redimensionada com o toque de um botão, conforme citado por Borrelli. (2000, p. 09)

**Imagen 23 - Estilos de figuras de moda segundo Borelli**

**Estilo Sensualista**

Ilustração (a). Piet Paris  
Técnica: Lápis de Cor e  
Caneta Técnica



**Estilo Gamine ou Sofisticado**

Ilustração (b). Ronaldo Fraga  
Técnica: Lápis de Cor  
Aquarelável



**Estilo Tecnocrata**

Ilustração (c). Malika Favre  
Técnica: Illustrator



**Fonte:** BORELLI (2000 p. 79)

### 2.3.1 Estilos Históricos.

Há aquele momento em que um estilo entra a existir. Depois outro e mais outro. E já temos uma classificação histórica de estilos.

Com referência aos estilos históricos, eles dizem respeito tanto àqueles estilos formados a nível de significado quanto de significante.

História quer dizer apenas o fato de algo começar a existir e permanecer, não importa o que existe e permanece, seja no plano da matéria portadora, seja no da expressão portadora.

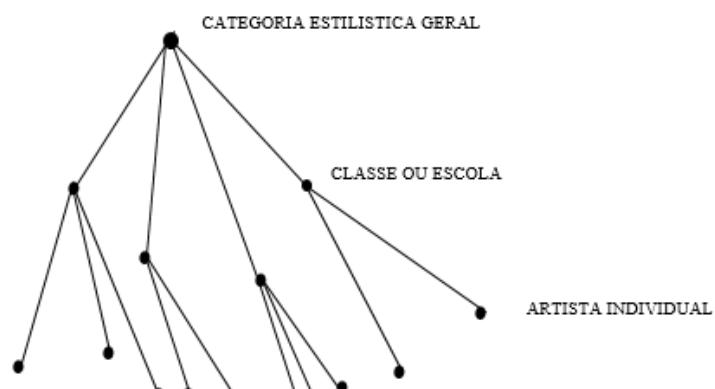
Como fato concreto não surge a obra de arte dentro de um só estilo abstratamente denominado. Em concreto a obra de arte se reveste de todos os acidentes que lhe cabem. Ainda que estes acidentes sejam opcionais, não é possível fazer que a obra surja, sem que se tenha eleito todo um elenco deles.

O histórico, em abstrato, é apenas o fato do ponto de vista de seu surgir no tempo. O restante a explicar no estilo histórico pertence ao conceito mesmo de cada estilo e que se define em termos de essência, com elementos constitutivos.

A pura classificação histórica dos estilos é um elenco curto. As considerações, sobre as quais se alongam os tratados de história da arte, são acrescidas de outras procedências sistemáticas, tal como relata Dondis.

Ao longo de toda a história do homem, quase todos os produtos das artes e dos ofícios visuais podem ser associados a cinco grandes categorias de estilo visual: primitivo, expressionista, clássico, ornamental e funcional. Os períodos estilísticos e as escolas menores se associam, por suas características, a uma ou algumas dessas categorias gerais e abrangentes. (DONDIS, 1997, p.165).

**Imagen 24 - Agrupamento das divisões do estilo**



**Fonte:** DONDIS, (1997 p. 165)

Portanto, ainda que os estilos históricos sejam a sua eventualidade, não se reduzem simplesmente à história. Razões objetivas os separam entre si, dizendo respeito às modalizações que assumiram suas propriedades gnosiológicas e estéticas. A história apenas constata quando estas modalizações ocorrem, mas não as conceitua e nem as coloca em julgamento de valor.

Mas é possível desenvolver um tema com o espírito da interdisciplinaridade. Neste caso, o estudo histórico dos estilos os aborda ordinariamente de maneira eclética, por exemplo, historicamente e filosoficamente.

O ecletismo da exposição é admissível, desde que se o pratique conscientemente, sem confundir o que é distinto do ponto de vista sistemático.

## 2.4 ESTILOS PROPRIAMENTE ARTÍSTICOS: DA EXPRESSÃO

Passamos aqui a detalhes sobre a classificação que distinguiu entre estilo propriamente artístico e estilo pré-artístico.

### 2.4.1 Estilo Clássico e Estilo Não Clássico

Dizem-se do estilo da expressão tratada em função ao objeto idealizado ou não idealizado. Este tratamento idealizado é uma questão de estilo, porque não afeta intrinsecamente a expressão, senão em seus graus. Uma vez admitido o dualismo entre o indivíduo e o tipo ideal, fica uma questão de opção expressá-lo, ora como indivíduo, ora como idealizado.

A idealização se faz em função a realidades universais que se denominam por diferentes maneiras: natureza geral, leis naturais, universais, princípios, axiomas. Em decorrência, o estilo clássico é um estilo axiológico<sup>19</sup>.

Similar é a questão do estilo formalista<sup>20</sup>. Se o indivíduo é ao mesmo tempo indivíduo e sua espécie, quando não for necessário expressar mais que sua espécie, basta representá-lo nos elementos essenciais desta espécie.

Há, todavia, vários formalismos, em que um é mais natural e outro mais

---

<sup>19</sup> **Axiologia** (do grego ἀξίος 'valiosa' e λόγος 'Tratado'), ou *filosofia dos valores*. É o ramo da filosofia que estuda a natureza dos valores e juízos de valor. O termo foi usado pela primeira vez por Paul Lapie em 1902 e depois por Eduard von Hartmann em 1908.

<sup>20</sup> O termo **formalismo** descreve uma ênfase da forma sobre o conteúdo ou significado nas artes, literatura, religião, direito, filosofia, matemática entre outras áreas. Um praticante do formalismo é denominado **formalista**.

geometricista, porque segue a plasticidade meramente harmônica das linhas, das áreas e dos volumes.

O formalismo acontece facilmente quando se trata de expressar um símbolo, este simplesmente poderá ser expresso nos elementos de sua espécie. A arte egípcia foi dominantemente formalista do tipo geometricista.

Há uma afinidade entre os estilos gnosiológicos (de evidência, verdade e certeza) e os estilos axiológicos (de tratamento idealizado e formalizado do tema) em todas as instâncias. A questão gira em torno do tratamento dado ao objeto na expressão, no atinente ao conteúdo. Mas, no que se refere aos estilos axiológicos acontece um destaque muito maior com referência a este conteúdo.

O habitat da obra de arte clássica assume fisionomia definidamente reconhecível. Os sentimentos são equilibrados, na expressão lírica. Também os heróis épicos se comportam de maneira à jamais perderem sua grandeza.

Os nus clássicos encaminham mesmo para a idealização harmônica da estabilidade emocional e, portanto, como algo muito normal. Por isso, no clássico são particularmente preferidos os nus alegóricos e míticos, angélicos, virginais e infantis. Para que estes nus não sejam interpretados fora da idealização clássica, eles não podem ser apresentados com posições eventuais do corpo, porque este seria o nu real. No clássico, o nu ocorre sempre em posição estudada.

Diferentemente os nus do futuro impressionismo de Monet, em suas criações Olímpia e Almoço sobre a relva, são apresentados como de primeiro intuito acontecem; por isso chocaram ao critério neoclássico da exposição de Paris.

No clássico o desequilíbrio informal apenas se pode apresentar com o reclame de uma pronta resolução. Nestas condições, a arte se torna a expressão de algo eminentemente harmônico e belo.

A Grécia real dos artistas clássicos não teve certamente a beleza idealizada de suas estátuas nuas e o equilíbrio emocional que revelam os heróis e as mulheres assim representados. Nem foram as mulheres do Renascimento e do Barroco tais como aparecem nas empolgantes cores e linhas de Botticelli e Tintoretto, Rafael e Rubens.

A idealização parece algo difícil. Mas também a arte inversa incorre em aspectos difíceis. Aquela exata linha idealizada do clássico oferece efetivamente dificuldade para ser alcançada. Depende até de uma filosofia, sobre o que seja o ideal, porém, depois de adquirida a noção do ideal e de como expressá-lo, nada

mais há a aprender.

De outra parte, a arte de temas não idealizados se expande para uma diversidade maior de peculiaridades, que nunca se esgotam. Por este lado não alcança jamais o virtuosismo. Sob este aspecto se apresenta mais difícil, o que não acontece com o clássico, onde uma vez atingida a perfeição, tudo tende a ser gerado perfeitamente.

Todavia, o clássico, a fim de ganhar rendimento, requer altíssimo gênio, a idealização unifica, de modo que facilmente recai na repetição e monotonia.

A idealização, ao tender para um equilíbrio emocional, dificilmente consegue dar ênfase à vida em todo o seu esplendor. É que a vida se manifesta no desequilíbrio e retoma o equilíbrio. No clássico ocorre um retorno perfeito ao equilíbrio, o que não acontece na expressão individualizada do não clássico.

Ao retomar o equilíbrio, parece que a vida perde sua expressividade. A *Gioconda* de Leonardo da Vinci é um exemplo de grande vida clássica, que só um gênio poderia atingir. Um artista clássico medíocre não teria chegado até lá.

Os acadêmicos, geralmente frios, raras vezes criam obras geniais. Deixam-se vencer rapidamente por um fotógrafo hábil.

Clássico, como nome, deriva da antiguidade latina e teve já então um sentido nobre. Isto acontecia porque o pessoal escolhido para a marinha era uma classe, visto que requeria um preparo profissional maior.

Refletiu-se a nobreza inicial do nome para a expressão artística, primeiramente para a literária. Distinguiu Aulus Gellius (125-165 d.C.) entre *classicus scriptor* e *proletarius scriptor*, referindo-se às duas classes sociais, das quais uma escrevia perfeitamente, outra ruim, isto é, com vulgaridade.

Depois a expressão “clássico”, emigrou para as demais artes, desde então se passou a falar em uma pintura clássica e outra não clássica.

Os períodos clássicos se alternaram através dos tempos com movimentos não clássicos.

Foi considerada clássica a arte grega do V século a.C. (época de Péricles), a arte helênica lhe pertence ainda como uma espécie de barroco moderado.

Novamente foi clássica a arte romana do século I d.C. (tempo de Augusto). Com o Renascimento dos séculos XV e XVI mais uma vez acontece o clássico, sucedido pelo barroco.

Finalmente ocorre o neoclássico na passagem dos séculos XVIII e XIX,

continuada pelo academismo século XX adentro, ao mesmo tempo em que concorrendo com os modernistas.

Os períodos não clássicos, a rigor, não possuem denominação comum positiva, senão pela formulação negativa.

São denominados, com algumas nuances:

- *individualismos*, enquanto se opõem ao absoluto;
- *realismos*, contra o tipo idealizado;
- *subjetivismos*, contra o objetivismo dos tipos idealizados.

Portanto, os estilos antoclássicos se caracterizam diferentemente, de acordo como o ponto de vista realçado: individualista, realista, subjetivista.

Ocorrem neste campo ainda as denominações com nuances étnicas e históricas, como estilo helenístico, estilo gótico, bizantino, romântico, naturalista, modernista.

O romantismo se caracterizou pelo subjetivismo, o modernismo pelo individualismo, o naturalismo pelo realismo.

Nos espaços entre os clássicos os estilos são, ora mais anti-clássicos, ora menos clássicos, mas sempre suficientemente contrários para marcarem uma divisa. A história dos estilos se ocupa com este jogo dialético de afastamentos e aproximações dos modelos ideais.

A avaliação de um estilo depende a validade da arte clássica diretamente da existência dos modelos ideais.

Para um realista, empirista, positivista, existencialista, não há senão o indivíduo. O acontecer tumultuado das coisas, apresenta certa ordem, a qual se confunde com a existência de leis preexistentes a regularem o todo.

De outra parte, para filosofias, como as de Parmênides, Pitágoras, Sócrates, Platão, Aristóteles, e para as filosofias racionalistas de diferentes formas que os seguiram por reformulações variadas, como o estoicismo<sup>21</sup>, o neoplatonismo, o escolasticismo, medievalismo, o cartesianismo moderno, o materialismo dialético, há algo absoluto, a natureza geral e leis. Esta natureza geral e estas leis naturais se tornam o parâmetro a ser realizado pelos indivíduos.

A existência dos modelos ideais poderá ser considerada de dois modos: Estilo clássico e Estilo projetivo.

---

<sup>21</sup> O estoicismo foi uma escola de filosofia helenística fundada em Atenas por Zenão de Cílio no início do século III a.C.

- Ou como modelos efetivos, e então o estilo se dirá clássico, no sentido tradicional;

- Ou como modelos eleitos, e então o estilo será projetivo, no sentido de que obedece a uma unidade que de certo modo o idealiza.

A idealização clássica tem como efetiva a existência dos modelos que idealizam a arte. Este é o modo como os modelos são entendidos por todos os racionalismos de todas as formas.

Em princípio os estilos não clássicos não incluem a repetição do mesmo estilo em todas as obras que o artista produza. Cada obra poderá ter um novo estilo, porém, desde o momento que o artista escolha manter uma certa unidade, ele ingressa para a arte de modelo projetivo. Por exemplo, o pintor que elege atribuir uma certa angulosidade às suas figuras, ele se aproxima de um modelo clássico, ainda que livremente eleito, torna-se um pintor projetivo.

Na arte de modelo projetivo, o referido modelo universal surge como projeto humano para a sua criatividade.

Semelhantemente o matemático imagina a linha infinita, sem que realmente ela o deva ser. Mais ou menos assim, ao modo das opções matemáticas, podem operar os desenhos plásticos da arquitetura, escultura, bem como das linhas, áreas, volumes da pintura. Similar é a moda, quanto obedece ao modelo eleito pela mídia.

Mesmo a arte clássica tende a operar, tanto segundo o modelo do universal real, quanto segundo o modelo projetivo. Isto é possível porque a criação faz-se a partir do artista, e não a partir do objeto real. Para efeito da humanidade, somente existe o que se manifesta e ele elege como verdade.

Os seres humanos começam captando o objeto pela expressão mental. Depois fazem a transposição deste objeto para a expressão artística. Este objeto atingido pela expressão mental é o único que ele alcança. Depende dele, concebê-lo, apenas projetivamente, ao modo do infinito matemático, ou como modelo universal ontológico.

Para esculpir e pintar a figura humana, o estilo clássico criou módulos, regras, ou cânones, que unificam o estilo de sua arte em função de padrões que considera imutáveis.

O artista não clássico pode assumir muitos comportamentos inclusive, se assim o queira, modelos projetados por ele mesmo. Este artista não clássico também tem a mesma faculdade de expressar-se à maneira de módulos, os

considerando livremente elegíveis.

Um artista clássico fica sendo um clássico euclidiano<sup>22</sup>, enquanto o outro elege o formalismo não euclidiano.

No estilo denominado pelo objeto, o tema em si mesmo não decide sobre a validade da arte. Todavia é importante, seja porque, pela sua diversidade, resulta na formação de gêneros, seja porque finalmente influencia o estilo.

A arte não deixa de se constituir como arte, ao ferir os valores, quer efetivos, quer tão só projetivos. Uma coisa é a arte como expressão, o que lhe é essencial, outra é a arte obediente a um estilo, quer seja clássico, quer seja projetivo, que tenha um estilo para cada produção.

A arte é deficiente ou mesmo falsa, se não satisfizer o que é essencial à expressão. A validade do tema em si mesmo, conforme se advertiu, não define a arte. Basta que tenha um tema, ao qual expressa. Entretanto, o tema lhe transfere características de estilo, as mais variadas.

Estas variações que a arte apresenta em função do tema, podem nem sempre receber denominação expressa como sendo de estilo. Elas usualmente recebem a denominação a partir do tema.

Eis o que se diz, por exemplo, de certa arte, que ela é falsa, imoral, anti-social, antipedagógica, irreligiosa, ou muito verdadeira, moral, social, pedagógica, religiosa. Por redundância, a arte é falsa e má quanto ao tema, não, todavia necessariamente em sua expressão, que poderá ser perfeita, atingida embora por eventualidades de estilo.

Estilo figurativo e estilo expressionista. A preferência, ora pelos assuntos figurativos exteriores, ora pelos figurativos da alma interior, mais uma vez marcaram uma inclinação acidental do artista. Ambos os temas são válidos, ainda que um possa apresentar maior valor. Aliás, a questão entre o figurativo e o mundo interior se reduz ao objeto em geral, nem um e nem outro decidindo essencialmente sobre a validade da arte. Mas, sobretudo estes dois objetos, o figurativo exterior e o mundo interior da pessoa influenciam radicalmente os estilos.

Estilos introspectivos têm sido os bizantinos, os góticos, os românicos e particularmente o moderno expressionismo, este a partir de 1920. O estilo figurativo também se opõe ao abstrato.

---

<sup>22</sup> Na matemática, **geometria euclidiana** é a geometria, em duas e três dimensões, baseada nos postulados de Euclides de Alexandria.

Independendo em sua essência da retidão do tema, importa contudo, no quadro geral dos objetivos humanos, atribuir uma finalidade à arte. Acidentalmente este fato lhe atribui um estilo. Já anteriormente, o tema determinava gêneros de arte.

Particularmente no plano teórico, o saber pelo saber busca a ciência de todas as coisas. Ora, a arte como expressão sensível e objetiva do saber se exerce com paralelismo.

Consequentemente, a arte tudo exprime na mesma linha dos interesses do saber. Desta forma não se limita aos seres que se realizam segundo seu arquétipo ideal e modelo típico da espécie, mas se distende para a universalidade dos temas. Comandadas substancialmente pela verdade ontológica, a ciência e a arte, ainda que andem por todas as demais campinas, tendem a conhecer todos os graus do ser, sobretudo os mais perfeitos.

Se este mais não existe, elas o projetam. Ciência e filosofia, pintura e escultura, linguagem e música, comparecem, então, no quadro do universo como positividades e grandezas.

Na pintura o aspecto moral do tema é importante, em virtude da contundência intuitiva com que a cor representa objetos da área que afeta à moral. Percebemos na pintura, como cor estática, e, sobretudo como cor dinâmica no teatro, no cinema, na televisão. Por isso, mais do que à literatura e à música, as leis e os regulamentos públicos interferem na arte em cores. Nem tudo o que em idênticas circunstâncias se tolera dizer, admite-se pintado, ou representado em cena, teatral, cinema e televisão.

A questão da arte social e, portanto, também da pintura social; deve igualmente ser lançada em termos de objeto idealizado. Não se trata senão de impor modelos típicos, visando o objetivo da comunidade. Modernamente, sobretudo, a arte se tem encaminhado nesta direção. Particularmente os países de ordem jurídica bem estabelecida, põem a expressão artística em função à comunidade.

O enfoque do objeto influencia certamente os estilos, mais do que os materiais usados. Pintar é ver e fixar na tela. Todavia não veem todos os artistas a mesma coisa no objeto.

Uns veem no objeto um símbolo de algo outro, tendo neste outro o seu interesse. Dali resulta o formalismo com que se apresenta o primeiro objeto, aquele que é apenas símbolo. Basta apresentá-lo apenas em sua espécie, e já indica ao outro objeto, o simbolizado. E é recomendável que seja formalizado, afim de não

atrair a atenção sobre si mesmo. Os povos nomeados como primitivos usando símbolos com frequência tendem para a arte formalista. O formalismo é a marca da arte egípcia. O seu formalismo é geometrizante e formulado com elegância.

Não é o formalismo necessariamente uma arte abstrata, como à primeira vista parece. Há um formalismo do simbólico, como expusemos. Há também um formalismo com vistas ao objeto abstrato. Não tem então a forma um interesse em si figurativamente; o interesse está no aspecto abstrato a expressar.

O estilo pode acentuar um lado do objeto, por exemplo, a narrativa. É o que acontece em certos períodos históricos. Em si mesma a narrativa é um gênero, dar-lhe o acento já pode ser uma característica de estilo.

É notável a preocupação narrativa, dos estágios menos adiantados da cultura. A arte acadêmica do século XIX é também narrativa de acontecimentos, embora com visão mais erudita. Preocupa-se com o detalhe dos episódios, não obstante alcançar às vezes boa forma, o interesse vai, todavia, na direção temática da narrativa.

Diferentemente uma certa fase da pintura moderna se desinteressou da índole literária, isto é, narrativa, para concentrar-se na maneira de expressar.

De 1870 a 1920 foi diminuindo progressivamente a preponderância da narrativa até ingressar na exaltação do abstrato não figurativo.

Entretanto já houve exemplos notáveis na pintura primitiva de expressão abstrata. Os povos primitivos oferecem espetáculos de geometrização nas cerâmicas pintadas. Admiram-se as manifestações artísticas islâmicas e mesmo das cavernas do neolítico europeu.

Novos detalhes na maneira de encarar o tema continuam a diferenciar sistematicamente os estilos. Os homens das diferentes épocas veem coisas de um modo distinto. A escolha de uma ou de outra perspectiva é mais uma vez modalização de estilo.

Os egípcios, gregos, bizantinos e góticos, viam as figuras de um quadro como se estivessem em sucessões justapostas e sem profundidade na tela.

Também as representações pictóricas da Grécia clássica não se preocuparam em representar o quadro em profundidade. Como que não tinham necessidade disto, porquanto as figuras as representavam todas em um plano só de propósito, e o quadro tinha em consequência um só plano. É o que se observa na pintura em vasos.

O Renascimento, que já tem sinais de estilo na pintura de Giotto<sup>23</sup>, passou a criar o espaço, de início, porém pouco profundo. O recinto estreito e profundo se destacou na pintura veneziana e barroca.

Os artistas preocupam-se diversamente sobre os aspectos plásticos da pintura, mas todos com a pictoricidade. Uns acentuam os contornos, enquanto outros tendem a rompê-los ou atenua-los, dali derivando diferenças de estilo, da pintura.

Na arte egípcia se observa a firmeza dos contornos e pintura plana, isto é, sem nuances. O sombreamento das figuras, realçando os volumes, começa no século V a. C., em Atenas, com Apolodoro<sup>24</sup>.

A Renascença insistiu nos contornos. A luz opaca e caprichosa iluminou os objetos da arte barroca.

O neoclássico e o academismo do século XIX deu novamente contornos severos.

Subitamente, os impressionistas rompem as superfícies dos objetos situados sob o efeito da luz e da impressão pessoal do apreciador.

A preocupação com a atmosfera teve seus primeiros sinais na Escola Veneziana e no Barroco, para eclodir amplamente no impressionismo dos modernos. Há nisto tudo diferentes preocupações temáticas e perspectivas sempre objetivas. A eleição ora desta, ora daquela perspectiva, ou maneira de olhar o objeto, reduz-se ao acidental, portanto, a uma eventualidade de estilo.

A ilustração de moda é composta de imagem, que é o croqui e fundo que é a ambientação. A composição entre desenho e fundo é essencial para o êxito da ilustração. Essa diagramação deve ser pensada e estudada para gerar um resultado de equilíbrio estético.

A ambientação na ilustração de moda deve possuir relação com o croqui e com a temática da coleção, além de ter o objetivo de fortalecer a ideia ou o conceito da coleção, sem competir em atenção com o croqui de moda. São os elementos visuais, como linha, cor, textura, luz, repetição e forma, que são manipulados para gerar equilíbrio, harmonia, movimento ou tensão.

---

<sup>23</sup> Giotto di Bondone, mais conhecido por Giotto (Colle Vescignano, atual Vicchio, 1267 - Florença, 8 de janeiro de 1337), foi um pintor e arquiteto italiano. Devido ao alto grau de inovação de seu trabalho (ele é considerado o introdutor da perspectiva na pintura da época), É considerado por Giovanni Boccaccio o precursor da pintura renascentista e o elo entre o renascimento e a pintura medieval e a bizantina.

<sup>24</sup> Pintor ateniense que viveu no fim do século V a.C. Teria sido responsável por introduzir grandes avanços à sua arte, introduzindo as técnicas conhecidas atualmente como *skiagraphia* e *chiaroscuro*, tendo introduzido grandes avanços na perspectiva.

Os mais variados materiais e técnicas podem ser utilizados para realizar a ambientação na ilustração de moda, como papéis lisos e com textura, papéis coloridos e transparências. Espaços vazados e colagens de materiais variados como adesivos, fotografias, efeitos de recorte, dobraduras também podem ser usados. É possível utilizar ainda textos manuscritos e impressos, xerox, efeitos aquarelados, esfumaçados, tinta acrílica, canetas e computação gráfica.

A composição na ambientação na ilustração de moda pode ser feita por pinturas figurativas e abstratas, letras e elementos (cães, gatos, flores, molduras, decoração, carros, bolsas ou elementos geométricos). Pode ser feita também por meio de semelhanças ou contrastes. Lembrando que, para qualquer relação espacial entre objetos, há uma distância “correta”, a qual o olho estabelece intuitivamente.

Para a física, o equilíbrio é o estado no qual as forças, agindo sobre um corpo (croqui), compensam-se mutuamente. Consegue-se o equilíbrio, na sua maneira mais simples, por meio de duas forças de igual resistência que puxam em direções opostas.

Com exceção das configurações mais regulares, nenhum método de cálculo racional conhecido pode substituir o sentido intuitivo de equilíbrio do olho. O movimento é a atração visual mais intensa da atenção. Os aspectos mais específicos do movimento tais como direção e velocidade são também percebidos de acordo com as condições que prevalecem no campo visual. Esse movimento pode ser ressaltado com manchas em várias direções, linhas, formas sequenciais de diferentes tamanhos etc.

A ambientação na ilustração de moda deve ajudar a fortalecer a imagem do croqui, ao fazer com que esse não se encontre sozinho no espaço visual. O ilustrador deve observar que tipo de ambientação irá se enquadrar melhor ao estilo de seu croqui e à roupa por ele criada, observando o vínculo com a temática e o público alvo.

Observe, a seguir, algumas ilustrações de David Downton que mostram diferentes técnicas e harmonizações de ambientação segundo Borreli.

Imagen 25 - Harmonização das ambiências na ilustração



Fonte: BORELLI, Fashion Illustration Next. (2004 p.157)

#### 2.4.2 Estilos Psicológicos.

Graus nas propriedades psicológicas, principalmente de esteticidade, ludicidade, catarse, diversão, resultam em variações de estilo artístico.

Seguramente que muitos se aproximam da arte da pintura e de qualquer de suas formas dinâmicas de cor em teatro, cinema e televisão, em vista da esteticidade.

Consiste a propriedade psicológica no agrado que o conteúdo da expressão veicula. Esta esteticidade da expressão é muitas vezes reforçada pela esteticidade pré-artística anterior à expressão, em que a cor por si só, intuitivamente agrada.

Outros se ocupam ludicamente, ou fazem catarse, ou divertem. Eis mais dimensões psicológicas da arte, inclusive da cor, e que assume a condição de estilo, quando ocorrem níveis apenas de graus.

Do ponto de vista psicológico há estilos leves, graciosos, pesados, solenes. Acontece uma aproximação entre estilos estéticos, lúdicos catárticos e de diversão com os gêneros artísticos.

Depois de estabelecido o gênero, segue o respectivo estilo. O estético está presente nos gêneros de ficção. A leveza é própria da diversão. O solene acontece na expressão épica.

Os estilos utilitários subordinam variadamente a expressão às funções não

estéticas que ordinariamente as artes também exercem.

Quando o utilitário comparece, o estético psicológico tende a se reduzir, deixando costumeiros enfeites. Em consequência do útil, torna-se o estilo mais sóbrio e severo.

Tal acontece nos gêneros ocupados com objetos reais, como no ensaio científico e no jornalismo (no plano literário), no desenho industrial e didático.

Foi eminentemente utilitário o estilo egípcio. Sem maiores preocupações estéticas, dedicou-se a arte egípcia às funções fúnebres e à sobrevivência da alma junto ao corpo mumificado.

Também não era centrada na estética a pintura medieval, mas sim aos objetivos do culto e à narrativa dos episódios bíblicos.

Quando a expressão visa diretamente à comunicação, ela se ordena em função a este objetivo exterior, e adquire em consequência um estilo. Então a arte tem de assumir feições, que possibilitem sua interpretação adequada por outros, aos quais se destina a expressão que é criada.

Para servir de comunicação, a pintura adquire um estilo peculiar. O mesmo acontece na linguagem, por excelência destinada à comunicação. Inversamente, o estilo da arte, quando não destaca a comunicação, explora antes a expressão que o mesmo autor deseja simplesmente fazer. Tende, então, mais à ludicidade, catarse, esteticidade.

## 2.5 ESTILOS PRÉ-ARTÍSTICOS (DO PORTADOR DA EXPRESSÃO).

Os estilos pré-artísticos, situados na matéria portadora da expressão artística, decorrem do tratamento diferenciado que a mesma expressão recebe em função à diversidade da matéria. Materiais e técnicas de uso dos mesmos resultam em variações de estilo. Os artistas pré-históricos pintaram diretamente sobre paredes naturais, geralmente no flanco das pedras.

No Egito antigo passou-se a pintar sobre as paredes das construções arquitetônicas, com a técnica do afresco, pintura mural pela aplicação das tintas sobre o reboco ainda fresco. Aperfeiçoada a técnica do afresco no início do século XVI, a inovação permitiu novas modalidades de estilo.

A encáustica<sup>25</sup>, aplicação de cera a quente sobre o mármore ou muro, com efeitos translúcidos, foi gerador de estilos entre os gregos e romanos.

Os gregos introduziram a pintura de cavalete, como novas tintas, além de permitir o quadro móvel. Esta vantagem foi, contudo, prejudicada pela fácil perda futura dos quadros.

O mosaico, técnica de pintura como pequenas pedrinhas, já existente em Ur da Mesopotâmia (3500 a.C.), foi um instrumento da arte grega do período helênico-romano. A técnica do mosaico dificulta a criação dos volumes e espaços profundos.

Favoreceu, todavia, o mosaico a expressão misticista, em decorrência do brilho individual dos pequenos elementos justapostos e pouca possibilidade de destacar as curvas sensuais do corpo humano.

A introdução da pintura a óleo no século XV revolucionou a capacidade da pintura e a variedade do estilo.

A combinação do afresco mais a pintura a óleo possibilitou o sucesso da pintura clássica do Renascimento, logo seguido do Barroco.

As tintas acrílicas, surgidas industrialmente na década 1960, muito duráveis e pouco afetadas pelo calor, criaram mais uma vez; novas possibilidades e facilidades para a pintura, além de novos estilos.

Finalmente o auxílio do computador fez dos mestres das imagens coloridas os magos da arte.

A contingência artística se tem manifestado muito mais na arte que representa mediante cor, do que na das formas esculturais. Por causa das dificuldades com que se faziam as tintas, a pintura veio mudando através dos tempos.

Ao mesmo problema se reduz o suporte, como de muro, mármore, tela de cavalete, vidro. A moderna instrumentação da indústria das tintas, do cinema e da televisão, conseguiu novas modalidades de fazer cor pelo controle direto da luz.

O que efetivamente interessa na arte mediante cores, não está na tinta e nos fótons da luz, mas na cor como qualidade sensível que afeta aos olhos. A arte da pintura, no seu sentido essencial, independe de ser mediante tinta ou mediante luz. Portanto, a distinção entre pintura, cinema e televisão, é apenas de suporte e de estilo.

---

<sup>25</sup> Encáustica (deriva do grego *enkausticos*, gravar a fogo) é uma técnica de pintura que se caracteriza pelo uso da cera como aglutinante dos pigmentos e pela mistura densa e cremosa. A pintura é aplicada com pincel ou com uma espátula quente. É uma técnica muito resistente, bastando ver a quantidade de pinturas que resistiram ao tempo.

Não obstante, ficou a palavra pintura limitada ao estilo que opera com tinta. Etimologicamente pintura significa arte de criar cores mediante resinas. A partir do éntimo, pois, pintura não indica toda arte da cor. Mediante a cor em forma de luz direta e mediante a cor em forma de tintas, dispõem-se hoje modalidades muito distanciadas do estilo de arte da cor.

O distanciamento ocupa também diferenciadamente o interesse dos artistas e dos apreciadores da arte, que levam a manter em separado os exames dos estilos da pintura mediante tintas. As obras mestras dos tempos antigos hão de ser uma fonte inesgotável de cultura para o mundo.

Concluindo sobre a natureza teórica do estilo, deixamos claro que ele, embora uma situação accidental e eventual da arte, não é tão insignificante como possam ser outros acidentes.

Assim sendo, importava uma classificação teórica dos estilos, com as respectivas conceituações, para, em novo momento, abordar adequadamente o seu acontecer histórico.

## 2.6 O ESTILO NA MODA

Ao conceituarmos moda, dizemos que a moda é mais do que simplesmente vestuário. Para se proteger do calor, do frio, da chuva, da neve e do sol, os humanos, animais que nascem nus necessitavam de roupa. No entanto, se se tratasse somente da proteção contra as forças da natureza, bastar-nos-ia apenas possuir algumas peças de vestuário, que poderiam ter uma longa duração. Porém, a roupa serviu também para adornar e para distinguir quem as usava das demais pessoas. A roupa sempre foi um diferenciador social, uma espécie de retrato de uma comunidade ou classe. A maneira de vestir pode expressar a personalidade do usuário, que pode vestir se para influenciar, impressionar ou seduzir alguém. A moda é um reflexo móvel de como somos e dos tempos em que vivemos, podendo revelar nossas prioridades, aspirações, liberalismo ou conservadorismo, ou ainda, satisfazem necessidades emocionais simples ou complexas, ou seja, a moda fala, revela características, identidades e *status* de quem as usa. A maneira como nos vestimos dá forma a nossos sentimentos e emprestam elegância e cor ao nosso ambiente.

Podemos dizer então, que “Moda é comportamento, comunicação, sócio/cultural, a inteligência comunicativa e a expressão da vontade de um grupo,

diferenciadora e socializadora, a ruptura do uso, pois transforma a vontade das pessoas num produto na hora certa". (SILVA. G. J, 2005)

Ao contrário do traje típico ou do simples vestuário, a moda significa uma constante mudança, possibilitando ao usuário ser único e inconfundível e, simultaneamente, demonstrar o pertencimento a um grupo, seja ele qual for. A existência da moda e as evoluções por que tem passado podem de certa maneira serem explicadas pelos fatores sociais, políticos e económicos.

A moda segue as suas próprias leis formais, igualando-se à arte no papel que ela desempenha pelo gosto ao belo, pelas cores, pelas linhas e pelas formas. A interpretação do mundo vivido pela humanidade de uma maneira muito própria, é a semelhança que a moda tem, desde sempre com a pintura e a literatura. O significado da moda não se resume somente a ser algo de consumível, é mais do que um mero produto entre muitos outros, pois a moda movimenta-se na linha que separa o Consumo da Arte. Muitos estilistas são reconhecidos como artistas ou muitas vezes cooperam com os profissionais das artes. Neste contexto, enquadramos as encenações de moda contemporâneas, nomeadamente em, os desfiles e a fotografia de moda, que na maior parte das vezes muito pouco têm a ver com uma moda que seja "vestível", assemelhando-se mais a espetáculos teatrais, nos quais, em última instância são apresentadas obras de arte sob forma de peças de vestuário impossíveis de serem usadas no dia a dia. As criações de moda e suas encenações parecem ter-se tornado elas próprias uma forma de arte, cujo objetivo é criar constantemente ideias renovadas do corpo humano.

As relações a respeito do corpo e a da ergonomia devem ser aprofundadas quando desenvolvemos produtos de moda. Afinal, será o corpo coberto pelos artigos que criaremos. Então, para além dos aspectos sociológicos e culturais devem ser entendidos os aspectos fisiológicos e biológicos do usuário.

Moda é uma indústria que impõe um padrão, estiliza uma época, embora tenha um caráter efêmero. Apenas o estilo resiste ao tempo, a moda serve para atualizá-lo e colabora trazendo proposta para ilustrar a maneira como as pessoas se apresentam.

Segundo Sproles "Moda é um fenômeno cíclico temporário, adotado pelos consumidores por tempo e situação determinados" (SPROLES,1981).

E ainda alargando os conceitos, temos que a moda é: "Processo de adoção de símbolos que provem de identidade os indivíduos, uns em relação aos outros" (MILLER et al., 1993).

A moda é criada. Agora o estilo já existe na pessoa, deve ser lapidado. A moda é oferta da indústria e estilistas a cada estação.

Mas o ideal é buscar um estilo: roupas, comportamento, profissão e diversão próprios. A moda serve de fonte opcional de ilustração.

Estilo é o que faz uma pessoa ser única, singular e a torna diferenciada com uma conotação especial aos olhos de quem está no convívio com ela. Pode-se dizer que é algo particular de referência própria e não se resume em uma simples escolha, vai mais longe, é uma atitude, pois está manifestando uma identidade social, pessoal e cultural.

Nas letras e nas artes o estilo é definido como um conjunto de elementos que podem imprimir diferentes graus de valor às criações, pela utilização dos meios de expressão apropriadas tendo em vista determinados padrões estéticos. Da literatura internacional onde nos habituamos a compreender melhor a relação entre a forma de expressão e a ideia, vamos selecionar a seguir um exemplo conhecido para esclarecer estas dúvidas filosóficas.

O escritor inglês William John Locke não tinha um Estilo literário aprimorado, mas tinha, em compensação ideias apuradas. Já George Berheley apresentava ideias tão profundas como as de seu colega e um Estilo impecável de escrever.

Sob o ponto de vista estético teríamos razão de elevar Berheley ao mais alto pedestal da literatura sem, contudo, diminuir o mérito de Locke. Se, ao invés, compararmos Locke com um pseudofilosofo qualquer com um estilo ornamental e rebuscado, porém com pensamentos rasteiros, percebemos que William John Locke se sobressai, sem, contudo, poder ser igualado a seu colega Berheley, em matéria de Estilo. Deduzimos, portanto, que existem, pesos e medidas distintas para se avaliar uma obra.

Em qualquer sentido, artístico, literário, na moda, a comunicação é utilizada para criar impressões e estas são despertadas de forma única, exclusiva pelo indivíduo que as faz aflorar. Nas palavras de Schopenhauer<sup>26</sup> "Estilo é a fisionomia

---

<sup>26</sup> Arthur Schopenhauer (Danzig, 22 de fevereiro de 1788 - Frankfurt, 21 de setembro de 1860) foi um filósofo alemão do século XIX.[1] Ele é mais conhecido pela sua obra principal "O mundo como vontade e representação" (1818), em que ele caracteriza o mundo fenomenal como o produto de uma cega, insaciável e maligna vontade metafísica.

da alma". Durante a Renascença utilizava-se à frase latina "*mentis character*" para definir estilo.

Todas as definições epigramáticas significam, em palavras simples que o estilo deveria ser, e é, inconscientemente o quadro mental daquele que criou a obra, seja ela pictórica, literária, musical, estatuária, coreográfica ou modal.

Para atingir o cobiçado estilo, o indivíduo deve ser sincero, original e muito bem treinado. Deve exercitar constante e consistentemente o hábito de trabalho, sem jamais negligenciar a laboriosa disciplina que leva à perfeição.

A perfeição é uma utopia. Porém, quem pretende concretizar um sonho jamais pode desistir de perseguir a perfeição.

Sobre as casualidades do Estilo, consequência do mau ou bom gosto, provenientes das influencias ou escolhas, é difícil fazer comentários, a não ser de forma totalmente empírica, pela falta de parâmetros absolutos de beleza pelos quais um produto artístico possa ser julgado.

Tudo que for extravagantemente cultivado em um determinado período da História poderá ser refutado numa época futura o voltar a ser reverenciado, de novo tempos depois.

O estilo é um dos fatos que mais frequentemente ocorrem com a moda, ora revivendo estilos profusamente decorados, ora remanejando estilos abstratos e escolásticos, inspirando se seja na produção artística, seja em objetos de moda criados por diversos designers seja na memória histórica, social e econômica de épocas passadas. A moda pode, mesmo, criar Estilos baseados numa visão abstrata da vida futura do ser humano em outras galáxias anos luz à distância, assim como recriar a indumentária primitiva do homem das cavernas.

Nenhum Estilo pode ser condenado ou louvado aleatoriamente: deve ser julgado exclusivamente por seus próprios méritos e de acordo com as próprias leis que estejam vigorando sobre a estética ou sobre a comercialização da moda, daquele determinado momento, pois bem para além de Arte (maior ou menor não vem aqui ao caso), moda é também um negócio, existe uma indústria da moda que movimenta bilhões anualmente em todo o mundo.

O estilo de um designer de moda é a ilustração viva do período mais notável de sua criação e que passa a se fazer presente em todas suas coleções permanecendo vivo além do momento em que foi gerado.

Empregamos neste caso a definição de Estilo, segundo Pezzolo, que lhe empresta o significado de "feição especial típica de um artista, escritor de um gênero de uma escola, de uma época de um tipo de cultura, graças a uma série de características que lhes são peculiares" (PEZZOLO 2013, p.75). O Estilista que participa da história da moda é um criador que soube transformar o espírito de uma época em uma peça de vestuário, um objeto de moda.

## 2.7 O ESTILO COMO EXPRESSÃO GRÁFICA NA MODA

Quando se trata do termo estilização em moda, entendemos por uma exageração na estrutura do corpo, modificando, reduzindo ou simplificando suas características essenciais.

Há várias formas de estilizar a figura, e uma delas é alongar a altura do modelo em uma ou duas unidades de medidas.

Segundo Bordi "Estilo é a forma particular em que se concretiza a expressão artística ou estética de um autor ou de um desenhista". (BORDI, 2002, p.73),

Estilizar significa representar um objeto ou uma figura simplificando-lhe a forma para obter um determinado efeito expressivo.

A estilização é um processo gradual, enquanto é o resultado de uma evolução do estilo: o desenhista desenvolve um estilo pessoal, isto é um modo de desenhar que o caracteriza no traço, na proporção, e em um certo modo particular de representar. Trata-se, por exemplo, de colocar em evidência algumas particularidades e de eliminar outras, de dar ao próprio desenho um aspecto realístico, geométrico e essencial. Pode-se desenvolver um estilo pictórico, baseando-se somente nos efeitos das cores e da esfumatura.

Geralmente, com a estilização se tende a alongar a figura humana, tornando-a mais elegante. Um modo para se começar consiste em utilizar o cânone de proporção; outro modo é partir da uma figura construída segundo o cânone de proporção de oito divisões e meia e desenhá-la repetidamente modificando-se a proporção, com a finalidade de obter uma imagem agradável. As partes que são mais alongadas são o colo e as pernas, sobretudo do joelho em diante.

## 2.8 ANÁLISE DO ESTILO NA FIGURA DE MODA

Ao olhar para uma imagem ou ilustração, logo pensamos ou sentimos se nos agrada ou não. Toda a análise gráfico-visual passa por um processo cognitivo subjetivo, em que a compreensão e a valoração do que é visto está intimamente ligada à capacidade de expressão e da mensagem que o criador busca passar para o observador.

Essa linguagem possui a mesma base da comunicação verbal, com um emissor e um receptor, em um contexto que possui um código comum, no qual a imagem vem carregada de significados que, em geral, valorizam o ser, mostrando-o elegante, sofisticado, descontraído dependendo de como a ilustração é representada.

Na análise gráfico-visual, consideram-se sempre os aspectos mais importantes que se encontram em nível pré-figurativo, como os elementos que são pontos, linhas, manchas e planos e dão origem a elementos adjetivos como cores, tonalidades e texturas. Por meio da percepção dos mesmos é possível fazer associações a situações vivenciadas e, dessa forma, gerar outros sentidos próprios para a imagem, por intermédio de elementos compositivos buscando criar um contato com o observador para encantar, seduzir e divulgar ideias e conceitos.

Visto que a ilustração de moda tem o papel de divulgar, comunicar, persuadir, incentivar e reforçar o papel de uma marca ou da própria moda na sociedade e, já passado seu processo de decadência com o advento da fotografia, hoje as ilustrações são feitas por ilustradores denominados artistas. Muitas vezes as ilustrações cumprem o papel de contar, expressar, explicar, inspirar ou afetar de forma tão eficiente ou mais quanto a própria imagem fotográfica.

A seguir, pode-se fazer uma breve análise das duas ilustrações de Moda da Ilustradora Esra Roise para a revista Nylon Magazine.

Observa-se na imagem 26, primeira figura a esquerda, as escolhas dos elementos pré-figurativos orientadas para um público jovem, representados na atitude da modelo e também nas cores primárias azul e vermelho. As texturas manchadas e aguadas sem bordas bem definidas sugerem quebras de padrões, rebeldia e condutas contestadoras.

### Imagen 26 – Análise gráfico-visual da figura de moda

Ilustrações de Esra Rosie para Nylon Magazine



**Fonte:** ESRAROISE in: NYLON-MAGAZINE  
<http://esraroise.com/portfolio/commissioned/nylon-magazine/390/>  
 Acesso: 16/05/18 as 19: 23hs

Já na imagem 26, figura a direita, a imagem nos revela mais sensualidade por meio da maquiagem, que é ícone de feminilidade. O azul no cabelo revela a mesma transgressão da imagem anterior e um dos olhos sem cor sugere as forças opostas conditas em todos nós (o certo e o errado, o bem e o mal).

De modo diferente da linguagem escrita ou falada, que muitas vezes separa e nacionaliza, a linguagem visual unifica e traz mensagens instantaneamente sem barreiras ou fronteiras. Com o uso adequado dos elementos gráfico-visuais pode-se propor uma representação escolhida e orientada. Nesse sentido, para artistas ou *designers*, ter o conhecimento do bom ou mau funcionamento de uma mensagem visual é muito produtivo para sua compreensão e melhoria de seu desempenho.

#### 2.8.1 Considerações Gerais sobre o Desenho da Figura Humana

A beleza, não pode ser descrita em termos exatos, pré-requisitos da "beleza perfeita" uma vez que correm o risco de sofrerem influência do gosto pessoal, que varia de acordo com a evolução da sociedade, pois o que era belo para Leonardo da Vinci e Boticelli, hoje é uma fonte de renda para massagistas e esteticistas.

Traduzir em linhas simples e objetivas, a anatomia artística, destacando o vigor, a elegância e a graça do corpo humano sadio, é um desafio para o artista.

Contudo, o emprego das escalas de proporção ou cânones (medidas que estabelecem todas as proporções do corpo e constituem a medida ideal para a figura humana), torna esta tarefa muito mais fácil. O amor pelo desenho e uma observação detalhada antes de cada traço de lápis é essencial para um acabamento perfeito.

Ao progredir em sua carreira, o artista percebe que seu trabalho precisa de uma boa base de anatomia. Os grandes mestres do passado compreenderam isto e seus conhecimentos de anatomia eram comprovados principalmente nos esboços preliminares, até hoje preservados, de suas obras.

Para expressar formas exteriores é preciso tomar conhecimento da estrutura óssea e muscular, e suas proporções. A proporção é a relação comparada de uma coisa para outra, e um padrão ou unidade de medida deve ser estabelecido. Em arte, este padrão chama-se "cabeça", mensurado a partir da sua distância que vai da parte superior do crânio à ponta do queixo.

As proporções ideais sofrem alterações de acordo com a idade, raça, ou o tipo físico do modelo. Por exemplo, a criança com um ano de idade aproximadamente, tem em média 4 cabeças de altura; o homem norte-americano possui 8 cabeças de altura e o homem brasileiro, em média 7½ cabeças de altura.

Os ossos da mulher são mais curtos e têm superfícies menos ásperas que os do homem. O osso do peito (esterno) é mais curto e mais recurvado, e a pélvis é mais longa e mais baixa dando maior amplidão aos quadris. Os ombros são mais estreitos, as espáduas mais arredondadas. Os braços do homem são mais longos em relação ao tronco que é proporcionalmente maior na mulher, as pernas são mais longas e o crânio é maior. O centro da figura feminina fica acima do púbis, ao passo que no homem é quase no próprio púbis.

As crianças de três anos têm mais ou menos a metade da altura do adulto. À medida que cresce mudam as proporções e aos 25 anos o desenvolvimento é completo. Os músculos dos adultos respondem aproximadamente pela metade do peso do corpo. Na velhice o tamanho diminui, devido ao endurecimento e à retração das cartilagens entre os ossos.

Antes de começar um desenho, deve-se procurar em cada caso, a forma geométrica básica, na qual a ação e a massa da figura caberão. Se puder discernir a forma geral que governa o modelo desde o início – além da pose – estará resolvida mais da metade do problema.

Deve-se começar desenho, delimitando o espaço do papel que será utilizado, com linhas horizontais, verticais ou diagonais, que passem pela parte superior e inferior do desenho; esboçar os contornos com linhas suaves, traçadas livremente, procurando conseguir o aspecto geral da figura, visualizando-a no total e colocando-a no papel, no tamanho desejado. Enquadra-se com linhas retas que passem externamente às saliências da figura para obter melhor ideia das direções das linhas. As linhas horizontais que passam pelo corpo representam as formações principais e a direção que elas tomam em relação com a linha vertical, determinam a ação do corpo. Desenha-se estas linhas de guia levemente pelos ombros, peito, quadris e joelhos, que deverão ser apagadas ou desaparecerem à medida que o desenho evolui.

Como explica Cunha em sua estrutura plástica do corpo humano. A maioria das linhas da figura humana são relativamente retas, deve-se desenhar muito levemente a fim de não tornar a obra muito pesada e dificultar as correções. Deve-se esboçar dentro das linhas, os contornos dos membros e músculos, simplificando o quanto possível, o volume geral da massa, sempre comparando e relacionando tamanhos e posições, com 95% de observação do modelo e 5% de execução do desenho. (CUNHA, 2003 p. 3).

Finaliza-se, aperfeiçoando os contornos, com linhas mais definidas e precisas, e utilizando o jogo de luz e sombra para dar volume e movimento à obra.

### 2.8.2 Uma Análise Estilística através do Século XX

Os povos da Antiguidade não possuíam Moda por inúmeros motivos, dentre eles a tradição e conservação de seus costumes e lendas, fixando regras que deveriam ser seguidas de geração em geração, sendo o passado respeitado e cuidadosamente reproduzido, seguindo-se com as histórias míticas então contadas, e a imobilidade, não existindo a ideia de uma estética autônoma, a mudança por si só. Somente havia mudança com as relações de dominação, ou influências ocasionais, adotando-se a indumentária e costumes dos povos dominados, ou ditando-se regras, onde as roupas definem o papel do indivíduo na sociedade. (SCHIRMER, 2003 p. 96)

A Moda surgiu por volta do século XIV e as frivolidades e fantasias instalaram-se de maneira sistemática e durável. Tornou-se motivo de vergonha usar roupas ultrapassadas, nos séculos XV e XVI, consideradas “fora de moda”.

A moda revela traços da estética e da sociedade característicos de grupos restritos, os quais monopolizam o poder de iniciativa e criação.

Com o desenvolvimento da burguesia, o comércio deu grande vazão para o surgimento da moda. Até a Revolução Francesa, ocorrida em 1789, o modo de vestir elitista ainda ditava moda.

A moda ganhou força com o advento da indústria, a circulação de imagens tornou-se forma de comunicação de massas, e a fabricação das roupas e a vida urbana se transformaram (SCHIRMER, 2003).

O período que vai de 1900 a 1914, conhecido na França como A Bela Época, caracteriza-se pelo bem viver, pela ostentação, luxo e extravagância da classe alta. Nesta época, costureiros famosos determinaram uma moda clássica e severa para homens, sinuosa e pesada para mulheres. No Brasil Colônia, só admitiam teares para fabricar tecidos grossos de algodão para os negros. Assim, o Brasil foi quase que obrigado a adquirir os modos e a moda europeia. As mulheres seguiam à regra o uso de roupas vindas de Paris. Espartilhos, meias, luvas, chapéus etc, eram usados em pleno verão de 40 graus. A forma do corpo feminino apresentava uma silhueta em "S" causada pelo espartilho.

Em 1906, Paul Poiret, estilista renomado da época, provoca uma verdadeira revolução na moda: afrouxou a silhueta formal, eliminando o espartilho e reduzindo o número de roupas íntimas usadas pelas mulheres. Sob influências do estilo diretório com cintura deslocada para baixo dos seios, traz uma nova silhueta às mulheres da época. Os tecidos usados eram leves, como cetim fino, sedas etc. Poiret encorajava suas clientes a abolir o espartilho, embora algumas mulheres o tenham usado até 1910. Por volta de 1918 uma lei obrigava a eliminar as barbatanas do espartilho, que foi gradativamente sendo substituído pelas cintas elásticas.

A Primeira Guerra Mundial dá lugar no mercado profissional às mulheres e por esta razão 1913, os cabelos ficaram mais soltos, usavam-se roupas mais esportivas, como saias em forma de sino e jaquetas curtas ou cardigãs. Entre 1914 e 1918 o espartilho sai de cena, as saias encurtam, e no mercado surgem os sutiãs.

No Brasil, as mulheres influenciaram-se pela moda libertadora do costureiro francês Paul Poiret, livrando-se dos espartilhos, vestindo-se mais de acordo com o clima tropical, libertando em parte os ombros, colo e braços, mas sempre cuidando para manter a brancura da pele. Nesta época surgiram então os cosméticos no Brasil.

Algumas mulheres da classe média começaram a trabalhar e a fazer uso de novos meios de transporte, o que exigia roupas mais simples e práticas.

Nos chamados "Anos Loucos". (década de 20) houve uma ênfase nas geometrias. A cintura vai para o quadril. Bocas em forma de coração, pó-de-arroz, batom vermelho e cabelos curtos, "a la garçonne". Surge a androginia. Ainda era rígido o conservadorismo. É instaurado o estilo "Melindrosa".

**Imagen 27 (a) e 27 (b) – Estilo Art Déco e Melindrosa**

George Barbier para Costumes Parisiens 1913



Fonte: SEELING (2000 p. 36)

Jota Carlos - Revista Para Todos VIII.411, 1926



Fonte: SEELING (2000 p. 49)

A grande evolução da década ocorre em 1925, quando os trajes femininos encurtaram-se indo até pouco abaixo dos joelhos. A cintura dos vestidos ou o cós da saia ficava logo acima do quadril, dando um aspecto de cintura reta ao corpo, além do que o busto não era salientado: a maioria das mulheres antes enfaixava o busto para diminuir seu volume e começam a usar então sutiãs. A tendência era androgina, masculinizada, anulando curvas. Com aparecimento de novas linhas de cosméticos, os lábios foram ressaltados com batom vermelho e as sobrancelhas eram realçadas com lápis, num traço fino.

Nesta época também surge o sapato aberto atrás do pé e fechado na frente, que foi adotado por Chanel.

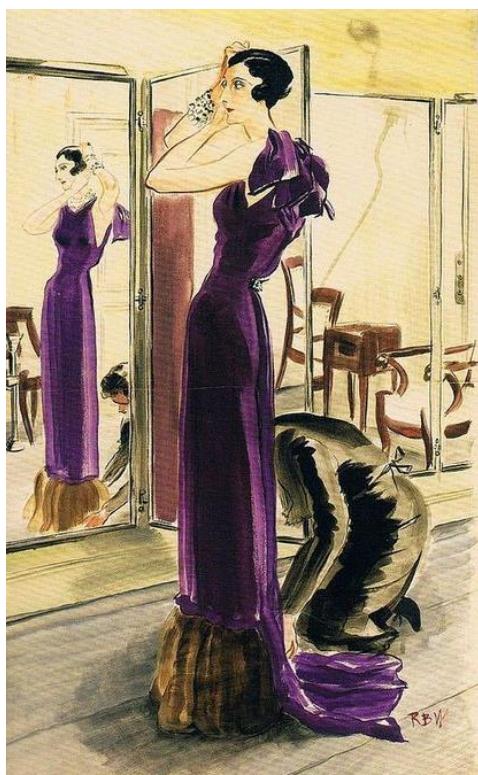
O ano de 1930 foi marcado pelo desemprego, crise do café e redução dos salários. Hollywood dita a moda. Bainha dos vestidos descem, saias afunilam. Predomina na Moda a influência das estrelas do cinema, como Greta Garbo, Marlene Dietrich, Mae West etc.

A moda era extraordinariamente elegante, com vestidos longos e chapéus de estilos variados. A alta sociedade se exibia nos teatros, conferências e festas ao ar livre. As costas eram muito valorizadas: nos vestidos de noite, grandes decotes desnudam o corpo feminino; os vestidos de dia são confeccionados a dar uma nova silhueta à mulher, com ombros largos, quadris estreitos e decotes acentuados. Os cabelos ainda eram curtos, porém em ondas.

No Brasil, explode uma revolução e Getúlio Vargas assume o governo do país. O regime muda, mas a crise econômica e política persiste, diminuindo salários e o poder de compra dos brasileiros. As mulheres mostram-se participativas em programas feministas e reivindicando mais direitos. A figura de moda feminina ganhou formas mais suaves e realistas se comparadas àquelas dos anos 20. Esse é um movimento que acompanhou a moda como um todo, já que houve uma reação de tentar retornar à moda mais feminina e delicada da Belle Époque, tão abruptamente interrompida com as criações andróginas dos anos 20.

**Imagen 28 (a) e 28 (b) – Estilo Glamoroso e Sofisticado**

René Bouët Willaumez para American Vogue 1933



Fonte: BLACKMAN (2007 p. 107)

Christian Bérard para Christian Dior 1947



Fonte: BLACKMAN (2007 p. 152)

Em 1940 eclode a Segunda Guerra Mundial que marca negativamente a década. Com a recessão e a crise econômica, a roupa feminina ganha ar de seriedade, com tendência a serem práticas, estilo uniforme.

Muitos materiais sumiram do mercado e foi preciso criatividade para substituí-los. Surgiram saltos de madeira ou cortiça e chapéus feitos de lascas de madeira e de jornal, usados com véu decorativo. Os chapéus assumem muitas formas e até o turbante é implantado, por volta de 1942. Essa moda se justifica pelo fato de que os *shampoos* da época eram de má qualidade, e a maioria dos cabeleireiros tinham alistado se no exército. Por questões de conforto, o hábito de vestir calça comprida se generalizou e a saia-calça tornou se muito usada por ciclistas.

No Brasil, as mulheres sofisticadas usavam à noite vestidos longos de jérsei de seda, com drapeado modelando os seios e quadris. No Rio de Janeiro de 1943, na praia de Copacabana, aparecem roupas de banho de duas peças.

Em 1945, com o fim da guerra, surge a meia de *nylon* e nos EUA surge o *prêt-à-porter*. Valoriza-se as formas da mulher, com cintura fina, pernas de fora, busto realçado e ombros expostos em modelos tomara-que-caia. Em 1947, Dior cria o "New Look." Com o New Look, queria-se apagar a imagem dos tempos duros de guerra, com os luxuosos trajes. As ricas davam muita importância à etiqueta.

Os anos de 1950 trazem o luxo e o *glamour* que estão em alta. Paris controla a moda. Surgem linhas em "A", "H", "Y". Inicia-se a moda Jovem (camiseta e jeans para homens, saia rodada para mulheres). "Anos Dourados". Inicia-se a influência americana na moda e hábitos.

Depois do baby-boom (nascimento de muitos bebês em decorrência da volta dos homens da guerra), as mulheres tornaram-se mais caseiras, fazendo a linha de mãe e esposa exemplar.

A televisão influenciou a moda americana, e era comum a cópia de vestidos de atrizes e cantoras para bailes e coquetéis. O cinema apresentava o glamour de Doris Day e Elizabeth Taylor.

Com o avanço da fotografia, o uso da ilustração de moda começou a decair. Como consequência das diversas tecnologias desenvolvidas durante a guerra, novos materiais foram introduzidos ao mercado de moda. Os ilustradores foram desafiados então a representar velcro, lycra e diversos materiais sintéticos antes inexistentes.

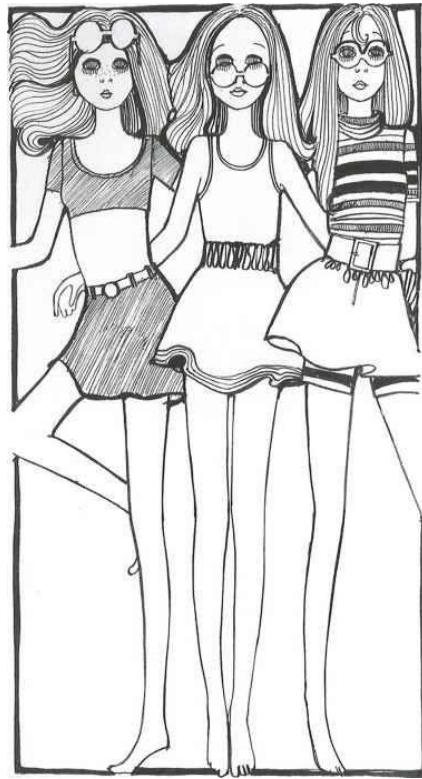
**Imagen 29 (a) e 29 (b) – Estilo Luxuoso e Jovial**

Eric (Carl Erickson) para American Vogue 1954



Fonte: PACKER (2007 p. 184)

E. Benais, para Christian Dior 1968



Fonte: BLACKMAN (2007 p. 238)

Os anos de 1960, a Moda unissex e hippie diziam que o futuro aos jovens pertencia. Era a vez da juventude. Aparecem looks ditos "espaciais" com um aspecto futurista. E no Brasil reina a cópia. Surgem as boutiques. Era preciso racionalizar a fabricação industrial, atendendo ao crescimento populacional e o impulso do mercado jovem.

A camiseta e o jeans eram o "uniforme" dos jovens. As adolescentes eram vistas em todas as ocasiões usando jeans e pulôveres negligentes, mostravam apego à sua geração e obediência ao próprio grupo, mais do que seu julgamento estético e gosto pessoal.

A moda refletia aspirações da juventude, o que determinava na costura tendências totalmente diferentes das anteriores. Em 1962, com Mary Quant, tornou popular a Minissaia, e criou-se blusas caneladas, meias coloridas, saias *saint-tropez* e cintos usados na cintura. Deixando claro: Quant apenas soube entrar em sintonia com a década, não foi criadora da peça que surgiu na moda das ruas com adolescentes cortando as saias compridas. O aparecimento do prêt-à-porter foi

fundamental para a difusão do uso da calça comprida de todos tecidos e cores, de dia e a noite, pelas mulheres.

André Courrèges lança roupas de cosmonautas, no fim da década. Ficou conhecido como estilista da "era espacial". Twiggy era a modelo top da época.

Durante os anos 60, o fotógrafo tornou-se mais importante que o ilustrador de moda, obrigando os ilustradores a se reinventarem. As poses, antes recatadas e contidas, passaram a ser provocativas e dinâmicas, para caberem no contexto da cultura da juventude, onde o ideal era ser jovem, despreocupado e descomprometido.

O início dos anos 70 herdou o visual hippie, com suas calças boca de sino e vestidos românticos, cheio de flores e franjas. As estampas psicodélicas e coloridas, tão reproduzidas durante toda a década.

Nos anos de 1970, as tendências eram: mistura, construções livres, cada pessoa compõe seu gênero. Moda hippie, *black power*, romantismo. Movimento *glam* ou *glitter*. Final dos anos 70 surgem os *punks*. Em alta: calça boca-de-sino ou calça com corte *flare*; uma ideia dos marinheiros para que a calça pudesse permitir mais liberdade de movimentos.

A era da psicodelia e da arte pop trouxe muitas referências para a ilustração de moda da época.

Nos anos 1980 a moda tornou-se brega. Yuppies, minimalismo, andróginia, roupas para academia. Surge a microfibra. Moda passa a ser individualista. Indústria não precisa mais lançar tendências: o público que lança por ser cada vez mais ativo e exigente. A palavra que melhor define os anos 1980 certamente é extravagância. Peças como ombreiras, sobreposições, vinil e diferentes cores e formas marcaram a década. Além das roupas, a ostentação também estava presente nos acessórios caros usados pelas atrizes. Historiadores consideram os anos 1980 como a década do exibicionismo social.

O crescente perfil de mulheres no local de trabalho exigiu uma nova estética da moda, e a década testemunhou o surgimento do "Power Dressing". Ombros largos e acolchoados tornaram-se moda e as roupas femininas foram inspiradas em moda masculina e tradições de alfaiataria. O período também viu a exibição de luxuosos vestidos de noite,

Houve um ressurgimento da ilustração de moda, no estilo muito característico da época: ombros largos, maquiagem expressiva e poses teatrais.

**Imagen 30 (a) e 30 (b) – Estilo Glam e Minimalista**

Caroline Smith para Destiny 1970



**Fonte:** BLACKMAN (2007 p. 254)

Antonio Lopez para Oscar de La Renta 1985,



**Fonte:** PACKER (2007 p. 216)

Na década de 1990, aparecem os *grunges*, *clubbers*, *cybers*. Luxo com destaque ao conforto. Moda "clean". Kate Moss é ícone do momento. Moda minimalista, onde "menos é mais".

A moda dessa década foi influência pelos exageros da moda dos anos anteriores. Nessa década, foram lançadas as calças jeans coloridas e as famosas blusas segunda pele, que consequentemente colocaram a lingerie à mostra.

Os anos 90 englobaram tanto formas antigas quanto novas de fazer ilustração. As técnicas de pintura a óleo e acrílico, aquarela, guache, pastel e caneta e tinta ainda eram as principais abordagens usadas pela maioria dos ilustradores, mas havia muitos artistas ansiosos para explorar softwares de desenho e pintura e aprender o uso de ferramentas digitais.

A partir da década de 90, a ilustração retomou sua importância no mundo da moda e deixou de ser considerada a prima pobre da fotografia, mas sim uma rival à altura. Hoje há espaço para ambas técnicas, cada uma com suas peculiaridades.

**Imagen 31 (a) e 31 (b) – Estilo Glamoroso e Sofisticado**

Jason-Brooks para Chanel 1999



**Fonte:** BLACKMAN (2007 p. 367)

Outumn Whitehurst para Dior 2012



**Fonte:** BLACKMAN (2007 p. 377)

No início dos anos 2000, as pessoas imaginavam que o novo milênio chegaria com a população mundial envolta em tecidos metalizados, roupas espaciais, etc. No entanto a utilização de tecidos inteligentes é cada vez mais presente no trabalho dos estilistas, visando o conforto e satisfação do consumidor.

Os anos 2000 foram também marcados por não seguir regras e não entrar nos padrões, ou seja, haviam muitas tendências “diferentonas”.

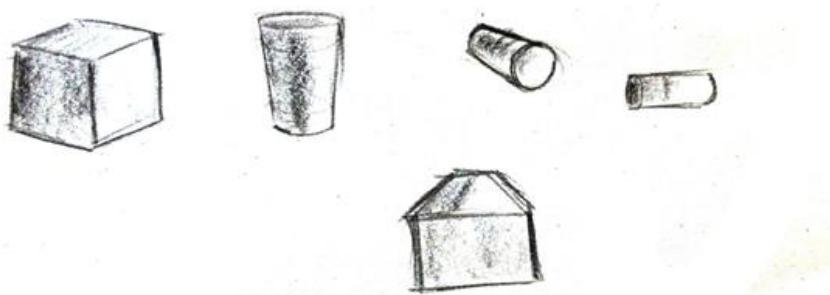
No século alvorecer do Século XXI, a ilustração foi sendo revolucionada pela tecnologia, desta vez através do computador. Enquanto o final dos anos noventa assistiu à ascensão do desenho baseado em computador por pioneiros como: Ed Tsuwaki, Graham Rounthwaite, Jason Brooks e Kristian Russell, houve um retrocesso em favor de um trabalho que é, ou parece ser desenhado. As ilustrações biográficas e realistas de Charles Anaste são muito procuradas, assim como a obra hiper-realista de René Habermacher, os estilos surrealistas de Richard Gray e os desenhos de moda erótica de Julie Verhoeven. O trabalho de mídia mista também é popular, já que as colagens virtuais são possíveis graças à nova tecnologia.

## 2.9. A CONSTRUÇÃO DA FIGURA HUMANA PARA MODA

A construção da figura de moda começa pela capacidade e pelo conhecimento da representação de formas básicas tridimensionais no plano bidimensional. Isso possibilita que o ilustrador construa sua própria interpretação da realidade, ao combinar volumes e proporções.

Toda e qualquer forma na natureza pode ser simplificada a formas básicas como cubos, cilindros e esferas. A partir da simplificação de formas mais complexas, pode-se construir a representação de qualquer objeto ou figura.

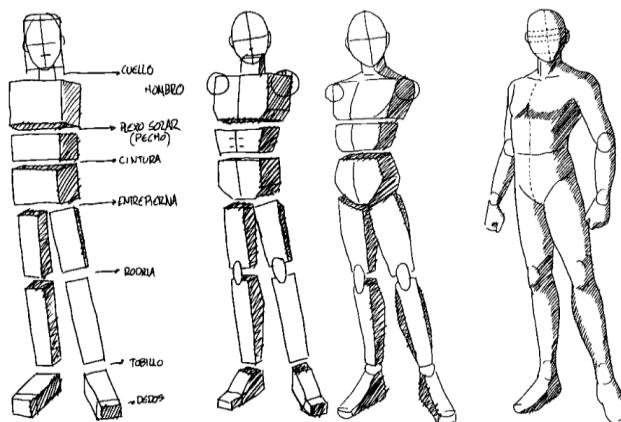
**Imagen 32 - Estudo dos sólidos**



**Fonte:** Arquivo pessoal do pesquisador, 2016.

Para a construção da figura humana, que é a base da figura de moda, deve-se levar em conta o ritmo para captar o movimento, a linha de equilíbrio e os volumes, sem esquecer-se da proporção. No desenho, a cabeça é uma unidade de medida e a figura humana tem o tamanho ou a proporção de 7 a 8 cabeças ou “módulos”, já a figura de moda pode ser mais alongada com até 12 cabeças. A proporção varia de acordo com cada ilustrador, mas, ao se esticar a figura, alongar-se mais as pernas em relação ao tronco.

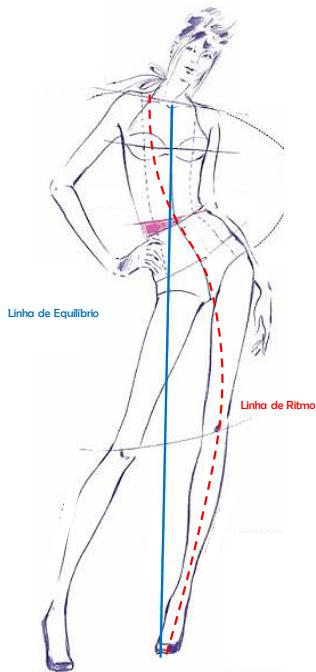
**Imagen 33 - Estudo da figura através dos sólidos**



**Fonte:** Arquivo pessoal do pesquisador, 2017.

A linha de equilíbrio é a linha do centro de gravidade. No desenho é a linha que gera o senso de segurança, o balanceamento entre forças de oposição ou a neutralização. O centro de gravidade sai da cova do pescoço e passa entre os dois pés ou atravessa o pé que suporta o peso do corpo, como você pode observar na imagem a seguir.

**Imagen 34 - Estudo do Equilíbrio da Figura de Moda**



**Fonte:** Arquivo pessoal do pesquisador, 2017.

O ritmo pode ser descrito como a ciência do movimento. Existem ritmos na natureza, por exemplo, no movimento das ondas, das estrelas e dos planetas, das árvores, das nuvens etc. Também podemos identificar ritmos no movimento das palavras pronunciadas, dos acentos das sílabas, das pausas ou da aceleração dos diálogos, dos sons e das músicas. Já no desenho, os ritmos estão nas formas, nas cores, na luz e na sombra. O ritmo é o que faz o olho seguir a sugestão de movimento que a figura proporciona, além de dar harmonia entre os elementos do desenho.

Para iniciar o desenho é preciso ter em mente esses conceitos e captar ou imaginar o gesto. A figura de moda deverá ser representada primeiramente por cabeça, tronco e quadril por meio das formas básicas e de bases sólidas, que captem o movimento de acordo com articulações e flexibilidade do corpo humano. Vale lembrar que é a espinha dorsal que une essas três principais partes do corpo humano.

A próxima etapa é concluir o desenho com o movimento dos membros, que podem ser representados por cilindros. Ao se fazer o primeiro *sketch*, seguem-se estudos da musculatura, rosto e luz e sombra para concluir a figura.

### 2.9.1. Adaptação da Figura Humana para Moda

Por meio da maravilhosa ferramenta do desenho, *designers*, estilistas, desenhistas, figurinistas e ilustradores de moda, constroem criativas maneiras de expressar suas ideias e representar seus projetos.

A estilização da figura de moda é uma das atividades desses profissionais. Com uma eficiente comunicação visual, os artistas da expressão gráfica em moda têm uma grande vantagem neste competitivo mundo.

Para um bom desenho de moda, são necessários o conhecimento e a destreza no desenho de observação como também da figura humana. Porém, a estilização da figura de moda tem algumas características específicas, que conheceremos a seguir.

O processo de estilização da figura de moda se dá em várias partes do desenho e varia para cada ilustrador, logo, é uma característica única de cada artista. Isto pode acontecer na anatomia, na pose, no gesto, na estrutura, na silhueta ou na composição.

- **Anatomia:** quanto à proporção, o croqui de moda é mais alongado que a figura humana. Usando a cabeça como medida, a figura humana pode ser dividida em 7 ½ ou 8 cabeças e os croquis podem chegar a 12 cabeças. Em geral se alonga mais as pernas do que o tronco.

- **Pose:** a pose da figura de moda deve traduzir o estado de espírito da coleção, da roupa, ou do público-alvo. Pode ser uma pose com mais atitude, ou mais ingênuas dependendo de cada contexto.

- **Gesto:** O gesto da figura deve ser sempre exagerado, para sugerir movimento e não deixar que o desenho perca força ou pareça estático e robótico.

- **Estrutura:** O ilustrador deve ter muito conhecimento da estrutura óssea e dos músculos, mas sua representação por meio da linha e do traço deve ser simplificada, sem esquecer dos volumes do corpo e dos *landmarks*, que são pontos importantes dos ossos que devem ser marcados.

- Silhueta: A silhueta da figura de moda torna-se mais esguia e alguns traços podem ser suprimidos. Deve ser pensada juntamente com todos os elementos citados anteriormente.
- Composição: Na composição entram elementos de fundo como ambientação, desenho ou ilustração técnica da roupa dependo de cada objetivo do projeto.

Para a estilização da figura, segue se algumas regras

- No primeiro *sketch*, capture somente a essência da pose, notando sempre a postura do torço, e exagere na curvatura do gesto. Em seguida, faça o contorno e as linhas de estrutura, que podem auxiliar até mesmo na hora de colocar a roupa. Tenha sempre certeza de que as características da face refletem o ângulo representado da cabeça. Em seguida, coloque a roupa identificando dobras e caimento do tecido.
- Faça sobrancelhas arqueadas lembrando que a parte externa é sempre mais alta que a interna. Cílios são importantes para dar sensação de maquiagem, assim como lábios proeminentes.
- Não se deve marcar as duas linhas do nariz, no máximo uma linha de um dos lados, que pode ser interrompida antes da narina em si.
- Os cabelos devem sempre ter muitas luzes para representar o brilho dos cabelos sedosos, assim como quando soltos devem ter movimento para sugerir leveza.
- Olhos maiores sugerem figuras mais novas.
- Mesmo um croqui de frente deve ter algum movimento: incline o ombro e faça o quadril também inclinado, mas na posição inversa.
- Para vestir o croqui não esquecer do panejamento<sup>27</sup>, que deve condizer com o movimento. Acrescente as dobras necessárias e faça sempre a roupa mais larga do que o corpo, pois ela está sempre por cima, por mais colada que seja. Lembrando que toda e qualquer padronagem, como listras ou estampas, deve acompanhar o movimento do tecido.
- Cada artista acaba desenvolvendo sua própria característica marcante, o que reforçará o estilo. Pode ser os olhos proeminentes, os longos cabelos, o corpo esguio etc., como pode ser observado nas figuras a seguir.

---

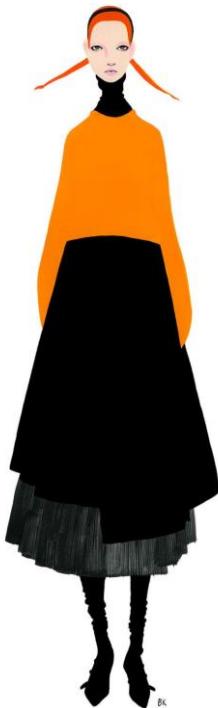
27 Panejamento é o "estudo dos panos". É a interpretação dos efeitos do **caimento** e **volume** e **texturas** dos diferentes tecidos e têxteis.

### Imagen 35 – (a) e (b): Adaptação da Figura ao Estilo

Imagen 35 a – Zuhair Murad  
Adaptação do Estilo Realista  
para público Adulto Feminino



Imagen 35 b – Bijou Karman  
Adaptação do Estilo Sofisticado  
para público Adolescentes



**Fonte:** ZUHAIR MURAD in: VOGUE.GLOBO  
<https://vogue.globo.com/moda/moda-news/noticia/2016/01/os-preciosos-figurinos-da-residencia-de-jennifer-lopez-em-las-vegas.html>

Acesso: 16/08/18 às 19: 23hs

**Fonte:** BIJOU KARMAN in: DRAWADOT  
<http://drawadot.com/2015/04/07/illustration-files-marc-by-marc-jacobs-ss-2015-fashion-illustrations-by-bijou-karman/#more-6531>

Acesso: 16/08/18 às 19: 34hs

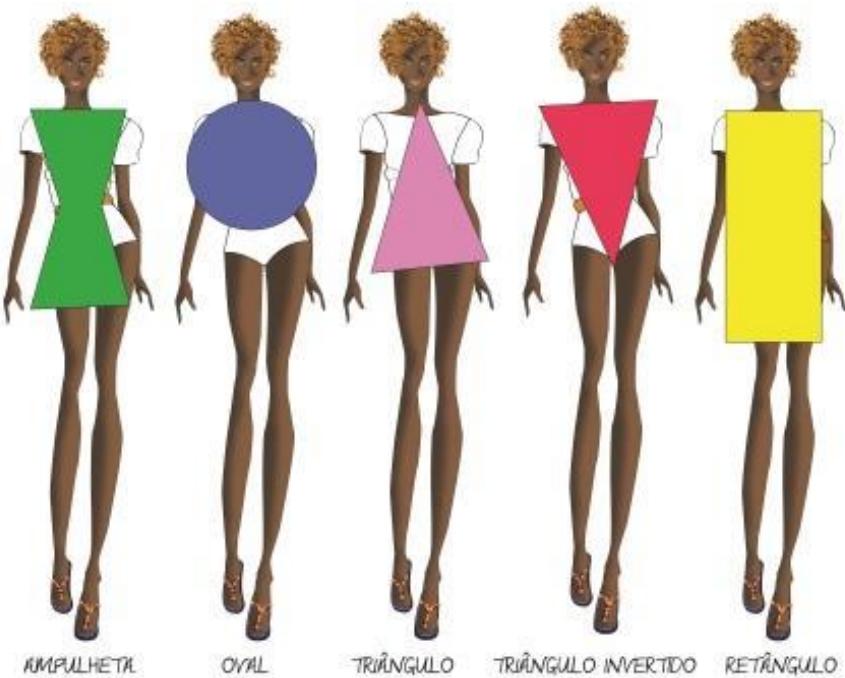
Deve-se ter muita pesquisa e exercício até encontrar a maneira própria de fazer a estilização da figura para moda. Testar variadas composições que se adéquem ao traço e, ao mesmo tempo, não se conformar com pouco por ter pressa em estilizar a figura.

A estilização deve ser uma opção e não uma deficiência do ilustrador. Variações do desenho e muitas opções de referências imagéticas devem ser testadas até achar uma que realmente agrade. Sair do comum e optar por coisas inusitadas e acima de tudo desenhar ajudará a encontrar e consolidar um estilo próprio.

## 2.9.2 Biótipos na Ilustração de Moda

Segundo Higelman, ao desenvolver um croqui de moda, deve-se considerar o público alvo para o qual se cria a peça. É importante levar em conta os biótipos, pois a forma do corpo altera a estética e o caiamento da roupa. Os mais comuns biótipos na ilustração de moda são: ampulheta, oval, triângulo, triângulo invertido e retângulo. (RIEGELMAN, p 118, 2006)

Imagen 36 – Diferentes Biotipos da figura humana



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador, 2017

No formato ampulheta, pode-se valorizar a cintura e disfarçar levemente quadris e bustos, quando esses são muito volumosos.

O formato oval acumula gordura na parte central do corpo. Pode-se tentar criar a ilusão de uma falsa cintura e tentar alongar a silhueta por meio de peças inteiras, sem recortes na horizontal e de looks monocromáticos, além da valorização do colo através de decotes V.

Entre os biótipos na ilustração de moda, o formato triângulo é um dos mais comuns no Brasil, com quadris mais volumosos que ombros e cintura definida. Deve-se tentar valorizar e criar volumes nos membros superiores para obter equilíbrio com os inferiores.

No triângulo invertido, as pessoas têm maior volume na parte superior do corpo, com ombros largos ou bustos fartos, enquanto os quadris e pernas são mais finos. O importante é criar volumes na parte inferior do corpo por meio de saias godêns ou calças pantalonas.

No biótipo retângulo a pessoa tem poucas curvas e pouco volume no busto e no quadril. Para o biótipo feminino, é preciso ressaltar a cintura por meio de cintos e criar volumes através de calças com bolsos volumosos ou alargar os ombros com decotes canoas.

Além disso, deve se considerar também a etnia que, além de influenciar o formato do corpo, como visto anteriormente, também altera cor e formatos de cabelos, pele, olhos e boca.

## 2.10. ESTILOS NA ILUSTRAÇÃO DA FIGURA DE MODA

Fazendo uma comparação entre DONDIS (1997) e FERNANDEZ (2007) normas estilísticas são mais sutis que as convenções, exercem sobre o ato de criação mais influência que controle. Como exemplo disso temos as convenções artísticas Ocidentais que são mais livres que a arte do Oriente, e, no entanto, o estilo pessoal cujo desenvolvimento favorecem este último, é restringido pelo contexto superposto do estilo cultural, conforme adverte Dondis.

Ao longo de toda a história do homem, quase todos os produtos das artes e dos ofícios visuais podem ser associados a cinco grandes categorias de estilo visual: primitivo, expressionista, clássico, ornamental e funcional. Os períodos estilísticos e as escolas menores se associam, por suas características, a uma ou algumas dessas categorias gerais e abrangentes. Para entender e executar essas categorizações, é preciso elevar-se acima dos rótulos estereotipados e ascender a um nível de definições arquetípicas. (DONDIS, 1997, p.167)

Quando comparadas essas duas classificações nota-se semelhanças entre elas em termos de estética. A estrutura e o significado do estilo têm muito mais aspectos do que podem ser englobados exclusivamente em termos de categorias, ou de técnicas que tem participação intensa no desenvolvimento dessas categorias. Para efeito de definição estética ou aplicação prática, a simplificação dos conceitos estilísticos e as variações técnicas são de grande utilidade na compreensão e no controle dos meios visuais. A simplificação, porém, não afeta a complexidade do alfabetismo visual. O exercício de categorização é puramente aleatório, e o número de técnicas é infinito em suas sutis variações. Da forma como são abordadas aqui,

são apenas uma sugestão em meio aos imensos recursos de nosso vocabulário visual. Mas é preciso que a pessoa inexperiente e sem formação visual tenha um ponto de partida que funcione, e o conhecimento da natureza de todos os componentes da comunicação visual oferece um meio de buscar métodos de *design* que propiciem alguma certeza quanto ao acerto das soluções encontradas.

### 2.10.1 Estilo Naturalista (Clássico)

As ilustrações incluídas neste estilo possuem uma linha que mantém um claro contato com a representação realista ou académica. Aqui, o grau de deformação dos figurinos é pouco perceptível e ponderado, mantendo as figuras uma relação de proporções coerente.

Este estilo apresenta um grau moderado de estilização, embora a referência do desenho acadêmico esteja próxima. O estilo naturalista requer destreza no desenho e um grande conhecimento da anatomia humana.

**Imagen 37 – (a) e (b): Estilo Naturalista ou Clássico**

Imagen 37 a - Douglas Pollard.  
American Vogue, 1930



Fonte: BLACKMAN (2007 p. 89)

Imagen 37 b - Jacqueline Bisset.  
American Vogue, 2007



Fonte: BLACKMAN (2007 p. 105)

### 2.10.2 Estilo Psicológico (Expressionista)

No estilo denominado psicológico, a estilização do figurino atinge os seus níveis mais elevados, produzindo-se um afastamento dos cânones realistas a favor da síntese, da abstração e, inclusivamente, em alguns casos, da caricaturização. Trata-se de figurinos muito engenhosos e criativos.

O estilo psicológico sobressai o artístico antes de qualquer representação da peça. O grau de estilização às vezes é tão elevado que custa se imaginar o modelo.

Destaca-se a distorção linear, isto é, os traçados espessos e angulosos das formas retratadas, produzem uma simplificação radical das formas da figura. Destaca-se também o emprego de cores intensas, com pinceladas ou traços bem marcados, deixando evidente o efeito do traçado sobre a superfície utilizada.

**Imagen 38 – (a) e (b): Estilo Psicológico ou Expressionista**

Imagen 38 a - Achraf Amiri.  
Italian Vogue, 2007



**Fonte:** DRAKE (2007 p. 89)

Imagen 38 b - Christian Lacroix  
Balé Roial 2004



**Fonte:** LACROIX (2007 p. 143)

### 2.10.3 Estilo Sintético (Primitivo)

Nessa linha de estilo, o figurino fica reduzido à sua mínima expressão para realçar o modelo.

A cabeça aparece representada apenas por meio de uma oval, os braços as pernas com uma simples pincelada ou um traço fino. Esta ilustração afasta-se das formas em silhueta, dos volumes modelados com sombras e demais pormenores anatômicos.

Um claro exemplo do estilo sintético.

As figuras aparecem representadas apenas mediante uma oval e algumas linhas adicionais.

#### Imagen 39 – (a) e (b): Estilo Sintético ou Primitivo

Imagen 39 a – Jamie Lee Reardin  
Japanese Vogue, 2007



Imagen 39 b - Tobie Giddio  
French Vogue, 2007



**Fonte:** DRAKE (2007 p. 17)

**Fonte:** TOBIEGIDDIO in PORTFOLIO:  
<http://www.tobiegiddio.com/portfolio/category/archive/?v=1>  
 Acesso: 16/08/18 às 19: 34hs

#### 2.10.4 Estilo Decorativo (Ornamental)

Esta ilustração persegue fins puramente estéticos, sendo todo o estilismo subordinado para produzir um determinado efeito visual de grande valor decorativo. Neste campo pode incluir-se a ilustração publicitária, com um elevado conteúdo estético, em que prima a originalidade e a genialidade do desenho, em detrimento da representação muito explícita do modelo.

O estilo decorativo é mais próximo da linguagem publicitária, completamente sujeito ao desenho engenhoso, com elevados níveis de estilização.

No estilo decorativo podemos incluir a tendência de converter a figura em “bonecas”, figuras estilizadas, geralmente com olhos e cabeças muito grandes, que lembram um brinquedo.

**Imagen 40 – (a) e (b): Estilo Decorativo ou Ornamental**

Imagen 40 a – Troy Brooks  
Ribbons, 2017



**Fonte:** TROYBROOKS in NEW-PAGE:  
<<https://www.troybrooks.com/new-page>>  
Acesso: 20/04/18 às 19: 17hs

Imagen 40 b – Leandro Benites  
Japanese Vogue, 2018



**Fonte:** LEANDROBENITES in TUMBLR:  
<<http://leandrobenites.tumblr.com/post/47202269172>>  
Acesso: 20/04/18 às 22: 45hs

## 2.10.5 Estilo Utilitário (Funcional)

O figurino pode ser preciso ou fazer uma explicação detalhada.

Muitas vezes a figura humana é ausente, mas quando desenhada ela apresenta aspectos técnicos, como uma base corporal de um boneco ou manequim.

O desenho técnico também conhecido como desenho planificado é utilizado em escala industrial e, por isso, deve ser plano e preciso.

O desenho técnico é um “desenho 2D” de uma peça (ou uma série de peças) de roupas, feito para representar uma forma tridimensional, como se ela fosse estendida sobre uma superfície plana e vista de cima. Normalmente é feito utilizando traços lineares e tracejados e não coloridos, obedecendo a características e técnicas próprias de representação, feitos à mão livre ou através de softwares.

**Imagen 41 – (a) e (b): Estilo Utilitário ou Funcional**

Imagen 41 a – Teddy Designer  
Stylearc, 2018

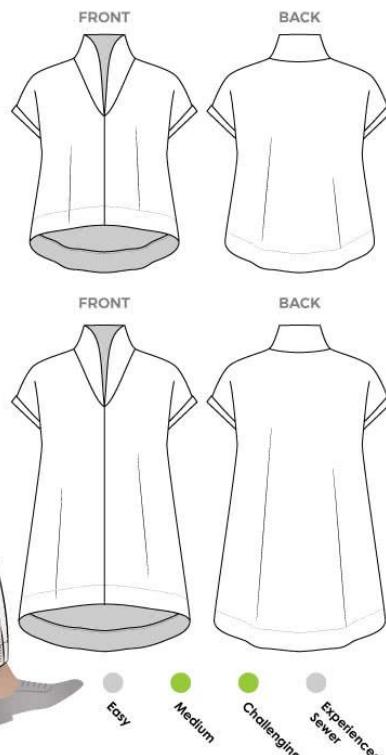


Imagen 41 b – Lorenzo Hollywood  
Star News: Atelier Versace Spring 2009



**Fonte:** TEDDY-DESIGNER in STYLEARC:  
<<https://www.stylearc.com/shop/sewing-patterns/teddy-designer-top/>>  
Acesso: 20/04/18 às 22: 45hs

**Fonte:** VERSACE in HOLLYWOODSTAR:  
<<http://hollywoodstar-news.ia.blogspot.com/2009/03/atelier-versace-spring-2009.html>>  
Acesso: 19/04/18 às 20: 17hs

### III - A EXPRESSÃO GRÁFICA EM MODA, NA EDUCAÇÃO ARTÍSTICA E NA PRÁTICA DE ENSINO

Vivemos hoje, numa era em que, devido aos avanços tecnológicos, as informações estão sendo transmitidas a uma velocidade muito rápida. Para tanto, a transmissão do conhecimento, seja esta formal ou não, tem recorrido ao uso das mais variadas formas de expressão. Entre estas formas encontramos a expressão gráfica, que utiliza diferentes tecnologias de representação, agindo como recurso didático ao processo de aprendizado.

O uso de representações gráficas como linguagem, ou como forma de expressão e de transmissão do conhecimento não é um tema recente: foi esta uma das primeiras maneiras que o homem utilizou para se comunicar, conforme podemos verificar nas pinturas rupestres encontradas em diversas regiões do nosso planeta, datadas desde o período paleolítico da história da humanidade.

Em um período histórico mais recente, percebemos que a Expressão Gráfica, como recurso de transmissão do conhecimento, foi deixada de lado por muitos anos, sendo ressuscitada ao final do século XX, através de diferentes tecnologias: do cinema, da televisão, das histórias em quadrinhos, da ilustração e de outras formas de manifestação.

Hoje vivemos imersos em um mundo de imagens e para compreendê-lo melhor se faz necessário saber interpretar tais imagens, ou seja, realizar uma leitura crítica do que a imagem está transmitindo. Tão importante quanto à leitura de uma imagem é o processo de construção (ou de seleção) da imagem: o educador precisa saber como produzir (ou como selecionar) uma imagem e extrair dela toda a informação necessária à sua compreensão.

O uso de imagens no ensino formal tem uma história relativamente recente: Comênia, considerado o “pai da didática”, publica em 1658 sua obra intitulada “O mundo em imagens”, o primeiro livro texto ilustrado com fins didáticos. Através deste livro, mostra ao mundo as potencialidades das imagens no processo de ensino-aprendizagem. Sua preocupação principal era a renovação do processo educacional, motivado pelas constantes críticas aos processos de ensino e aprendizado de sua época.

As críticas aos processos de ensino e aprendizado perduraram até os dias atuais, motivando os educadores a aperfeiçoarem tais processos. Apesar de Comênia apontar, ainda durante o século XVII, somente a partir das últimas duas

décadas, é que surgem pesquisas relacionadas ao ensino através de imagens. Estas pesquisas mostram aplicações em todas as áreas do conhecimento, sendo divididas em três grandes pilares: psicologia, semiologia e didática.

Para dar seguimento ao trabalho abordaremos o tema Expressão Gráfica como uma forma de inserir esses temas nas aulas de artes, sua relação com a construção de imagens mentais e com o processo de ensino, com o objetivo de salientar as potencialidades do uso das diferentes formas de representação gráfica na Educação.

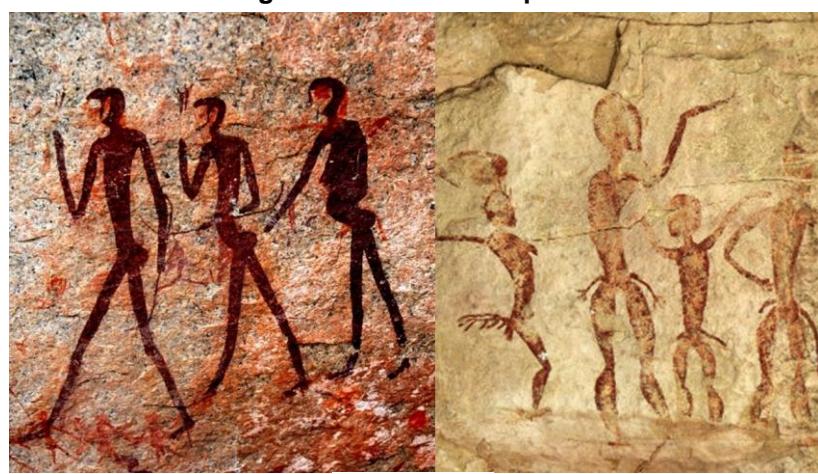
### 3 O QUE É EXPRESSÃO GRÁFICA?

O Desenho como um elemento precursor da Expressão Gráfica, faz parte da história da humanidade, sendo considerado como fonte de registros primitivos e forma de linguagem e expressão, muito antes do desenvolvimento da escrita. Ao longo dos tempos, a representação de observações e sentimentos transformou o desenho em uma forma de comunicação tão inerente à evolução do ser humano, quanto à própria linguagem oral e escrita. Assim,

O desenho foi a primeira forma de linguagem escrita entre os homens primitivos, e a expressão pictórica associou-se naturalmente, ao longo da evolução humana, a manifestações artísticas de diversas naturezas. Essa evolução do desenho ao longo de milênios, bem como a sua relação com elementos culturais importantes – pintura, escrita, ilustração – permeiam hoje inúmeras áreas do conhecimento humano. (SMOLE 2000 p. 46).

A imagem 34 representa imagens de desenhos rupestres representando figuras humanas encontrados em sítios arqueológicos localizados nas montanhas Drakensberg, Sul da África e Tailândia.

**Imagen 42 - Pinturas Rupestres**



Bosquimanos

**Fonte:** FARTHING (2011 p. 16)

De acordo com Derdyk (2007), o desenho sempre esteve presente no nosso cotidiano, desde a história das cavernas até a era da informática. A autora ressalta a importância do Desenho como linguagem para a Arte e para a Ciência, reconhecendo-o também como instrumento de conhecimento ao representar, por registros gráficos no papel (ou até em outros suportes), sinais, desenhos vivos da natureza, configurações das galáxias, pensamentos, ideias das mais variadas. A imagem 35, por exemplo, corresponde a imagem de uma bailarina, que nos remete à ideia da dança. Observe que para que a mensagem da imagem seja captada pelo observador ele necessita de um conhecimento previamente adquirido, ou que este conhecimento seja a ele transmitido por outra forma de linguagem: verbal ou escrita.

**Imagen 43 - O desenho como instrumento de conhecimento**



Bailarina

**Fonte:** Arquivo pessoal do autor, 2016.

Atualmente as imagens são fundamentais na sociedade que vivemos, tanto pela necessidade de criar, quanto pela de transmitir informações. Percebemos isto pelos meios de comunicação que valorizam e destacam o visual e as imagens gráficas presentes em nossa cultura, como por exemplo, pelas propagandas, televisão, livros e principalmente da internet. Ao expressar essas imagens se atribui ao desenho um valor singular e específico, pois, por meio dele, percebemos o ambiente em que vivemos, visualizamos objetos e representamos situações. Portanto,

Tudo o que vemos e vivemos em nossa paisagem cultural, totalmente construída e inventada pelo homem, algum dia foi projetado e desenhado por alguém: a roupa que vestimos, a cadeira que sentamos, a rua pela qual passamos, o edifício, a praça. O desenho participa do projeto social, representa os interesses da comunidade, inventando formas de produção e de consumo. (DERDYK, 2010, p. 37).

Surge a partir dessa necessidade de criação e transmissão, a ideia de que o Desenho possa ser considerado como base para a comunicação entre as diversas áreas do conhecimento e o Mundo, relacionando fatos e acontecimentos, registrando a cultura dos diferentes povos e representando experiências; por meio da expressão gráfica e simbólica da imagem. Desta forma, as representações visíveis através do desenho exprimem e comunicam conhecimento, pois relacionam o saber e o significado de um determinado conceito.

Segundo Lévy (1997), a distinção entre desenho e escrita é bem recente. Ambos são signos gráficos que registram pensamentos. Ao registrar a palavra, pensamos na escrita, mas se eles devem fixar uma imagem visual, estaremos então falando de desenho. “Ambos os registros são expressões gráficas e, de acordo com este mesmo autor, podem servir como subsídio pedagógico”. Podemos ampliar este conceito afirmando que a imagem é um recurso tecnológico que deve ser utilizado na Educação.

A imagem 36 representa uma mulher “pessoa” nas formas escrita e gráfica. Se o “leitor” já possui o modelo mental da “pessoa” interiorizado, ao ler a palavra mulher ele consegue visualizá-lo, da mesma maneira que ele visualiza a representação gráfica do ser pessoa.

**Imagen 44 - O desenho como signo gráfico**



**Fonte:** SAMARÜÜTEL in:  
ANUWORLD<<http://www.anuworld.co.uk/works/couture-girls>> Acesso: 20/08/18 às 06:17hs.

### 3.1 EXPRESSÃO GRÁFICA E CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

De acordo com Fogaça (2006), existem várias dificuldades de aprendizagem em relação aos modelos científicos. A manifestação desta incompREENSÃO é constatada a partir de alguns comentários dos alunos do tipo: “não consigo ver, não consigo entender”, apesar de muitas vezes estarem diante de uma ilustração, ou de um “objeto” que representa o fenômeno observado. O professor, ao ensinar, utiliza a sua imaginação para criar modelos (tanto bi quanto tridimensionais) que explicam fenômenos científicos. Os alunos, por sua vez, se apropriam destes modelos, construindo imagens mentais que auxiliam na concepção das ideias que estão sendo ensinadas.

Alguns estudiosos têm feito reflexões sobre a relação entre a apropriação do conhecimento, sua concepção e as imagens mentais, entre eles Fogaça (2006) e Valente (2007). Estas autoras enfatizam uma mudança de metodologia de ensino, pois a valorização desse percurso – apropriação – concepção – via construção/representação de imagens mentais não é usual na escola nos dias de hoje.

Segundo as autoras acima citadas, aulas expositivas e descriptivas não contêm elementos suficientes para favorecer a construção, a compRENSÃO e visualização de conceitos, o que dificulta a apropriação dos diferentes saberes trabalhados nas aulas, seus significados e aplicações.

Lévy (1997) aponta o uso das imagens para entender uma ideia ou um conceito. Vivemos um tempo visual e, portanto, transformar a imagem em uma tecnologia intelectual capaz de transmitir conhecimento em união com o texto clássico deveria ser automático. Pensar sempre em usar a imagem como uma aliada para diversificar a sua linguagem, contribuindo para uma cultura mais criativa e imaginativa. Mas afirma que isso não significa que a imagem tenha por objetivo “enfeitar” o texto, mas de buscar mais uma forma de comunicação. Quanto a imagem “enfeitar” o texto, Sandroni (1987, p. 38) afirma que, “entende-se ilustração como a representação gráfica de uma ideia. É comum se pensar que a imagem está apenas ligada ao texto. Ela pode ser um elemento decorativo no livro, pode ser fiel ao texto, mas pode ir além do texto”.

Podemos perceber que, primeiro, a criança se expressa graficamente por meio de desenhos (linguagem visual) para depois passar à linguagem escrita:

Antes mesmo que a linguagem escrita lhe seja acessível, os recursos pictóricos tornam-se elementos fundamentais na comunicação e expressão de sentimentos, funcionando como um canal muito especial, através do qual as individualidades se revelam – ou são construídas -, expressando ainda, muitas vezes, características gerais da personalidade, ou mesmo sintomas dos mais variados desequilíbrios psíquicos. MACHADO (2000, p. 105).

Há muito tempo as escolas passaram a priorizar a linguagem escrita e abandonar a linguagem representativa do cotidiano dos alunos. Porém, Machado (2000) adverte que a representação esquemática é um instrumento facilitador para compreensão dos conceitos. Assim, o estudante conseguirá por si mesmo fazer as relações entre o que estuda e esquematizar os conceitos envolvidos de forma que possa se remeter ao conhecimento que foi adquirindo.

Lévy (1997, p. 96) afirma que “cada pessoa constrói representações internas de certos domínios de ação e de conhecimento de uma forma esquemática ou figurada. Utilizamos estas representações para evocar recordações, raciocinar ou tomar decisões”.

Em relação a isso, Bronowski (1998) completa que a imaginação é uma qualidade comum dentro da ciência e da arte, e que captamos de maneiras distintas. O homem recria o mundo por meio da imaginação, e a palavra, tanto oral quanto escrita, assume a função de veicular esta imaginação, sendo usada para transmitir, elaborar e manipular as ideias, assim como para reflexão pessoal e tomada de decisões. A imaginação se constitui no hábito do homem de criar imagens mentais.

Para Lévy (1997), compreender uma ideia significa estabelecer correspondências entre ela e seus possíveis modelos mentais. O melhor modo de compreender algo é fazer a representação do fenômeno por meio de cenas ou o conjunto de cenas que ela evoca e que se dá por modelos mentais.

Com a possibilidade de criar modelos mentais, podemos nos lembrar de coisas que não estão mais presentes e projetá-las em alguma situação. Precisamos “re-imaginar” por nós mesmos para compreender algum fenômeno. As imagens criadas estimulam a nossa imaginação.

Para Fogaça (2006), a imagem mental possibilita recordar a representação de um objeto ou fato que não está mais presente, ampliando o pensamento para além do espaço e do tempo presente. “A imagem mental é uma forma de linguagem

interna que se expressa por meio de um símbolo do objeto, mas que está sendo permanentemente reconstruído" (p. 5).

Lefèbre (1990) afirma que a representação em si é ao mesmo tempo, presença e ausência, pois mesmo estando ausente "fisicamente" o objeto ou a ideia representada, está presente pela sua recordação visual.

A imaginação é um processo experimental que pode ser percebido desde a infância, nas brincadeiras das crianças, pois elas simulam situações como brincar de casamento, de escola, de construir casas. Estas brincadeiras são importantes para o desenvolvimento infantil, pois as crianças testam e preparam assim o seu futuro. Incentivar a criança a imaginar determinadas situações e a representá-las, desenvolve suas estruturas cognitivas, favorecendo o aprendizado de novos contextos e situações.

Beveridge (1980, p. 4) adverte: "Muitos dos grandes cientistas, entre eles Einstein, usaram símbolos visuais ao invés de símbolos verbais, ao tentar resolver um problema". Se adultos afirmam utilizar esta maneira de se expressar por meio de diferentes símbolos e códigos visuais, por que não incentivar nas crianças esta forma de comunicação?

### 3.2 EXPRESSÃO GRÁFICA E ENSINO

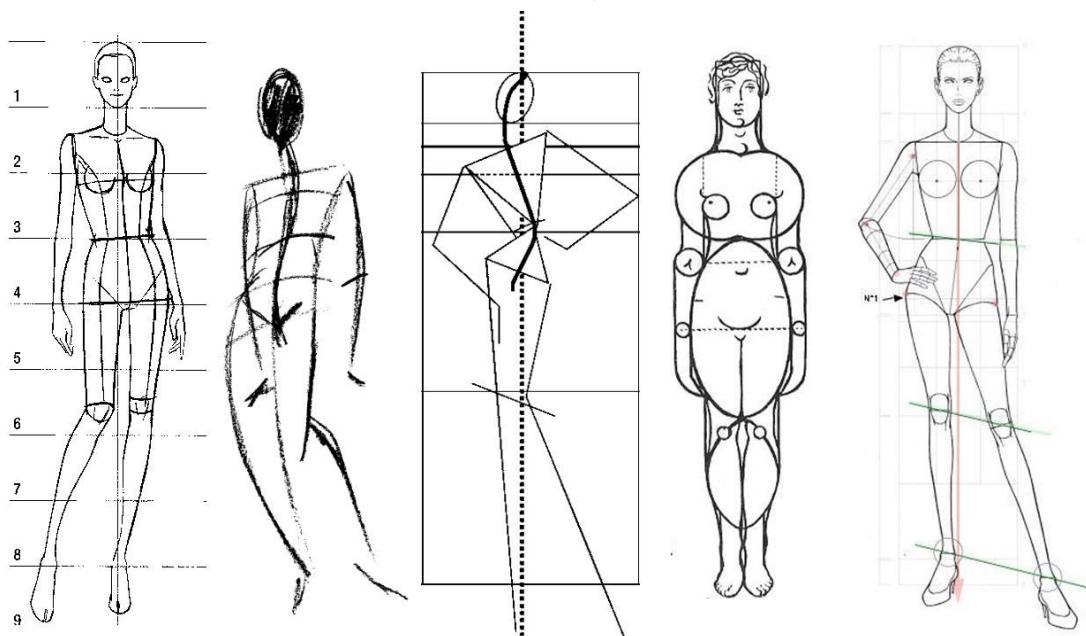
Para Lencaste e Chaves (2003), o recurso da imagem na sala de aula é indispensável, não apenas para manter a escola atualizada, mas, principalmente porque ela permite a participação dos alunos e uma dinamização da aula, permitindo uma maior interação entre todos. Os autores colocam ainda que o dia a dia dos nossos alunos, fora da escola, está ligado à imagem, sendo esta uma linguagem que eles bem conhecem, gostam e que procuram para se expressar. Esta geração nasceu num mundo rodeado de imagens e que cabe ao professor a responsabilidade de sua introdução de forma eficiente na sala de aula, ensinando os alunos a "ler" a informação e a se comunicar com e pelas imagens.

A imagem é utilizada em várias áreas do conhecimento como um apoio à compreensão de conceitos científicos, não para ilustrar apenas, mas para dar uma nova forma de comunicar, uma nova linguagem que se relaciona com a escrita. Destacamos aqui a Moda, que muito se alimentou dos progressos conceituais da síntese das imagens, especialmente por meio das ilustrações, tanto euclidianas quanto não euclidianas. Ou então na explicação, por exemplo, a imagem do DNA,

como uma escada torcida, ou na Química como se representa o benzeno: uma cobra que come o próprio rabo, ou na Física, a força dos polos de imãs que se atraem ou se repelem dependendo de suas polaridades.

Ao ensinar sobre a forma de um “corpo humano”, podemos explicá-la de diversas maneiras, seja verbal, escrita ou graficamente. A imagem 38 representa uma imagem de construção de um corpo humano. Essa figura quando utilizada como tema didático, permite uma transversalidade com outros temas referentes ou não com o tema em específico.

**Imagen 45 - Formas de Construção do Corpo Humano**



**Fonte:** Ilustração elaborada pelo autor, 2017.

Valente (2007) também afirma que quando o aluno não consegue compreender um conceito e/ou sua aplicação, ele está tentando nos mostrar que precisa construir imagens mentais para poder operar sobre esse conceito. Isto auxilia o aluno a significá-lo e comprehendê-lo. Pois,

Para construir conceitos e entender ou formular teorias, é preciso um ir e vir incessante do pensamento, que classifica, ordena, compara, transpõe conceitos hipotéticos, seguindo a lógica na qual o sujeito que pensa determina um conceito como ponto de referência e experimenta tantos quantos possa explicar até concluir por aquele ou aqueles que façam sentido diante do sistema teórico (VALENTE, 2007, p.140).

Lévy (1997) afirma que as pessoas precisam de exemplos ou metáforas para entender um conceito abstrato, pois as definições não são suficientes por si só.

E assim, as imagens servem de apoio à compreensão, para facilitar sua apreensão. Desta forma ressalta algumas vantagens entre a imagem e a escrita:

A imagem é percebida mais rapidamente que o texto; a memorização da imagem é a parte das vezes, melhor do que as representações verbais; a maior parte do raciocínios espontâneos envolve mais a simulação de modelos mentais, frequentemente imagéticos, do que cálculos (lógicos) sobre cadeia de caracteres (...); enfim, as representações icônicas são independentes das línguas (não há problemas de tradução) (LEVY, 1997, p. 156).

Lévy (1997) também alerta que esta direção dada ao pensamento do aluno é importante, pois “a imagem mental construída pelo intérprete de um enunciado pode decompor-se em subestruturas ou traços figurativos distintos” (p. 71). As expressões que são mais bem formuladas desencadeiam a construção de modelos mentais mais de acordo com a intenção da motivação para a compreensão e desta forma, para a apropriação do conhecimento.

Todo raciocínio envolve a simulação de modelos mentais sobre o que se pretende compreender. Nossos alunos precisam ser instigados a construírem modelos para a assimilação de conceitos, ideias, proposições.

Segundo Bronowski (1998), a ciência é uma forma de imaginação, sendo uma atividade motivadora para ser feita. Mas não é o que se observa nas escolas. O processo do raciocínio científico parece não ser mais interessante, pois não se ensina conhecer os procedimentos que levaram à descoberta. Os alunos não reconstruem mais os passos pelos quais uma ideia foi criada. É necessário representar por meio de imagens os conhecimentos e conceitos para ajudar o aluno a orientar seu pensamento no seu ritmo e tentar traçar o caminho que levou àquela experiência ou descoberta.

### **3.2.1 A Figura Humana nas Aulas de Artes**

Compartilharemos uma reflexão sobre uma experiência de trabalho nas áreas de artes e linguagens visual, desenvolvida com crianças de 5 a 15 anos em uma escola da rede pública (Escola Municipal Professora Ivonete Maciel), situada a Avenida Interventor Mário Câmara, no Bairro Cidade da Esperança, Natal RN, escola de ensino fundamental I.

O trabalho foi desenvolvido em séries iniciais do Ensino Fundamental I, a saber, turmas de 1º ao 5º ano, com variação de uma a duas aulas semanais com

cinquenta minutos de duração cada aula. Nesta escola, como ocorre em muitas outras escolas, as crianças passam pelo menos quatro horas diárias envolvidas em atividades e processos de aprendizagem.

Um dos eixos de trabalho na escola é constituído pelas Artes Visuais. Presente de muitas formas na vida das crianças, as artes constituem uma forma privilegiada de ajudá-las a compreender o mundo, organizar seus pensamentos, expressar ideias, desenvolver o domínio de técnicas expressivas e ampliar seu potencial criativo. Seu principal objetivo é o desenvolvimento estético e a educação da sensibilidade. Mas como menciona o próprio Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, frequentemente as artes acabam se transformando em uma série de técnicas desconexas, que assumem função acessória a outras áreas, como a decoração, a elaboração de adereços, a preparação de eventos e outras funções que não contribuem muito com o aprendizado das crianças sobre artes.

Na perspectiva de superar essa visão utilitarista de artes e avançar rumo a uma visão de artes como linguagens abordei o lugar na escola como um processo de formação em que pudemos refletir sobre o que é arte e o que é ensinar arte na escola. Algumas professoras do ensino fundamental tinham mais experiência do que outras, mas todas se engajaram de alguma forma nesse processo de formação, que nos ajudou a reconstruir nossa própria prática (MOURA, 2008). Compreendemos que,

A bagagem essencial do professor é seu repertório profissional que é adquirido pela prática. Porém, não é a prática por si só que é formadora, ela deve sempre ser acompanhada da reflexão sobre a experiência, pois é a reflexão sobre a experiência que é formadora e não a experiência por si só.” (NÓVOA, 2004)

Este desafio se coloca a todos os professores e professoras que atuam na educação no ensino fundamental. Mas em nosso caso, dada a especificidade em se tratar do ensino de artes visuais, mais um desafio se coloca: ensinar através da imagem no sentido de aperfeiçoar uma estética e um estilo. Para nós, que utilizamos a comunicação visual através da expressão gráfica como forma de ensinar e aperfeiçoar a própria língua e os conteúdos pretendidos, ambos os processos são concomitantes.

A experiência que escolhemos compartilhar teve lugar sob a forma do projeto “Sua cara, seu estilo”, desenvolvido com duas turmas de 4º ano com sessenta crianças, trinta em cada uma das turmas na Escola Municipal Professora Ivonete Maciel, as mesmas regidas pelas professoras pedagógicas Márcia Nelson 4º

Ano A e Ângela Jacinto 4º Ano B, no ano letivo de 2016, no decorrer do calendário desse mesmo ano letivo.

De forma feliz, as reflexões e pesquisas direcionadas ao ensino da Anatomia Humana, em geral, são pouco comuns. Enfrentando essa realidade e estimando este tema ser muito importante para a consolidação das práticas pedagógicas que predominam no ciclo básico do ensino nesta fase escolar do autoconhecimento infantil, esse trabalho foi desenvolvido através de um levantamento imagético em ilustrações de livros, sites, e na observação delas mesmas através de recursos como, uso da auto-observação com espelhos. Nessa revisão teórica focamos em analisar as melhores metodologias desenvolvidas que proporcionassem uma diminuição nas dificuldades e ampliassem a aprendizagem acerca do conhecimento sobre Anatomia Humana. A escolha de trabalhar com este tema, o corpo humano, tem a ver com os interesses e necessidades das crianças nesta idade, que estão construindo seu esquema corporal e sua autoimagem, e permitiu construir uma grande variedade de conhecimentos.

As crianças tiveram contato com obras de vários desenhistas e pintores, tais como: Leonardo Da Vince, Albrecht Dürer, Pablo Picasso e Amadeo Modigliani, o que permitiu que ampliassem seu repertório imagético ao perceberem uma grande variedade de possibilidades de expressão para o tema do corpo humano. Partimos de suas ideias iniciais, que foram sendo confrontadas com outras ideias, reorganizando-se, ampliando-se e aproximando-as da produção cultural em artes. Como afirma Lavelberg (2006):

Cabe à escola abrir o leque no ensino das diversas áreas de conhecimento. Situamos a área de arte que, entre outras linguagens, circunscreve a aprendizagem do desenho que, aprendido na escola, certamente promoverá a participação cultural dos alunos e a interação com a diversidade das culturas. (LAVELBERG 2006):

A documentação do processo de aprendizagem através de fotografias, cópias das produções das crianças, anotações de suas falas e registros reflexivos foi essencial para formar um panorama da progressão das aprendizagens das crianças, como mostramos neste trabalho. É com base na experiência que desenvolvemos e no que aprendemos que compartilhamos nossa reflexão e nossa proposta, esperando assim contribuir com o trabalho de outros colegas que, como nós, vivem o duplo desafio de ensinar artes e alfabetizar visualmente de forma integrada.

### 3.2.2 Por que trabalhar com a figura humana nas aulas de artes?

O corpo é o centro do conhecimento, das percepções, das sensações, da estruturação da identidade, da organização do pensamento. No dizer de Edith Derdyk, pesquisadora, artista, é pelo corpo que o mundo interior, psíquico, se comunica com o mundo exterior, social. E como nos ensinou Piaget, a gênese da inteligência da criança é sensório-motora, dá-se no plano da ação motriz, predecessora e parte constituinte de todo o pensamento. De uma ideia inicial indiferenciada entre seu corpo e o corpo da mãe, o ser humano gradualmente estrutura sua percepção de si como indivíduo. A apropriação da imagem de si, a construção de seu esquema corporal e a afirmação como sujeito caminha de uma visão egocêntrica para uma progressiva descentralização, necessária à formação da subjetividade de cada pessoa.

Desde muito cedo as crianças, em sua exploração do mundo e dos materiais, têm acesso a riscadores que imprimem marcas sobre superfícies. No início essas marcas são impressões de seus gestos, e não expressam um desejo de representação. Porém, a criança logo percebe que seus movimentos causam impressões gráficas, e passam a variar os movimentos observando as mudanças produzidas. Assim, as garatujas passam a ordenar-se e podem estruturar-se em padrões lineares, circulares, espiralados, conforme as experiências que as crianças vão construindo.

A revolução Copernicana do eu no pensamento da criança ocorre quando ela percebe que estas marcas podem representar algo e que ela não é o centro de sua existência, mas está em relação a essas marcas e as outras pessoas, e ao ambiente e ao mundo que o rodeia. A associação entre marcas gráficas e uma realidade que pode ser representada é uma construção cognitiva que permite à criança acrescentar ao seu desenho uma intenção de representar: uma nova possibilidade de pensamento, agora simbólico, se apresenta, e será experimentada pela criança com entusiasmo. As garatujas passam a ser nomeadas: a criança diz: “Isto é um cavalo, este sou eu, esta é minha mãe...”, mesmo que seus traços ainda pareçam indistintos para nós.

Essas experiências com a representação vão gradualmente estruturando o desenho da criança em padrões mais figurativos. Frequentemente a criança procura representar a si mesma e às pessoas com as quais convive: família, colegas,

professores, além dos ‘seres’ que lhe interessam: animais, brinquedos, etc. As experiências de vida da criança passam a se revelar em seus desenhos. Pois,

Além do conhecimento de si mesma, que a criança tem ao desenhar, ganha compreensão do mundo. Ela desenha porque existe desenho no mundo. Aprende a ver e a executar o que vê. Tende a assimilar níveis de conhecimento e produção artística e estética, cada vez mais complexos, agindo sobre os objetos de conhecimento (desenhos) de diversas culturas, tempos e lugares. (LAVELBERG, 2006)

O desenvolvimento do desenho da criança se dá de forma indissociável ao seu desenvolvimento como um todo. A linguagem verbal, o pensamento lógico, a psicomotricidade, a socialização e a afetividade se desenvolvem ao mesmo tempo, pois a criança é uma.

Desenhar a figura humana, ou seja, a si mesma e aqueles com quem convive, é significativo para a criança, pois permite que pense sobre si mesma, seu corpo, sua personalidade se constituindo enquanto sujeito e em relação aos outros e ao mundo. Neste sentido,

A construção da figura humana, em sua gênese, é um ótimo pretexto para observarmos o mapa da ampliação da consciência, através de um documento gráfico vivo e orgânico; é um convite para flagrarmos o processo de construção da visão de mundo da criança. (DERDYK, 2003)

Ao estudarmos a história da arte percebemos claramente que em todos os tempos o ser humano se ocupou de sua representação: na Grécia antiga escultores como Praxíteles e Fídias procuravam um ideal de beleza, simetria e harmonia que representasse externamente as qualidades humanas. No antigo Egito a arte procurou fixar a história e a magia sob a forma de pinturas, desenhos e esculturas em que se representava não o que se vê, mas o que se sabe. A pintura clássica retratou tanto a constituição social e econômica das sociedades quanto o imaginário religioso que a cristandade pretendia transmitir aos fiéis. A arte moderna procurou desconstruir a ideia unívoca de representação, ocupando-se do corpo humano para lhe dar um caráter multidimensional como vemos em Picasso. E a arte contemporânea ainda se debruça sobre a representação do corpo humano, eventualmente como crítica aos padrões estéticos vigentes.

O que nos interessa neste texto é pensar sobre como o trabalho com a figura humana nas aulas de arte na educação infantil pode ser contextualizado na necessidade do ser humano de compreender a si mesmo e se constituir enquanto sujeito consciente de si mesmo. As artes, como linguagens que são, comunicam

ideias, preocupações e visões de mundo, permitindo uma revisão, uma melhor compreensão de quem somos e qual nosso lugar no mundo. Na construção da representação da figura humana aprendemos mais sobre nós mesmos, sobre os outros e sobre os limites Eu-Outro, essenciais na construção da identidade, sobretudo com crianças pequenas. Assim,

Tal como a apreensão da forma depende da consistência e da sinalização de suas fronteiras, para a criança a consciência de si depende da percepção de um eu que se distingue de um outro. Qual é a fronteira entre o eu e o mundo exterior, para a criança? A criança confunde essas divisórias, promovendo uma fusão contínua entre o dentro e o fora, entre o psíquico e o físico, confirmado a ausência de um dualismo que instrumentalize o recorte de sua figura no mundo. (DERDYK, 2003)

Pensamos, assim, ser essencial incorporar o estudo da figura humana nas aulas de artes, e procuramos uma proposta de trabalho que tome as crianças como autoras de seus próprios conhecimentos e como capazes de se relacionar com a produção artística produzida historicamente pela humanidade, desenvolvendo assim seu percurso criativo de maneira informada pela cultura.

A importância de fazer leituras imagéticas nas séries do ensino fundamental é de fundamental importância no auxílio do desenvolvimento cognitivo, bem como na alfabetização visual, pois propicia também um contato diverso entre estilos pictóricos, despertando na criança uma percepção mais aguçada acerca do estilo.

### **3.2.3 O Projeto “Sua Cara, Seu Estilo”**

Dada a importância do conhecimento do próprio corpo pela criança na construção de sua identidade e de sua relação consigo e com o mundo, estruturamos a proposta de trabalho com a figura humana sob a forma do projeto didático “Sua cara seu Estilo”. Dentre os objetivos traçados para este projeto esperávamos que as crianças pudessesem:

- Manter e ampliar seu interesse nas aulas de artes;
- Ampliar seu conhecimento de artes visuais pelo enriquecimento visual;
- Desenvolver apreciações de obras de arte como forma de compreendê-las, comunicar suas ideias a apropriar-se de sua linguagem;
- Experimentar diversas formas de representar o rosto e o corpo humano;

- Ampliar a capacidade de criação através da manipulação de diferentes objetos e materiais, explorando suas características, propriedades e possibilidades de manuseio;
- Conhecer e experimentar algumas técnicas de representação, como o desenho com diferentes suportes e riscadores, e a modelagem com materiais diversos;
- Conhecer obras de arte que representam a figura humana, comparando-as;
- Ampliar o conhecimento de mundo através da ampliação do repertório estético no contato com obras de diversos pintores e escultores;
- Interessar-se pelas próprias produções, pelas de outras crianças e pelas diversas obras artísticas com as quais entram em contato, ampliando seu conhecimento do mundo e da cultura;
- Produzir trabalhos de arte utilizando a linguagem do desenho, da pintura, da ilustração e da modelagem, desenvolvendo o gosto, o estilo, o cuidado e o respeito pelo processo de produção e criação.

Para atingir esses objetivos, organizamos os conteúdos sob a forma de fatos e conceitos, procedimentos e atitudes, conforme proposto por Zabala (1999). Nosso quadro de conteúdos ficou assim organizado:

#### Conteúdos Conceituais:

- Leitura de imagens dos artistas propostos: Da Vince, Van Gogh, Goya, Munch, Miró e Vicente Vitoriano;
- Desenhos de observação do próprio corpo e rosto, visto no espelho;
- Desenhos de observação dos colegas de sala;
- Pinturas representando figura humana;
- Autorretrato;
- Modelagem com massinha representando a figura humana;
- Contato com uma artista contemporânea, Sandra Guinle;
- Nomes e desenho das partes do corpo;
- Nomes dos materiais utilizados;

#### Conteúdos Procedimentais:

- Apreciação de suas próprias produções, das produções dos colegas de classe;
- Apreciação das reproduções dos artistas apresentados;

- Produção de desenhos, pinturas e esculturas sobre a figura humana;
- Produção de fundo para posterior continuação com a produção da figura, e vice-versa;
- Produção de autorretrato com técnicas variadas;
- Variações de suportes e riscadores, com análise dos resultados obtidos;
- Desenhos livres após apreciação de reproduções das obras apresentadas;
- Desenhos de observação de pessoas;

**Conteúdos Atitudinais:**

- Prazer e gosto em desenvolver atividades artísticas;
- Disponibilidade para comunicar-se em linguagem visual;
- Interesse pela exploração dos materiais de artes;
- Cuidado com os materiais;
- Respeito aos colegas e suas produções;
- Organização ao final das atividades;
- Aumento da capacidade de concentração;
- Desenvolvimento de gosto estético;
- Estímulo à criatividade e à auto-expressão.

É importante destacar o papel da pesquisa do vocabulário e das estruturas dos materiais específicas a este trabalho, que envolve uma listagem dos nomes das partes do corpo e dos materiais oferecidos às crianças. Uma pesquisa sobre as obras e os artistas apresentados às crianças também é indispensável para dar segurança ao próprio professor, tanto no que diz respeito à arte em si quanto à linguagem necessária para comunicar e ensinar as crianças.

Também é importante prever quais serão os materiais necessários às atividades: livros de arte com obras relevantes, livros infantis sobre artes, lista de sites e museus virtuais, material para desenhar, pintar e gravar, superfícies variadas, papéis, plásticos etc.

Informar os pais através de uma carta e dar sugestões de como podem criar em casa conexões com o que as crianças estão aprendendo na escola constitui uma maneira de enriquecer o trabalho pedagógico e aproximar os pais da escola, estabelecendo uma parceria que beneficia as crianças.

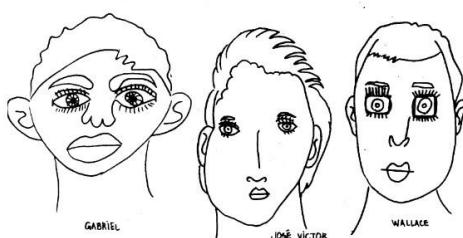
Além dessas medidas, o planejamento do professor também delineia uma série de estratégias para atingir estes objetivos, que vão se modificando e se ampliando ao longo do projeto: A proposição de rodas de apreciação de reproduções que apresentavam a figura humana por artistas como Da Vince, Van Gogh, Munch e outros; a visita a museus e espaços expositivos em visitas temáticas monitoradas; a produção de desenhos de imaginação, de observação e de memória; a pintura de ilustrações representando a figura humana; o desenho de autorretrato diante do espelho; o trabalho individual, em dupla e em grupo na produção de obras da turma; a roda de apreciação das produções das próprias crianças; a construção de textos coletivos registrando aprendizados; a seleção de obras e a montagem de uma exposição com os trabalhos produzidos são algumas estratégias possíveis no âmbito deste projeto.

E como se trata de um projeto, a reapresentação dos conhecimentos construídos pelas crianças à comunidade sob a forma de um produto final compartilhado vem dar sentido social às aprendizagens. A proposta de apresentar uma exposição com os trabalhos das crianças valoriza estes trabalhos.

### 3.2.4 Avaliação das aprendizagens

Para documentar o processo de aprendizagem foi montado um portfólio para cada criança com amostras representativas de seu trabalho e sua evolução. O portfólio também continha fotografias, anotações pelo professor, relatórios, e tornou-se um documento que evidenciava e apoiava a aprendizagem das crianças, útil para elas mesmas, para outros professores e para os pais.

**Imagen 46 - Projeto Sua Cara seu Estilo**



Fonte: Foto e desenhos do arquivo pessoal do autor, 2016.

Documentar esta aprendizagem permitiu que todos percebessem como as produções das crianças foram se modificando. Pela observação de seu corpo, pela reflexão sobre as formas de representar, pela apreciação das obras de diferentes artistas, as crianças foram desenvolvendo sua observação, apropriando-se dos elementos figurativos que compõe a linguagem do desenho, experimentando o uso desses elementos em suas obras e encontrando mais prazer ao produzi-las.

Nesse trabalho as crianças aprenderam uma série de conhecimentos em arte que se relacionam a outras áreas do conhecimento e que as ajudaram a desenvolver-se de modo integral. Em um trecho da avaliação feita pelo professor, colocada no portfólio de um aluno junto com suas atividades de desenho, alguns desses aprendizados foram evidenciados:

“Os momentos de troca e parceria contribuíram para que Augusto e seus amigos começassem a perceber alguns detalhes que estão presentes no nosso rosto e fazem com que sejamos diferentes um dos outros. Através desses momentos de observação e de apreciação de outras obras de diferentes épocas e técnicas, as crianças começaram a utilizar o seu novo conhecimento em suas próprias produções, pois sabemos que a Arte é um produto da criatividade humana que, mediante conhecimentos, técnicas e um estilo todo pessoal, transmite uma experiência de vida ou uma visão de mundo, expressando verdades humanas e despertando emoções em quem a usufrui.” (FONSECA, Paulo, portfólio nº 8 de Augusto Fernandes Tarquino da Silva, Escola Municipal Professora Ivonete Maciel, Natal RN, 06/12/2016)

Nos trechos retirados dos portfólios de trabalhos das crianças podemos observar a troca de informações, bem como a descoberta ou constatação de detalhes ampliando o repertório imagético das mesmas.

*Luana: “Nossa, há uma pequena bola no meu olho, e ela é marrom.”*

*Wallace: “Meu cabelo é bem claro, né?” (Wallace estava puxando conversa com a amiga Júlia ao se olhar no espelho e ver suas características físicas).*

*Júlia: “Meu cabelo é longo é o de Aline é curto”.*

*Priscilla: “Eu gosto do meu cabelo pois ele é preto. Eu vou usar um lápis preto para desenhar ele.”*

*Bárbara: “A boca da Gabriel é muito grande”.*

*Anelly: “Meu nariz tem dois buracos, eu acho engraçado!” (Anelly estava pedindo para Allan e Yasmin olharem para dentro do seu nariz).*

*Marcelo: “Meu nariz é grande.”*

*Observando seu caderno de desenho, podemos perceber que Marcelo utilizou seu novo conhecimento em suas últimas produções, prestando cada vez mais atenção nos detalhes e nas formas. Além disso, sua coordenação motora está cada vez mais desenvolvida, apresentando avanços significativos no controle de seus movimentos e no tremor da linha. Entretanto, percebo que Marcelo utiliza muita força para segurar o lápis, fazendo com que se canse com mais facilidade e rapidez durante uma atividade. Procuro conversar com ele e mostrar que existem diversas maneiras que ele pode utilizar para segurar um riscador qualquer e que ele deve optar pelo que mais o agrada e lhe dê segurança.*

A competência comunicativa das crianças varia muito, principalmente em função do tempo em que frequentam a escola. Mas como podemos ver nos fragmentos dos textos acima, retirado dos portifólios dos alunos, as crianças conseguiram se apropriar da linguagem visual e utilizá-la para expressar suas ideias e conhecimentos.

O aprendizado dos conteúdos trabalhados em artes se relaciona com o desenvolvimento das crianças como um todo, seja na construção de sua consciência corporal, no desenvolvimento psicomotor, na percepção e na atenção, na linguagem oral e na socialização. Isso não significa que a arte deve estar subordinada a outras exigências de formação das crianças, mas sim que o desenvolvimento infantil é integrado de tal forma que a ampliação de conhecimentos sobre artes (como em outras áreas) se reflete na formação da criança como um todo. Acreditamos que,

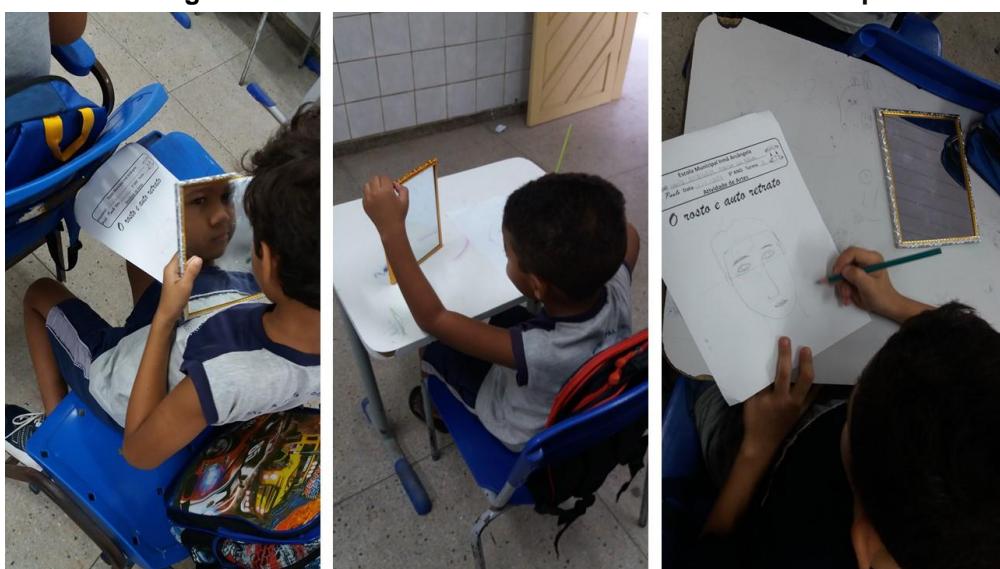
“Além do conhecimento de si mesma, que a criança tem ao desenhar, ganha compreensão do mundo. Ela desenha porque existe desenho no mundo. Aprende a ver e a executar o que vê. Tende a assimilar níveis de conhecimento e produção artística e estética cada vez mais complexos, agindo sobre os objetos de conhecimento (desenhos) de diversas culturas, tempos e lugares” (LAVELBERG, 2006).

**Imagen 47 – Visita ao Museu e Galeria de Arte**



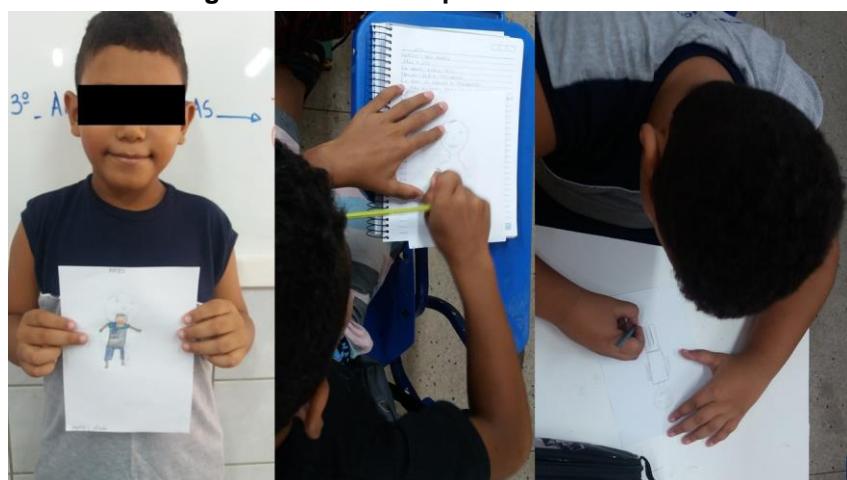
Fonte: Fotografias pessoais do autor, 2016.

**Imagen 48 – Alunos Fazendo auto-retrato com uso de espelhos**



Fonte: Fotografia pessoal do autor, 2016.

**Imagen 49 – Alunos Apresentando seus Desenhos**



Fonte: Fotografia pessoal do autor, 2016.

### 3.2.5 Compreensão Analítica da Pesquisa

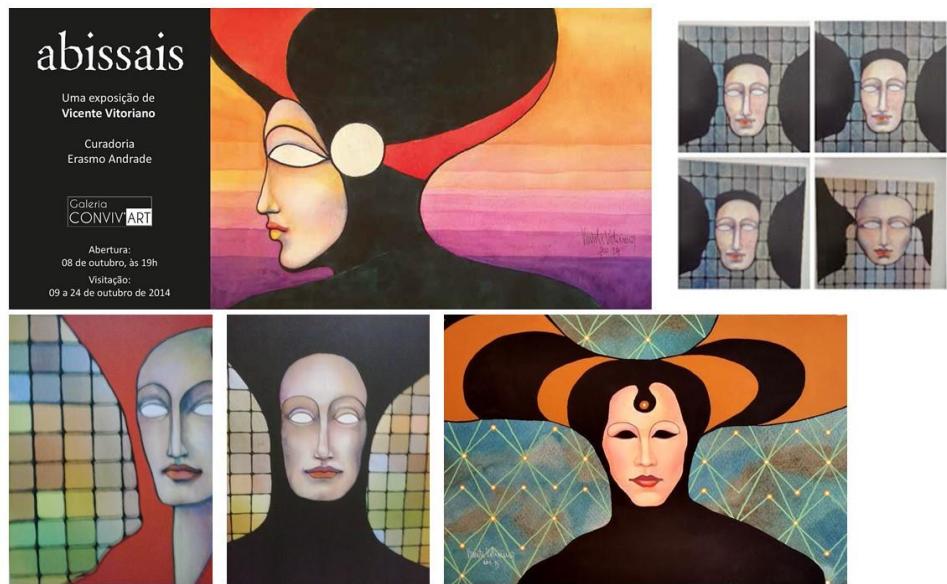
Um projeto didático prevê uma grande participação das crianças na resolução de situações-problema, na proposição de atividades e na definição dos caminhos a seguir. Conosco, aconteceu do projeto, que inicialmente tinha sido pensado para durar um semestre e envolver as linguagens do desenho, ciências e educação física, ganhou corpo, saltando da linha no papel para o campo da cor, e se prolongando pelos semestres seguintes para estudarmos a pintura e a ilustração.

Esse aprofundamento da pesquisa se deveu à descoberta, por mim, autor da pesquisa, das obras do Professor e Artista, Vicente Vitoriano, que tinham sido expostas no ano anterior na Galeria Convivart da UFRN que mostrava figuras humanas na exposição “Abissais”. Encantado com a delicadeza das ilustrações e com a temática da figura humana, quis trazer aos alunos a oportunidade de conhecer este artista local.

Como no momento da realização do projeto não havia obras de Vicente Vitoriano expostas, foi através da internet que as crianças puderam conhecer suas obras que retratam as figuras de homens e mulheres de grande simplicidade e delicadeza.

Estabelecer uma comunicação com o artista através de redes sociais aproximou as crianças da ideia de que o artista é uma pessoa real, alguém com uma história presente, e que elas também podem, se quiserem, tornar-se artistas no futuro. Vicente foi muito receptivo e acessível, e quis também ver o trabalho das crianças, que foi enviado por e-mail.

**Imagen 50 – Folder e ilustrações de Vicente Vitoriano**



Fonte: Fotografia pessoal do autor, 2016.

Imagen 51 – Alunos pintando e ilustrando seus desenhos



Fonte: Fotografia pessoal do autor, 2016.

Este projeto foi se modificando durante seu percurso, e enriquecendo-se com o envolvimento das crianças. A reflexão permitiu que um equilíbrio fosse buscado: quando os desenhos das crianças começaram a mostrar um compromisso muito grande com a realidade representada, tanto em termos de formas quanto de cores, a sensibilidade do professor trouxe obras menos comprometidas com a verossimilhança entre a arte e a natureza, como na obra de Joan Miró. Assim, buscou-se apresentar uma variedade de elementos da arte de que as crianças poderiam lançar mão em suas produções sem perder de vista suas características pessoais e seu pensamento de magia e fantasia.

Vimos o quanto o papel do professor como pesquisador é essencial na construção de seu percurso profissional e na realização de um trabalho sério e consistente em sala de aula. Procuramos superar a visão tradicional e utilitarista que coloca a arte a serviço de outras disciplinas, sem cair na tendência espontaneísta de simplesmente deixar que as crianças explorem materiais livremente e descubram por si o que há para aprender sobre artes.

Reconhecemos que esta mudança de paradigma implica em pelo menos duas dificuldades: A primeira é que nós mesmos, enquanto professores, não vivenciamos um percurso autoral de construção de conhecimentos sobre artes em nossa educação escolar, e carregamos conosco nossas vivências como alunos, que precisamos superar. A segunda é que dá muito trabalho perceber e preencher possíveis lacunas de nossa formação docente, aprendendo mais sobre didática da

arte, história da arte e estética, abordagens de ensino integrado de linguagens e conteúdos, ainda pouco abordados em livros didáticos nesse nível de ensino. Porém, decidimos enfrentar estes desafios, imbuídos da certeza de que podemos fazer um bom trabalho com nossos alunos. Compactuamos com a autora que:

Desde a educação infantil podemos propiciar um universo rico de aprendizagens em desenho, expandindo o universo cultural das crianças, trabalho que pode seguir orientado pelas ideias em ação das crianças. Essas ideias, motores dos atos de desenho, são construídas, primordialmente, na prática desenhista e na interação de cada um com a diversidade dos desenhos presentes nos ambientes. (LAVELBERG, 2006)

Quisemos compartilhar nossa experiência com outras professoras e professores, acreditando no poder da troca, da partilha e da construção conjunta de conhecimentos. Conhecemos os desafios enfrentados pelos que ainda ousam educar, mesmo em meio a tantas dificuldades enfrentadas no exercício de nossa profissão. É importante que,

Partilhemos nossas dúvidas, nossas angústias, nossas críticas e aflições, pois se é o diálogo que nos mantém vivos, como dizia Paulo Freire, é o diálogo com os colegas que nos faz professores. Esta pode ser a mais difícil, mas é, com certeza, a mais necessária das profissões. Não vale a pena acreditar que podemos transformar tudo. Não podemos. Não vamos conseguir criar uma escola que vai salvar a sociedade. Mas quem é professor não deixa nunca de acreditar, sabe que renunciar às ilusões não quer dizer renunciar às diferenças. Significa nunca deixar de ter esperança (NÓVOA, 2004).

**Imagen 52 – Resultado Comparativo dos autorretratos e ilustrações**



Fonte: Fotografia pessoal do autor, 2016.

### 3.2.6 Resultados e Discussão

Utilizar estratégias de ensino ativas é um bom método didático para ampliar o processo de aprendizagem, principalmente quando o aluno é estimulado de modo ativo a criar mecanismos mnemônicos, como deixar que os alunos após a aula fiquem no laboratório ou sala, experimentando os materiais ou desenhos estudados e criados, interagindo com os colegas, de modo que os alunos teriam que demonstrar aos demais colegas e aos docentes as estruturas desenhadas ou pintadas através de um painel de exposição na sala de aula, caso alguma estrutura estivesse incorreta, dar dicas para ajudá-lo a melhorar a estrutura e corrigi-la, estimulando-o a formar símbolos para auxiliar na aprendizagem (BRAZ, 2009). Esta estratégia se mostra eficaz para a aprendizagem, já que Korf, et al. (2008) fala que adquirir conhecimento de uma maneira passiva, como utilizando a leitura, audição e observação, é de menor eficiência do que a aquisição ativa do conhecimento, quando o aluno atua, discute e constrói. O que é claramente visto nessa técnica, além de propiciar maior familiaridade com os termos estilísticos, e pessoais da anatomia devido à observação, repetição e a associação.

Silva, et al. (2001) afirmam como uma metodologia eficaz e criativa a utilização das artes cênicas, o teatro para a educação científica, já que se torna uma maneira facilitadora da compreensão e fixação de temas relacionados a anatomia humana, pois os alunos além de estudarem e frequentarem as aulas com mais assiduidade para a realização do teatro, ficam mais atentos aos assuntos aumentando a aprendizagem por meio da fixação, uma vez que diminui esse grande problema de falta de atenção, além de posteriormente transmitirem o conteúdo de uma forma lúdica e interativa. Esse modo de aprender desenho da Anatomia Humana é bem válido, de acordo com Derdyk (1990) e Gorodicht (2001), a representação artística leva o discente a entender a figura do corpo de outra maneira e a encaminhar esses dados representativos para a sua realidade, como também para seu arquivo de memória, tornando favorável a aprendizagem.

Devido à escassez e falta espaços de estudo da figura humana e desenho em nossa cidade, a utilização e inclusão da tecnologia são vistas como uma nova forma de ensinar desenho da figura humana, onde Canto, et al. (1995) afirmam ser produtivo, porque de acordo com sua pesquisa estudantes concluíram que os métodos computadorizados de aprendizagem são úteis visto que estes orientam e facilitam o entendimento dos conteúdos, principalmente os mais complexos, e têm

se transformado em um importante e diário apoio em todo o processo de ensino, além de resultarem em uma motivação a mais ao estudo tradicional da Anatomia Humana. Bravo & Inzunza (1995), também demonstram, que a combinação de programas de computador, com as aulas práticas melhoram o conhecimento teórico dos temas morfológicos do desenho da figura humana. Mas, ambos os autores asseguram que essa nova metodologia não coloca de lado o método tradicional do desenho e utilização de outros recursos manuais em aulas práticas de desenho no ensino de artes, que são essenciais para o aprendizado efetivo, já que na Anatomia a observação e o estudo direto das estruturas tridimensionais são considerados condições fundamentais ao aprendizado. Por tanto, essa maneira de ensinar mais moderna, que torna relevante o uso de computadores principalmente com a utilização dos programas de multimídia, permitem combinar o uso de textos, figuras de alta qualidade, vídeos de aplicação tecnológica, som e perguntas de autoavaliação, tornando ativa, prazerosa e dinamizado o aprendizado dessa disciplina, tornando-se uma aliada a representação gráfica dos detalhes corpóreos que tanto implicam em dificuldades para os discentes.

É visto uma grande dificuldade no aprendizado dos discentes em relação a partes e detalhes da Anatomia Humana, por sua vez os docentes, precisam repensar para corresponder às expectativas deste novo e atual momento, contribuindo para a melhoria da qualidade do processo de aprendizagem dos futuros profissionais de Comunicação, Artes, Design e Moda a partir de reflexões sobre o ensino da Anatomia Humana. Basso (1998) diz que não é prudente prender-se a práticas pedagógicas rotineiras, com o mesmo modelo, muitas vezes alicerçadas em ideias muito simplificadas, que já perderam o potencial para a análise crítica da realidade e o enfrentamento dos problemas educacionais. Assim, o professor deveria interpretar melhor o seu papel saindo da postura tradicional e criando situações para transformar o ensino em um processo agradável e frutífero através de outros métodos educativos mais adequados e viáveis para a geração vigente.

### 3.3 EDUCAÇÃO E EXPERIÊNCIA ESTÉTICA NO ENSINO MÉDIO

Nos últimos anos, até mesmo um país como o Brasil, com metas ainda incompletas no campo da alfabetização, protagonizou o fenômeno da “profissionalização” de seus artistas, designers e também de seus estilistas. Qual o significado simbólico dessa constatação? Seria a moda uma profissão que se ensina e se aprende em escolas? Há uma crença de que sensibilidade estética não se ensina porque as qualidades artísticas são exclusivas da natureza de alguns indivíduos. Vem da Renascença a ideia de que o artista é um gênio individual e isolado, e que a genialidade é dom divino ou genético, valorizando o fazer sem reflexão, a livre expressão de formas e a ideia do artista como gênio inspirado. Essa mitificação do artista acabou por distorcer o papel da estética na educação, uma vez que não há por que ensinar o que não pode ser aprendido.

Uma vez superados os mitos do “gênio criador” e da “inspiração”, entendemos que todos têm as mesmas condições subjetivas de fazer juízos estéticos e se expressar pelo meio de linguagens artísticas, o chamado senso estético inato. Porém, o desenvolvimento dessas potencialidades depende, primeiramente, de uma disposição interna, uma aptidão natural, também conhecida como vocação ou talento.

Mas o aprimoramento do senso estético dependeria ainda de uma disposição adquirida, a partir de estímulos externos, os quais orientariam e também cerceariam essas aptidões. A família, o meio social, o acesso à informação e principalmente a educação permitem, ou não, o desenvolvimento do juízo e das aptidões estéticas. Podemos citar, novamente, o sistema de disposições que Bourdieu chama de *habitus*, que tem relação com a familiaridade natural e com o poder de dispor de informações que permitam “[...] aprender a ver e ouvir, a entender as formas de representação, a decifrar as mensagens para podermos nos emocionar com elas.” (COSTA, 2004, p. 74). Quando se fala em “bom” gosto, afirma-se que a pessoa seja capaz de autênticas experiências estéticas, a partir de seu *habitus*, ou seja, não deturpadas por desejos pessoais, modas do momento ou ainda falta de imaginação. Portanto, informação e conhecimento desenvolvem a percepção, direcionam o olhar, preparam a sensibilidade e ainda, estimulam e purificam o “gosto” ou a capacidade de apreciar o belo.

A experiência e a percepção do belo dizem respeito à natureza de uma percepção sensível peculiar, distinta de outras percepções sensoriais comuns, como as da visão, da audição, do paladar, do olfato etc. a percepção dita estética apresenta uma natureza ou um caráter especial, que proporciona uma compreensão pelos sentidos de maneira totalizante. Kant estabelece, em sua “Crítica do juízo” (1790) que a experiência estética é um conhecimento intuitivo, na qual há uma harmonia da imaginação e do entendimento que permite unificar os variados estímulos sensoriais em torno de uma ideia-emoção ou de um objeto.

Diversas são as perspectivas e teorias tanto filosóficas quanto científicas a respeito da natureza do belo. Ainda no século IV a.C., Platão defendia um ideal de beleza como padrão a ser seguido no qual predominava a harmonia, a simetria, o equilíbrio e a proporcionalidade. (ARANHA, 1998) Tal modelo, baseado em critérios e princípios e por isso batizado de clássico, apresenta um julgamento sublimado a propósito da beleza. E foi com base nesse ideal, que foram estabelecidas regras para o fazer artístico que inspiraram movimentos desde o Renascimento até a Idade Moderna, assim como as principais academias de arte do século XVII.

A principal delas, a Academia de Pintura de Paris fundada pelo artista francês Charles Le Brun (1619 -1690) em 1648, além de funcionar como instrumento de engrandecimento do prestígio e domínio da monarquia de Luís XIV, funcionava “como uma instância normativa para todas as questões de natureza estética e, por consequência, [...] um competente regulador social.” (WICK, 1989, p. 66 apud OSINSKI, 2001, p. 37). Representando um marco divisor do ensino acadêmico e influenciando as demais academias dessa época, a Academia de Pintura francesa desenvolveu um programa de ensino caracterizado pelo Classicismo e pela imitação dos mestres renascentistas, que possibilitou a formulação de um cânone estético inédito até então.

[...] o qual passou a servir de modelo pedagógico, norteando as atividades nas academias de arte. Construiu-se então, sobre esse cânone, uma metodologia estrita, a qual, com maiores ou menores variações, atravessou os séculos. (OSINSKI, 2001, p. 39)

A forte identificação com o pensamento clássico que possibilitou a disseminação de um ideal de beleza que se confunde com critérios de aparência se mantém sancionada até hoje, principalmente pela indústria cultural, de lazer e entretenimento. Estas perpetuam ideais ultrapassados a favor da distração e da superficialidade crítica.

Se a difusão das academias ao longo do século XVII primou pela preservação das releituras renascentistas na conceituação do belo, em busca de um juízo universal, de uma verdade absoluta e inexorável, o século XVIII, em virtude da enorme efervescência socioeconômica em que se encontrava a Europa, faz emergir a necessidade de uma estética que pudesse atender aos anseios e às necessidades ideológicas da burguesia ascendente. A filosofia empirista de David Hume discute a beleza como ideal absoluto e apoia-se no subjetivismo para solucionar a questão do gosto. Hume defendia que o belo depende das condições de recepção do sujeito, porém, há que se considerarem critérios adotados pelo bom senso, obtido pela prática do "discernimento da beleza", o que implica uma escala de valores de natureza estética.

Não se pode pensar no belo ou no valor estético em categorias estanques, como uma qualidade intrínseca de um objeto físico, ou mesmo de uma ação ou atitude humana. O belo reside numa relação do modo de ser ou de uma qualidade do objeto com a sensibilidade. Na contemplação dos mais diferentes objetos, independentemente de serem eles obras de arte, ou objetos oriundos da natureza, ou objetos da vida cotidiana pública ou privada, o homem tem certas percepções sensíveis a que chama de estéticas ou belas. Tais objetos se tornam singulares e sensíveis, portanto carregam um significado que só pode ser percebido na experiência estética.

O termo estética, de origem grega, tem como significado etimológico: teoria sobre a natureza da percepção sensível. A experiência estética ou percepção sensível tem relação com faculdade de captar ou transmitir impressões capazes de causar emoção. "O sentir é anterior ao pensar, e compreende aspectos perceptivos (internos e externos) e aspectos emocionais. Por isso pode-se afirmar que antes de ser razão o homem é emoção." (DUARTE JR, 1981, p. 14). A vivência estética se torna, deste modo, inseparável e igual à vivência comum, a aproximação às coisas do mundo e com a dimensão sensível, fundamento de nossa relação primeira com os fatos da vida. Argumento que concorda com a teoria do crítico de arte Herbert Read sobre as possibilidades de as artes criativas fundamentarem o desenvolvimento humano por meio de um sistema de educação estética. Para Read, a vivência estética e a fruição artística atuam como expressão de prazeres do "fazer", inerente à própria vida e, portanto, devem constituir a base da educação.

[...] do queremos dizer com “arte” – uma palavra tão ambígua quanto “educação”. [...] O que tenho em minha própria mente é uma fusão completa dos dois conceitos, de forma que quando falo em arte quero dizer um processo educacional, um processo de crescimento; quando falo educação, quero designar um processo artístico, um processo de autocriação. (READ, 1986, p.12).

Paradoxalmente, hoje se pretende que a “razão pura” responda pelos mais íntimos e pessoais setores da vida cotidiana e do comportamento, desprezando-se a experiência e o saber sensível próprio dos indivíduos. (DUARTE JR, 2000). Read se dedicou a repensar o processo educacional a partir de uma abordagem cognitiva, na qual o papel da arte é fundamental nos processos de aprendizagem, de aquisição de conhecimento e transformação do ser, contribuindo para possibilitar o rompimento com fatores que o mantém alienado.

A alienação produzida pela sociedade capitalista altamente tecnicizada e burocratizada recebeu críticas também do grupo de filósofos e cientistas sociais de tendências marxistas da Escola de Frankfurt, no final da década de 1920. A Escola de Frankfurt é responsável pela formulação da Teoria Crítica da Sociedade. Seus representantes partem da convicção de que a ciência e a técnica na sociedade moderna se encontram a serviço do capital, que procede a dominação da natureza e do homem para fins lucrativos. Suas discussões são pertinentes à reflexão de Read, na avaliação do papel da educação e também da arte na sociedade para que se possa redimir o indivíduo autômato, inconsciente de seus fins.

Os processos produtivos atingiram hoje um estágio de automação em que os sentidos não estão mais em contato com mundo objetivo, que nenhum refinamento da audição ou do gosto, nenhum treino da observação se encontra hoje envolvido na prática concreta do homem tecnológico. Essa constituição de um conhecimento centrado na racionalidade, livre de interferência dos sentidos e sentimentos humanos, só pode ser revertida por meio do que podemos chamar de educação da sensibilidade. A estética atuando como princípio unificador na educação para se “[...] chegar à criação de uma razão mais ampla, na qual os dados sensíveis sejam levados em conta, o que nos possibilitaria conhecimentos e saberes mais abrangentes.” (DUARTE JR, 2000, p. 03).

A instrução e a educação por processo estético teriam, assim, um papel efetivamente libertador colaborando na construção de um indivíduo mais sensível e humanizado, que possa se conhecer e perceber-se, para poder perceber o outro e transformar suas relações. Duarte Jr. (1981) considera o desenvolvimento e

refinamento da sensibilidade, ou seja, a dimensão estética da educação, um processo formativo, no qual o indivíduo é levado a criar os sentidos e valores que determinam sua ação em seu ambiente cultural.

O aprimoramento da sensibilidade estética educa e civiliza. “[...] ao aprender, estamos criando um esquema de significados que permite interpretar nossa situação e desenvolver nossa ação numa certa direção.” (DUARTE JR, 1981, p. 15). Podemos entender então que a aquisição de conhecimento, ou seja, a educação é o que permite organizar de forma significativa e inteligível os diversos estímulos do meio. Essa interpretação e discernimento só são possíveis graças à linguagem, a dimensão simbólica da qual se serve o homem para exprimir suas ideias e sentimentos.

Assim sendo, a educação e a aprendizagem aperfeiçoam o senso estético e também a linguagem porque envolvem uma ação criativa. Para o brasileiro Hugo Assman, a ação criadora, impulsionada pela curiosidade e pelo prazer, exerce papel fundamental no que ele denomina aprendizagem criativa. “Educar significa recravar novas condições iniciais para a auto-organização das experiências de aprendizagem. Aprender é um processo auto organizativo no sentido das condições de criação do novo.” (ASSMAN, 1998, p. 65).

A racionalidade técnica que ainda predomina na maioria das escolas, já não atende mais às reais necessidades para uma adequada formação na cultura contemporânea. Assman salienta que para a atual lógica da exclusão e o alastramento da insensibilidade que acompanha a inexistência de políticas econômicas e sociais para enfrentar a crise, a educação se torna “[...] a mais avançada tarefa social emancipatória”. (1998, p. 26).

Dante desse quadro, já não se deveria ficar no mero discurso da resistência crítica. Trata-se de ocupar, de forma criativa, os acessos ao conhecimento disponível e de gerar, positivamente, propostas de direcionamento dos processos cognitivos – dos indivíduos e das organizações coletivas – para metas vitalizadoras do tecido social. (ASSMAN, 1998, p. 27).

Um processo criativo e, portanto, ativo de aprendizagem promove o debate, a experimentação e principalmente a crítica estimulando a renovação de significações, ou novas conceituações, com base em vivências ou conhecimentos anteriores. Assim também, antigos padrões estéticos são substituídos por outros, atualizados e adequados ao momento vivido. A aparência pessoal também exprime diversas significações. A roupa, a maquiagem, o corte de cabelo, as joias e os

acessórios, são associados ao corpo como um suporte gerador de sentidos que oferece os mais variados discursos. E estes, como ideais de beleza não são eternos, os gostos e estilos variam culturalmente, no tempo e no espaço. O conhecimento dos valores, normas, ideais, modelos nos quais a pessoa e a comunidade se reconhecem, orientam e conduzem o indivíduo a novas descobertas a fim de tomar suas próprias decisões, dentro de suas capacidades.

É certo o potencial significativo de conceber ideias por meio de linguagens particulares, como o desenho, a ilustração, a modelagem, a estamparia, o design têxtil, entre outras formas expressivas que a moda assume em nosso dia-a-dia, e que têm suas próprias estruturas simbólicas que envolvem elementos tais como forma, linha, silhueta, cor e textura. Porém, o conhecimento dessas estruturas simbólicas não é evidente, nem se constrói espontaneamente por meio da livre expressão, mas precisam ser apreendidos e, portanto, ensinados. “[...] as informações e o conhecimento desenvolvem nossa percepção, direcionam nosso olhar, preparam nossa sensibilidade.” (COSTA, 2004, p. 75). A capacidade de compreender a moda deve ser adquirida e construída por meio do contato e das experiências que se tem com ela e pelo interesse e esforço em compreendê-la. Os conceitos, tanto visuais (espacial, sensorial e pictórico) quanto linguísticos (convencional, pré-determinado pela compreensão e aceitação coletivas) do estilo, constituem-se a partir de pontos de vista individuais e atributos convencionais, e devem ser apreendidos principalmente por meio da educação. Sendo assim, como deveria o ensino de moda, em especial o superior, atualizar um currículo ainda vinculado a um tipo de educação compartmentada, o qual parece não possuir a menor aproximação com o desenvolvimento e refinamento da sensibilidade estética?

Concordo que com a

[...] dada a crescente fragmentação do conhecimento em nossa civilização, os sistemas de ensino passaram mais e mais a investir não na formação básica do ser humano, com todas as implicações sensoriais e sensíveis que isto acarreta, mas estritamente num tipo de profissional que, além de ser incentivado a se relacionar com o mundo no modo exclusivo da intelectualidade, ainda a utiliza na estreita forma de uma razão operacional, restrita e restritivamente. (DUARTE JR, 2000, p. 171-172).

A dimensão sensível e artesanal da produção artística encontra-se, então, desconsiderada e até negada justamente naqueles locais onde, paradoxalmente, a resistência a uma razão tecnicista e instrumental deveria ser maior. Mas assim como consideramos que essa formação não se restringe à escola, ocorre em inúmeros e

diferentes espaços, também entendemos que a dimensão estética, os modos de se adornar e de se vestir compõem com outras variáveis na constituição de um modo de ser, resultando em marcas singulares na formação do indivíduo.

Na tentativa de visualizar as forças atuantes na formação dos profissionais que irão se graduar em moda ou áreas afins, em especial os de criação em moda e estilo, realizamos um breve relato de duas experiências analíticas vivenciadas em um curso técnico e outra em um curso de extensão, direcionado a jovens que estão no ensino Médio, e se identificam com a área gráfica de moda.

### 3.3.1 O Desenho de Moda em Aulas de Arte do Ensino Médio

A essa altura, fica certo que a noção básica de pessoa, considerada enquanto ser particular e individual é essencial para este trabalho, assim como, a relação da pessoalidade com a arte e a estética, por meio de sua expressão sensível e dinâmica para a sociedade.

A universalidade pura é anestésica, a individualidade pura é incomunicável. Podemos dizer que arte é o individual universalizante. [...] Essa manipulação pessoal da linguagem, esse dom de recriarmos, de um modo diferente, as imagens que os outros nos oferecem é o fundamental da arte. (DETTONI, 1991, p. 19).

Criar, de modo geral, significa gerar novos arranjos para elementos conhecidos. Embora não se possa caracterizar a criatividade como um fenômeno exclusivamente subjetivo, ela se vincula a uma maneira particular do indivíduo de idealizar combinações originais. Portanto, um estilo autêntico reflete a condição emocional e espiritual de seu criador na sua relação com o mundo, ou seja, uma produção é singular quando retrata seu idealizador e sua individualidade em contínua dialética com seu ambiente. “[...] pessoas criativas expressam o ser [...] Sua criatividade é manifestação básica de um homem realizando seu eu no mundo.” (MAY, 1982, p. 38).

Cabe retomar ainda, a inconsistência de se ensinar criação, e que a educação durante o ensino médio e os cursos equivalentes, tanto de arte quanto de moda, resta fomentar condições para que a dimensão estética se desenvolva, ou seja, para que se efetue esse rearranjo de percepções e concepções com base nas vivências e conceitos pessoais dos alunos.

Até aqui consideramos a disciplina, de Artes do Ensino Fundamental, e agora passemos analisar esses conteúdos relacionados em um nível mais elevado de ensino, a saber, o Ensino Médio em relação à expressão gráfica e a moda, direcionados evidente e diretamente ao desenvolvimento da sensibilidade estética, conteúdo que engloba o assunto estilo, fundamentados pedagogicamente na livre atuação da imaginação e no autoconhecimento sensorial. Por outro lado, há que se considerar:

[...] que a arte não apenas permite que conheçamos nossos sentimentos, mas também propicia o seu desenvolvimento, a sua educação [...] os sentimentos se refinam pela convivência com os símbolos da arte. (DUARTE JR, 1981, p.96-97)

Apesar da resistência à dimensão sensível no ensino de moda em geral, isso inclui tanto o ensino Fundamental quanto o Médio, a mínima convivência com os vários estilos de imagens estéticas nos currículos e livros didáticos, estimularia os alunos a romper limites, se metamorfosear e principalmente produzir figuras de criação. No intuito de observar e compreender a eventual ocorrência dessas transformações, realizamos uma experiência de abordagem estético sensibilizadora, ou seja, um estudo de significado que considera em seu processo de investigação:

[...] não só o que é visto e experimentado, como também o não explicitado, aquilo que é dado por suposto, ou seja, de uma colocação geral, supostamente entendida, vai se subtraindo questionamentos, até que tudo fique explícito. A linguagem é um ponto importante a se considerar, pois somente o autor da sentença pode dar a dimensão exata, o conteúdo e as razões de suas colocações, já que são as experiências que definem o conteúdo significativo da sentença. (LIMA, 1996, p.22).

### 3.3.2 - A figura Humana em Aulas de Desenho de Moda

Nesta pesquisa, restringimo-nos às linguagens circunscritas no sistema visual, no qual se insere a expressão gráfica para moda com suas imagens e objetos estéticos, da mesma maneira, delimitamos os sujeitos participantes da turma de extensão, no curso desenho de moda aplicado ao Figurino por mim ministrado junto ao Núcleo Transdisciplinaridade Artes Cênicas e Espetaculares/CRUOR Arte Contemporânea, realizado no Laboratório de Criação e Trajes Para Cena no período de 15 de Maio a 15 de Julho de 20015, UFRN. A esses alunos foi solicitado que realizassem um registro de si mesmos, ou seja, um autorretrato utilizando a ilustração de moda como forma de representação gráfica, devido à intimidade dos mesmos com essa linguagem e a possibilidade de ampliação dos significados

subjetivos que a mesma permite, já que “[...] cada profissional deve ter um desenho característico, que lhe pertence e lhe é próprio” (FERNÁNDEZ, 2007, p.40).

**Imagen 53 - Folder Curso de extensão em Desenho de Moda**



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador, 2015.

A ilustração de moda é, portanto, um tipo de composição visual utilizada para representar o universo da moda de acordo com a interpretação de cada designer. “O toque essencialmente luminoso do ilustrador e a maestria de seu trabalho constituem seu principal fascínio. [...] a ficção e a fantasia são o território preferido de sua imaginação.” (DONDIS, 2003, p. 204).

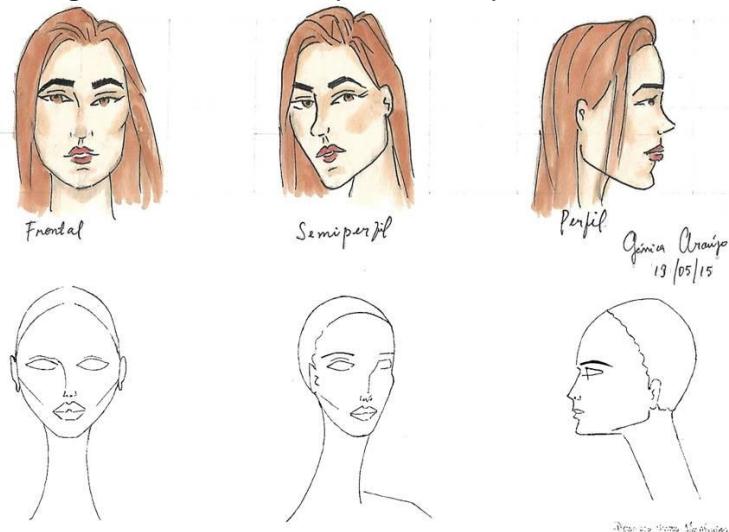
Além disso, a ilustração de moda admite o emprego de variadas técnicas o que, no caso da experiência com os alunos do curso de moda, colaborou para que não houvesse insinuação de modelo ou padrão a seguir. O único direcionamento dado pelo pesquisador/professor foi para que desenhassem a si próprios, de modo realista ou idealizado, em uma folha de papel em branco no formato A4.

A possibilidade de idealizar, fantasiar ou poetizar sobre a própria imagem foi admitida porque se entendeu que permitiria aos alunos e alunas que se expressarem de maneira mais autônoma, sem se deixar perturbar pela exigência de exatidão e fidelidade de representação, o que poderia interferir na espontaneidade dos desenhos.

Por outro lado, “a construção de uma situação imaginária deverá constituir um forte indicador relativamente a modelos de referência difundidos e adotados”. (BOTELHO, 2000, p. 81). Logo, admitimos a contaminação na compreensão plástica dos estereótipos gráficos ou fonte de inspiração formal que ocorrem naturalmente no convívio com os estímulos midiáticos, e ainda com mais intensidade na área de moda, mas estes não interferiram decisivamente a interpretação dos autorretratos dos alunos.

A partir dessas premissas foram reunidas 15 ilustrações, em uma classe de 15 alunos dos cursos de Artes Visuais, Dança, Artes Cênicas e Alunos de Ensino Médio do primeiro semestre (em maio de 2015), em cursos de Desenho da figura humana ou Desenho de Moda. Os critérios de seleção deste curso foram: a) estes alunos já haviam passado por alguma experiência introdutória de criação ou representação da figura humana ou algum Laboratório de Criatividade, assim como pelo processo de reaprendizagem do modo de ver e de representar a figura humana desenvolvido na disciplina de Artes durante o Ensino Médio; b) nesta disciplina (Artes) tais alunos se encontravam em uma fase de básica, transição, ou elevada, pois já teriam tido contato em algum momento do Ensino Médio em alguma experiência no sentido de desenho ou alguma outra forma de expressão gráfica em Desenho da Figura Humana ou Desenho para Moda, bem como o aprimoramento pessoal dos métodos e técnicas de representação gráfica do vestuário, desenvolvidos ao longo do terceiro e quarto módulo; c) o pesquisador/professor ministrou todas as citadas fases do curso à turma, culminando com o desenvolvimento dos aspectos autorais para criação de produtos de vestuário em Figurino, Moda e Estilismo (1º e 2º semestre de 2015).

**Imagen 54 - Registro de si mesmos (autorretrato) utilizando a ilustração de moda**



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador, 2015.

O segundo momento no trajeto desta experiência ocorreu justamente no início do 2º semestre, quando os alunos já haviam elaborado e apresentado suas coleções individuais para o curso de Desenho e Figurino, conjuntura imprescindível para a comparação com o contexto anterior. Novamente a mesma turma foi convidada a elaborar uma representação de si mesma no formato ilustração de moda em técnica livre. Desta vez, foram recolhidas 30 ilustrações, das quais 20 apresentavam a antecedente para comparação.

**Imagen 55 - Registro de Estilo, Desenho e Figurino**



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador, 2015.

Imagen 56 - Registro de Estilo, Desenho e Figurino



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador, 2015.

Estamos cientes de que a análise dos desenhos exigiria um enquadramento teórico, abrangendo aspectos psicológicos e culturais, muito além dos limites do campo artístico e também desta pesquisa. Os fenômenos culturais em sua dimensão visual têm consequências múltiplas e complexas na vida e no comportamento das pessoas, a contextualização e interpretação dos resultados dessa experiência, em

termos de moda e mais especificamente de estilo, constitui uma abordagem inovadora, mas com alcance localizado. Assim, na leitura e interpretação das ilustrações foram observados elementos formais plásticos e representacionais; de conteúdo/significação ou simbólicos; além dos valores artísticos e abstratos dos mesmos. Compreendemos que,

Os dados visuais têm três níveis distintos e individuais: o *input* visual, que consiste de miríades de sistemas de *símbolos*; o material visual *representacional*, que identificamos no ambiente e podemos reproduzir através do desenho, [...] e a estrutura *abstrata*, a forma de tudo aquilo que vemos, seja natural ou resultado de uma composição para efeitos intencionais. (DONDIS, 1997, p.20).

Com base nos três níveis de análise da imagem propostos por Dondis, enfatizamos alguns pontos gerais na comparação das ilustrações (com 02 meses de diferença entre uma e outra) realizadas pelos alunos. O que primeiramente se destaca é a evolução na qualidade plástica da maioria dos desenhos apresentados.

“Na composição, o primeiro passo tem por base uma escolha dos elementos apropriados ao veículo de comunicação com que se vai trabalhar.” (DONDIS, 1997, p. 136). Características compostivas como enquadramento, proporcionalidade, utilização da luz e material foram mais bem aproveitadas nos últimos desenhos, o que produziu um controle mais eficaz dos efeitos expressivos evidenciados no exemplo que se segue (IMAGEM 57).

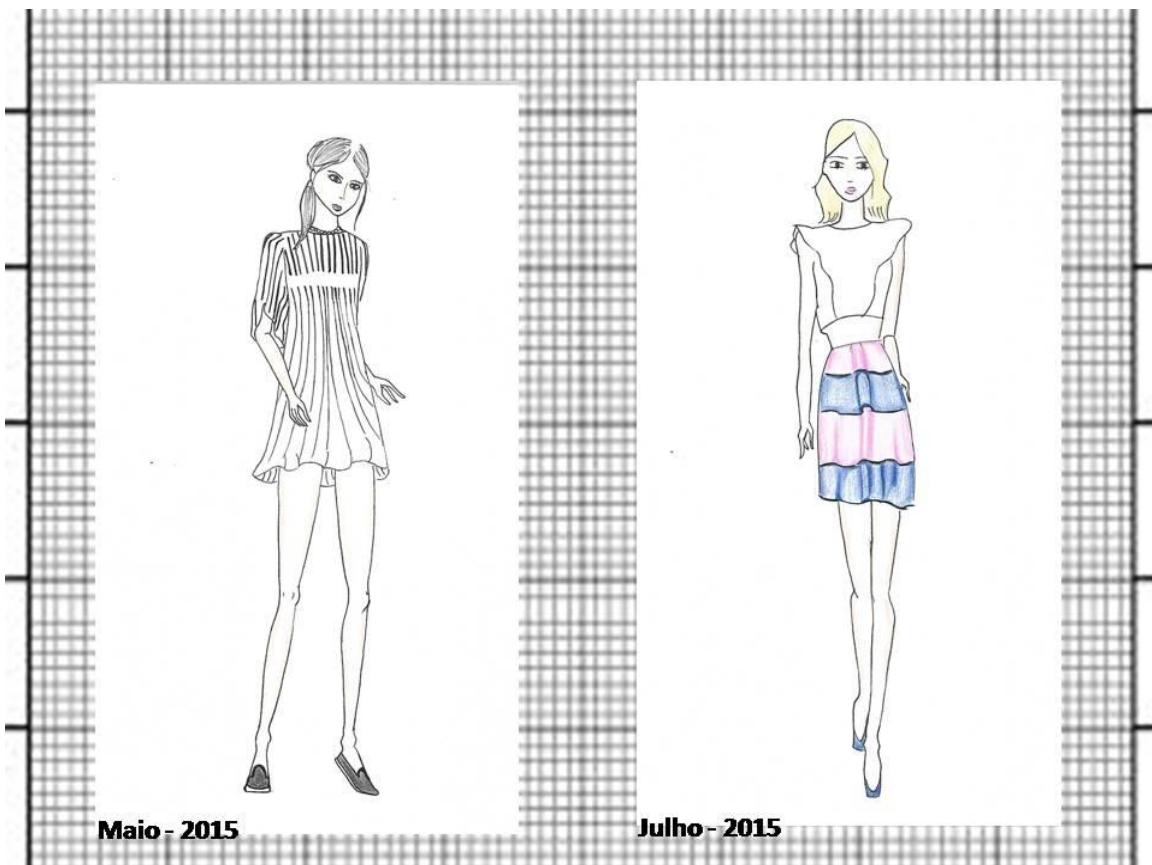
**Imagen 57 - Comparativo de ilustrações que evidenciam um significativo desenvolvimento plástico.**



Fonte: Acervo do autor.

Do mesmo modo, a maior parte dos alunos, em ambos os momentos, optou por um estilo de desenho naturalista ou realista (IMAGEM 58), com mínimas distorções dos figurinos, mantendo as figuras posicionadas no centro do espaço pictórico e numa relação de proporções coerentes.

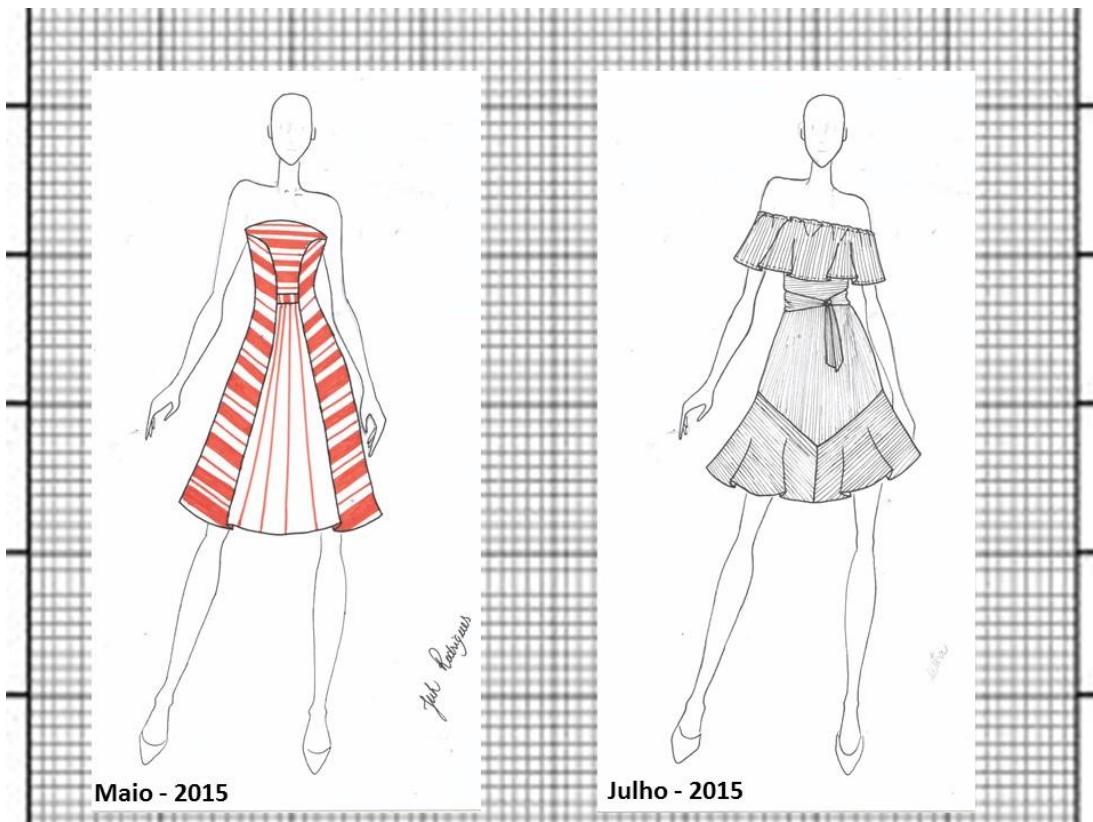
**Imagen 58 - Desenhos tendendo a representação realista da figura.**



Fonte: Acervo do autor.

Uma aluna (IMAGEM 59), no entanto, compôs seus dois figurinos de maneira mais estereotipada, quase que convertidos em “bonecas”, no qual as figuras assemelham-se a brinquedos ou manequins expostos em uma vitrine. Em ambos os desenhos podemos notar que os traços são mínimos e enfatizados, o que os transforma em ícones que se repetem numa forma convencional, destituída de emoção e, principalmente de individualidade.

**Figura 59 - Ilustrações caracterizadas pela repetição de modelo de figura estereotipada.**



Fonte: Acervo do autor

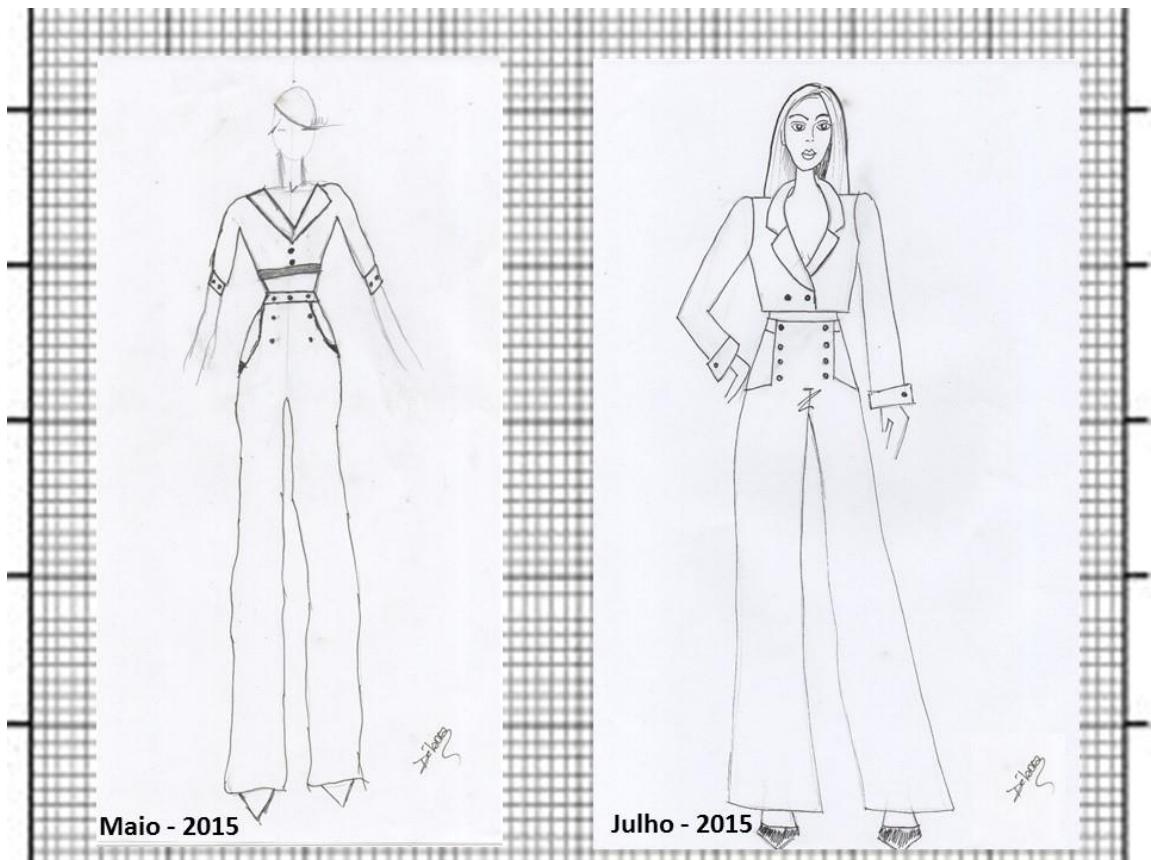
O traço, ou linha, é outro elemento que merece atenção nos desenhos por sua capacidade de significação podendo assumir formas diversas para expressar diferentes estados de espírito.

Pode ser muito imprecisa e indisciplinada, como nos esboços ilustrados, para tirar proveito de sua espontaneidade de expressão. Pode ser muito delicada e ondulada, ou nítida e grosseira, nas mãos do mesmo artista. Pode ser hesitante, indecisa e inquiridora, quando é simplesmente uma exploração visual em busca de um desenho. Pode ser ainda tão pessoal quanto um manuscrito em forma de rabiscos nervosos, reflexo de uma atividade inconsciente sob a pressão do pensamento, ou um simples passatempo. [...] a linha reflete a intenção do artífice ou artista, seus sentimentos e emoções mais pessoais e, mais o importante de tudo, sua visão. (DONDIS, 2003, p. 57).

Apesar da questão de soltura e confiança no traço serem bem valorizada entre desenhistas e principalmente entre estudantes de desenho, muito pouca atenção se dá aos exercícios de trabalho das habilidades manuais, que podem e devem também ser utilizados como aquecimento e reforço destes skills ao longo de toda a carreira de um artista.

Umas das maiores dificuldades dos alunos está em desenhar linhas longas e contínuas com um só traçado, mas pudemos perceber, nas ilustrações mais recentes, um maior domínio do lápis/caneta, da variedade de linhas e desenhos mais significativos, como nota-se no exemplo da IMAGEM 60.

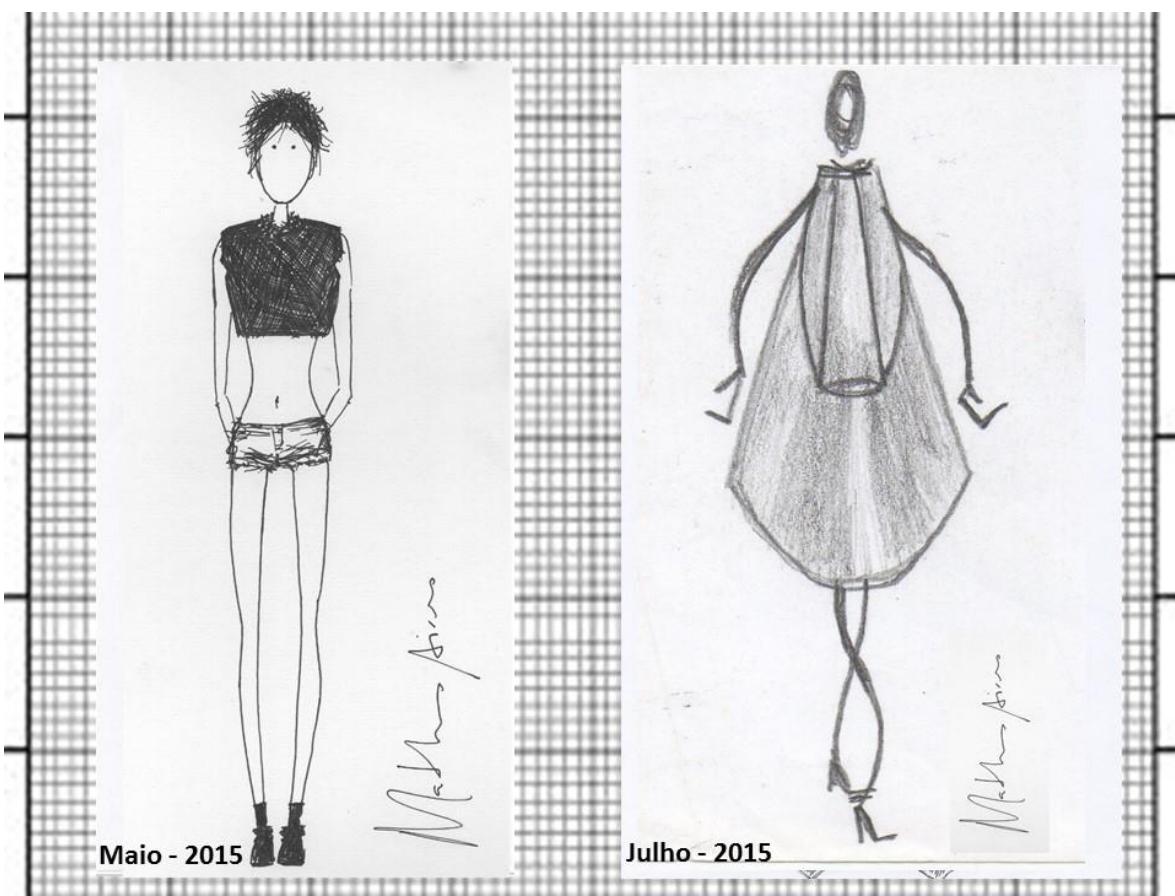
**Imagen 60 - Comparação entre as ilustrações com evidente melhoria estética e expressiva do traço.**



Fonte: Acervo do autor.

Com relação à atmosfera abstrata, fica clara também uma ampliação dos significados subjetivos, entendidos aqui como linguagem de representação visual. Algumas das recentes ilustrações passaram a incorporar determinados elementos de estilo que influenciaram a percepção e concepção de novas estéticas. No exemplo que se segue (IMAGEM 61), o desenho da figura, bem como do figurino ficaram reduzidos a sua mínima expressão para realçar o modelo, afastando-se em muitas das vezes dos cânones realistas.

**Imagen 61 - Exemplo de simplificação da figura, expressividade com mínimos recursos ornamentais.**



Fonte: Acervo do autor.

Outra característica essencial de representações criativas, a originalidade, ou seja, a solução menos esperada ou frequente, quase não se fez notar, a exceção de uma aluna (IMAGEM 62), que contrariou a rigidez da figura frontal e adicionou elementos narrativos ao desenho, distinguindo-se dos demais. Esse arrojo da aluna pode sugerir confiança e segurança quanto a seu trabalho, uma vez que determina uma maior visibilidade.

**Imagen 62 - Ilustração recente se destaca pela singularidade da posição da figura, uso de elementos narrativos e da cor.**



Fonte: Acervo do autor.

Simbolicamente, porém, coube aqui fazer uma análise um pouco mais cuidadosa dos conteúdos, que constatam a ocorrência de impressões diferenciadas, entre os alunos de desenho de moda, em relação aos desdobramentos do processo de individuação. Um dos primeiros sinais que se destaca é a posição escolhida para a figura humana aplicada a moda. Enquanto a maioria das comparações apresentou praticamente a mesma posição (IMAGEM 63), chamam a atenção os desenhos de outros dois alunos.

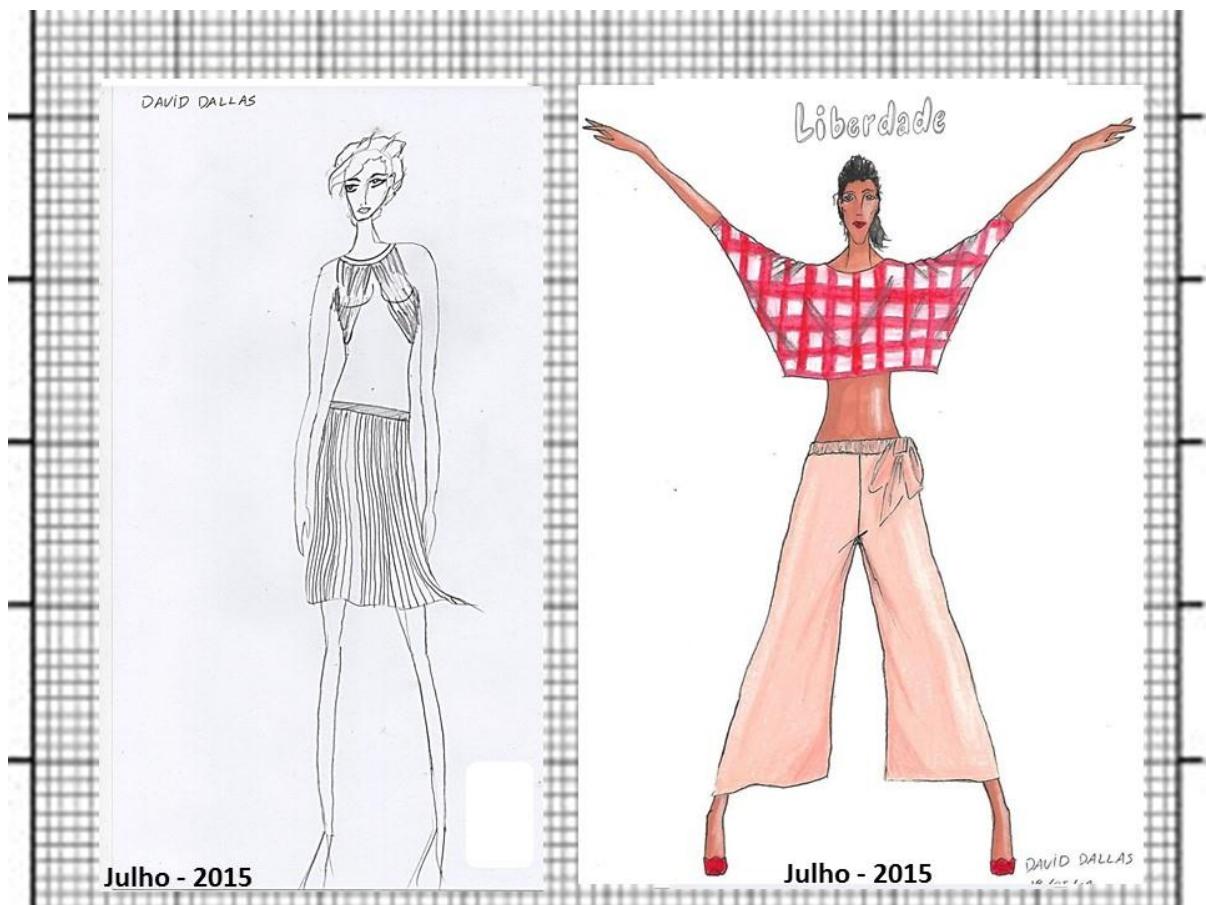
**Imagen 63 - Retratos apresentam aspectos quase idênticos, tais como posição das pernas, dos braços (embora espelhados), acessórios e movimento das poses.**



Fonte: Acervo do autor.

Uma delas (IMAGEM 64) apresenta uma segunda ilustração mais ampla, ocupando melhor o espaço pictórico, a figura aparece com os braços abertos e estendidos, as pernas abertas e esticadas. Além disso, acima da cabeça ela escreveu a palavra “liberdade” que ocupou todo o espaço restante até a margem superior do papel. É notável também, a adequação de proporcionalidade da cabeça no segundo desenho em relação ao primeiro. Somados esses elementos, põem em cena certo vigor e domínio que podemos relacionar à própria imagem da estudante.

**Imagen 64 - Expansão incontestável da figura mais recente sugerindo ampliação do domínio subjetivo.**



Fonte: Acervo do autor.

O contraponto se dá no confronto das duas ilustrações de uma outra aluna (IMAGEM 65). Em seu primeiro desenho ela apresenta uma figura em movimento, com os braços dobrados e as mãos apoiadas nos bolsos na altura da cintura. Apesar de não expor todos os traços faciais, deixando os olhos brancos, destaca a boca e seus cabelos são adornados com um laço exuberante, assim como a roupa, um curto top tomara-que-caia e uma calça cintura alta. O conjunto revela-se numa imagem desafiadora e estimulante, enquanto que seu desenho mais recente de tórax retraído e com os braços estendidos ao longo do corpo insinua certa timidez e repressão emocional.

**Imagen 65 - A contração de movimentos da figura recente também transmitindo contenção sentimental.**



Fonte: Acervo do autor.

Torna-se ainda interessante constatar que a omissão de cor no acabamento na grande maioria dos desenhos, o que ocorre de modo aparentemente intencional neste caso, já que não se impôs limitações de técnicas, para acabamentos, aos alunos, sugere um efeito psicológico emocional ligado ao estilo.

As cores constituem a vida da natureza, a vida das ideias. O desenho, em contrapartida, é uma abstração total desta realidade. Por isso, ele quando separado da cor cria outras emoções. É como se alguém quisesse pensar sem palavras, com meras linhas, com meros símbolos. (CÉZANNE, 1984 apud ROIG, 2007, p.174).

A tarefa de combinar as cores e tons, e assim escolher uma paleta adequada para um contexto específico parece representar um grande desafio. Assim, podemos interpretar a grande quantidade de ilustrações finalizadas somente com a própria grafite relacionadas com certa falta de convicção com o resultado da ilustração. Alguns se arriscaram a fazer um sombreado básico, ainda com o próprio lápis grafite, mas apenas realçando, num efeito tonal, volumes ou texturas (IMAGEM 66).

As representações monocromáticas [...] são substitutos tonais da cor, substitutos disso que na verdade é um mundo cromático, nosso universo profusamente colorido. Enquanto o tom está associado a questões de sobrevivência, sendo, portanto, essencial para o organismo humano, a cor tem maiores afinidades com as emoções. [...] A cor está, de fato, impregnada de informação, e é uma das mais penetrantes experiências visuais que temos todos em comum. (DONDIS, 2003, P. 64).

Além da mistura de pigmentos, a cor é um elemento compositivo extremamente expressivo, já que pode ser associada a uma ampla categoria de significados simbólicos. Muitos autores se dedicaram ao estudo da simbologia e teoria das cores sendo que a maior parte concorda, e aqui interessa-nos, a respeito da prosaica interpretação sobre o branco e o preto, ambos são considerados valores extremos, ao passo que o cinza ocuparia o lugar intermediário como um ponto médio neutro e de equilíbrio. Essa imparcialidade referida pelo uso de uma escala acromática, apesar dos efeitos de luz e sombras, também pode reproduzir certa indiferença a propósito do caráter autoral do design, visto que conceber a cor num projeto de moda se torna essencial para composições únicas e característica própria dos designers audaciosos.

**Imagen 66 - Apesar da ausência da cor, os tons de cinza produzidos pelo grafite imprimem textura e volume tanto a figura quanto ao figurino.**



Fonte: Acervo do autor.

No conjunto relativo ao vestuário é nítido o domínio de opção por peças marcadamente femininas. Em ambos os momentos dos desenhos, destacam-se os vestidos, particularmente os de comprimento curto, ou seja, logo acima do joelho (Imagen 67).

Quanto aos acessórios os mais representados são as joias, colares e pulseiras. Nas primeiras ilustrações, os alunos apostam também em bolsas, óculos, cintos e adereços de cabeça, o que quase não acontece nos desenhos recentes. Ao contrário, com relação ao detalhamento e a elaboração das peças, estes ficam mais evidentes nas últimas ilustrações.

Imagen 67 - Repetição de figurinos designadamente femininos.



Fonte: Acervo do autor.

Deste modo, na observação e interpretação dos autorretratos, salientamos dois importantes pontos que permeiam o processo de desenvolvimento sensível dos estudantes. O primeiro deles diz respeito à capacidade de comunicar ideias, de exprimir no papel o que se passa no âmbito da imaginação. Nesse sentido a aptidão para o desenho ou para a ilustração se revela uma qualidade essencial para os alunos de design de moda. Mas, habilidades de desenho representam apenas um potencial, o domínio de técnicas básicas de desenho de figuras e o traço próprio podem ser aprimorados nas disciplinas específicas do currículo dos cursos de moda. Deste modo, mesmo sendo ensinados diferentes métodos e meios para se representar ideias e criações, uma aparente letargia expressiva e criativa se manifestou nos registros visuais dos alunos.

Outro ponto importante pertinente ao desenvolvimento criador, e que mediou as interpretações dos autorretratos, se refere às características como inquietude, anticonformismo e audácia para empreender novos caminhos, peculiares às pessoas criativas. O abandono de pontos de vista estabelecidos na busca de novos

modos de fazer ficou aquém das expectativas. Além disso, mesmo que os estudantes integrem um grupo afim em ideias e propósitos, no caso a turma do curso de moda, e interajam com os demais, a formação da personalidade criativa, ou seja, o modo como buscam se identificar e se definir como criadores, não ocorreu de maneira homogênea entre os alunos.

“Dominar seu próprio estilo também expressa a exclusividade dos seus desenhos e soma-se à identidade da obra.” (SEIVEWRIGHT, 2009, p.145). Então, embora entender e desenvolver as habilidades de linguagem visual afete o resultado do processo de criação de moda, o desenho, ou qualquer outro artifício técnico da moda, é apenas uma parte do todo, que envolve principalmente a capacidade de conceber novos conceitos e percepções.

De Masi, a respeito da pedagogia adequada à sociedade pós-industrial, esclarece:

Além de ensinar como se usa o último modelo de computador, é preciso desenvolver a atitude mental que serve para entender a lógica do computador. Só assim o computador que eu aprendo a usar hoje não será um obstáculo quando for aprender a usar os computadores de amanhã. (DE MASI 2000, p. 295).

Neste contexto entendemos que a educação de moda tem se valido das demandas tecnológicas, porém incompatíveis com os novos tempos, para constituir métodos de ensino rígidos, programados e lineares encobertos por discursos e por disciplinas, idealmente de caráter sensorial e expressivo.

A súmula das interpretações realizadas no processo de comparação das ilustrações nos levou a considerar que talvez os métodos pedagógicos aplicados ao ensino superior de moda estejam reprimindo a faculdade de trocar experiências sensíveis com o mundo, ou seja, a capacidade de fazer juízo crítico, podendo até mesmo contribuir para esterilizar a função estética dos alunos.

“Se não houver diálogos significativos que desenvolvam esse sentimento de autoria de pensamento e de linguagem, não haverá educação formativa e humanizadora, nem autonomia, nem emancipação.” (ANTÔNIO, 2009, p. 19). O conhecimento do mundo, das coisas e de nós mesmos é vital para educação. Deste modo se torna evidente que os alunos são sujeitos do processo educativo, e que o desenvolvimento da capacidade criativa destes está relacionado com possibilidades de reconhecimento autoral sobre sua ação no mundo

### 3.4 MODA EM GRADUAÇÃO: PERSPECTIVAS NO ENSINO SUPERIOR

Este tópico se propõe a fazer uma reflexão sobre a inserção do trabalho imaterial do profissional oriundo de cursos superiores, e que atuam ou irão atuar na rede de relações que forma a cadeia de valor das indústrias de confecção e de moda, e consequentemente se o campo de produção da moda se reproduz por meio do currículo acadêmico, possibilitando a manutenção e renovação do sistema de produção do vestuário. Além disso, importa-nos considerar sobre os instrumentos e as modalidades de ensino de moda que não sejam dirigidas apenas para o interesse de contingentes de mercado.

Os propósitos práticos e utilitários com os quais a humanidade se identificou durante o processo civilizatório dos últimos dois séculos também conformaram o escopo geral da educação na constituição de indivíduos civilizados. De modo que a educação, ao mesmo tempo em que desenvolveu as capacidades ou aptidões dos homens sobre a natureza, também buscou adaptá-los, como indivíduos, aos objetivos de progresso, crescimento econômico, consumo e o equilíbrio social. Neste contexto, a educação não teve somente a função de formação intelectual dos homens, como processo, foi confundida com a escola, o ambiente onde se organiza e se difunde aquela cultura das boas maneiras e do indivíduo “mais social”, onde educar torna-se a arte de civilizar.

Baseada na civilidade, a educação se prestaria à formação de indivíduos antes a serviço da fé e de seus senhores em cidadãos, úteis a eles mesmos e capazes de assumir as novas funções tanto públicas quanto privadas da sociedade moderna. Assim sendo, é compreensível a conformação do ensino universitário às fronteiras das profissões, sobrepondo a formação abrangente, humanística, histórica e social que originou o modelo de Universidade, e que deveria definir o terceiro grau escolar.

A Universidade surgiu como contemporânea de uma transição no momento em que a Europa dos dogmas e do feudalismo iniciava seu rumo ao renascimento do conhecimento e à racionalidade científica, do feudalismo ao capitalismo. Redescobrindo nos conventos, por obra de judeus e muçulmanos, o conhecimento da filosofia clássica dos gregos, a universidade foi instrumento da criação do novo saber que serviria ao novo mundo, que surgiu entre o fim do feudalismo dogmático e a consolidação do liberalismo capitalista. (BUARQUE, 1994, p. 19).

A Universidade, ensino superior ou de 3º grau, deveria deste modo, ser o templo de novas ideias, teorias e concepções. “O único proselitismo da Universidade deveria ser o engajamento da criatura humana em busca da verdade, sem compromissos regionalistas ou ideológicos.” (NÉRICI, 1993, p. 39).

O modelo universitário profissionalizante, na tradição europeia, é consequência de uma educação secundária de alta qualidade, que permitia ao aluno ingressar, posteriormente, em uma escola de ofício. Baseada em ciências e humanidades, o ensino médio tinha características muito severas e exigentes, as quais também regulavam as vontades e os comportamentos. Alicerçando essa pedagogia têm-se ainda a origem cortês daquelas sociedades, demasiadamente hierarquizadas, nas quais a etiqueta “ensinava” a cada um o seu lugar.

Os manuais de etiqueta sempre foram enfáticos em suas mensagens que garantiam a repressão aos comportamentos considerados desviantes e apresentavam a ideia de resignação total de caráter. Ideia sugerida também pelas novas atitudes civilizadas. Citamos como exemplo um parágrafo da sinopse de orelha de uma obra brasileira que data o final da década de 50:

Este livro prático e maneiroso, além de aperfeiçoar sua personalidade, lhe mostrará muita coisa que até então desconhecia. Lendo-o e meditando profundamente, você assimilará todos os seus ensinamentos e tornar-se-á uma criatura digna de si mesma e útil a todos os seus semelhantes. Para vencer na luta dos dias presentes, não bastam tão somente a dedicação e o esforço pessoal, necessário será, também, adquirir conhecimentos, com os quais poderá apresentar-se em qualquer lugar com a maior correção, sendo por este motivo respeitado por todos. (JORGE, 1957, grifos nosso).

Os códigos sociais de conduta, as regras de bom senso, e a etiqueta permaneceram necessárias à manutenção da vida individual e do grupo, assim como as regras de moda e estilo presentes nestes manuais, que se propunham a ensinar o gosto, valorizado como forma de auto apresentação, e a habilidade para refiná-lo.

Ainda hoje, os métodos e técnicas destinados a colocar em prática as diretrizes propostas são muitas vezes excludentes, a começar pelos padrões de beleza ditados, tão distantes da realidade. Tal condição exige extrema disciplina e muita disposição em seguir os ensinamentos e as regras de comportamento.

A prática da moda, do bom gosto, também está cheia de regras e como as pessoas em tese não conseguem aprendê-los sozinhas, tornou-se hábito vender esse gosto pré-determinado, pelo *habitus*, através de manuais de “bem-vestir” e de revistas de moda, femininas e masculinas. (BONADIO, 2002, p. 78)

O conceito de *habitus* de Pierre Bourdieu, aqui novamente, se traduz em instrumento conceitual que auxilia a entender a relação de mediação entre os condicionamentos sociais e a subjetividade dos sujeitos. Concebemos que na configuração cultural atual, o processo de construção dos *habitus* individuais passa a ser mediado pela coexistência de distintas instâncias produtoras de valores culturais e referências identitárias. E, portanto, além da família e da escola, a mídia e a moda, no mundo contemporâneo, atuam como importantes instâncias socializadoras.

As normas de moda assim como o *habitus*, embora sejam vistos como um sistema engendrado no passado, ainda determinam um código, uma matriz cultural, que predispõe os indivíduos a fazerem suas escolhas. Mas as regras de moda, apesar de rígidas, se tornam rapidamente desatualizadas em função de sua característica de efemeridade. Assim, a mesma moda que hoje nos é apresentada como democrática, através dos inúmeros convites a expressão por meio de um estilo próprio, sugere que o gosto deve ser constantemente atualizado e aprendido por meio da educação. Mas de que maneira o campo da moda, uma área sem tradição acadêmica, se institucionaliza e se reproduz por meio da educação?

O desenvolvimento e a difusão de novas técnicas de modelagem<sup>28</sup> ocorreram de maneira sistêmica a partir de 1780, quando surge na França a primeira Escola de Moda para Alfaiates e Sapateiros, fundada pelo Duque de La Rochefoucauld. Apesar da simplicidade dos instrumentos de trabalho – mesa de corte, carvão, giz ou sabão para marcar o tecido, tesoura, agulhas, alfinetes, linha e dedal –, eram transmitidos conhecimentos de geometria, aritmética e das proporções do corpo humano que exigiam um longo aprendizado necessário para o exercício da arte da modelagem de peças do vestuário. É a partir das técnicas de alfaiataria surgidas nesse período que as roupas atingiram um grau surpreendente de elaboração e refinamento.

Porém, a afirmação de um novo status que transformou a profissão de alfaiate ocorre ainda no século XIX, quando novas propostas metodológicas para medir o corpo tornaram-se aperfeiçoamentos científicos. “Na época vitoriana, os escritos de Charles Darwin e a nova arte da fotografia documental suscitaram a prática de catalogar e medir a variedade de formas do corpo humano.” (JONES,

---

<sup>28</sup> Modelagem ou arte de criar moldes tanto em fundição ou argila como em calçados e em confecção de peças para o vestuário.

2005, p. 139). Várias técnicas se utilizavam de gabaritos baseados na simétrica divisão do corpo e contribuíram para a aplicação ao vestuário da ciência da antropometria, além do desenvolvimento dos métodos de modelagem industrial estudados até hoje nas escolas de moda.

Outra importante escola de moda de que se tem notícia surgiu em Paris em 1841, a Escola Acadêmica de Moda “Guerre Lavigne” atualmente chamada Esmod Internacional (*Ecole Supérieure de Créateurs de Mode*). Fundada por Alexis Lavigne, alfaiate particular da Imperatriz Eugênia, mulher de Napoleão, famoso por sua contribuição à técnica da modelagem: a invenção da fita métrica (1847) e do primeiro busto manequim para costura (1849), instrumentos ainda hoje indispensáveis para as técnicas de modelagem manual plana e tridimensional.

Logo, a profissão de alfaiate se constitui pelo domínio da técnica e do conhecimento dos recursos e instrumentos utilizados para a construção de peças de vestuário impecavelmente talhadas e estruturadas. Diversamente, o trabalho da modista mantinha maior afinidade com a moda e o estilo difundidos hoje. “Eram chamadas modistas as costureiras que mantinham um atelier com várias ajudantes, comercializavam acessórios e orientavam os clientes sobre as melhores combinações de tecidos e cores.” (NACIF, 2006, p.56).

As modistas, em geral, não tinham uma formação muito aprofundada, a elas bastavam noções de corte e costura necessárias para reproduzir um modelo e orientar a cliente sobre os últimos modismos. Mas a experiência adquirida com a prática possibilitava que, muitas vezes, se arriscassem a introduzir pequenas modificações ou adaptações no modelo original. Os métodos empregados pelas modistas, mais empíricos, exigiam menos habilidade técnica, no entanto admitiam mais inovações e estavam muito mais afinados com as novidades estéticas divulgadas pela moda. A afinidade e aptidão com a moda eram estimuladas, desde muito cedo, nas futuras modistas.

As habilidades necessárias para a execução de peças de vestuário faziam parte de uma série de ações mecânicas, necessárias à execução de trabalhos manuais, que desde muito cedo eram ensinados às meninas de diferentes extratos sociais. [...] Nos extratos mais elevados, o aprendizado conferia refinamento de gestos e respeitabilidade [...]. Na educação das meninas de condição mais modesta, o ensino da costura e do bordado objetivava o desenvolvimento de aptidões que servissem como opções de trabalho. (NACIF, 2006, p. 58).

A costura, muitas vezes uma mera prenda doméstica, ao se transformar em ofício e profissão, passou a exigir aprendizado formal. A ESMOD Internacional foi a primeira no mundo a oferecer o Estilismo como curso regular, no final dos anos 1960, estabelecendo novos parâmetros para o ensino de moda. Atualmente a escola conta com filiais e parceiros em 14 países, incluindo o Brasil, onde mantém desde 1994 um convênio com Centro de Educação em Moda do Senac São Paulo.

As escolas de moda se espalharam pelo mundo todo, as mais representativas, porém encontram-se nos três principais polos de moda mundial: Paris, Londres e Nova York e tem ênfases claramente diferentes, identificando seus programas ora mais com as artes, ora com o empreendedorismo comercial.

### **3.4.1 A Expressão Gráfica para Moda em Cursos do Ensino Superior**

Será que desenhar para a moda pode contribuir para a produção de conhecimento científico e tecnológico no Ensino Superior? E será que um aluno de Ensino Superior pode aprender o suficiente sobre desenho de moda, ou ainda melhor, sobre estilo gráfico em ilustração, para utilizá-lo com bom rendimento na sua profissionalização? Minha resposta nesta dissertação será duplamente “sim”. Ou melhor, nossa resposta será um duplo “sim”, pois este texto é sobre uma experiência coletiva.

Em abril de 2003 lecionei pela primeira vez a disciplina “Laboratório de Desenho e Ilustração de Moda” entre outras sete disciplinas da área gráfica que compunham o currículo do primeiro curso de design de moda do RN a cerca de quarenta alunos da primeira turma de Design e estilismo de moda ofertado pela UNP em parceria com o SENAI/DR RN, Centro de Tecnologias e Educação Técnica e Tecnológica Clovis Motta onde atuava na época como professor e técnico de formação profissional. A criação desse curso foi uma necessidade da pesquisa que foi desenvolvida através de um projeto intitulado “Projeto via Design” criado pelo SEBRAE Nacional de Brasília: “estudos estilísticos na ilustração de Moda Potiguar”. Não que eu tenha planejado esse desdobramento, mas a instituição na qual eu já trabalhava, o SENAI (Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial), vinha desenvolvendo projetos na área do estilismo de moda, pois desde 1988 a escola técnica do Centro de Educação e Tecnologias Clovis Motta - CETCM, de já havia implantado cursos, incluindo o de Técnico em Vestuário, onde uma de suas

habilitações era formar um profissional em desenvolvimento de estilo. Em 2015, quando escrevi o pré-projeto para o mestrado do Profartes, acreditava que dali a pouco haveria em Natal/RN grupos de pessoas interessadas em desenhar e ilustrar moda, pois já havia essa grande necessidade e a procura por cursos de desenho e ilustração de moda eram recorrentes.

A ilustração de moda sempre teve um relacionamento extenso, mas tênue com publicidade comercial em propagandas de lojas e marcas de roupas ao longo de sua história. Neste tópico, abordaremos o papel da ilustração em nível superior através das experiências com alunos da Universidade Potiguar (Curso de Design de Moda) e também alunos dos Cursos de Engenharia Têxtil, *Design*, Artes Visuais e cursos afins da UFRN onde atuei como professor substituto, e faço uma breve análise da evolução desses alunos *designers* e artistas que combinaram mídia simples e tecnologia moderna para criar ilustrações exclusivas. Examinam-se os estilos e significados dos ilustradores comparando os aos estilos já pesquisados através da classificação estilística já proposta anteriormente.

Os diversos processos e práticas do desenho e ilustração na moda apresentam extrema importância para a Indústria de Moda e Vestuário. O desenho e a ilustração agem como instrumento de trabalho desses profissionais, pois contribui com a linguagem da criação e definição de identidade de moda, acelera o tempo despendido ao processo criativo e produtivo, de cada etapa do desenvolvimento de produto e norteia o caminho percorrido até a materialização do mesmo.

Neste contexto, ao demonstrar os diferentes tipos e estilos do desenho e ilustração dentro do *design* de moda, empregados na Indústria de Moda e do Vestuário, pode-se esclarecer como esta expressão gráfica pode trazer benefícios ao desenvolvimento do produto, proporcionado pela sua utilização e aplicabilidades, como ferramenta que aprimora o processo criativo, porque pode simular em sua pré-visualização, combinações de cores, estampas e peças prontas, assim contribui para diminuir o tempo de criação e proporcionar a rápida finalização do produto de moda a ser comercializado.

Desta forma a eleição de um estilo gráfico pode também ajudar na consolidação desse projeto através da escolha acertada do estilo dessa figura humana que será aplicada, e os fatores de escolha tanto racionais como emotivos, bem como os meios devem ser imprescindíveis ao bom profissional dessa área como sugere Dondis.

Há uma diversidade de pontos de vista a respeito de quais fatores e forças devem ser conhecidos pelo artista ou pelo comunicador visual, para construir, compor e pré-planejar qualquer material visual em termos de significado ou atmosfera. O conhecimento de princípios perceptivos compartilhados constitui um ponto de partida, uma base para o prognóstico de certas decisões visuais sobre a organização de um projeto gráfico. Os elementos oferecem ao comunicador visual a substância fundamental (e saturada de significado) para essa construção. A classificação dos diferentes níveis de *input* e *output* visuais indica o caminho para a definição inteligente da tarefa e de seu propósito subjacente. As técnicas são os capacitadores, as opções para uma tomada de decisão que controla os resultados. Em conjunto, esses meios visuais oferecem ao artista um outro nível de forma e conteúdo, que abrange a manifestação pessoal do criador individual e, além disso, a filosofia visual comum e o caráter de um grupo, uma cultura ou um período histórico ajuda na concepção e formação de um estilo. (DONDIS, 2003, p.162)

Com base nessas premissas, foi feita uma experiência laboratorial durante as disciplinas de Desenho de Moda por mim ministradas, no sentido de propor uma integração de categorias dentro de duas dessas fontes pesquisadas. A saber, levando-se em consideração Dondis em primeiro lugar por uma explanação mais abrangente sobre o tema estilo em termos de categorias, nos apresenta cinco grandes categorias de estilo visual: Primitivo, Expressionista, Clássico, Ornamental e Funcional. E Borelli que nos apresenta uma classificação mais simplificada, levando-se em consideração os meios através de três divisões de estilos na ilustração de moda, a saber: Sensualistas, Gamines ou Sofisticados e Tecnocratas. Pela combinação dessas duas classificações foi proposto nos cursos ministrados, uma inovação classificatória unindo essas duas propostas.

Outra experiência ainda foi levada em conta, também no sentido de ampliação das formas de construção da figura de moda adaptadas as diferentes modalidades profissionais. Esta, compara os estilos através das sugestões dos três autores combinados, incluindo Fernandez e Roig, além de Dondis e Borelli, nos fornecendo bases a uma comparação possível a classificação criada por Dondis.

Hoje há na moda muitos estilos sem nome e nomes demais para um mesmo estilo, ou até nomes sem estilo algum. Logo, a tarefa de configurar estilos se faz não só urgente para a escola e a academia, mas essencial para as pesquisas que desenvolvemos. Afinal, no que tange a ilustração de moda, acreditamos que é necessário pesquisar mais profundamente a natureza dos estilos das ilustrações em moda para diferenciá-los e melhor usá-los conforme a necessidade.

O resultado dessa combinação gerou o seguinte resultado classificatório:

O estilo primitivista consiste em uma base estilística simples, levando-se sempre em consideração a finalidade e algumas técnicas de expressão gráfica, geralmente com materiais simples, pois não desenvolve técnicas de reprodução realista da informação visual natural, segundo Dondis.

A representação plana é também uma das técnicas mais frequentemente detectáveis nas obras visuais primitivas, assim como as cores primárias. A somatória de todas essas técnicas constitui uma espécie de atributo infantil do estilo primitivo, que tem alguma importância na síntese desse mesmo estilo. DONDIS (1997 p. 170)

No primeiro exemplo temos o uso de um material usual, como tinta guache abstraindo a forma da figura humana, resumindo-a à sua silhueta. No segundo exemplo temos a distorção completa da figura humana numa transformação quase que infantil da figura a forma de palitos e por último a combinação tecnológica em computador duas figuras anteriores.

Tintas, nanquins e papéis, cores e texturas são protagonistas de ilustrações sensualistas. O papel do ilustrador sensualista é ser forte e silencioso, como um deus *ex machina*<sup>29</sup>. Parte do apelo deste estilo é a presença silenciosa, mas palpável, do artista, que é sutilmente revelada pelo rastro lânguido de um riscador, pincel ou a marca dentada de um bloco de madeira, expressando habilidades e mão-de-obra. Sensualistas se deleitam com os materiais e técnicas de sua profissão, explorando as capacidades de seus meios de comunicação.

**Imagen 68 - Estilo Primitivo comparado a classificação de Borrelli**



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador, 2015.

<sup>29</sup> Deus *ex machina* é uma expressão latina com origem no grego que significa literalmente "Deus surgido da máquina" e é utilizada para indicar uma solução inesperada, improvável e mirabolante para terminar uma obra ficcional. O termo refere-se ao surgimento de uma personagem, artefato ou evento inesperado, artificial ou improvável, introduzido repentinamente em uma trama ficcional com o objetivo de resolver uma situação ou simplificar um enredo.

Sabemos que expressionismo sempre dominou a obra de artistas individuais ou de escolas inteiras, cuja produção pode ser caracterizada por sentimentos intensos e por grande espiritualidade. Nesta segunda Classificação podemos comparar segundo Dondis.

O expressionismo está estreitamente ligado ao estilo primitivo; a única diferença importante entre os dois é a intenção. É comum que o detalhe exagerado do primitivo seja parte de uma tendência para a representacionalidade, uma tentativa sincera de fazer com que as coisas pareçam mais reais, tentativa que fracassa pela falta de técnicas. DONDIS (1997 p. 171)

No primeiro exemplo de ilustração temos o uso de um riscador (grafite), que cria através de linhas um exagero proposital, com o objetivo de distorcer a realidade provocando uma emoção.

As emoções criadas pelo expressionismo vêm de dentro, as vezes religiosa ou intelectual. Tal como o uso simplificado das linhas no primeiro exemplo conotam uma sensualidade ingênuas semelhante aos segundo e terceiro exemplo onde as distorções enfatizam na emoção em um sutil jogo movimento rítmico atitudinal e do uso de cores como no terceiro exemplo, que hora podem remeter um estado de calma ou a um estado de perturbação que beira a loucura.

**Imagen 69 - Estilo Expressionista comparado a classificação de Borrelli**



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador, 2015.

Nossa terceira classificação trabalha o caráter real do classicismo e cria um contraste direto com a racionalidade do design e a estética metodologicamente típica da arte greco-romana, que produziu o estilo visual prototípico do classicismo segundo Dondis.

Em sua forma mais pura, o estilo clássico extrai sua inspiração de duas fontes distintas. Primeiro, é influenciado pelo amor a natureza, idealizado pelos gregos de modo a tornar-se uma espécie de super-realidade. Os gregos buscavam a verdade pura em sua filosofia e ciência, e aqui se encontra a segunda fonte do estilo clássico. Formalizavam sua arte através da matemática, e criaram a seção áurea, uma fórmula para orientar as decisões no campo do *design*. A elegância visual que buscavam estava ligada a esse sistema, mas a rigidez que dele decorria era engrandecida por uma execução perfeita e suavizada pelos cálidos efeitos da escultura decorativa, pela pintura e pelos artefatos que realçavam a subestrutura de sua formula. Os gregos procuravam a beleza na realidade. DONDIS (1997 p. 173)

Nesta classificação a figura humana tende a seguir o cânones mais realista ou mesmo o mais tradicional aplicado a figura de moda, salvo as variações pessoais.

**Imagen 70 - Estilo Clássico comparado a classificação de Borrelli**



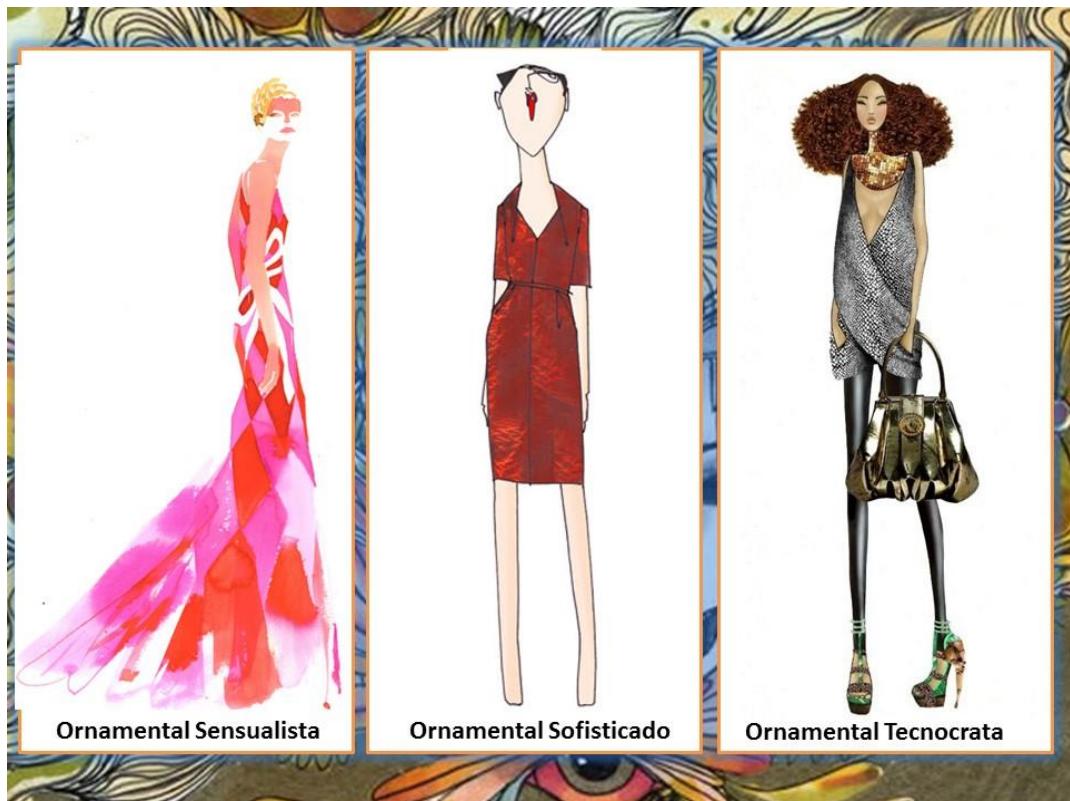
Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador, 2015.

Na quarta classificação temos o estilo ornamental que enfatiza a atenua os ângulos agudos com técnicas visuais discursivas que resultam em efeitos cálidos e elegantes. Esse estilo não só é suntuoso em si mesmo, como também costuma ser associado a riqueza e ao poder, segundo Dondis.

Os efeitos grandiosos que pode produzir constituem um abandono da realidade em favor da decoração teatral e do mundo da fantasia. Em outras palavras, a natureza desse estilo é frequentemente florida e exagerada, configurando um ambiente perfeito para um rei ou imperador cujas preocupações não vão além da satisfação de seus próprios prazeres. DONDIS (1997 p. 176)

A comparação com os estilos em Borrelli, sugere que os artistas nesta classificação criam mundos imaginários habitados por personagens vívidos, com um certo exagero discreto e elegante. A figura humana forma "tribos de estilo" contemporâneas, emprestando elementos de caricatura, charge e desenho animado para fazê-lo, muitas vezes com muito humor e sagacidade. Nesse estilo, os artistas também fazem referência, ou rejeitam, estereótipos da representação da moda, como as poses retrôs ou atitudes comuns, muito usadas nas décadas do século XX.

Imagen 71 - Estilo Ornamental comparado a classificação de Borrelli



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador, 2015.

Na quinta e última classificação onde há o predomínio do uso do computador que desde os anos noventa vem revolucionando a ilustração de moda. Embora a funcionalidade costume ser fundamentalmente associada ao design contemporâneo, ela é na verdade tão antiga quanto o primeiro recipiente para água criado pelo homem. É uma metodologia de design estreitamente ligada a regra da utilidade e a considerações de ordem econômica segundo Dondis.

A principal diferença entre outras abordagens estilísticas e visuais e o estilo funcional é a busca da beleza nas qualidades temáticas e expressivas da estrutura básica e subjacente, em qualquer obra visual. Encontrar um valor estético nos produtos artesanais não constitui novidade. É um procedimento típico de qualquer artesão que se deleita com as imperfeições relacionadas a luta travada entre ele e seu meio. DONDIS (1997 p. 178)

Talvez o grupo dos tecnocratas, seja o que mais se identifica com o estilo funcional, mas não como um fim em si pelo uso da máquina. Estes são fascinados pelos processos de imagens em transformações digitais, e as vezes o trabalho manual é o primeiro passo para um produto final que é aprimorado por computador como na terceira figura.

Imagen 72 - Estilo Funcional comparado a classificação de Borrelli



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador, 2015.

Estamos vivendo em um tempo promissor para a ilustração, a de moda em especial precisa se organizar melhor em termos de classificações metodológica.

Ao longo das mudanças do mundo da moda, uma talentosa variedade de artistas vem fornecendo evocações graficamente excitantes de projetos e tendências. Distintivo e diversificado, a ilustração tornou-se o veículo que define uma das formas do comportamento contemporâneo de grande importância comunicativa. Nesta dissertação tenta-se fazer uma classificação, ainda que superficial começando por pistas e estudos a partir de alguns autores mais experientes no assunte Estilo, em especial Dondis e Borrelli, apresentando uma pesquisa e sugerindo um roteiro para estudos mais aprofundados acerca de ilustração de moda. Incluem-se ilustrações oriundas das experiencias laboratoriais em cursos e disciplinas ministradas pelo pesquisador, de autoria de seus alunos, que fazem parte do acervo particular do mesmo e conclui com informações biográficas. Além de ser instantaneamente acessível aos seguidores de moda e design em todos os lugares, esta pesquisa deslumbrante é uma inspiração inestimável para ilustradores de todos os tipos e uma fonte essencial de referência para estudantes. Será indispensável para quem está interessado em um dos mais fascinantes assuntos e mais vitais nas morfologias da moda contemporânea.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A beleza, não pode ser descrita em termos exatos, pré-requisitos da "beleza perfeita" correm o risco de sofrerem influência pelo gosto pessoal, que varia de acordo com a evolução da sociedade, pois o que era belo para Leonardo da Vinci e Boticelli, hoje é uma fonte de renda para massagistas e esteticistas.

A Moda por sua vez apresenta cada vez mais variadas formas de atuação na sociedade contemporânea, isso implica em analisar melhor cada uma dessas subdivisões morfológicas da moda. O desenho e a ilustração fazem parte deste multifacetado mundo, onde estudantes, professores, pesquisadores, artistas e profissionais dessa subdivisão tão vasta precisam entender melhor e se aprofundar mais em termos de estética e estilo, temas ainda pouco aprofundados na área.

Traduzir em linhas simples e objetivas, a anatomia artística, destacando o vigor, a elegância e a graça do corpo humano sadio e perfeito, é um desafio para o artista, pois além da questão estética ele terá que trabalhar a questão do estilo. Contudo, o emprego das escalas de proporção – ou cânones (medidas que estabelecem todas as proporções do corpo e constituem a medida ideal para a figura humana), torna esta tarefa muito mais fácil. O amor pelo desenho e uma observação detalhada antes de cada traço de lápis, é essencial para um acabamento perfeito.

Ao progredir em sua carreira, o artista desta área específica, a saber "moda", percebe que seu trabalho precisa de uma boa base de anatomia. Os grandes mestres do passado compreenderam isto e seus conhecimentos de anatomia eram comprovados principalmente nos esboços preliminares, até hoje preservados, de suas obras. A importância do desenho de moda, hoje extrapola conceitos pré-estabelecidos e se define como um diferencial competitivo.

Muitos profissionais que trabalham com a criação em moda não dão a devida importância à expressão gráfica neste sentido. Ela também seria uma forma de consolidação do estilo, pois é como se fosse a assinatura visível expressa desse profissional, quer seja ele estilista, desenhista, figurinista, ilustrador ou designer, contribui para a consolidação de uma categoria estilística, que consequentemente pertencerá a uma classe ou escola, e também terá a sua individualidade que dirá respeito aos meios, técnicas, sintaxe, inspiração, finalidade básica além é claro, da expressão, em que essas obras ou figuras estarão inseridas. DONDIS (2003 p.165) afirma que na atualidade as nomenclaturas são tantas que constituem uma

expressão em si mesma, mas, mesmo assim faz-se necessário fazer-se um levantamento histórico-visível ou filosófico de classificação relacionando moda-arte-estilo. Se em cada época há um padrão de beleza vigente, é a expressão gráfica na moda se utiliza também deste, através do desenho da figura humana, há influências desses padrões na figura de moda.

Para expressar formas humanas, é preciso tomar conhecimento da estrutura óssea e muscular, e suas proporções. A proporção é a relação comparada de uma coisa para outra, e um padrão ou unidade de medida deve ser estabelecido. Em arte, este padrão chama-se "cabeça ou módulo", na sua distância que vai da parte superior do crânio à ponta do queixo.

Em moda esse mesmo padrão é tomado como ponto de partida, mas com a diferença do estilo do próprio, padrão da área específica, que pede corpos mais longilíneos e esguios (MENDEL, 1986 p. 8), bem como as proporções ideais, influência remanescente dos antigos gregos, sofrem alterações de acordo com a idade, raça, ou o tipo físico do modelo e até mesmo pela época vigente, influenciada também pela moda. Por exemplo, a criança com um ano de idade, aproximadamente tem em média quatro cabeças de altura; o homem norte-americano possui oito cabeças de altura e o homem brasileiro, em média sete e meia cabeças de altura. Isso diz respeito às realidades antropomórficas de cada lugar, mas em se tratando de expressão gráfica aplicada a um fim, nesse caso a moda, teremos que levar em consideração os estilos daquele determinado instante, ou influências culturais, sociais, políticas e econômicas, como no caso dos padrões de beleza que mudam constantemente.

Desenhar é registrar o lúdico, o artístico ou o científico através de linhas, pontos e manchas. Daí o desenho ser um eficiente meio de comunicação enquanto expressa ideias graficamente. Indivíduos de diferentes origens e valores sociais têm no desenho uma indispensável e importante ferramenta para a comunicação. O ato de desenhar está presente em quase todas as atividades humanas. Originalmente, um simples esboço pode vir a ser mais um dos inúmeros objetos que compõem uma coleção da alta-costura ou do prêt-à-porter. Muitas vezes parecendo prolongamentos de alguma faculdade humana. A roupa, por exemplo, é uma extensão da pele enquanto as rodas prolongam os pés e os computadores determinadas funções do cérebro. (MCLUHAN, 1969, 54).

A obra de arte mais antiga registrada é o desenho feito nas cavernas pré-históricas. E dele se desenvolveram muitas artes, inclusive a escultura e a arte pictórica. Os desenhos abreviados e estilizados se tornaram a base da escrita. As pinturas dos homens das cavernas marcaram o início do registro histórico da humanidade. Esses grafismos e outros símbolos que foram então agregados mostram os primeiros indícios da civilização moderna sendo construída e suas linguagens aperfeiçoadas. As modificações, combinações e alterações em símbolos e signos originaram outros com diferentes significados. E é isso que vai garantindo a perpetuação de uma ou outra cultura dominante. As mais fortes e competitivas vão impondo suas preferências, gostos e valores até moldarem o que foi convencionado chamar de mundo moderno. A técnica da perspectiva realista, que completa uns 500 anos, é um recurso gráfico para demonstrar o efeito ótico onde os objetos mais próximos parecem maiores do que os mais distantes. E, dessa maneira, transmite um senso de distância e solidez à representação gráfica, pois numa folha de papel ou monitor de computador, superfícies bidimensionais que sugerem o espaço tridimensional. É um truque, uma mágica. Faz emergir uma projeção racional do que está representado. Coisas que parecem artificiais como edifícios e roupas carregam a ação do desenho desde sua origem ainda no anteprojeto. Contudo, é quase certo afirmar que somente com o esboço do objeto a ser construído podemos prever como será a prova final. Logo, é no processo de rabiscar uma ideia original que permite a prova inicial de uma hipótese futura. As pessoas estão em contínua transformação física, perceptiva, psíquica, emocional e cognitiva. Nesse sentido, a arte sempre conspira a favor de um espírito curioso, atento e experimental. Desenhar e pintar constituem um complexo processo em que cada indivíduo reúne diversos elementos de sua própria experiência para a expressão de um novo, ou velho, significativo todo. Então é possível afirmar que todo objeto ou desenho que modifique qualquer estrutura, mesmo as relativas apenas à forma artística, tem conotações políticas (CIRNE, 1989, p. 14) e, por aí, a moda, que se relaciona dialeticamente com o estilo, será sempre um mecanismo de recomposição da hegemonia da classe dominante (SAVIANI, 1991, p. 67). Nesse sentido, financiada pelos dominantes, a imprensa forneceu a primeira mercadoria uniformemente duplicável e a primeira linha de montagem para a produção em massa. A página impressa. O homem agora inspira e conspira (MCLUHAN, 1969, p. 78), enquanto controlador dos meios de comunicação (ECO, 1984, p. 165).

O desenho lida com elementos do tempo e espaço enquanto reúne passado, presente e futuro. O passado na memória, o presente na observação e o futuro na imaginação. Imaginar, que vem de *imago*, significa imitar o ato mental do projetar e do antever. No ato de desenhar vai existir uma conversa íntima entre o pensar e o fazer. Deixa transparecer que a construção da linha pode fluir entre sins e não-s, luzes e sombras. Esse diálogo íntimo vai revelar que só se aprende com a prática. Ou seja, só se aprende desenhar desenhando. E nesse momento existe uma possessão quando nos apropriamos do objeto desenhado. No intuito de estruturar o ato de desenhar o projeto inclui desenhos e textos de diferentes autores que irão servir de base para a crítica da expressão gráfica. O acadêmico e o popular se fundem. Por exemplo, os grafismos nas cavernas registraram os primórdios da história da humanidade e marcaram a origem do *homo sapiens*. O homem pré-histórico, ao representar um bisão na parede da caverna, certamente supunha que durante uma caçada conseguiria abater determinado animal. Analogamente, um grafismo infantil ou garatuja também é um registro do processo de desenvolvimento cognitivo da criança. (LOWENFELD, 1970, p. 13). Alguém cruza e descruza os braços, muda a posição do pé esquerdo ou vira as palmas das mãos para cima. Tudo isso são gestos inconscientes que se relacionam com o que se passa no íntimo das pessoas. (WEIL, 1973, p. 15). Será que estou falando grego? Perguntamos quando percebemos que nosso interlocutor não está entendendo nada. Tudo porque ele só compreenderá se conhecer a mesma linguagem.

Através da expressão gráfica, o indivíduo pode se inserir a um determinado grupo ou se diferenciar, se destacar e impor seu gosto ou preferência, usando o estilo e consequentemente a moda como veículo. Assim sendo, a moda como a arte, tem uma função que vem ao encontro da necessidade básica do homem: se expressar. Portanto, ambas são um retrato da sociedade, e da mais profunda expressão humana.

Nosso objetivo nesta dissertação é tentar mostrar como ao longo da história da moda, com suas revoluções culturais e comportamentais, são responsáveis indiretamente pelas mudanças ocorridas no estilo e suas imagens – através das quais documenta-se a moda como um sistema peculiar caracterizado pela futilidade e pela efemeridade, não menos do que pela sedução ao mesmo tempo em que ao estilo algo que caracteriza uma época ou um determinado espaço de tempo. Não observamos nem nos detivemos no estilo da indumentária nem da moda em si, mas

o estilo do desenho ou ilustração da figura de moda, ou seja, a figura humana estilizada sendo aplicada à moda.

Embora essa pesquisa esteja fundamentada basicamente em fatos, ela desperta a importância da expressão gráfica em especial para o profissional de moda, pois a partir desse conhecimento com certeza ele se tornará mais criativo e sensível às tendências, levando em consideração o contexto social, político e econômico de sua época. Também a moda leva a arte do ambiente dos museus para o universo das ruas, colocando-a ao alcance daqueles que valorizam o trabalho artístico e respiram sensibilidade e cultura.

Conforme as bibliografias pesquisadas, essa afinidade que a moda tem com a arte, muitas vezes cai em controvérsia entre alguns autores, quanto ao fato de a moda ser considerada arte. No entanto, percebe-se uma argumentação bem mais consistente de autores que afirmam essa inter-relação com base em estudos históricos e sociológicos.

Assim, a moda e estilo estão muito presentes nos nossos dias, tendo como reflexo a implantação de cursos na área da moda, abrindo o mercado para novos profissionais.

Finalmente, após essa pesquisa, fica um desejo de aprofundar cada vez mais na relação tão encantadora da expressão gráfica em moda, na questão do estilo e da moda, o que pretendo fazer em um doutoramento.

## REFERÊNCIAS

- ABLING, Bina. **Desenho de Moda. Vol 1.** São Paulo, Edgar Blucher, 2013.
- \_\_\_\_\_. **Desenho de Moda. Vol 2.** São Paulo, Edgar Blucher, 2015.
- ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **Temas de filosofia.** 2 ed. São Paulo: Moderna, 1998.
- ANTÔNIO, Severino. **Uma nova escuta poética da educação e do conhecimento: diálogos com Prigogine, Morin e outras vozes.** São Paulo: Paulus, 2009.
- ASENSIO, Paco. **A cor na ilustração de moda.** Barcelona: Maomao Publications, 2011.
- ASSMAN, Hugo. **Reencantar a educação:** rumo à sociedade apreendente. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.
- BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensina da arte.** São Paulo, Perspectiva, 2012.
- BASSO, I.S. **Significado e sentido do trabalho docente.** Cad. CEDES.;v. 44, p. 19-30. 1998.
- BAUDOT, François. **A moda do século.** São Paulo: Cosac Naify, 2002.
- BEVERIDGE, W. I. B. **Sementes da descoberta científica.** São Paulo: EDUSP, 1980.
- BIJOU KARMAN in: DRAWADOT Disponível em:  
<http://drawadot.com/2015/04/07/illustration-files-marc-by-marc-jacobs-ss-2015-fashion-illustrations-by-bijou-karman/#more-6531>  
 Acesso: 16/08/18 às 19: 34hs
- BLACKMAN, Cally. **100 Years of Fashion Illustration.** Londres, Laurence King, 2007.
- BONADIO, Maria Claudia. **Teorias e práticas da moda e do gosto:** de Pierre Bourdieu a Glória Kalil. In: WAJNMAN, Solange (Org.);
- BORDI, Sabrina; CASTIGLIONI, Elena. **Corso di Disegno:** per operatori della moda. Milano: Tecniche Nuove. 2002.
- BORRELLI, Laird. **Fashion Illustration Now.** (Londres) Thames & Hudson, 2000.
- \_\_\_\_\_. **Fashion Illustration Next** (Londres) Thames & Hudson, 2004.

BOTELHO, Clara Viana. A dimensão visual da cultura e a construção da identidade: análise de auto-retratos de adolescentes. **Educação & Comunicação**, nº. 03, jun. 2000, p. 80-104. Disponível em <<http://hdl.handle.net/10400.8/286>> Acesso em: 24 jun. 2018.

BRAGA, Leonilda d'Anniballi. **O esquema da Figura Humana**. Rio de Janeiro: Editora CEPA 1954.

BRAND, Christian Stätter. **Klint e a moda**. São Paulo: Cosac & Naify. 2000.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, MEC/SEF, 1998

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: arte** / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRAVO H & Inzunza O. **Evaluación de algunos programas computacionales en la enseñanza de anatomía y neuroanatomía de la facultad de Medicina de la Pontificia Universidad Católica de Chile**. Rev Chil Anat; v. 13, n. 1, p. 79-86, 1995.

BRAZ, P.R.P. **Método Didático Aplicado ao ensino da Anatomia Humana**. Anuário da Produção Acadêmica Docente, v. 3, n. 4, p. 303-310, 2009.

BRONOWSKI, Jacob. **O olho visionário**. Brasília: UnB, 1998.

BRYANT, Michele Wesen. **Desenho de Moda: Técnicas de ilustração para estilistas**. São Paulo, SENAC, 2012.

BUARQUE, Cristovam. **A aventura da universidade**. São Paulo: Editora da UNESP; Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1994.

CANTO, G.; Humberto; Atria, O.; Ortega, F.; Ximena; Oyarzo, P.; Maucicio. **Metodos computacionales y graficos de apoyo al aprendizaje de la anatomia humana: vision de los estudiantes**. Rev Chil Anat; v. 13, n.1, p. 67- 71. 1995

CELLA, Carla. **Disegno de Moda: Material, tecniche e argomenti**. Milão, Ed. Hoepli, 2002.

CÍRCULO DO LIVRO, Coleção **A ARTE DE PINTAR pintura a óleo**, São Paulo: Nova Cultural, 1994, 6<sup>a</sup> ed.pg:68

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**, Petrópolis, Vozes, 1977

CORREIA, Tupã Gomes in [http://www.usp.br/jorusp/arquivo/2000/usp513/manchet/rep-res/rep\\_int/cultural1.html](http://www.usp.br/jorusp/arquivo/2000/usp513/manchet/rep-res/rep_int/cultural1.html). Acesso em 15/11/17.

COSTA, Cristina. **Questões de arte**: o belo, a percepção e o fazer artístico. São Paulo: Moderna, 2004.

CUNHA, Kathia Castilho. **Moda e Linguagem**: curso on-line. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2003. aula 2/4 de 24/03/2004.

DE MASI, Domenico. **O ócio criativo**. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.

DERDYK, Edith. **Disegno. Desenho. Desígnio**. São Paulo: Senac, São Paulo, 2007.

\_\_\_\_\_. **O Desenho da Figura Humana**. São Paulo: Scipione, p. 23-57, 1990.

DETTONI, José. **Arte como personalização (educação) da pessoa**: fundamentos ântropo-estéticos da arte-educação. Tese (Doutorado em Educação). Faculdade de Educação – UNICAMP, Campinas, 1991.

DONAVAN, Bill. **Desenho de Moda Avançado: Ilustração de Estilo**. São Paulo, Ed. Senac, 2010.

DONDIS, Donis, A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo. Martins Fontes, 1997.

DRAKE, Nicholas. **Fashion Illustration Today**. Nova York: Thames and Hudson, 1997.

DRUDI, Elisabetta e PACI, Tiziana. **Figure Drawing for Fashion Design**. Amsterdam: Pepin Press, 2002.

DUARTE, Newton. **Vigotski e o “aprender a aprender”**: crítica as apropriações neoliberais e pós-modernas da teoria vigotskiana. Campinas: Autores Associados, 2000.

DUARTE JR, João-Francisco. **O sentido dos sentidos**: a educação (do) sensível. Tese (Doutorado em Educação). Faculdade de Educação – UNICAMP, Campinas, 2000.

\_\_\_\_\_. **Fundamentos estéticos da educação**. São Paulo: Cortez, 1981.

EKDUNCAN: fashion-plates-from-magasin, 2017. Disponível em:  
< <http://www.ekduncan.com/2012/06/1788-89-fashion-plates-from-magasin-des.html> >. Acesso em: 16 jul. 2017.

EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro**. 5<sup>a</sup>. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003.

E-CODICES: virtual manuscript library of Switzerland, 2017. Disponível em:  
<<http://www.e-codices.unifr.ch/fr/list/one/bge/fr0180>>. Acesso em: 25 jun. 2017.

ECO, Umberto. **Viagem na realidade cotidiana**, Rio de Janeiro, editora Nova Fronteira, 1984.

\_\_\_\_\_. **História da Beleza**, 2<sup>a</sup> Ed. Rio de Janeiro, Ed. Record, 2010

\_\_\_\_\_. **História da Feiura**, 4<sup>a</sup> Ed. Rio de Janeiro, Ed. Record, 2015

ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3184/estilo>>. Acesso em: 17 de Nov. 2018. Verbete da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7

ESRAROISE in: NYLON-MAGAZINE Disponível em:  
<<http://esraroise.com/portfolio/commissioned/nylon-magazine/390/>>  
Acesso: 16/05/18 às 19: 23hs

FASHION-ILLUSTRATIONS-IN-DRAWING in THECUT Disponível em:  
<<https://www.thecut.com/2016/09/fashion-illustrations-in-drawing-on-style-london-exhibit/slideshow/37/>>Acesso: 16/12/17 às 13:57.

FASHION\_SKETCHES.in: ARTOPHILE Disponível em  
<[http://www.artophile.com/dynamic/Artwork/PublicDetail\\_George\\_Barbier\\_Original\\_Fashion\\_Sketches\\_893\\_35.htm](http://www.artophile.com/dynamic/Artwork/PublicDetail_George_Barbier_Original_Fashion_Sketches_893_35.htm)>Acesso: 16/12/17 às 13:42.

FARTHING, Stephen. **Tudo sobre Arte**. Rio de Janeiro, Ed.Geral, 2011.

FELDER, R. M; SILVERMAN, L. K. **Learning and teaching styles in engineering education**. Engineering Education, v. 78, n. 7, p. 674-681, 1988.

FELDER, R. M; SOLOMAN, B. A. **Learning styles and strategies**. 1991. Disponível em:<http://www4.ncsu.edu/unity/lockers/users/f/felder/public/ILSdir/styles.htm>. Acesso em 24.02.2018.

FERNANDEZ, Gustavo R. **Illustration for Fashion Design**, USA, Pearson Prentice Hall, 2007.

FERNANDEZ, Angel e ROIG, Gabriel Martin. **Desenho para Designers de Moda**, Lisboa, Editorial Estampa, 2007.

FOGAÇA, Mônica. **Papel da inferência na relação entre os modelos mentais e modelos científicos de célula.** Dissertação (Mestrado) – Ensino de Ciências e da Matemática, Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2006.

FONSECA, Paulo H. C, **portfólio nº 8 de Augusto Fernandes Tarquino da Silva,** Escola Municipal Professora Ivonete Maciel, Natal RN, 06/12/2016.

FORSLIND, Ann. **Desenhos: Jogos e Experiencias.** São Paulo, Callis, 1998.

GARCIA, Adriana. O corte e costura da fama. **Veja São Paulo**, São Paulo, ano 29, n. 19, p. 14-29, maio. 1996.

GLADYS PERINT PALMER Disponível em:  
<http://gladysperintpalmer.tumblr.com/page/2> Acesso: 16/05/2018 às 19:22.  
 GOMBRICH, E.H. **Norma e Forma.** São Paulo, Martins Fontes, 1990.

GORODICHT, C. **Trabalhando a Participação com Arte.** Pátio Revista Pedagógica, v. 4, n. 13, p. 51-53, 2000. Silva, R.A.; Silva, M.L.; Souza, R. O ensino da Anatomia Através das Artes Cênicas. Arq. Apadec, v. 5, n. 9, 2001.

GUIMARÃES, Ged. A impessoalidade da educação burguesa: sentido e gênese. **Revista Inter-Ação** (Revista da Faculdade de Educação/UFG), Goiânia, vol. 30, n. 01, p. 119-137, jan./jun. 2005.

HEGEL, G. W. F. **Elements of the Philosophy of Right.** Edited by ALLEN W. WOOD, UK Cambridge University, 8<sup>a</sup> ed. 2003.

IZAK-ZENOU in: TRAFFICNYC. Disponível em:  
<http://www.trafficnyc.com/portfolio/izak-zenou/> Acesso: 16/05/2018 às 19:39.

IZAK, Zenou /System Kitchen CREDIA@(CM on the air)'ELLE JAPON' October issue/Burberry Tie-up Promotion (2004)

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

JORGE, Fred. **Manual de boas maneiras:** normas para um comportamento exemplar em qualquer ocasião. São Paulo: Prelúdio, 1957.

KORF, H.W., Wicht, H., Snipes, R.L., Timmermans, J.P., Paulsen, F., Rune, G., Vogt, E.B.. **The dissection course: necessary and indispensable for teaching anatomy to medical students.** Annals of Anatomy, v. 190, p. 16–22, 2008.

LABANDA, Jordi. **Hey Day**, 1 ed. Barcelona: S.L Ed. 2003. p. 78.

LABELBEG, Rosa. **O desenho cultivado na criança:** prática e formação de educadores. São Paulo, Zouk, 2006

LAVER, James; PROBERT, Christina; CARVALHO, Glória Maria de Mello. **A Roupa e a Moda**: uma história concisa. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 2002. 285p.

LEANDROBENITES in TUMBLR. Disponível em:  
[<http://leandrobenites.tumblr.com/post/47202269172>](http://leandrobenites.tumblr.com/post/47202269172)  
 Acesso: 20/04/2018 às 22: 45hs

LENCASTE, José Alberto; CHAVES, José Henrique. Ensinar pela imagem. **Revista GalegoPortuguesa de psicología e Educación**, v. 10, n. 8, p. 2100-2105, 2007.

LEFÈBVRE, Henri. **A vida cotidiana no mundo moderno**. São Paulo: Ática, 1990.

LEITE, Adriana Sampaio e VELLOSO, Marta Delgado. **Desenho técnico de roupa feminina**. 3. ed. Rio de Janeiro: Senac, 2009.

LEITE, Adriana Sampaio e GUERRA, Lisette. **Figurino**: uma experiência na televisão. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

LEVY, Pierre. **IDEOGRAFIA DINÂMICA**: para uma imaginação artificial? Trad. Manuela Guimarães. Lisboa, Instituto Piaget, 1997.

LIMA, Cristina Maria Garcia de; DUPAS, Giselle; OLIVEIRA, Irma de; KAKEHASHI, Seiko. **Pesquisa etnográfica**: iniciando sua compreensão. Rev. Latino-Am. Enfermagem, Ribeirão Preto, v. 4, n. 1, p. 21-30, jan. 1996. Disponível em [<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S010411691996000100003&lng=en&nrm=iso>](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010411691996000100003&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 29 julho. 2018.

LOOMIS, Andrew. **El dibujo de figura em todo su valor**, 6 ed. Buenos Aires: Hachette S.A, 1951, p. 28).

LOWENFELD. Victor e W. Lambert Brittain. **O desenvolvimento da capacidade criadora**, São Paulo, editora Mestre Jou, 1970

MACHADO, Montalvo. O estilo não se copia. **Revista DG Design gráfico** Ano 8 n.75 São Paulo: Market Press. 2003.

MACHADO, Nilson José. **Epistemologia e didática**, as concepções de conhecimento e inteligência e a prática docente. São Paulo: Cortez, 2000.

MALERONKA, Wanda. **Fazer roupa virou moda**: um figurino de ocupação da mulher (São Paulo 1920-1950). São Paulo: Senac, 2007.

MANDEL, Rachel. **Como Desenhar Modas**. Rio de Janeiro: Ediouro, Tecnoprint, (1986).

Manual do Engenheiro Têxtil e Apostilas do Curso Técnico Têxtil – ETFSC / UNERJ – 2004.

MAY, Rollo. **A coragem de criar.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

MCLUHAN, Marshall e QUENTIN Fiori **O meio são as massagens**, Rio de Janeiro, editora Record, 1969.

MEDINA, Simone da Silva Sorie; LIBLIK, Ana Maria Petritis; ARSIE, Keilla Cristina. **A Expressão Gráfica na Educação.** Curitiba, UFPR, 2011.

MIGLIACCIO, Luciano. **Arte, história da arte, moda. Ciência & Cultura**, São Paulo, SBPC, n. 02, p. 20-22, abr./jun. 2010.

MILLER, C. M.; MCINTYRE, S. H.; MANTRALA, M. K. **Toward formalizing fashion theory.** Journal of Marketing Research, v. XXX, May, 1993.

MORAIS, Frederico. **Panorama das artes plásticas nos séculos XIX e XX.** 2 ed. São Paulo: Instituto Cultural Itaú. 1991.

MORRIS, Bethan. **Fashion illustrator:** manual do ilustrador de moda. Tradução Iara Biderman. 2. ed. São Paulo: Cosac Naiy, 2009.

MOURA, Selma de Assis. **Quem de repente aprende:** uma experiência de formação continuada em artes com professoras polivalentes na educação infantil. Revista Digital Art&. Disponível em <http://www.revista.art.br/site-numero-10/trabalhos/18.htm>

MOURA, S. M. **Arte-educação para quê?** Razões para ensinar arte. In: INSTITUTO ARTE NA ESCOLA. Monografias e Teses. Disponível em [http://www.artenaescola.org.br/pesquise\\_monografias\\_texto.php?id\\_m=241](http://www.artenaescola.org.br/pesquise_monografias_texto.php?id_m=241)

MOURA, Mônica. **Moda cultura e comunicação.** Fascículo 4 Universidade Aberta do Nordeste. Fundação Demócrito Rocha. (1991)

MOURA, S. M. **Arte-educação para quê?** Razões para ensinar arte. In: INSTITUTO ARTE NA ESCOLA. Monografias e Teses. Disponível em [http://www.artenaescola.org.br/pesquise\\_monografias\\_texto.php?id\\_m=241](http://www.artenaescola.org.br/pesquise_monografias_texto.php?id_m=241)

MY-FAVORITE-ARTISTS in: FLOWERFIELDSOFFASHION.BLOGSPOT Disponível em:<<http://flowerfieldsoffashion.blogspot.com/2010/09/my-favorite-artists.html>> Acesso: 17/12/17 às 10:18.

NACIF, Maria Cristina Volpi. Confecção de trajes e mão-de-obra, no Rio de Janeiro, nos primeiros cinqüenta anos do século XX. In: VILLAÇA, Nízia (Org.); CASTILHO, Kathia (Org.). **Plugados na moda.** São Paulo: Anhembi Morumbi, 2006. P. 53-62.

NANA\_(PAINTING). In: WIKIPÉDIA: a enclopédia livre. Wikimedia, 2017. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Nana\\_\(painting\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Nana_(painting))>. Acesso em: 09 set. 2017.

NÉRICI, Imídeo Giuseppe. **Didática do ensino superior**. São Paulo: IBRASA, 1993.

NÓVOA, A. **Os professores na virada do milênio**: do excesso dos discursos à pobreza das práticas. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 25, n.1, p.11-20, jun 1999.

ORIGINALS in: I.PINIMG. Disponível em: <<https://i.pinimg.com/originals/21/4f/d0/214fd030e342f47c5971b25e15880946.jpg>> Acesso: 17/12/17 às 08:39.

OSINSKI, Dulce Regina Baggio. **Arte, história e ensino**: uma trajetória. São Paulo: Cortez, 2001.

OSTROWER, Fayga. **Universo da Arte**. Rio de Janeiro, Editora Campos Ltda., 1983.

\_\_\_\_\_, Fayga. **Acasos e Criação Artística**. Rio de Janeiro, Editora Campos Ltda., 1990.

\_\_\_\_\_, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**. Rio de Janeiro, Editora Vozes., 1997.

PACKER, William. **Fashion Drawing in Vogue**. London, Thames and Hudson, 1989.

PALMER, Gladys Perint. Disponível em [http://www.fashionbook.com/specialservices/illustrators/fs\\_portfolio.asp?set=1&age118&agency2=&agency3=&sets=2&id=66&fn=Gladys&ln=Perint+Palmer&profile=y](http://www.fashionbook.com/specialservices/illustrators/fs_portfolio.asp?set=1&age118&agency2=&agency3=&sets=2&id=66&fn=Gladys&ln=Perint+Palmer&profile=y). acesso em 23.03.17

PEZZOLO, Dinah Bueno. **Moda e arte: releitura no processo de criação**. São Paulo. Ed SENAC. 2013.

READ, Herbert. **A redenção do robô**: meu encontro com a educação através da arte. 2 ed. São Paulo: Summus, 1986.

RENE GRUAU in GLADYS PERINT PALMER: Disponível em: <<http://gladysperintpalmer.tumblr.com/page/2>> Acesso: 16 mai. 2018

RETRATO\_DE\_MADAME\_DE\_POMPADOUR. In: WIKIPÉDIA: a enclopédia livre. Wikimedia, 2017. Disponível em: <[https://es.wikipedia.org/wiki/Retrato\\_de\\_Madame\\_de\\_Pompadour](https://es.wikipedia.org/wiki/Retrato_de_Madame_de_Pompadour)> Acesso em: 04 set. 2017.

RIEGELMAN, Nancy. **9 HEADS: a guide to drawing fashion**. USA. Ed. Person Education. 2006.

ROIG, Gabriel Martín; **Fundamentos do desenho artístico**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

SALOMON, Délcio Vieira. **Como fazer uma monografia**: elemento de metodologia do trabalho científico. 3. ed. Belo Horizonte: Interlivros, 1973.

SAMARÜÜTEL in: ANUWORLD. Disponível em:  
<<http://www.anuworld.co.uk/works/couture-girls>> Acesso em: 20 ago. 2018.

SANDRONI, Laura C.; MACHADO, Luiz Raul. **A criança e o livro**. São Paulo: Ática, 1987.

SANTOS, Heloísa. **Desenho de Moda e Desenho Técnico**. São Paulo: SENAC, 2014.

SAVIANI, Demerval. **Escola e democracia**, São Paulo, editoras Autores Associados e Cortez, 1991.

SCHIRMER, Maury. **Ensaio Monográfico sobre Moda**. 2003). Disponível em <http://msmoda.vilabol.uol.com.br/pg5.htm> acesso em 29/06/05.

SEELING, Charlotte. **Moda: O Século dos Estilistas 1900-1999**. Itália: Könemann, 2000.

SEIVEWRIGHT, Simon. **Fundamentos de design de moda: pesquisa e design**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

SILVA, Gabriela Jobim da. **Design 3D em tecelagem jacquard como ferramenta para a concepção de novos produtos: aplicação em acessórios de moda**. Dissertação (Mestrado em Design e Marketing), Universidade do Minho Departamento de Engenharia Têxtil. Portugal. Guimarães, p. 31. 2005.

SILVA, R.A.; Silva, M.L.; Souza, R. **O ensino da Anatomia Através das Artes Cênicas**. Arq. Apadec, v. 5, n. 9, 2001.

SMOLE, Kátia Cristina Stocco. **A matemática na educação infantil**: a teoria das inteligências múltiplas na prática escolar. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

SOARES, Vera Lúcia Lins. **Moda - Capital Paris, Sempre!** Disponível em <[http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/encuentro2007/02\\_auspicios\\_publ\\_caciones/actas\\_diseno/articulos\\_pdf/A4046a.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publ_caciones/actas_diseno/articulos_pdf/A4046a.pdf)> Acesso em: 01 jul. 2018.

SORGER, Richard, UDALE, Jenny. **Fundamentos de design de moda**; tradução: Joana Figueiredo, Diana Aflalo, Porto Alegre, Bookman, 2009.

SOUZA, Gilda de Mello. **O Espírito das Roupas**: a moda no século XIX. São Paulo: Cia das Letras, 1996.

SOUZA, Luciana Ramos. **Educação e Moda**: o estilo como forma sensível de interpretação simbólica do mundo. São Paulo, Americana, 2011.

SPROLES, G. B. **Analyzing fashion life cycles, principles and perspectives**. Journal of Marketing, v. 45, Fall, 1981.

STIPELMAN, Steven. **Ilustração de Moda: Do conceito a criação**. 3<sup>a</sup>. Ed., Porto Alegre: Bookman, 2015.

SVENDSEN, Lars. **Moda: Uma filosofia**. Rio de Janeiro, Ed. Zahar, 2010.

TEDDY-DESIGNER in STYLEARC: Disponível em:

<<https://www.stylearc.com/shop/sewing-patterns/teddy-designer-top/>>

Acesso: 20/04/18 às 22: 45hs

TOBIEGIDDIO in TOBIEGIDDIO: Disponível em:

<<http://www.tobiegiddio.com/portfolio/category/archive/?v=1>>

Acesso: 16/08/18 às 19: 34hs

TREPTOW, Doris. **Inventando moda**: planejamento de coleção. 4. ed. Brusque: Do Autor, 2007.

TROYBROOKS in NEW-PAGE: Disponível em:

<<https://www.troybrooks.com/new-page>>

Acesso: 20/04/2018 às 19: 17hs

VALENTE, Tamara da Silveira. **Entendeu, ou quer que eu desenhe? Educar em Revista**, Curitiba, n. 30, p. 131-144, 2007.

VERSACE in HOLLYWOODSTAR: Disponível em:

<<http://hollywoodstar-news.ja.blogspot.com/2009/03/atelier-versace-spring-2009.html>>

Acesso: 19/04/18 às 20: 17hs

WEIL, Pierre. **O corpo fala**, Petrópolis, editora Vozes, 1973.

WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é designer**: noções básicas de planejamento visual. São Paulo: Callis, 1995.

WOLFFLIN, Heinrich. **Conceitos fundamentais da história da arte**. 2 ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1989.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998

ZABALA, A. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.

ZEEGEN, Laurence; CRUSH, C. **Fundamentos de Ilustração**. 1ªed. Porto Alegre: Bookman Companhia Editora. 2009.

ZUHAIR MURAD in: VOGUE.GLOBO Disponível em:

<<https://vogue.globo.com/moda/moda-news/noticia/2016/01/os-preciosos-figurinos-da-residencia-de-jennifer-lopez-em-las-vegas.html>>

Acesso: 16/08/18 às 19: 23hs