

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
PÓS-GRADUAÇÃO EM MODA, CULTURA DE MODA E ARTE**

**“Projeto Croqui”
O ESPELHO DO TRAÇO**

Daniela de Oliveira Brito

Juiz de Fora
2008

Dedico esse

trabalho

à minha mãe Maria Alice, à minha irmã Julia,
e em especial ao meu pai Oswaldo , não mais presente,

mas que deixou uma grande mensagem:

“Siga seus projetos”.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
PÓS-GRADUAÇÃO EM MODA, CULTURA DE MODA E ARTE

“Projeto Croqui”
O ESPELHO DO TRAÇO

Daniela de Oliveira Brito

Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes e Design como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Moda, Cultura da Moda e Arte, sob orientação da Prof^a Dr^a Regina Coeli Moraes Kopke

Juiz de Fora

2008

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
PÓS-GRADUAÇÃO EM MODA, CULTURA DE MODA E ARTE

“Projeto Croqui”
O ESPELHO DO TRAÇO

Daniela de Oliveira Brito

Banca Examinadora

Profª Drª Regina Coeli Moraes Kopke - Orientadora

Profª Drª Valéria Faria Cristófaru - Co-orientadora

Profª Esp. Miron Soares de Carvalho Júnior

Juiz de Fora

2008



Chico Hayasaki
(Tóquio, Japão)
(Ilustrador de Moda que se destaca
pela sensibilidade e delicadeza nas linhas)
Morris, 2007

RESUMO

O presente trabalho tem como principal objetivo apontar e relacionar algumas normas e padrões de desenho de moda e suas proporções bem como identificar novas propostas de croquis e ilustrações com caráter expressivo e pessoal. O relato e apresentação do processo de criação de uma peça de moda através do “Projeto Croqui”, será o foco central de todo esse trabalho. O estudo é desenvolvido, mediante pesquisa bibliográfica e análise de ilustrações feita por outros artistas. Por fim, aborda-se um breve percurso da ilustração e minhas experiências pessoais com relação ao desenho e a moda, juntamente com o projeto prático a ser apresentado.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
Justificativa	11
Objetivos	11
Referencial Teórico	12
Metodologia	12
1 - O CORPO E O TRAJE	14
2 - O DESENHO LIVRE E O ESBOÇO	18
2.1 A costura através do desenho (A criação do croqui)	21
2.2 O Tecido do Croqui: uma expressão do <i>panejamento</i>	24
3 - O CROQUI NA ILUSTRAÇÃO DE MODA	26
3.1 Novas propostas de ilustração de moda	30
4 - “COLCHA DE RETALHO”: TRAÇOS, RETRATOS E RELATOS	34
5 - PROJETO CROQUI - A EXPERIÊNCIA PRÁTICA DE ATRAVESSAR O ESPELHO	40
Considerações Finais	44
Referências	45
Anexos	46

LISTA DE FIGURAS

Fig. 1	Esquema de proporção de 10,5, DaniBrito, 2008	16
Fig. 2	Ilustração livre, DaniBrito, 2006	18
Fig. 3	Ilustração de Arturo Helena, 2005	19
Fig. 4	Croqui DaniBrito, 2006 para coleção “Mercado da Salvação”	20
Fig. 5	Ilustração final DaniBrito para coleção “ Jardim Explícito”, 2006	21
Fig. 6	Croqui do ilustrador Arturo Helena, 2005	23
Fig. 7	Croqui do ilustrador Arturo Helena, 2005	24
Fig. 8	Ilustração Arturo Helena, 2006	27
Fig. 9	Downton, 2003; ilustração em aquarela	28
Fig. 10	Shoe and Leg, c.1956; ink and Dr.Martin’s aniline dye On Strathmore paper. Andy Warhol, 1956	29
Fig. 11	Ilustração Miriam Oscariz, 2004	30
Fig. 12	Esboços para a coleção primavera-verão 2007. Propostas de inspiração romântica carregadas de detalhes, Sörensen, 2007	31
Fig. 13	Desenhos inspirados no movimento cubista para a coleção outono-inverno 2006-2007, de Lúcia Blango, 2006	32
Fig. 14	Croqui de moda DaniBrito, 1995	34
Fig. 15	Croqui de moda DaniBrito, 2000	35
Fig. 16	Desenho estampa/silk, coleção Mercado da Salvação, DaniBrito, 2008	37
Fig. 17	Desenho para DTA, DaniBrito, 2008	37
Fig. 18	Desenho para coleção Jardim Explícito, DaniBrito, 2008	38
Fig. 19	Ilustração de Ana Paula, curso de Desenho de Moda, DaniBrito, 2008	38
Fig. 20	Ilustração de Carolina Ribeiro, curso de Desenho de Moda, DaniBrito, 2008	39
Fig. 21	Turma final do curso de Desenho de Moda, Atelie Hiato, Profa. Dani Brito, 2008	39
Fig. 22	Peça confeccionada para projeto Croqui, DaniBrito, 2009	40
Fig. 23	Peças confeccionadas para projeto Croqui, DaniBrito, 2009	43
Fig. 24	Peça confeccionada para projeto Croqui, DaniBrito, 2009	43
Fig. 25	Detalhe de peça confeccionada para projeto Croqui, DaniBrito, 2009	44

Agradeço a Deus pela saúde,
e pela oportunidade da vida. A todas
as pessoas que fizeram parte de
minha caminhada até aqui,
A todos os colegas e professores da
pós- graduação em Moda, Cultura de Moda e Artes,
Em especial, à minha orientadora
Prof. Dra. Regina Kopke, pela paciência, incentivo
e atenção como também
ao professor Prof. Afonso Rodrigues, o coordenador do curso.
À Selma Flutt sempre pela força.
Prof. Dra. Valéria Faria e Miron Soares,
por aceitarem o convite para a composição da banca.
Ao atelier Hiato pela confiança e parceira
na realização do Curso de Desenho de Moda Dani Brito
e a todos os alunos que participaram desse projeto.
Enfim, agradeço a todas as pessoas
que contribuíram de alguma forma
para a realização desse projeto.

Introdução

Ao iniciar uma coleção de moda, depois de uma série de pesquisas e conceitos a serem trabalhados o desenho torna-se a principal ferramenta à qual se recorre como forma de expor e organizar caminhos a serem percorridos no processo de criação. Nesse caso o desenho de moda, o **esboço**¹ ou o **croqui**² têm fundamental importância para que tudo seja realizado da forma como foi imaginado.

Por meio do desenho aprende-se a olhar. Pode-se acreditar que se conhece a figura humana até que se peça para descrevê-la com exatidão. Ao registrar a figura no papel, não há como entendê-la melhor. Os desenhos variam porque cada pessoa vê as coisas de forma diferente. Deve-se olhar com um novo olhar para se obter um desenho genuíno, e nunca confiar na memória ou no que a experiência diz ser correto. Livrar-se do que a mente já “sabe” e desenhar somente o que os olhos vêem, seria um método confiável, segundo *Bethan Morris*³, 2007.

O desenho, desde a infância, é um elemento fundamental de expressão artística sem preocupação com a forma, espaço e limites. Para aqueles que têm uma prática maior para o desenho o resultado final torna-se mais fácil e para outros, é necessário que a técnica seja bem trabalhada para despertar o mesmo adormecido desde a infância. Mas o mais importante é saber ver. *Paul Smith*⁴, 2001, afirma que: “Você pode encontrar inspiração em

¹ Um **esboço** é uma espécie de rascunho, caracterizando-se como estudo preliminar para uma obra artística, independente do suporte. Antes de fazer um desenho, por exemplo, uma pessoa pode fazer um esboço, que nada mais é do que um modelo em traços simples do resultado final. Além de facilitar a realização de projetos ou idéias, um esboço pode ser útil para se saber onde serão necessárias modificações ou adaptações

² Um **croquis** (palavra francesa eventualmente aportuguesada como **croqui** ou traduzida como **esboço** ou **rascunho**) costuma se caracterizar como um desenho rápido, feito com o objetivo de discutir ou expressar graficamente uma idéia plástica, bastante caracterizado pelo gesto de seu autor em atacar o papel com o instrumento de traçado. Um *croquis*, portanto, não exige grande precisão, refinamento gráfico ou mesmo cuidados com sua preservação, diferente de desenhos finalizados. Costuma ser realizado em intervalos de tempo relativamente curtos, como períodos de 10 a 15 minutos. O que costuma ser mais importante no *croquis* é o registro gráfico de uma idéia instantânea, através de uma técnica de desenho rápida e descompromissada.

³ Professora titular de moda da University of Wales, Newport, e professora visitante das universidades de Bath e Cardiff, no Reino Unido. Autora do Livro *Fashion Illustrator*, 2007.

⁴ Estilista britânico

todas as coisas... e, se você não conseguir, é porque não está olhando de maneira certa – portanto, olhe novamente”.

*Vivienne Westwood*⁵, 1978 diz o seguinte sobre o desenho de moda: “... é quase como a matemática. Dispõe de um vocabulário de idéias que tem que somar e tirar para chegar a uma equação adequada à década.

Para que toda essa equação tenha bons resultados e corretos, vários caminhos podem ser percorridos, para que seja expresso de forma correta o desenho final de uma peça. No caso desse trabalho, o desenho de moda será o elemento principal que será trabalhado e explorado, tanto dentro de suas técnicas tradicionais como dentro de novas propostas de desenho que estão surgindo possibilitando uma certa distorção e maior identidade do croqui na apresentação de um projeto de coleção.

Como **justificativa**, o presente trabalho pretende contribuir para um maior entendimento sobre o estudo, aplicação e importância do desenho de moda num projeto de vestuário ou artístico, auxiliando em estudos futuros e possibilitando um embasamento teórico prático para uma análise mais concreta e prática. Apóia-se em experiências próprias da autora desse projeto decorrente de experiências profissionais e didáticas decorrentes do trabalho e ensino do desenho respectivamente.

Como **objetivos** desse trabalho destacam-se:

- ♦ Apontar e relacionar algumas normas e padrões de desenho de moda e suas proporções, responsáveis por criar certa uniformidade a todos que se arriscam nesse meio e acabam deixando de lado suas próprias marcas e identidades.
- ♦ Identificar novas propostas de croquis e ilustrações com caráter expressivo e pessoal, com base em experiências pessoais relacionadas a projetos pessoais e a ilustração de moda por outros ilustradores.
- ♦ Relatar e apresentar o processo de criação de uma peça de moda através do “Projeto Croqui”, apresentando seus percursos na criação de três peças com características mas conceituais.

⁵ **Vivienne Westwood**, nascida **Vivienne Isabel Swire**, (Tintwistle, 8 de abril de 1941) é uma estilista inglesa responsável pela moda punk e new wave modernas.

Referencial Teórico

Para construção teórica desse trabalho, buscam-se vários autores contemporâneos que trabalham especificamente com a área de moda. “Fashion Illustrator” de Morris, 2007, o livro “Moda e Linguagem”, de Castilho, 2004 e Andy Warhol Fashion, 2004 serviram como foco central e inspiração para toda a construção e estrutura desse projeto.

Nas ilustrações procura-se focar em exemplos de ilustradores atuais que contribuem para o crescimento dessa profissão, como Arturo Helena, Downtown e outros citados dentro do Capítulo 3.

As fontes literárias a respeito desse assunto ainda são pequenas e às vezes repetitivas, por isso é importante a busca em sites e blogs de moda nacionais e internacionais para um enriquecimento expandido.

Metodologia

A metodologia para a realização desse trabalho será baseada na pesquisa bibliográfica e documental, entrevista com alunos do “Curso de desenho de Moda” ministrado pela autora e profissionais da moda, apontamentos de uma breve conversa realizada com o estilista Ronaldo Fraga, numa palestra em Ubá, com seus direitos concedidos para esse projeto.

As pesquisas realizadas em sites com direção no assunto em pauta como blogs de artistas, estilistas e afins na tentativa de trocar experiências e vivências do dia a dia, farão grande parte desse projeto para a busca de imagens e informações específicas.

A realização do “Projeto Croqui”, primeiramente será relatada no capítulo 5 descrevendo todo seu processo de criação e desenvolvimento. Paralelamente a esse processo, a sua execução será feita na prática podendo o capítulo ser descrito antes ou depois de sua conclusão.

Para que todos os dados sejam comprovados e arquivados de forma a ilustrar e ratificar esse trabalho, apontamentos e imagens de ilustrações da autora desse projeto serão anexados de forma ilustrativa,

confirmando sua experiência com o desenho e compromisso com esse projeto. E ainda uma apresentação das peças criadas nesse projeto espelhando todo o processo de criação e execução de uma idéia através do desenho.

Nesta abertura do trabalho é apresentada a estrutura que o fundamenta, assim como os principais motivos e argumentos para seu desenvolvimento: a justificativa, objetivos e o método de pesquisa utilizado.

O Capítulo 1 aborda o corpo humano como suporte para a roupa, suas relações com a roupa que veste e as relações de proporção do corpo para a criação de um croqui de moda.

O Capítulo 2 apresenta o desenho livre como o princípio de um esboço até sua estilização para o desenho de moda final. Trata da importância do “ver” ainda na forma de inspiração até o projeto do traço, da expressão das idéias no papel. Em seu sub-item já apresenta como se prepara esse croqui de moda de forma gráfica obedecendo as proporções e suas relações.

O Capítulo 3 aborda a questão e a posição do croqui na ilustração de moda, um pouco de sua história e sua função na apresentação de um projeto. No item desse capítulo apresentam-se alguns exemplos de novas propostas de artistas e estilistas que inovaram em seu projeto apresentando um estilo pessoal e uma identidade mais forte em seus desenhos.

O Capítulo 4, “Colcha de Retalhos” apresenta alguns projetos pessoais da autora desse projeto e sua relação com o desenho de moda. Suas coleções próprias, sua experiência ao ministrar curso de desenho de moda para iniciantes sem pré-requisitos em desenho e prováveis projetos futuros.

E enfim, no Capítulo 5 - o “Projeto Croqui” - tema desse trabalho. A autora aqui descreve sua experiência poética que dentro de seu significado está relacionada com o processo do fazer artístico ao produzir uma obra de arte, seus gestos, seus rituais, seu percurso. Com relação à prática desse projeto será criado de três peças conceituais da coleção “O Espelho do Traço”.

1- O CORPO E O TRAJE

Ao se iniciar um de desenho de moda, pensa-se sobre o modelo a ser criado bem como o corpo que será o suporte para esse modelo. Quais aspectos enfatizar, quais diminuir, o quanto de pele mostrar? Uma noção de como os tecidos se esticam ao redor do manequim, e as tentativas e erros de esboçar, pintar e interpretar os tecidos em um modelo vivo. Precisa-se ter em mente que hoje em dia o mercado de moda não existe somente para os corpos perfeitos das passarelas. Quaisquer que sejam seus ideais é preciso que o criador de moda tenha consciência da realidade em que vive e para qual desenha.

Os modos de se vestir, se adornar, de interferir sobre os corpos, são elementos que se compõem com outros vetores, os quais produzem o modo de ser, os modos de relação a si: as subjetividades. A subjetividade varia seus modelos dominantes, a partir da oscilação das forças que estão compondo e recompondo seus contornos. A Moda estetiza e apresenta muito desses elementos interligados: moral, tecnologia, arte, religião, cultura, ciência, economia, natureza, etc..., afirma Cristiane Mesquita⁶, 2004.

A moda compõe-se e é composta no “espírito de tempo”⁷ de determinada sociedade. Cada época tece seus fios de determinada forma e os “desenhos do rosto e do corpo do mundo” se desfazem e se refazem incessantemente. E é principalmente sobre a pele, “uma subjetividade que ganhou o lugar privilegiado de estar ao mesmo tempo no corpo e no mundo” (SANT’ANNA,1995), que se apresenta de forma comumente chamada de indivíduo, sujeito que compõe esse corpo .

Além de apontamentos subjetivos e técnicos da roupa, da moda e do efeito que o traje reflete no indivíduo, a questão de análise física do corpo, deve ser analisada de forma bem cautelosa, pois todos os

⁶ Cristiane Mesquita é mestre em Psicologia pelo Núcleo de Subjetividades Contemporâneas - PUC-SP. Estilista e pesquisadora de moda, atua em diversos setores desde 1988. Trabalhou como pesquisadora do projeto Moda no Brasil Contemporâneo

⁷ Flügel (1966) aborda com as sucessivas modas expressam o “espírito da época”

apontamentos e proporções estarão especificados nos desenhos a serem realizados para uma coleção.

Segundo Sue Jenkyn Jones⁸, 2005, corpo é geralmente desenhado de pé e de frente, em uma postura relaxada. Poses mais dinâmicas são usadas para moda e esporte casual. Cortes no tamanho de $\frac{3}{4}$ das poses podem ser úteis para mostrar costuras laterais ou detalhes nas costas. Um eixo inclinado como a pélvis, afeta a postura e a posição de outras partes do corpo. Os membros devem ter o mesmo comprimento em perspectivas e nas versões reduzidas do desenho. As proporções do corpo são distorcidas, com cabeças desenhadas em tamanho menor e pescoços e pernas mais compridos do que no desenho com modelo vivo clássico. A cabeça, que praticamente não muda de tamanho a partir da primeira infância, pode ser usada como uma indicação de idade, conforme sua proporção com o resto do corpo, fazendo gerar as várias relações de proporção no desenho de moda.

Do mesmo modo, podem ser encontrados inúmeros exemplos em que a estrutura e as proporções são respeitadas mesmo quando revestidas por uma roupa, que, por sua vez, faz ressaltar o acordo instituído entre a estrutura física do corpo e o traje que o reveste. (CASTILHO, 2004, p. 60)

No livro *Moda e Linguagem* de Kathia Castilho⁹, 2004 a autora afirma que o corpo ereto constitui-se tridimensionalmente e pode ser figurado em pelo menos três modos básicos: de frente, de lado e de costas. Mas ressalta que é por meio da análise dessas três possibilidades de visualização do corpo que podem ser traçadas suas linhas gerais de movimentação, articulação e de constituição plástica – e as relações proeminentes da junção com os trajes.

⁸ Autora do livro *Fashion Design* - Editora: Cosac & Naif, 2005

⁹ Castilho, Kathia *Moda e Linguagem* – São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2004 (Coleção *Moda e Comunicação*). Kathia Castilho é socióloga, especialista em Design de Moda pela Academia Koefia de Roma, mestre e doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP

Sobre a constituição física do corpo humano, percebe-se que ele se estrutura por meio de linhas simétricas e assimétricas e apresenta uma constituição que se estende lateralmente, quando é individualizado de frente e costas – e é muito menos ampla quando é visto de lado. Isso significa que o corpo é mais largo na frente e nas costas e mais estreito nas laterais, se assim considerarmos a sua tridimensionalidade (Fig. 1).

A proporção da estrutura física do corpo é ressaltada pela presença dos membros inferiores (pernas), que elevam o tronco ao centro alto. Nesse movimento, destaca-se a importância desse constituinte físico. O tronco, na realidade, apresenta-se como estrutura mais sólida, compacta e concentrada, mostrando-se como figura predominante e robusta – pelo menos num primeiro momento. Verifica-se ainda que os membros podem ser definidos como apêndices laterais do corpo, e que a cabeça também se atrela ao corpo mediante a ligação promovida pelo pescoço. Sendo assim, o tronco constrói-se como figura importante, pois é a partir dele que se entrelaçam as outras partes do corpo.

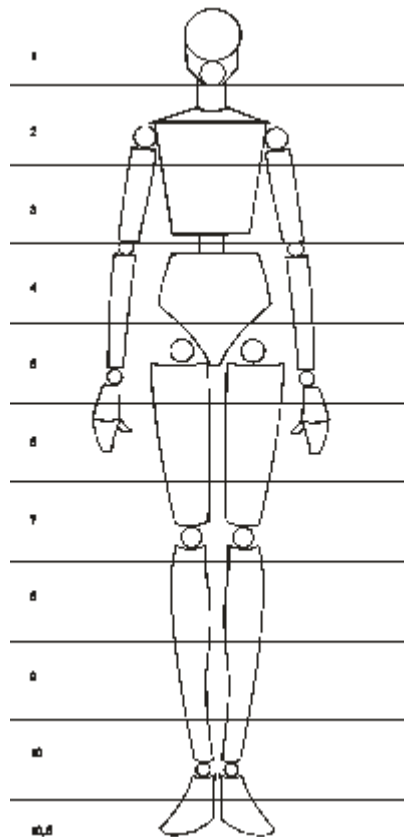


Fig. 1 - Esquema de proporção de 10,5, DaniBrito, 2008

Assim percebem-se essas e várias outras formas de relação e proporção do corpo humano. E a roupa, entendida como revestimento e decoração estética, coloca o corpo diante de uma possibilidade de representação que se funda e se estrutura em diferentes objetos na busca de dotá-lo de uma significação capaz de codificar objetivamente funções, utilizações, além de normatizar uma série de relações. Isso implica uma nova representação e perspectiva de escritura do traço, do trabalho de significação da construção da estrutura narrativa e simbólica manifestadas pelo corpo em conjunção com o traje.

Para o desenho de moda esse estudo sobre o corpo e o traje merece grande importância a partir da fase de criação ainda antes de se chegar ao esboço. Pois uma análise para qual corpo será criado, a roupa, sua função, época ou finalidade será essencial para que o resultado final seja correspondente à idéia inicial. É mesmo um corpo como suporte de criação para o tecido, para a veste para expressar nossa idéia de moda, costumes, cultura e criações próprias.

2- O DESENHO LIVRE E O ESBOÇO

A expressão gráfica de idéias sem qualquer compromisso plástico com o resultado, proporções, acabamentos está diretamente relacionada com o desenho livre (Fig. 2), geralmente explorado com arte e intuição.

Para a representação de um esboço de moda a simplificação e a rapidez são elementos chave; sombreados não são essenciais, exceto para dar profundidade e volume a um drapeado, transmitir noção de peso ou textura do tecido ou a cor, conforme afirma Sue, 2005. O fundo e o chão não são desenhados ou são apenas indicados por uma linha horizontal, simplesmente para não aparecer que a figura está flutuando. O esboço de moda não visa a verossimilhança, mas um clima ou um “visual”.



Fig. 2 – Ilustração livre, DaniBrito, 2006

Modelos de moda no desenho são notadamente mais altas e magras do que os desenhos de figura humana na anatomia artística de representação, e muitas vezes têm estrutura óssea aparente; por isso dá-se atenção aos pontos onde os ossos aparecem. Esses pontos são chamados de *(landmarks)*¹⁰ e são realçados para dar forma e ênfase às ilustrações de moda que apelam para uma expressão maior, conforme Fig. 3.



Fig. 3 – Ilustração de Arturo Helena, 2005

De acordo com Riegelman¹¹ (2006), no prefácio de seu livro sobre métodos e técnicas de desenho de moda, o desenho é uma linguagem que possibilita a expressão e comunicação de idéias visuais. No desenho de moda, as idéias a serem expressas são sobre soluções que ainda não existem fora da mente do designer, tanto com a finalidade de orientação sobre o produto de moda como com a finalidade de desenvolver um processo de

¹⁰ Pontos referenciais de marcação do ponto destaque no desenho.

¹¹ 9 Heads: a Guide to Drawing Fashion - Nancy Riegelman – autor e ilustrador de moda

criação. Assim, é através do desenho como ferramenta de comunicação, que o produto de moda nasce e, passando por diferentes mãos, ele toma forma e tridimensionalidade. O desenho é um mapa, um projeto, o início do produto e é também sua memória. Deve ser sempre *redesenhado* e *retrabalhado*. Na Fig. 4 tem-se um croqui esboçado, já na Fig. 5, seu trabalho finalizado com o auxílio de recursos digitais.



Fig. 4 – Croqui Dani Brito, 2006 para coleção “Mercado da Salvação”

A expressão momentânea do que está em mente é rapidamente transferida para o papel através da experiência do desenho e o esboço, em correspondência com o olhar subjetivo do resultado que se quer atingir. As tentativas são inúmeras, os erros, os acertos, o apagar e riscar por cima. É um duelo entre o que se pensa e o que se deve representar graficamente. Mas e quando essa representação é impedida por não se saber como fazer isso? Existem regras, medidas e proporções que nos situam dentro de um espaço de estudo do corpo humano e seus caminhos infinitos de estilização. E é nesse ponto que se atinge o auge de representação do

esboço, e assim se encontrar o croqui de moda, mais representativo e finalizado e elaborado com outros conjuntos de técnicas digitais ou artesanais.

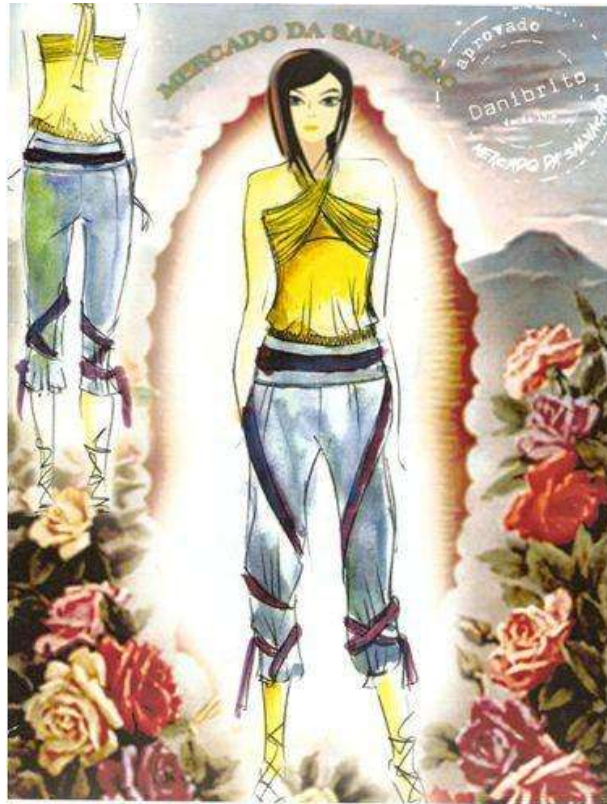


Fig. 5 – Ilustração final DaniBrito para coleção “ Mercado da Salvação”, 2006

2.1– A costura através do desenho (A criação do croquis)

A proporção é a forma como as partes individuais de um todo se relacionam com o todo. Isso se dá quando se mede – não necessariamente com a fita métrica, mas com os olhos. Podem-se criar ilusões sobre a forma do corpo mudando as proporções entre as partes de um modelo ou mudando o lugar das costuras e dos detalhes. Mas além de todos esses apontamentos, o corpo se relaciona entre as suas partes com relações fixas de medidas que tendem a se adequar a todo tipo físico dentro das relações.

Es muy importante que todo diseñador de moda conozca y comprenda cómo se hace una prenda. El diseñador debe conocer,

por ejemplo, lãs varias posibilidades de contruir los bolsillos o los cuellos, o debe saber donde pueden colocarse lãs costuras. Sólo conociendo lãs reglas ES possible infringirlas para conseguir efectos innovadores.. (SORGER, 2006, p. 89)

Algumas relações específicas do próprio corpo com o corpo podem ser analisadas. Por exemplo, os olhos ficam geralmente no meio do rosto, geralmente, as mãos tem $\frac{3}{4}$ do tamanho da cabeça (isso significa que abertas, podem cobrir a face), quando os braços estão relaxados ao longo do corpo, a ponta dos dedos alcança a metade da coxa, o quadril inclina para baixo no lado da perna que não está sustentando o peso do corpo, os dois olhos ficam a uma distância correspondente ao tamanho de um olho, o cotovelo esta no meio do braço em que o punho encontra o ombro, assim como o joelho está no meio da perna ao calcanhar encontrar o glúteo.

Para o desenho anatômico convencional, desde a Grécia antiga convencionou-se o comprimento da cabeça como unidade de medida e isso é aplicado até hoje no ensino do desenho anatômico que trabalha com 8 cabeças e meia que deve ser reproduzida em oito partes iguais, mais meia medida para representação dos pés. Na parte frontal da cabeça, estão localizadas praticamente todas as entradas para os órgãos dos sentidos segundo afirma Jones, 2005 e Castilho, 2004.

Deslocando-se dessa realidade convencionada pelos gregos, o desenho de moda não segue essa mesma realidade de perfeição e representação do real, já que trabalha com o alongamento da silueta, conforme se pode verificar nas Fig. 6 e 7 em que se trabalha com o aumento do número de cabeças na sua composição e estrutura do desenho. Os ilustradores de moda geralmente enfatizam o comprimento das pernas, aumentando a altura da figura.

Porém essa estratégia não é tão comum entre todos os ilustradores de moda, pois existem variações nas formas de representação das proporções corporais. Os ilustradores contemporâneos, não têm medo de retratar a realidade e desafiar a fantasia.

O ilustrador de moda frequentemente quer expressar as características que a sociedade percebe como belas em cada época, e pode optar por realçar essas características por meio de exageros nas ilustrações. (MORRIS, 2007, p. 36)

E assim nesse percurso que costura um corpo repleto de relações e proporções observadas no corpo humano cria-se o croqui de moda. A partir de relações entre as partes, migra-se para o todo no qual visualmente chama-se a atenção para o alongamento das figuras representadas. Segundo Morris, 2007 o ato de vestir é um meio de auto-expressão e manifestação da criatividade; portanto, a impressão criada pela ilustração deve vir de observações cuidadosas.



Fig. 6 – Croqui do ilustrador Arturo Helena, 2005



Fig. 7 – Croqui do ilustrador Arturo Helena, 2005

2.2 – O Tecido do Croqui: uma expressão do *panejamento*¹²

Abstraindo a forma do corpo nu representado no desenho anatômico, não se pode esquecer que na construção de um desenho de moda além de ser extremamente criativo e pessoal, o mais importante a ser representado é a roupa, os tecidos, as texturas, estampas, recortes, e outros efeitos que aparecem como imagem em nossa mente.

Observam-se muitos detalhes nas pessoas, nas vitrines, em idéias, que podem ser representados graficamente de forma visual para a criação de um modelo, mas para isso também é preciso uma análise de qual seria a melhor técnica a ser trabalhada para que o resultado seja mais próximo da realidade.

Enquanto no desenho artístico procura-se a perfeição na representação de musculaturas, proporções perfeitas e peles e no desenho de moda a intenção e o objetivo final é o detalhamento fiel de tecidos, e modelos a serem confeccionados.

¹² O termo '*panejamento*', segundo Enciclopédia Itaú Cultural (2005) é usado para nomear a representação dos tecidos que vestem as figuras pintadas ou esculpidas, assim como o caimento, as dobras, pregas e o efeito dos panos que o artista procura reproduzir numa pintura ou escultura.

Para a moda essa representação do caimento dos tecidos é chamado '*panejamento*'. Esse caimento depende de quatro fatores: o primeiro deles é o *ponto de sustentação* (linhas de caída livre de um tecido a partir de um ponto (ou mais) que sustenta(m) o caimento do tecido). Exemplo disso pode ser visto no caimento de uma *saia godê*¹³. O segundo fator para qualidade e caimento de tecidos é o *ponto de tiro*, representado por movimentos que "esticam" ou "repuxam" o tecido. Este efeito acontece pela tensão contrária de dois ou mais pontos. Um exemplo: uma roupa justa forma "pregas" esticadas no tecido. O próximo fator é o *ponto de apoio*. Fácil de desenhá-lo e de reconhecê-lo: basta lembrar um véu ou vestido com cauda longa até o chão. Ou seja, as linhas de caída livre são interrompidas por uma base. O último e talvez o mais difícil para desenhar é o *ponto de inércia e ar*. Isto porque o tecido está em movimento causado pela presença do ar. Roupas esvoaçantes e leves são exemplos deste fator.

Listras e xadrezes movimentam-se junto com o corpo, as listras se movimentam ao redor do corpo independente de sua largura ou do sentido de direção da estampa. Os tecidos de lã têm pesos diferentes e incluem flanelas, gabardines, felpas e *mohair*¹⁴ e são melhores representados com materiais como aquarela, guache, nanquim e com detalhes feitos em lápis. Texturas e tramas podem ser bem representadas com o pincel seco, na qual uma quantidade mínima de tinta quase seca é aplicada deixando parte da folha em branco. Outros efeitos devem ser estudados como as transparências, plumas e peles, tricô e malhas, estampas, tecidos brilhantes dentre outros que surjam ao longo da história.

¹³ Saia godê: Cortada no viés e feita com um ou dois pedaços de tecido, era a peça obrigatória no guarda-roupa das adolescentes dos anos 50 usada com muitas anáguas.

¹⁴ O tecido de lã de mohair é conhecido por ser sedoso e ter qualidade lustrosa. É um tecido muito firme, resistente e durável. É leve e não pinica. Mantém o corpo aquecido durante o clima frio e fresco em temperaturas altas. Tem receptividade a tingimentos ricos, mas o mohair naturalmente colorido já tem uma beleza excepcional, devido às variações de tons. É usado tanto para o vestuário quanto para decoração.

3 – O CROQUI NA ILUSTRAÇÃO DE MODA

A ilustração é uma modalidade de desenho, que pretende expressar alguma informação geralmente acompanhada de outras mídias, como o texto. O termo “ilustração de moda cobre enorme gama de trabalhos artísticos elaborados por estilistas e ilustradores”.

No início do século XX a ilustração de moda ganha destaque por intermédio de Poiret. O costureiro queria que suas criações tivessem um toque especial, que transmitissem um sentimento, vida. A arte da gravura era a que melhor oferecia possibilidades para tal. Assim buscando a união da moda com a arte, onde seria possível expressar suas fantasias, sua originalidade e ainda o uso das cores o costureiro busca ilustradores de moda que pudessem tornar real seus desejos. Começa assim a parceria entre estilistas e ilustradores. Os primeiros nomes a conquistarem sucesso foram o de Paul Iribe e Georges Lepape, 1914.

O que importa é o estilo próprio como os destes ilustradores contemporâneos do século XXI: Richard Gray, Peter Clark, Rebeca Antoniou, Robert Wagt, Chico Hayasaki, Virginia Johnson, Vicent Bakkum, Carmen Garcia Huerta, Ayako Machida, Tina Berning, Marie O’ Connor, Karrem Iliya, Yoco Shimizu, Miles Donovan, Nina Chakrabarti, Mathias Frey, Michou Amelynk, Marion Lefebvre, Tobie Giddio, Edigardo Carosia, Stephen Campbell, Alma Larroca, Lovisa Burfitt, Bill Brown, Giovanna Cellini, Jasper Goodall, Annabelle Verhoye, Edwina Chistiana white, Marcos Chin, Ota koji, Anne Bourdeau, Louise Gardiner, Julia Griffiths Jones, Deanne Cheuk.

Destaca-se dentre inúmeros ilustradores Arturo Elena, nascido na cidade de Teruel na Espanha. Seu trabalho inicial começou ainda quando estudava, na Escola Santa Eulalia, e, desde já seus desenhos já chamavam atenção. Com grande influência Clássica-Realista, inspirada por grandes nomes como Velazquez, el Greco, A. R. Mengs, suas obras são marcadas e apreciadas pelo realismo e pela atenção que ele presta a detalhes, um jogo de luz e sombra e trabalho de cores incrível, faz dele um dos mais surpreendentes e mais reconhecidos Ilustradores de Moda atualmente. Um

dos aspectos mais notáveis do trabalho de Arturo Elena, Fig. 8 é o alongamento da forma humana, ainda, mantendo uma perfeita harmonia de proporções, o porte das figuras e os movimentos sugeridos. As expressões faciais, os movimentos de mão, os detalhes distintos das roupas criam, não só, uma imagem de moda, mas também um universo gratificante para o observador. Sempre com o realismo como elemento predominante em suas obras.

O modo como lida com a luz e a cor são dois aspectos que predominam em suas técnicas: a representação do corpo humano e as texturas dos tecidos e peles. Os efeitos adquiridos pela sutil maneira de aplicar luz e sombra transmitem uma sensação de modernidade e maestria para suas obras. As cores, em combinação com sombras, transparências e intensidades mantêm perfeita e coesa harmonia com o resto do trabalho. Afirma o artigo Moda Ilustrada, 2008 do site 'Retrós' da FUMEC.



Fig. 8 – Ilustração Arturo Elena, 2006

Outro ilustrador, Downton, 2001 que se encontra no centro da indústria da moda, figura familiar nas filas e nos bastidores dos famosos desfiles de alta-costura. Nascido em Londres e formado em artes gráficas e ilustração nas faculdades de arte de Canterbury e Wolverhampton, 1994. David tem uma história de vida em Paris onde passou anos desenhando para as melhores casas de alta-costura, Dior, Chanel, Valentino e as mais belas modelos que vestiam roupas, verdadeiras obras de arte, vide Fig. 9.

David sempre enfatiza a importância da prática: “Para conseguir uma boa ilustração de moda, quase sempre faço vinte esboços preliminares”. Os materiais que usa são variados, dependendo da situação e do humor, usa aquarela, guache, nanquim, papel cortado, lápis. Ele é ávido por experimentar, deseja fazer curso de gravura. Mostrando ser irrequieto em busca de aprender sempre mais e mais.

Não acho possível se chegar à ilustração perfeita, Mas a esperança é eterna. “Acho que envolve muito trabalho e muitos desenhos e meu mantra é ‘ continue trabalhando até parecer que saiu sem esforço” (DOWNTON, 2003, p. 186)



Fig. 9 – Downton, 2003; ilustração em aquarela

Antes de se tornar o pai da pop arte Andy Warhol nos anos 50 destacou-se como uma artista comercial de publicidade para revistas como *Harper's Bazaar*, *Glamour*, *Mademoiselle* e outros. Sua habilidade de achar inspiração no dia-a-dia e de elevar o ordinário ao extraordinário destaca-se em suas criações. Abraçou a “arte comercial” num tempo em que quem fazia esse tipo de arte não tinha coragem de assinar, os artistas faziam somente pelo dinheiro e usavam pseudônimos por constrangimento. Andy Warhol não só fazia e assinava como ficou famoso. Em seu livro *Andy Warhol Fashion* se pode conferir as variadas ilustrações feita pelo artista em que a sua delicadeza e o abuso de cores é sua característica fundamental. Sapatos, acessórios, e modelos (Fig. 10).

I had a job one summer in a department store looking through the Vogues and Harper's Bazaar and European fashion magazines for a wonderful man named Mr. Vollmer. I got something like fifty cents an hour and my job was to look for "ideas". I don't remember ever finding or getting one. Mr. Vollmer was an idol to me because he came from New York and that seemed so exciting. (WARHOL, Thames e Hudson, p.13, 2004)

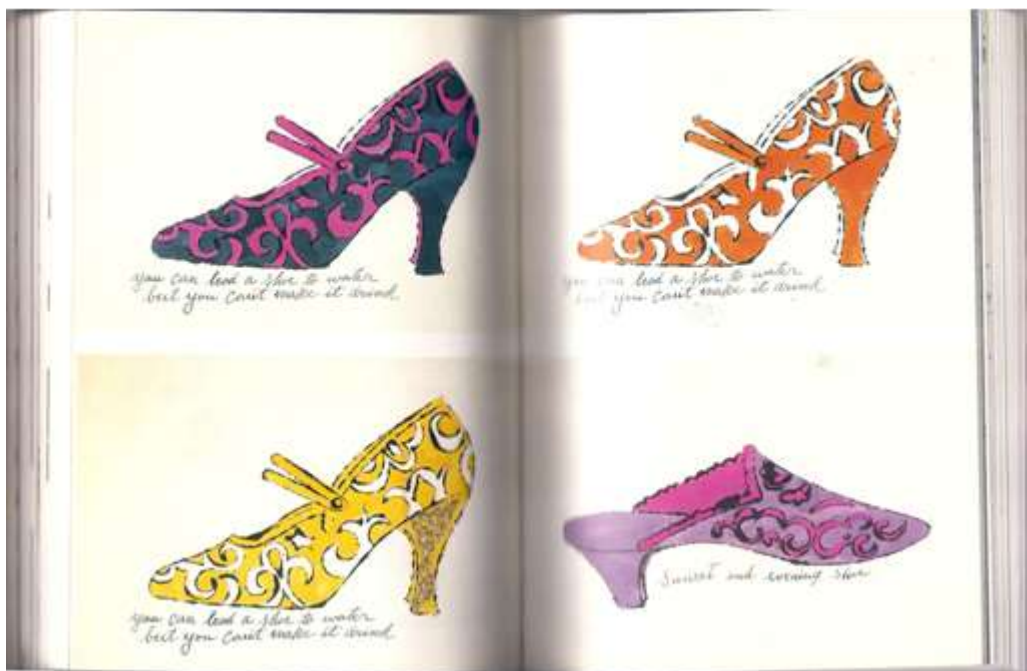


Fig. 10 – Shoe and Leg, c.1956; ink and Dr.Martin's aniline dye
On Strathmore paper. Andy Warhol, 1956

3.1 - Novas propostas de desenho de Moda

Dentro desse capítulo apontam-se alguns exemplos e perfis de trabalhos de alguns novos ilustradores que desafiam as normas estabelecidas e definem novas maneiras de ver a moda. Seus desenhos são provas concretas de suas expressões visuais que mostram os olhos abertos e visionários, capazes de prever o que algumas vezes servirá para satisfazer um êxito recém alcançado e outras para identificar uma inquietude e uma atitude concreta.

Miriam Ocariz¹⁵, 1968 mescla sutis contradições: fragilidade e força, rigor e fantasia, inocência e sofisticação. Pode-se apreciar na Fig. 11 alguns de seus desenhos.



Fig. 11 – Ilustração Miriam Oscariz, 2004

Cecília Sörensen, 1976 nascida em Helsinki define seu estilo como limpo, sensível, romântico e puro. Contrastes entre o feminino e o

¹⁵ Miriam Ocariz se licenciou em Belas Artes pela Universidade do País Vasco em 1992, onde se especializou em técnicas de gravura e serigrafia.

masculino. No desenvolvimento de seu trabalho baseia-se em fotografias antigas e de família para a criação e inspiração e seus modelos. Pois sua maior fonte de inspiração é sua família, parentes e amigos, seu pai, todos os lugares em que viveu, seus livros, seus sonhos e suas recordações. A fotografia documental, conforme ilustra a Fig. 12, do principio do século, como a de *August Sander, 1876*¹⁶.

“ Llevar mis proyectos hacia El mundo Del arte” (SÖRENSEN,1976)

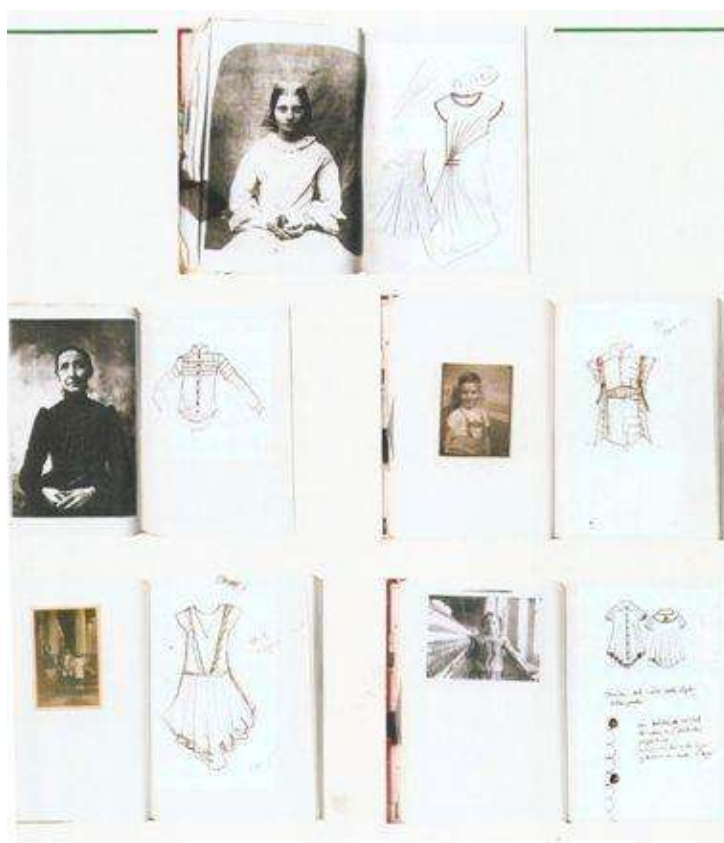


Fig. 12 – Esboços para a coleção primavera-verão 2007. Propostas de inspiração romântica carregadas de detalhes. Sörensén, 2007

Lúcia Blango, 1973¹⁷ se define como uma desenhista moderna, mas romântica e que gosta de criar peças únicas que requerem um trabalho interno e externo e que também são comerciais. Gosta de desenhar opostos,

¹⁶ Fotógrafo alemão, August Sander nasceu em Herdorf, na Alemanha, em 1876. Com 13 anos começa a trabalhar com aprendiz de mineiro. Três anos mais tarde recebe uma câmara fotográfica, com a qual começa a fotografar nos seus tempos livres, revelando os negativos num laboratório construído por si mesmo.

¹⁷ Lúcia Blango nasceu na Argentina, possui 33 anos e vive em Barcelona desde 2003. Estudou desenho de Moda na Universidade de Buenos Aires e recebeu o prêmio de melhor coleção e melhor padronagem em sua cidade natal nos anos consecutivos.

mesclar peças sofisticadas com esportivas, tecidos brilhosos e opacos, lisos e com textura. A arte, os artistas clássicos e modernos a inspiram em suas coleções. Suas últimas foram inspiradas nos movimentos artísticos como o cubismo, Fig.13. As formas, as texturas e as cores orgânicas também a inspiram.



Fig. 13 - Desenhos inspirados no movimento cubista para a coleção outono-inverno 2006-2007, de Lúcia Blango, 2006

Analisando os exemplos acima e comparando-os com as anteriores regras de proporção, percebe-se certo desprendimento a essa rígida norma de proporções e representação de estilo por parte desses artistas. O que ressalta em grande parte nesses ilustradores é a forma como expressam seu trabalho, sua identidade e marca de expressão gráfica estão impressas em cada esboço, desde a técnica até o traço final. Mas uma

questão ainda impera mediante as tantas formas de expressão. Para o meio comercial, de confecção, esse tipo de trabalho mais com intenção artística tem seu lugar? Por isso recorre-se ao desenho técnico que expressa toda a intenção de construção da roupa com medidas, e proporções corretas. Enquanto isso a criação deve fluir conforme cada um tenha a necessidade de expandir seus horizontes num processo de criação.

4 – COLCHA DE RETALHOS – TRAÇOS, RETRATOS E RELATOS

No relato de minha experiência pessoal com relação ao desenho de moda destaco algumas passagens onde pude ter contato com o desenho tanto como criação livre quanto como parte de meu trabalho e projetos profissionais. Um dos últimos, destaco o “Projeto Croqui” que será o foco de estudo desse trabalho e será abordado no próximo Capítulo.

Nasci em 1976 e desde criança me arrisco em desenhos e técnicas de colorir e pintar. As primeiras ilustrações com foco em moda surgiram a partir dos meus 13 anos, mas em 1995 que minha noção de desenho se aprimorou mais, conforme ilustra a Fig. 13, mas ainda sem o conhecimento do estudo de proporções. Desenhava modelos na escola, vestidos de noiva e inventava coleções de moda que não saíam do papel. Mas em minha mente elas já estavam nas maiores passarelas. Na Fig. 14, percebe-se uma preocupação com a introdução da cor e até a experimentação de novas técnicas como aquarela.



Fig. 14 – Croqui de moda Dani Brito, 1995



Fig. 15 – Croqui de moda Dani Brito, 2000

Com o tempo o exercício do desenho se estagnou, pois minhas prioridades se tornaram outras; estudo, vestibular, cursos de pintura em tela, etc.. Mas sempre adormecido a qualquer hora acordaria.

Em seguida, outros trabalhos logo após a faculdade como desenho de fantasias para escola de samba de Juiz de Fora Vale do Paraibuna, 2002 ; inscrições em concursos de novos estilistas cujo foi aprovada INNOVAMODA, 2001, em São Paulo, inscrições para Rio Moda Hype no Rio, 2005 . Profissionalmente trabalhos de desenho técnico de moda para indústria e confecção na empresa Bruna Jeans, 2002 a 2008. Trabalhos de *free lancer* Para a marca DTA (Disritmia), Fig.16, em Betim, 2008 . Na empresa Via Mundo, Astolfo Dutra, 2008 tive a experiência de trabalhar com o desenho infantil, estampas e bordados. Outros trabalhos sendo desenvolvidos no decorrer dessa caminhada. Em especial a coleção própria de minha autoria denominada “*Mercado da Salvação*”¹⁸, 2005 (Fig.15) lançada

¹⁸ A coleção do Mercado da Salvação, 2005 caracteriza-se por trabalhar com imagens e símbolos sacros de todas as religiões, nas quais a estética e a beleza da imagem juntamente

no projeto novos estilistas do Fashion Days, 2005 e em seguida a coleção “Jardim Explícito” ainda em forma de projeto e toda desenvolvida pelo desenho digital, desenvolvidos pelo software Corel Draw conforme mostra a Fig. 18.

Na convivência com pessoas que sempre se queixavam em não saber desenhar e às vezes me pediam auxílio, resolvi juntamente com incentivos de amigos criar um curso de desenho de moda. Nesse projeto aprendi muito e na verdade foram trocas de experiências com alunos que a princípio não tinham nenhuma noção nem com desenho artístico nem com o de moda, e, no final saíram surpreendidos com o resultado alcançado em tão pouco tempo, Fig.19 a 21.

Enfim as expectativas quanto a essa área tem se tornado cada vez mais certas para mim, pois muitos projetos estão em mente e espero poder realizá-los sempre com o mesmo entusiasmo e sonho do começo. Assim essa “Colcha de Retalhos”, se enriquece e se constrói cada vez maior unindo todas as experiências passadas e que ainda estão por vir a partir de, vivências, trocas e aprendizado constante, como no filme “*Colcha de Retalhos*”, 1995¹⁹ do diretor *Jocelyn Moorhouse, 1960*²⁰.

com interferências de técnicas artesanais na peça se destacam como características e identidade da marca.

¹⁹ Sinopse: Enquanto elabora sua tese e se prepara para se casar Finn Dodd (Wynona Ryder), uma jovem mulher, vai morar na casa da sua avó (Ellen Burstyn). Lá estão várias amigas da família, que preparam uma elaborada colcha de retalhos como presente de casamento. Enquanto o trabalho é feito ela ouve o relato de paixões e envolvimento, nem sempre moralmente aprovados, mas repletos de sentimentos, que estas mulheres tiveram. Neste meio tempo ela se sente atraída por um desconhecido, criando dúvidas no seu coração que precisam ser esclarecidas.

²⁰ Jocelyn Moorhouse, 1960, Austrália – Diretor de filmes



Fig. 16 – Desenho estampa/silk, coleção Mercado da Salvação, DaniBrito, 2008



Fig. 17 – Desenho para DTA, DaniBrito, 2008



Fig. 18 – Desenho para coleção Jardim Explícito, Dani Brito, 2008



Fig. 19 – Ilustração de Ana Paula, curso de Desenho de Moda, Dani Brito, 2008



Fig. 20– Ilustração de Carolina Ribeiro, curso de Desenho de Moda, Dani Brito, 2008



Fig. 21 – Turma final do curso de Desenho de Moda, Ateliê Hiato, Profa. Dani Brito, 2008

5 – PROJETO CROQUI - A EXPERIÊNCIA PRÁTICA DE ATRAVESSAR O ESPELHO

A aderência ao corpo mais evidente é certamente a roupa: embalagem que vela e desvela, simula e dissimula. Fisicamente autônoma, ela é, entretanto, intimamente ligada ao corpo do qual recebe odores e calor e ao qual oferece um estatuto. O tecido cortado ou drapeado torna-se imagem no momento em que é vestido. Não é por acaso que as revistas de moda vendem as roupas em manequins e não simplesmente desenhadas ou fotografadas. Na sua variedade, a roupa decide o que mostrar ou esconder e fixa, simbolicamente, certas partes anatômicas. O corpo é protegido por estas camadas intermediárias entre ele e o mundo, carapaça maleável que o solidifica e amortece o choque das agressões. (VILLAÇA, 2007, pág. 142)

O Projeto Croqui caminha nesse sentido de revelar o desenho e o estudo da roupa na própria roupa. O que seria pensado no papel está apontado na própria peça. Daí a relação com o espelho que remete a várias metáforas, tanto em histórias, na moda, quanto na arte e na própria vida (Fig. 22).



Fig. 22 – Peça confeccionada para projeto Croqui, DaniBrito, 2009

O espelho mágico de *Malcolm Barnard*²¹ descrito no livro “Moda e Comunicação” se encontra constituído no ‘modo expandido’ em figurinos anunciando que personagens não se vestem somente para fotos. Pode-se acompanhar o desenvolvimento de identidade visual coerente em personagens que tem vida profissional, vida social, filhos, amigos, cachorro, lazer, e imprevistos. Em situações diferentes o figurino carrega a consistência de comunicar a personalidade e a essência de quem o veste, para auxiliar a narrativa – e para inspiração.

Partindo desse princípio o Projeto Croqui consiste na criação de algumas peças inspiradas em seu próprio raciocínio de criação, esboço da idéia, croquis e trajetória dessa coleção como cores, aplicações etc. Apresentará essa idéia através de riscos, desenhos feitos a mão na própria peça a ser criada.

As interferências no próprio tecido farão parte desse percurso com cortes e costuras alienadas e expostas, que trabalharão com a idéia de destacar os principais percursos da criação de uma roupa que passa pela modelagem, corte e costura e acabamentos, bordados e aplicações, erros e acertos. Torna-se uma roupa quase que conceitual onde ela se revela como suporte de criação (Fig. 23).

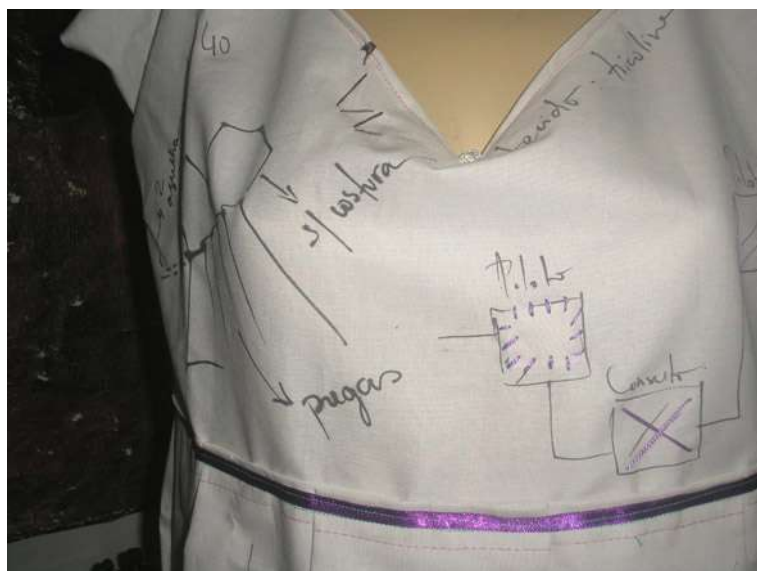


Fig. 23 – Peça confeccionada para projeto Croqui, Dani Brito, 2009

²¹ Barnard é professor assistente de História e Teoria da Arte & Design na Universidade de Derby, e autor do livro traduzido *Moda e Comunicação* da Editora Rocco.

Para a criação dessas três peças os passos tradicionais de uma criação de moda não foram seguidos como manda a regra. Primeiramente pesquisei os tecidos que seriam trabalhados e assim comecei a analisar as possibilidades. A primeira parte foi feita pelo corte e modelagem. A seguir, o estudo de possibilidades na própria peça e em seguida a costura. A etapa dos desenhos que compõem a peça foi desenvolvida ora antes ora depois da costura. Fui deixando as idéias e improvisos acontecerem sendo todo o conjunto trabalhado. Os apontamentos que como de costumes são feitos no papel, apresenta-se inseridos na peça, identificando o local a ser consertado ou modificado.

O olhar e a interpretação serão definidos somente na presença da roupa, cada detalhe tem uma informação a ser seguida, é o esboço da roupa inserido nela mesma, um espelho de criação, o espelho do traço.

A seguir, nas Fig. 23 e 24, são apresentadas as três peças criadas para o projeto.



Fig. 23 – Peças confeccionadas para projeto Croqui, DaniBrito, 2009



Fig. 24 – Peça confeccionada para projeto Croqui, DaniBrito, 2009

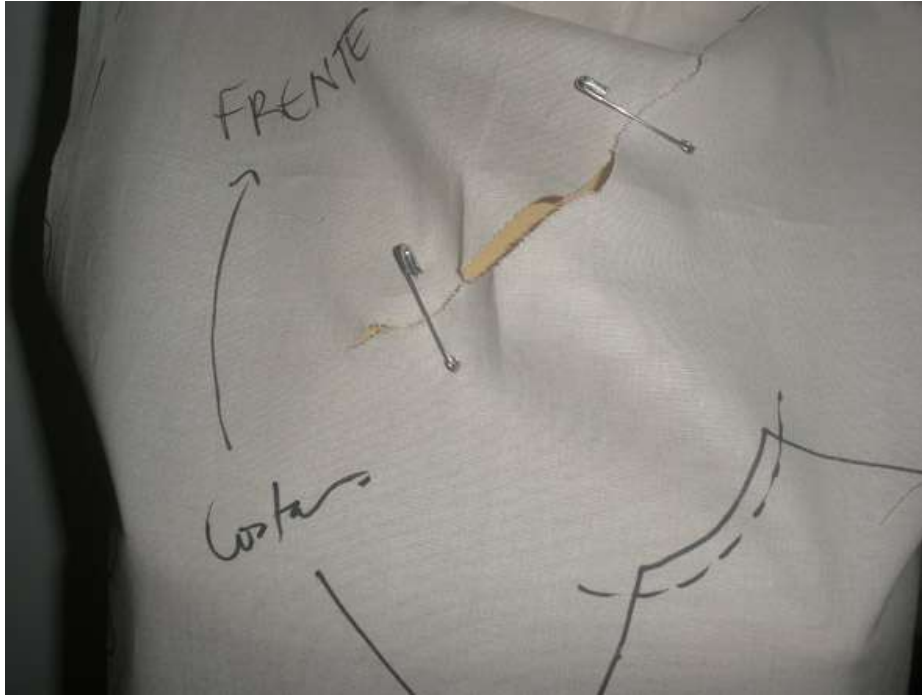


Fig. 25 – Detalhe de peça confeccionada para projeto Croqui, DaniBrito, 2009

Considerações Finais

A questão da moda como foco de estudo tem se revelado cada vez mais ampla e assim divide-se em vários segmentos de trabalho e estudo. A questão do desenho de moda tratada nessa pesquisa foi abordada devido a uma maior proximidade com o assunto e pela existência de experiências reais com o desenho. A busca por informações disponíveis em livros sobre o assunto e um apanhado geral de informações possíveis foi de fundamental importância devido a essa área não ser comum a todos.

Enfim, espera-se que haja uma contribuição para que o desenho de moda seja respeitado como profissão e como arte, aprimorando-se com os avanços da tecnologia. E que ele se torne mais uma fonte de pesquisa possibilitando o desenvolvimento de novos projetos ou o progresso do mesmo proposto nesse trabalho, o “Projeto Croqui”.

REFERÊNCIAS

- WARHOL, Andy. **Fashion Andy Warhol**. London: Thames & Hudson, 2004
- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e Percepção Visual: uma Psicologia da Visão Criadora**. Nova Versão Livraria Pioneira Editora. São Paulo, 1989
- CASTILHO, Kathia. **A moda do corpo, o corpo da moda**. São Paulo: Editora Esfera, 2002
- _____. **Moda e Linguagem**. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2004
- DERDYK, Edith. **Formas de Pensar o Desenho**. São Paulo: Scipione, 1989
- JONES, Sue Jenkyn **Fashion Design**. São Paulo: Cosac Naif, 2005
- Fashion Theory: A Revista da Moda, Corpo e Cultura**. Edição Brasileira, São Paulo, Ed. Anhembi Morumbi, volume 1, n. 1., 2.,3., e 4., 2002
- HIDALGO, Martha R. **Jovenes Diseñadores**. Barcelona: Editora Evergreen, 2007
- MORRIS, Bethan. **Fashion Ilustrator**. São Paulo: Cosac Naif, 2007
- SORGER, Richard. **Princípios básicos del diseño de moda**. México: Editora Gustavo Gili, SL, 2007
- VILLAÇA, Nízia **A Edição do Corpo; tecnociência, artes e moda**. Barueri Estação das Letras Editora, 2007

Sites:

<http://blogdoarteweb.blogspot.com/2008/09/poitica-e-arte-contemporanea.html>

<http://apuracreacion.wordpress.com/tag/arturo-elena/>

<http://modapraler.blogspot.com/2006/08/ilustrao.html>

<http://www.oficinadeestilo.com.br/blog/o-figurino-como-espelho-magico/>

<http://www2.uol.com.br/modaalmanaque/glossario/saias.htm>