



## FUNÇÃO COMUNICATIVA DO ESBOÇO DE MODA COMO TRADUTOR DE SIGNIFICADOS

*The communicative function of the sketch as a translator of meanings*

Machado, Luciene; Me; Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS;  
luka\_mac@hotmail.com<sup>1</sup>

**Resumo:** Diversas são as formas como cada indivíduo compreende o que está implícito ou explícito nas linhas e cores que compõem a imagem do esboço, cuja função comunicativa é capaz de expressar significados e conceitos de projeto de design. Neste sentido, quais seriam os possíveis significados atribuídos a um mesmo esboço por indivíduos de campos de formação divergentes? A partir desta questão, o artigo propõe um estudo teórico-aplicado sobre a função comunicativa de um esboço como tradutor de significados.

**Palavras Chave:** Esboço de moda; função comunicativa; significados.

**Abstract:** There are several ways in which each person understands what is implicit or explicit in lines and colors that make up a design sketch image which its communicative function is able to express meanings and design concepts. In this sense, what are the possible meanings for the same sketch by individuals from divergent fields? From this question, this paper proposes a theoretical practical study about the communicative function of a sketch as a translator of meanings.

**Keywords:** Fashion sketch; communicative function; meaning.

### Introdução

No campo do design, o processo de projeto fundamenta-se em atividades que envolvem formas de representação. Segundo Flusser (2007), a forma de representar um conceito pode se tornar uma inferência, onde a representação é aquilo que substitui aquilo que realmente é; e o papel do designer é traduzir as necessidades em representações úteis às pessoas, sendo ele um tradutor qualificado de conceitos. Representar pode significar traduzir em símbolos os objetos, dependendo de uma

---

<sup>1</sup> Doutoranda em Design (UFRGS-RS); Mestre em Design Estratégico (UNISINOS-RS); Especialista em Moda (ESAMC-SP); Bacharel em Arquitetura e Urbanismo (UNISANTOS-SP); Técnica em Moda e Estilo (SENAC-SP); Pesquisadora (Design e Moda); Designer; Coach (SENAC-RS); Professora Assistente: graduação Design de Moda; e pós-graduação Moda, Mídia e Mercado (FSPOA- SENAC-RS).



linguagem que seja um sistema que faça sentido. Neste sentido, o esboço pode ser considerado como um dos instrumentos de representação do pensamento visual do designer, o qual compartilha o esforço de imitação interiorizada do real, durante o processo de criação dos profissionais do campo do design. A atividade projetual implica na solução de problemas e na representação gráfica desta solução, viabilizada por meio do esboço.

O esboço também constitui uma das ferramentas de representação utilizadas pelo design estratégico para comunicar o sentido do conceito de projeto e para fazer ver as ideias do designer. O design estratégico apresenta novas formas de pensar o processo de projeto por meio de um sistema aberto que combina design e estratégia, ampliando a prática do design, tendo como resultado a criação de um sistema produto-serviço. Sendo multidisciplinar, utiliza ferramentas de outras áreas de atuação, a fim de constituir uma abordagem holística do conceito de projeto. Através da aplicação de uma nova metodologia projetual, o metaprojeto (etapa de pesquisa e lançamento de conceitos anterior à etapa de projeto), o design estratégico amplia suas potencialidades e possibilidades de solução para resolver um mesmo problema de design, propondo o lançamento de *concepts* antes de partir para o projeto em si. *Concept* é a capacidade de *fazer ver*, visualizar um conceito de projeto com o auxílio do uso de representações imagéticas, dentre elas o esboço, além de palavras, a fim de verificar a validade deste conceito. A ideia de *concept*, para Zurlo (2010), alimenta-se de um conjunto de capacidades funcionais e específicas do design no agir estratégico ao que se refere a fazer coisas que tenham importância visual e perceptiva, capazes de comunicar sentido, como, a capacidade de *ver*, *prever* e *fazer ver*. A capacidade de *fazer ver* concretiza o conceito do projeto e torna possível a visualização e materialização das ideias através de diversas modalidades de representação, onde uma delas pode ser o esboço.

A ideia de pensar de forma estratégica, pode ser também utilizada nas demais sub áreas do Design, dentre elas no Design de Moda, onde ambas empregam o esboço como forma de *fazer ver* as ideias e materializar o pensamento visual. Deste modo, o



conceito de representação está relacionado com a capacidade de *fazer ver*, o qual é materializado por meio do esboço, que apresenta uma função comunicativa de expressar os significados dos conceitos de projeto pensados pelo designer. Entretanto, nem todas as pessoas interpretam o esboço da mesma forma. Diversas são as maneiras como cada pessoa compreende o que está implícito ou explícito nas linhas e cores que compõem um esboço, as quais foram constituídas e articuladas para expressar significados.

Diante disso, há um questionamento a respeito de quais seriam os possíveis significados atribuídos a um mesmo esboço por indivíduos de campos de formação divergentes. A partir desta questão, o artigo propõe um estudo teórico-aplicado sobre a função comunicativa de um esboço como tradutor de significados. O objetivo do artigo é analisar os discursos dos entrevistados e suas atribuições de significado a um mesmo esboço apresentado, e estabelecer uma relação entre as entrevistas, o esboço e a aplicação da fundamentação teórica, a fim de refletir sobre a função comunicativa de um esboço como tradutor de significados. O método utilizado foi uma pesquisa de natureza exploratória com entrevistas em profundidade e uma revisão teórica sobre os conceitos de percepção, interpretação, significado, códigos, linhas e cores. Para este estudo utilizou-se os autores Frascara (2004) e Flusser (2007) como referências principais, e a contribuição de outros autores como complemento: Bourdieu (1998), McLuhan (2007) e Krippendorff (2003). Como parâmetro de análise da imagem do esboço apresentado, tem-se os conceitos de percepção, interpretação e significado de Frascara (2004), e códigos, linhas, cores e significação de Flusser (2007). Espera-se como resultado que os entrevistados atribuam os mesmos significados e identifiquem o tema da coleção (Copacabana e o mar) proposto pelo esboço a ser analisado. O estudo tem início com uma breve conceituação de esboço. Em seguida, descreve o método e a análise dos resultados da pesquisa exploratória. Na seqüência, apresenta uma discussão relacionando os discursos das entrevistas com a fundamentação teórica e o esboço.

## O esboço



No campo do design, o esboço, engloba um desenho preparatório realizado à mão livre, podendo ou não chegar a um desenho finalizado, permitindo modificações necessárias durante o processo de projeto, a fim de gerar novas e infinitas possibilidades de solução para um mesmo problema de design. Também está associado a toda ideia vaga e pouco concreta de algo, servindo de guia para o desenvolvimento de um projeto, devendo evoluir e preencher uma série de etapas até se converter em uma obra completa. Como menciona Goldschmidt (1994), consiste na transferência gráfica das ideias iniciais para o papel de forma rápida e com traços simples, sem precisão e sem preocupação de acabamento e detalhamento, para materializar o pensamento visual de forma gráfica e explicitar conceitos. Os esboços oferecem uma visão de conjunto, incorporando todas as decisões e progressos realizados até certo momento. Goldschmidt (1991) afirma que o esboço serve como uma extensão da imagem, referindo-se ao mesmo como uma imagem interativa. Esta caracterização implica em um ciclo de retorno entre dois tipos de representação pictórica: representação interna da imagem e representação externa no papel.

Além de materializar o pensamento visual, o esboço possui uma linguagem própria composta por códigos que permitem explicitar conceitos e estabelecer relações de significado. Deste modo, o esboço em construção inclui algumas propriedades autônomas, como um sistema de símbolos que resultam da relação entre elementos, como, pontos, linhas e cores, para formar códigos próprios. Estes códigos estabelecem uma forma de comunicação das ideias do designer. Ao se fazer a leitura de um esboço, é necessário percebê-lo como um conjunto destes elementos que detêm significados distintos para que se possa decifrar seu código e os conceitos de projeto nele inseridos.

### **Método e análise**

Por meio de um estudo teórico-aplicado, com o objetivo de refletir sobre a função comunicativa de um esboço como tradutor de significados, o método utilizado baseou-se em uma pesquisa exploratória com entrevistas em profundidade. Após a realização



das entrevistas, analisaram-se os discursos dos entrevistados e suas atribuições de significado ao esboço. A seguir, estabeleceu-se uma relação entre os discursos, o esboço e a aplicação da fundamentação teórica. O objeto de estudo é um esboço de moda com três croquis da coleção “*Copacabana, princesinha do mar*” (que contém 38 looks, 48 peças), que integra um caderno de esboços, realizado pela autora (Figura 1), apresentado em folha A3 aos participantes entrevistados.

Figura 1: Objeto de estudo: esboço de moda da autora utilizado nas entrevistas em profundidade.



Fonte: Autora.

O esboço retrata o calçadão da praia de Copacabana, o canteiro central da Avenida Atlântica e o mar do Rio de Janeiro (Figura 1). Os códigos expressos no esboço, organizados por meio de símbolos atribuem significados referentes ao tema da coleção. As linhas, formas e cores pertencentes a este sistema de símbolos comunicam os conceitos do projeto. Neste sentido, o uso de superfícies geométricas e orgânicas, das linhas curvas dos recortes das peças, bem como das cores branco e preto carregam o significado do calçadão de Copacabana. As tonalidades de azul, as formas soltas e fluídas e a sobreposição de saias, significam o mar e o quebrar das ondas que se



sobrepõem em camadas transparentes. Além de materializar os primeiros conceitos sobre o tema Copacabana representado pelo esboço, o conceito da coleção também é comunicar a ideia de status, luxo, glamour, sensações de tranquilidade, liberdade, praia e mar. Como o esboço apresentada a mesma linguagem quanto às formas, linhas e cores, o resultado esperado é que os participantes identifiquem o tema da coleção e percebam as linhas curvas e as cores preto e branco como uma referência ao calçadão de Copacabana e as formas orgânicas dos tons de azul como representantes do mar e das ondas. Se isso se verificar, pode-se afirmar que a função comunicativa do esboço como tradutor de significados conseguirá transmitir a mesma mensagem a todos.

O parâmetro de análise para a discussão dos resultados das entrevistas e para o esboço (Figura 1) é utilizar como suporte e aplicar os princípios de percepção, interpretação e significado segundo Frascara (2004) e de linhas, cores, códigos e significação de Flusser (2007). As entrevistas em profundidade foram realizadas individualmente, sendo compostas por duas questões qualitativas e abertas, na qual foi pedido aos participantes que livremente expressassem o que viam no esboço, no que se refere a linhas, cores, formas, significados, a fim de possibilitar que cada um descrevesse as mensagens que o esboço transmite. A referida pergunta era: *“Fale sobre o que vê nesta folha em relação a linhas, cores, formas. Pense na significação que a figura traz para você, quanto à mensagem que pode transmitir”*. Primeiramente, foi apresentado o esboço da referida coleção (Figura 1) e em seguida foi feito o questionamento comum a todos separadamente.

Foram entrevistados cinco participantes de diferentes áreas de formação: publicidade, tecnologia da informação, música e administração, design gráfico e design. Optou-se por não entrevistar participantes da área de moda, por já estarem habituados aos conceitos de projeto para uma coleção.

## Resultados



Através da Tabela 1, pode-se visualizar a análise das atribuições de significado dadas ao esboço pelos entrevistados.

Tabela 1: Significados atribuídos ao esboço da Figura 1.

Entrevistados / Área de formação	Percepção de que a imagem é um esboço	Significados atribuídos às superfícies azuis	Significados atribuídos às superfícies preto e branco	Linhas e formas	Significados atribuídos ao esboço
<b>A</b> (Publicidade)	sim	- mar - superfície líquida e transparente	- caminho - ondas - caranguejo - seres marinhos	- sinuosas - repetição - continuidade	- tranqüilidade - simplicidade
<b>B</b> (Tecnologia da Informação)	sim	- praia - mar de Copacabana - superfícies líquidas	- calçadão de Copacabana	- curvas - sinuosas	- vestidos de festa - tranqüilidade - paz - estabilidade - Ano Novo na praia
<b>C</b> (Música e Administração)	não	- águas	- noite/dia - certo/errado - alto/baixo	- curvas - movimento	- mistério - serenidade - luxo/glamour - modernidade - algo caro
<b>D</b> (Design Gráfico)	não	- superfícies com água - lagoas	- rabo de gato - dunas de areia - coca-cola	- orgânicas - sinuosas - curvas	- calma - tranqüilidade
<b>E</b> (Design)	sim	- água - mar	- caminho - calçada	- linhas curvas e finas	- festa - classe A - sensualidade - poder feminino - consumo - alto poder aquisitivo

Fonte: Autora.

Na Tabela 1, pode-se notar que três participantes perceberam que o desenho é um esboço. Todos os entrevistados atribuíram significados de superfícies líquidas e águas aos tons de azul. Quanto às superfícies preto e branco, as significações foram distintas para cada um. Todos perceberam e identificaram as linhas e formas como curvas e sinuosas. Os significados atribuídos ao esboço como um todo foram diversos e heterogêneos, devido aos entrevistados pertencerem a campos de formação distintos.



Apenas um dos entrevistados percebeu e identificou o tema proposto da coleção representada no esboço: calçadão de Copacabana e o mar.

### Discussão

Pode-se dizer que o esboço é um meio de comunicação das ideias do designer para transmitir significados. Para Frascara (2004) a composição visual é uma ferramenta e forma de organizar o evento comunicacional, ou seja, uma função comunicativa. Este evento comunicacional acontece ao longo do tempo, não só no espaço, e é carregado por complexos elementos humanos relacionados à linguagem, experiência, idade, conhecimento, educação, estilo de memória, preferências, expectativas, desejos, e dimensões intelectuais, sociais, culturais e emocionais. Deste modo, é possível considerar a composição visual do esboço analisado neste artigo como um meio de comunicar significados, o qual sua imagem reúne elementos plásticos que se relacionam, como cores, formas, composição, texturas, os quais produzem um efeito de sentido para quem os interpreta.

Complementando esta ideia, a comunicação entendida por Flusser (2007) é um processo artificial que utiliza descobertas, ferramentas e símbolos organizados em códigos, onde um homem se comunica com os outros por meio de artifícios em um processo nem sempre consciente. Sendo que, depois que se aprende um código, ele torna-se natural. As imagens ordenam conceitos e a imagem dos esboços é formada por códigos, onde os designers aprendem os mesmos e utilizam-se deles para comunicar os conceitos de um projeto e dar sentido para outras pessoas para aquilo que está sendo criado. Flusser (2007) define códigos como um sistema de símbolos com o objetivo de possibilitar a comunicação entre os homens, tendo o propósito de dar um sentido ao mundo. E como os símbolos são fenômenos que se substituem, a comunicação é, portanto, uma substituição: ela substitui a vivência daquilo a que se refere.

Neste contexto, conforme a concepção de códigos e símbolos mencionada pode-se dizer que o esboço (Figura 1) comporta códigos, os quais são formados por um



sistema de símbolos, como: pontos, tipos de linhas, formas, superfícies e cores. E estes símbolos, substituem o artefato (que é a roupa) que está sendo representado no papel através do esboço. Deste modo, o esboço tem uma função representativa, pois está sempre no lugar de outra coisa a fim de produzir sentidos e interpretações através da materialização de ideias, e uma função comunicativa, ao proporcionar a comunicação entre o designer e seu projeto, e entre o designer e as outras pessoas. Sendo que, se tais códigos são conhecidos, possibilitam uma melhor interpretação da mensagem contida no esboço pelos interpretantes. Todavia, se os códigos não forem conhecidos, pode haver um ruído de comunicação, onde os interpretantes podem não ser capazes de decodificar a mensagem transmitida pelo esboço, ou interpretá-la de forma não condizente com a ideia do designer.

O processo midiático na comunicação visual do esboço pode ser identificado por meio dos significados atribuídos através da percepção e interpretação de cada entrevistado ao analisar o esboço proposto. No que se refere a percepção e significado, Frascara (2004) afirma que a imagem deve ser visualmente forte o suficiente para emergir claramente de seu contexto. Isto é feito por meio de elementos de forma e conteúdo, onde o conteúdo tem que ser relevante para o interesse do espectador. Neste sentido, significação e relevância são os principais determinantes para chamar atenção, onde se faz uma selecção dos estímulos circundantes, processando apenas uma pequena quantidade das informações presentes no meio ambiente (Frascara, 2004).

Neste contexto, o esboço (Figura 1) foi capaz de comunicar o conteúdo de sua mensagem através de seus elementos mais imediatamente visíveis, como as linhas, cores e formas, que segundo a percepção de cada entrevistado, carregam um significado distinto. Tomando a concepção de Frascara (2004) de que não é possível melhorar ou piorar a qualidade estética uma mensagem sem alterar o seu significado, se a qualidade estética do esboço apresentado fosse melhorada através de um desenho finalizado, talvez seu significado também fosse alterado, sendo seu tema melhor decodificado. Sendo assim, a estética é uma importante preocupação no design, pois cria atração ou



rejeição à primeira vista, comunica a mensagem, afeta o tempo perceptivo um espectador dedica a um projeto, afeta a memorização da mensagem, afeta a vida ativa do design e a qualidade do ambiente. Toda percepção envolve uma busca de sentido (Frascara, 2004), e é neste sentido que se tem uma função comunicativa do esboço (Figura 1) como tradutor de significados. A percepção em geral e a percepção visual em particular, foram desenvolvidas para nos ajudar a entender os elementos que nos cercam, para interpretar o dados fornecidos pelos sentidos, de modo a construir significado.

No esboço (Figura 1), pode-se notar que os entrevistados buscaram atribuir sentido e construíram significados distintos para as linhas, forma e cores, por meio de sua percepção e interpretação. Isto demonstra a importância dos designers na organização dos elementos de linhas e cores, que serão percebidas e interpretadas pelas pessoas, para além das questões puramente estéticas, acrescentando a questão do significado, onde a forma está diretamente ligada ao conteúdo que se quer transmitir. Segundo Frascara (2004), além de atrair a atenção do interpretante, o designer deve ser capaz de abordar a questão da clareza da forma e conteúdo, para a percepção e compreensão dos mesmos. Isto parece que não foi atingido no esboço analisado, pois não houve clareza suficiente nas formas para que os entrevistados conseguissem decodificar seu conteúdo, por se tratar de um esboço não detalhado. Segundo Frascara (2004), a seleção dos componentes de uma mensagem determina o conteúdo semântico da mensagem, onde cada elemento visual transmite significando. A organização dos componentes pode reforçar o sentido da mensagem, onde tal organização está centrada nas formas em que os componentes podem ser apresentados de modo a facilitar o processamento e compreensão a mensagem pelo público. Neste sentido o conjunto de esboços apresentado mostrou uma padronização quanto as formas, linhas e cores, onde a organização visual da mensagem do esboço foi apropriada para o seu conteúdo (Copacabana e o mar).



Esperava-se, assim, que os entrevistados tivessem a mesma resposta quanto a mensagem passada pelo esboço: que as linhas curvas e cores preto e branco faziam referência ao calçadão de Copacabana do Rio de Janeiro, e que as formas orgânicas dos tons de azul remetem ao mar e ondas. Entretanto, outros diversos significados foram atribuídos a mensagem da imagem do esboço, onde apenas um dos entrevistados conseguiu decifrar o tema proposto. Segundo Frascara (2004) a organização visual serve para estabelecer relações claras de inclusão, importância, conexão e dependência, e para guiar a percepção de uma mensagem, ajudando o espectador no processo de construção de significado. No esboço da figura 1, notou-se que a organização visual dos elementos não ficou muito explícita para que os entrevistados entendessem o conteúdo da mensagem esperado, apesar de estar explícita para a designer que o criou. Talvez este fato se deu pelos entrevistados não pertencerem ao campo da moda, onde o universo “Copacabana” não fazia parte de seu repertório, sendo este, um tema muito utilizado como inspiração para as coleções de moda.

O designer projeta situações de comunicação, onde os objetos visuais comunicam mensagens específicas e para atrair e manter a atenção de quem as interpreta, utiliza-se de formas e conteúdo. A qualidade estética e a força visual são dimensões que devem apoiar a função comunicacional, onde olhamos para entender e não para ver, segundo Frascara (2004). Neste sentido, os símbolos afirmam-se como instrumentos de integração social, tornando possível a reprodução da ordem estabelecida. Segundo Bourdieu (1998), o poder simbólico em que as ideias repousam implícitas, nem sempre visível aos olhos, estabelece uma relação entre os agentes e entre estes e os objetos que os cercam, levando a uma relação de sentido

O esboço analisado neste artigo é uma forma de representação passível de comunicação visual, na qual foram utilizados códigos e símbolos para expressar e materializar o pensamento visual. Sob este aspecto, o poder simbólico da mensagem implícita no esboço fez com que os participantes da pesquisa apresentassem percepções divergentes, e conseqüentemente atribuíssem significados heterogêneos para o mesmo



esboço (Figura 1) devido a possuírem *habitus* distintos, decorrentes de seus campos de formação. Deste modo, o conceito de *habitus* e *campo* de Bourdieu (1998) podem ser notados na análise dos participantes. Sendo que o *habitus*, segundo o autor, funciona como um esquema de ação inconsciente, de percepção, de reflexão, de comportamento, maneiras de ver e classificar, operando distinções, sendo um produto do aprendizado que se torna inconsciente e que se traduz em habilidade aparentemente natural. Diante disso, os participantes possuíam conhecimentos sistematizados e capacidades adequadas ao desempenho de funções e práticas referentes ao seu *habitus* decorrente de seu *campo* (marketing, design, publicidade, música, tecnologia da informação).

Mesmo com a atribuição de significados distintos provenientes do *habitus*, podem-se notar algumas semelhanças nas análises dos participantes, quanto à percepção das linhas e formas serem curvas e expressarem movimento, e quanto ao uso da cor azul, a qual foi atribuída o significado relativo à água, como, mar, lagoa. Alguns participantes expressaram que o poder simbólico do conjunto dos esboços estava relacionado a status, poder feminino, consumo, luxo, e outros que estava relacionado à sensação de tranquilidade, momento de paz, estabilidade. Sobre a forma de comunicação do esboço analisado, tomando-se como referência a concepção de meio frio e de meios como tradutores de McLuhan (2007), nota-se que o esboço, por se tratar de um meio frio, o qual é incompleto, proporcionou envolvimento em profundidade e expressão integral dos participantes da pesquisa. Estes tiveram que, de certa forma, completar a mensagem comunicada pelo esboço em sua imagem mental, a fim de atribuir-lhe alguma significação.

Ao pensar nos meios como tradutores, McLuhan (2007) argumenta que as tecnologias são meios de traduzir uma espécie de conhecimento para outra tecnologia e a tradução é entendida como um desvendamento de formas do conhecimento. Fazendo uma analogia a este pensamento, o esboço de moda analisado pode ser pensado como um meio tradutor, o qual foi capaz de transmitir e materializar algumas ideias do conceito de projeto aos participantes, no que se refere à água, mar e praia. Corroborando



com o conceito de meio frio de McLuhan (2007), Frascara (2004) argumenta que toda mensagem é incompleta enquanto apenas gráfica, até que ela seja interpretada e não apenas recebida. É o que foi notado nas entrevistas, nas quais os participantes interpretaram sob diversos pontos de vista a mensagem expressa pelo esboço. Ou seja, o esboço por si só, enquanto representação gráfica de algo não significava, e sim, precisava de interpretantes com uma *“memória estética e o contexto atuando na lembrança”*, para que a mensagem pudesse ser completa, mesmo que sob divergentes interpretações. Neste sentido, reforçando a ideia de Frascara (2004), a qual *“mensagens visuais podem ser fortes, pois é seu meio que as dá força”*, o meio escolhido para representar a mensagem visual é o esboço e tem maior força para construir significados e permitir livre imaginação aos entrevistados, pelo fato de se tratar de um meio frio e ser incompleto. Deste modo, necessita que as pessoas completem a mensagem por ele transmitida e atribuam significados, proporcionando, assim, um maior envolvimento dos entrevistados.

No âmbito do significado e comunicação, três dos participantes perceberam que se tratava de um esboço e não de um desenho finalizado, tomando a conceituação de esboço de Goldschmidt (1994), onde algumas características mencionadas pela autora foram relatadas nas entrevistas, como: um rascunho de algo, simplicidade nos traços, ausência de detalhes, elementos e colagens provisórias, a forma com que os elementos estão pintados demonstra velocidade, comunica ideias iniciais de algo a ser desenvolvido posteriormente. Ainda no contexto de significação, para Krippendorff (2003) o significado é o nosso esforço lingüístico para a sensação de ver algo a partir de duas ou mais perspectivas: uma óbvia, aparentemente dada e muitas vezes sensorialmente presente, e outra menos óbvia, esperada ou temida, levando a fenômenos inusitados, sempre em relação a um contexto, mas em especial no contexto de outros. O referido autor afirma que as coisas não têm um significado intrínseco, sendo que este é dado pelas pessoas as quais usam os artefatos, onde existem duas referências fixas: o narrador e o objeto descrito. O narrador interpreta o objeto narrado além de suas



características físicas, imagina fatos e histórias, é a percepção do narrador sobre o objeto. Esta foi a proposta deste artigo, no qual os participantes interpretassem o esboço apresentado e lhe atribuísem sentido, significados, através de seus imaginários ao perceberem as formas e linhas desenhadas, isto é, narradores que interpretaram um dado objeto além de seus atributos gráficos, conferindo-lhe significado, conteúdo, uma história, um tema. Krippendorff (2003) ainda completa que as coisas sem história podem existir, mas não possuem sentido, uso, usuários e não têm relevância no dia a dia. É o que é pensado ao se realizar uma coleção: seu tema. Através deste tema, conta-se uma narrativa imagina-se uma história, para que o projeto representado por meio de esboços tenha vida própria e possa significar algo além de simples peças de vestuário.

Fazendo uma aproximação com o conceito de comunicação de Flusser (2007), o esboço (Figura 1) é também um processo de comunicação artificial, pois se utiliza de artifícios, ferramentas e instrumentos (lápiz, canetas e papel) em símbolos organizados em códigos, como, os tipos de linhas, cores e formas. O designer, então, comunica suas ideias através dos códigos implícitos ou explícitos no seu esboço, os quais são naturais a ele, pois já foram aprendidos. Outra forma de comunicação para Flusser (2007) faz-se por meio das linhas e superfícies. Tendo como referência tal conceito, o esboço apresentado é a representação de uma coleção, a qual se deseja confeccionar, como uma imagem estática. Representa o objeto tridimensional (a indumentária) de forma bidimensional (a imagem no papel). Tomando o conceito de linhas de Flusser (2007), as quais são um discurso de pontos, onde cada ponto é um símbolo de algo que existe fora do mundo, assim como, as linhas curvas que compõe o esboço da figura 1, as quais representam o calçadão de Copacabana, e foram interpretadas de diferentes maneiras. Analisando estas linhas como elemento simbólico, pode-se notar que os entrevistados ao atribuírem significados para o esboço, criavam narrativas distintas por meio do movimento, das formas, da direção e da composição de tais linhas. Bem como, as superfícies representadas no esboço permitiam que entrevistados fizessem associações em relação ao que os faziam lembrar, utilizando sua imaginação. As superfícies, para



Flusser (2007), representam o mundo como imagens estáticas (pinturas) e imagens em movimento (filmes). O referido autor afirma que há uma diferença entre ler linhas escritas e ler uma pintura, onde no texto é necessário segui-lo para captar sua mensagem, lê-se uma estrutura imposta; enquanto na pintura pode-se aprender a mensagem primeiro e depois tentar decompô-la. Este conceito da leitura de uma pintura pode ser transportado para a leitura do esboço (Figura 1), na qual os entrevistados tiveram liberdade de movimentar os olhos dentro de uma estrutura que é proposta, percorrendo as linhas, sem ter um direcionamento, seguindo os caminhos sugeridos pela própria composição dos elementos da imagem.

Deste modo, o esboço analisado pode ser lido como se fosse uma série de linhas em movimento que levam a formar uma superfície para expressar um significado. O esboço não necessitou da escrita para comunicar significados, ser lido, decodificado e explicitar o que estava desenhado, pois isto se deu por meio dos códigos, onde não foi difícil aos participantes expressarem significados implícitos no referido esboço, de acordo com suas percepções e *habitus*. Flusser (2007) também argumenta que símbolos são coisas que têm sido designadas como representativas de outras. Estas coisas que os símbolos representam são o seu significado, onde as linhas concebem os fatos que significam, e as superfícies imaginam os fatos que significam. Neste sentido, segundo os fundamentos de linhas e superfícies, os entrevistados conseguiram perceber que havia uma continuidade e movimento nas linhas sinuosas, com interpretações distintas, como: ondas, coca-cola, rabo de gato, seres marinhos, mar. E como as superfícies imaginam os fatos que significam, diversos fatos puderam ser imaginados em diferentes contextos e sensações, retratados pelos participantes, como: ano novo, lugar de praia e mar, tranquilidade, festa, fundo do mar.

Neste contexto, o imaginário não é palpável e pode ser inserido no conceito de “não-coisa”, pois não está presente em uma atmosfera material, não pode ser tocado, mas sim imaginado e idealizado, segundo Flusser (2007). Tomando-se este pensamento como referência, pode-se afirmar que o esboço (Figura 1) é uma das formas de



representação entre o jogo simbólico e a imagem mental, que tenta fazer um esforço para imitar tal imagem mental (do vestuário), a fim de materializá-la por meio da representação gráfica (o esboço). Ou seja, a “não-coisa”, que é o pensamento visual e o imaginário do designer, pode ser materializada na “coisa”, que é o esboço.

No que se refere às cores, de acordo com Flusser (2007), são o modo como as superfícies aparecem para nós e é um aspecto do mundo codificado em que vivemos, onde somos envolvidos por cores dotadas de significados e programados por cores. Quando mensagens chegam a cores, significa que as superfícies tornam-se importantes portadoras de mensagens e transformam-se em meios também importantes, como, paredes, telas, superfícies de papel, plástico, vidro. Deste modo, como somos programados por cores, as identificadas no esboço (Figura 1) remeteram a significados pelas observações dos participantes, onde as mensagens interpretadas foram: para alguns as cores branco e preto significaram um antagonismo, expressando mensagens como, certo/errado, alto/baixo e dia/noite; e remetiam a superfícies duras, estáveis e concretas, opacas, representadas por tecidos mais pesados e não transparentes. E os tons de azul em geral, remetiam a superfícies transparentes, líquidas, relacionadas à água, como, mar, lagoa, ondas, transmitindo uma sensação de tranquilidade e paz; podendo ser representadas por tecidos transparentes. Fazendo uma referência à imagem bidimensional do cinema e a tridimensional do teatro (Flusser, 2007), pode-se relacionar a função de representação do esboço analisado, onde o mesmo é uma representação bidimensional de um objeto tridimensional (vestuário a ser confeccionado). Assim como para Flusser (2007) o cinema representa o mundo das coisas por meio da projeção das coisas, pode-se dizer que o esboço também representa o mundo das coisas por meio da representação destas coisas.

A capacidade do designer de imaginar ao criar um esboço, pode ser uma forma de exteriorizar conceitos e liberta-se dos mesmos, onde se cria um mundo de imagens que fazem a mediação entre o designer e o mundo dos fatos. Flusser (2007) afirma que ao pensar por meio de conceitos, o homem tornou-se um sujeito de um mundo



objetivado de fatos e de imagens. Mediante a imaginação, ele começa a objetivar seus conceitos e conseqüentemente a libertar-se deles. Deste modo, a possibilidade do pensamento imagético ser bem sucedido é incorporar o conceitual e isso levará a vários tipos de comunicação. O que ocorre no esboço apresentado, o qual incorpora um pensamento conceitual ao representá-lo de forma imagética por meio de códigos, linhas e cores, a fim de expressar as características e conceitos do tema da coleção. Segundo Flusser (2007), deveríamos tentar entender melhor o papel que as superfícies representam em nossa vida. Isto ficou explicitado através das entrevistas, nas quais os participantes descreveram os estímulos que as superfícies implícitas no esboço traziam-lhes de modo sensorial. Assim como o processo de leitura de superfície é realizado de forma livre (Flusser, 2007) os esboços também foram lidos livremente, sem seguir regras de construção, sendo direcionados pelo caminhar espontâneo da imaginação de cada entrevistado.

### **Considerações finais**

Por meio de um estudo teórico-aplicado, o artigo buscou refletir sobre a função comunicativa de um esboço de moda como tradutor de significados através das atribuições de sentido dadas pelos entrevistados, estabelecendo uma relação com a aplicação teórica. Frente ao exposto, percebeu-se que o esboço, uma das ferramentas de representação utilizadas pelo design estratégico para fazer ver e materializar as ideias do designer, possui algumas propriedades autônomas, como um sistema de símbolos que resultam da relação entre elementos, como, pontos, linhas, cores e formas, para formar códigos próprios, os quais permitem explicitar as ideias e estabelecer relações significativas. Estes códigos estabelecem uma forma de comunicação das ideias do designer, fazendo com que o esboço tenha uma função comunicativa como tradutor de significados. O esboço apresentado neste artigo tem o potencial de ser um substituto do objeto (roupa) que representa e um portador de significados que comporta determinados valores simbólicos a serem decodificados, na medida em que representa uma roupa em



uma folha de papel, no lugar de uma vestimenta real. Assim, tem-se de um lado o objeto representado (a roupa) e de outro sua representação registrada na superfície do papel (o esboço). Estas representações materiais são exteriorizações da imagem mental do designer, traduzidas por meio de linhas, formas e cores para transmitir uma mensagem.

O resultado esperado era que os participantes identificassem o tema da coleção, e percebessem as linhas curvas e as cores preto e branco como uma referência ao calçadão de Copacabana e as formas orgânicas dos tons de azul como representantes do mar e das ondas. Entretanto, ao percorrer com os olhos a imagem do esboço, os entrevistados estabeleceram relações com as linhas, formas e cores, as quais por meio da percepção e imaginação atribuíram a elas significados distintos do projeto original proposto pela designer. A maioria dos participantes não conseguiu identificar o tema e as significações originais no esboço. Apenas um deles fez referência a praia de Copacabana e o mar do Rio de Janeiro, conseguindo decifrar o tema proposto.

A partir disso, concluiu-se que o esboço é uma mensagem, pois tem um emissor (o designer) e procura por um receptor (os interpretantes deste esboço) para que algum significado lhe seja atribuído. Pode comunicar e/ou traduzir conceitos, entretanto nem sempre os esboços explicitam o que o designer pensou aos olhos de outros interpretantes. Foi possível constatar que um mesmo esboço analisado pode comunicar significados distintos através de suas linhas, formas e cores, de acordo com o *habitus* e campo de formação de cada interpretante entrevistado. O fato dos *habitus* e campos serem divergentes e proporcionarem diferentes atribuições de significado, mostraram que as imagens tem movimento, não existindo uma interpretação estática para o mesmo esboço apresentado. Isto pode ser uma forma de fazer os designers tomarem maior consciência sobre como representar os significados que desejam transmitir ao seu projeto ou objeto criado, se de forma mais explícita ou não, para evitar interpretações distantes do conceito de seu projeto. Os designers possuem a função de produtores significados e tendo tal poder podem manipular as informações e causar as mais



diversas influências na sociedade em que estão inseridos. Neste caso, o esboço estudado não remeteu seu significado, no sentido de decodificar o tema proposto, explicitamente para o visível e tomou o imaginário dos participantes que o analisam.

Notou-se que sem uma descrição do esboço por meio de palavras, os entrevistados não conseguiram relacionar as formas, linhas e cores apresentadas com o tema de Copacabana e o mar, onde sua imaginação e seu *habitus* os levaram a outras significações. Portanto, pode-se afirmar que a função comunicativa do esboço analisado como tradutor de significados conseguiu transmitir mensagens distintas e diversas aos entrevistados, ao invés da mesma mensagem a todos, como se esperava.

### Referências

BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

FLUSSER, V. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FRASCARA, J. **Communication Design: Principles, Methods and Practice**. New York: Allworth Press, 2004.

GOLDSCHMIDT, G. 1991. The dialectics of sketching. **Creativity Research Journal**, 4, p.123-140.

\_\_\_\_\_. On visual design thinking: the vis kids of architecture. **Design Studies**, nº. 15, p.158-174, 1994.

KRIPPENDORFF, K. The dialogical Reality of Meaning. In: **The American Journal of Semiotics**, vol. 19, p.1-4, p.17-34, 2003.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2007.

ZURLO, Francesco. **Design Strategico**. Working Paper, 2010.





**15°** COLÓQUIO  
DE MODA

12ª EDIÇÃO INTERNACIONAL  
14º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES  
6º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

UNISINOS - PORTO ALEGRE  
DE 01 A 04 DE SETEMBRO DE 2019