

Herrera, C. M. (2006). *Comunicación y Educación: Una relación transdisciplinaria*. Disponible en: <http://www.articulos-comundo.blogspot.com/2006/07/comunicacin-y-educacin-una-relacin.html>

Herrera, C. M. (2005). Introducción a la Tesina para el Doctorado en Educación. Universidad de Sevilla España 2005. Disponible en: [http://www.fundacioncomunicologia.org/index\\_mh.htm](http://www.fundacioncomunicologia.org/index_mh.htm)

Schmitt, B. (2002). *Marketing Basado en Experiencias*. España: Editorial Deusto.

Colom J. A. y Nuñez Cubero, L. (2005). *Teorías de la Educación*. España: Síntesis Editorial.

**Abstract:** The Advertising Workshop of the San Martín de Porres University of Lima Peru, decides to bet on the generation of significant experiences to teach and learn advertising. With this method we offer students a more real and transcendent experience; ensuring that the learning processes of this specialty are a current and valid response for our times. After analyzing the background of the USMP Advertising Workshop, the conference sustains the reason for generating significant experiences. It describes the process of generating significant experiences as teaching-learning methodology and sharing of evidence and testimony.

**Keywords:** Methodology - Advertising - Experiences - Workshop - Advertising - Experience.

**Resumo:** O workshop de Publicidade da Universidade San Martín de Porres de Lima Peru, decide apostar pela geração de experiências

significativas para ensinar e aprender publicidade. Com este método oferecemos ao alumnado uma vivência mais real e transcendente; garantindo que os processos de aprendizagem desta especialidade sejam uma resposta atual e válida para nossos tempos. Depois de analisar os antecedentes de workshop de Publicidade da USMP, a conferência sustenta o por que gerar experiências significativas como metodologia de ensina-aprendizagem e se compartilham evidências e testemunhos.

**Palavras chave:** Metodologia - Publicidade - Experiências - Workshop - Publicidade - Experiência.

(\*) **Jaime Pedreros B.** Periodista profesional con 21 años de experiencia dedicados al periodismo especializado en marketing y publicidad. Tiene estudios de especialización en Marketing y Publicidad. Además ha realizado estudios de Postgrado en Periodismo y es candidato a Magíster. Ha trabajado como redactor y editor del Segmento de Marketing y Publicidad en Revistas como *1/2 de Marketing*, *1/2 de Cambio y Medio Empresarial* y en la revista de la Asociación Peruana de Agencias de Publicidad (APAP). En el campo de la consultoría ha desarrollado y dirigido consultorías en Marketing, Publicidad y Comunicación para el Banco de Crédito, Ministerio de Agricultura, la Asociación Mundo Libre y SBL Representaciones. Desde el 2014 es Responsable del Área de Publicidad en la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad San Martín de Porres y además ha sido docente en las más importantes instituciones educativas de su país.

## Memórias traduzidas em Design Gráfico: experiência pedagógica interdisciplinar

Actas de Diseño (2019, diciembre),  
Vol. 29, pp. 96-100. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2014  
Fecha de aceptación: enero 2016  
Versión final: diciembre 2019

Ana Beatriz Pereira de Andrade y Lucy Niemeyer (\*)

**Resumo:** A partir de premissas teóricas acerca do Ensino em Design na contemporaneidade, coloca-se em cena vivências e experiências de prática docente interdisciplinar. A concretude ocorreu entre Fotografia e Oficina Gráfica, disciplinas do Curso de Design no interior do Estado de São Paulo. Optou-se pela temática pautada na memória familiar e pessoal dos alunos como referência para o desenvolvimento projetual com ênfase na importância de referências imagéticas e visuais. Esta proposta didático-pedagógica, e a integração docente, proporcionaram desenvolvimento de processos e produção diversificada, tanto em termos técnicos quanto conceituais. Ao final do semestre foi possível constatar desdobramentos em Ensino e Pesquisa em Design.

**Palavras chave:** Ensino - Design Gráfico - Projeto Interdisciplinar - Memória - Registros Emocionais - Fotografia - Oficina Gráfica.

[Resumos em espanhol e português e currículo em pp. 99-100]

### 1. Introdução: Desafios na prática interdisciplinar contemporânea.

O início do ensino em Design no Brasil seguiu as linhas da Bauhaus e de Ulm. Ao longo dos anos, assumiu identidade própria, verificada pela ampliação do número de cursos em nível de Mestrado e Doutorado.

A Graduação também se adaptou a contemporaneidade, buscando aplicar práticas e modelos pedagógicos diversos. A interdisciplinaridade é uma das vivências que atende a dinâmica deste tempo. Segundo os princípios da anpro-ética, propostos por Edgar Morin em *Os sete saberes necessários à educação do futuro*, pode-se propor

uma educação que religue saberes e ensine a realidade terrena, a compreensão e a ética do gênero humano. Em *Design para um mundo complexo*, o historiador da arte e do Design Rafael Denis, afirma que o Design é fundamental para “construir pontes, forjando relações num mundo esfacelado pela especialização e fragmentação dos saberes”.

O professor emérito e intelectual brasileiro Muniz Sodré, em *Reinventando a Educação*, aponta para a necessidade de redescrever e reinstalar o processo e o pensamento educacional na contemporaneidade. Entende a tecnologia como instrumento para sair da razão lógica e ir para outros tipos de razão, não pensando apenas em técnicas. A imagem, por exemplo, é instrumento para introduzir uma lógica do sentido, e pode ser formativa em uma educação para o sensível. Educação que emociona para o afeto entendido como categoria social. Assim, é possível estabelecer uma outra lógica da estética, considerando a imagem parte deste processo. Acredita em processo de mudança individual a partir do lugar de pertencimento como princípio para a universalização. Ou seja, num pensar considerando as raízes.

Portanto, colocar em cena a identidade, o resgate da memória e a valorização das lembranças construídas ao longo da vida são determinantes mediante as possibilidades de transformação.

Seguindo estas premissas teóricas, dentre outras, as disciplinas de Oficina Gráfica e Fotografia, propuseram um projeto com caráter interdisciplinar. O tema foi *Memórias, Invenção e Criação: histórias familiares e ritos de passagem*. Em Fotografia os estudantes realizaram dois exercícios.

O primeiro, a produção de fotogramas em laboratório analógico. E, o segundo foi o de releitura imagética: produzir uma imagem fotográfica, a partir de uma obra profissional, com opção de ler e reinterpretar técnica ou conceitualmente. Oficina Gráfica propôs, no primeiro momento, o projeto de um livro artesanal, com o uso de diversas técnicas de impressão ensinadas até então, incluindo o uso dos fotogramas. E, no segundo momento a produção de estampas localizadas, corridas e mistas, em técnica de estêncil e serigráfica, com a liberdade de utilizar as releituras fotográficas e também resultados obtidos no laboratório.

A título de exemplo, em termos de resultados, apresentaram-se dois projetos que cumpriram as propostas de forma intensa e transformaram-se em pontos de partida para pesquisas com caráter acadêmico-científico.

## 2. Sentido! Acertando no que viu, atirando para adiante

Um estudante fez a opção por retomar memórias de uma experiência vivida no Tiro de Guerra de Bauru em 2011. O Tiro de Guerra é uma instituição do Exército Brasileiro cuja finalidade é formar reservistas para defesa territorial e civil. A experiência, na visão do aluno, composta por práticas de testes físicos e psicológicos, ensinou capacidade para lidar com situações inesperadas ao longo da vida. Com as lembranças daquele momento, organizadas, foram produzidos resultados para cada exercício proposto. Foi

proposto o título *Sentido!* que remonta a uma voz de comando militar. Porém, este foi escolhido, sobretudo, por analogia com o verbo sentir.

Este sentido marcou todo o desenvolvimento das etapas da pesquisa e do resultado do projeto. A primeira etapa prática ocorreu em laboratório de Fotografia, analógico e em preto e branco. Um privilégio nos tempos da Fotografia digital! Foram desenvolvidos fotogramas com aprendizados acerca de sensibilidade do papel fotográfico, tempo de exposição, abertura, métodos de revelação e ampliação. Misturou-se brinquedos, placa de identificação militar com stêncil e outros recursos para a tradução do conceito e das questões. Em paralelo, para o desenvolvimento do livro artesanal proposto pela disciplina de Oficina Gráfica, várias técnicas estavam sendo apreendidas: xilogravura, isogravura, linóleo gravura, monotípias de pintura; de reprodução da imagem e de desenho, e clichês de barbante. O resultado final do livro retratou situações marcantes na passagem pelo Tiro de Guerra: o acordar de madrugada, a disciplina, os exercícios físicos, os testes de sobrevivência, o apoio da família, dentre outras situações.

Em Fotografia, os fotogramas reuniram objetos de uso militar, tanto no Tiro de Guerra quanto provenientes do acervo pessoal do estudante. Os fotogramas foram utilizados no livro artesanal, exercício inicial de Oficina Gráfica. Para o segundo exercício em Fotografia, foi escolhido o fotógrafo belga Ben Heine. No ensaio intitulado *Pencil vs Camera*, Heine propõe intervenções plásticas nas fotografias, buscando apresentar sua visão acerca de imaginário próprio.

O espaço fotografado foi o da Praça Vitória Régia, central na cidade de Bauru. O estudante frequentava a Praça quando criança, e acreditava que um monstro morava no lago central. E foi também o local de um dos últimos treinamentos, o mais rigoroso, durante a experiência vivida no Tiro de Guerra. E, em apresentação oral final, o aluno esclareceu a importância daquele espaço como símbolo de controle de medos pessoais.

Para o exercício final da disciplina Oficina Gráfica, o estudante desenvolveu uma série de peças utilizando técnicas diversas. As mensagens e imagens tem relação direta com palavras de ordem, símbolos e identificação do Tiro de Guerra.

O projeto SENTIDO! resultou em artigo já com aprovação para Congresso Internacional, no qual o aluno reconhece a importância da prática interdisciplinar como tendo sido fundamental e transformador em sua experiência acadêmica.

Relata o estudante:

A interdisciplinaridade pode ser considerada uma característica do Design. E, diante das mudanças técnicas e tecnológicas, esta aplicação nas pedagogias de ensino se apresenta como inevitável na contemporaneidade. O fato de experimentar esta oferta, ainda na Universidade, resulta em uma formação ampla e plural. Tanto na preparação para o mercado de trabalho, quanto para a continuidade dos estudos no campo

acadêmico. O Curso de Design da UNESP, em Bauru, interior de São Paulo, possui como marca identitária a diversidade de abordagens possíveis em projetos de Design. Há ênfase na prática de projetos em Design ao longo de toda a formação dos estudantes. O recorte da presente pesquisa reside em experiência projetual a ser executada de forma interdisciplinar, conforme proposta no segundo ano do Curso entre as disciplinas Fotografia e Oficina Gráfica. As docentes propuseram uma temática: Memórias, Invenção e Criação: histórias familiares e ritos de passagem. A partir daí, os exercícios ofereceram clara possibilidade de integração conceitual e prática. Seguindo princípios de etapas em projeto, o primeiro passo foi o da escolha de uma experiência vivida por cada estudante. No campo pessoal, familiar, profissional, era o ponto de partida, com a finalidade de traduzir em imagens fotográficas e resultados gráficos as questões e etapas subsequentes.

### 3. Memórias em festa: cartografia das congadas em Atibaia

Na disciplina de Fotografia, uma estudante, natural da cidade de Atibaia, escolheu o fotógrafo e antropólogo Pierre Verger como inspirador para o desenvolvimento do exercício de releitura.

Pierre Verger nasceu na França, cidade de Paris, em 1902. Foi um fotógrafo autodidata e começou a atuar com fotografia jornalística após os 30 anos de idade. Sua especialidade eram as fotos em preto e branco, tiradas com sua máquina modelo Rolleiflex. Verger viajou durante 15 anos, documentando culturas, sociedades e civilizações em diversos continentes. Quando passou pela cidade de Salvador, na Bahia, ficou encantado e resolveu ficar. Foi na cidade que faleceu, em 1996, aos 94 anos.

A estudante identificou na obra de Verger relação entre saberes: a presença de princípios antropológicos nos resultados fotográficos. Realizou um ensaio fotográfico com as Congadas com tradição de cerca de 300 anos em Atibaia, identificando semelhanças com parte da obra de Verger no que tange a olhares e gestualidade.

O recorte da pesquisa se dá na cidade de Atibaia, por ter observação ao longo de muitos anos das Congadas na cidade. Daí, surgiu a decisão foi a de realizar registros fotográficos nas festas que ocorrem principalmente ao final do ano.

A primeira releitura teve como resultado um ensaio fotográfico, partindo do conceito de relacionar manifestações religiosas entre África e Brasil. Partindo de Verger, identificou-se correspondência de gestualidades e olhares nas Congadas em Atibaia. Os primeiros resultados desta prática foram fundamentais para o desenvolvimento desta pesquisa.

O apreendido em Oficina Gráfica permitiu que a aluna ampliasse as possibilidades de observação e percepção acerca do que veio a se transformar em tema de pesquisa. O aspecto iconográfico está sendo pesquisado em registros de arquivos locais na cidade de Atibaia.

E, levando-se em conta a importância da imagem verificada nas festas, e o fato de que as fantasias e a gestuali-

dade são fundamentais e indispensáveis, encontra-se em andamento registro fotográfico.

A luz de Henri Cartier-Bresson, entende-se que a integração entre fotografia e Design possa ser uma das formas de sintetizar um momento ou descrever um sentimento sem a necessidade de explicar com palavras.

Segundo a aluna:

Congadas são manifestações culturais e religiosas celebradas em algumas regiões do Brasil. Tem origem africana, mais precisamente no país do Congo. O ritual se parece com um bailado-guerreiro que teve inspiração no Cortejo aos Reis Congos, como uma forma de expressão de agradecimento do povo aos seus governantes. Com a colonização portuguesa, quando vários africanos foram trazidos para o Brasil como escravos, a tradição começou a inserir-se na cultura local. A manifestação folclórico-popular se mantém nos dias atuais. É caracterizada por um grupo de pessoas vestidas com calça branca, tênis (conga) branco, e blusa de tecido acetinado (com cores variáveis) enfeitado com diversas fitas coloridas, além do chapéu, também enfeitado fitas e medalhas de santos, correntes, tecido, dentre outras possibilidades de materiais. Esses grupos saem pelas ruas cantando, dançando, e tocando instrumentos, a fim de concretizar seu ritual, de cunho cultural e religioso. Cada um desses grupos é o denominado terno. E, cada terno é representado através de uma cor que se fazem presentes nos blusões da farda, podendo dessa forma diferenciá-los. Em Atibaia cinco ternos ainda conservam suas atividades: o Terno Verde, que é o do Centro da cidade, o Terno Rosa, do Bairro do Alvinópolis, o Terno Azul, Morro Grande, o Terno Vermelho, do Bairro do Portão, e o Terno Branco, Alvinópolis II e Chácaras Brasil.

O resultado da experiência interdisciplinar deu início a projeto de pesquisa, atualmente, em fase de avaliação para Bolsa CNPq e a um artigo aprovado para apresentação em Congresso Internacional.

### 4. Concluindo: acerca de (re) pensar o ensino em Design

Diante dos resultados apresentados pelos estudantes, torna-se clara a necessidade de um constante (re) pensar no ensino em Design. Também, propondo múltiplas possibilidades que possam ampliar e amplificar o que ocorre no *modelo vigente da sala de aula*. Estas questões estão de acordo com o pensamento de Muniz Sodré quando convida a reflexão sobre este *espaço*.

Na obra anteriormente citada, Sodré conceitua a prática da ecologia na educação. Daí ressalta-se o mencionado pelo geógrafo, professor e intelectual brasileiro Milton Santos em reflexões acerca do espaço e das ações do ser humano:

Na era da ecologia triunfante, é o homem quem fabrica a natureza, ou lhe atribui valor e sentido, por meio e suas ações já realizadas, em curso ou meramente imaginadas. As pretensões e a cobiça povoam e valorizam territórios e desertos (Santos, 1987).

Encontra-se em andamento nas pesquisas a coleta de relatos de memória oral, a fim de compreender e relatar a historicidade dos objetos de estudo. Este processo está sendo desenvolvido em conjunto com o grupo social envolvido.

Tratando da interdisciplinaridade, coloca-se em cena outros a(u)tores. Por exemplo, a Teoria do Ator Rede (TAR), enunciada pelo sociólogo Bruno Latour, que disponibiliza diversas formas de abordagem das relações entre os atores-rede. Em linhas gerais, considera que as redes sejam resultados de interações, interseções e plasmas.

Nos dois projetos citados estão claros aspectos do Design Social, cujo princípio está nas palavras da designer e professora Heliana Pacheco: “O Design Social, na verdade, tem uma relação de trabalho onde o designer trabalha com alguém e não para alguém” (Pacheco, 1996).

Também, incentiva-se aos estudantes, dentre possibilidades metodológicas, o traçar de uma cartografia, seguindo Suely Rolnik, entendendo que: “(...) o cartógrafo serve-se de fontes as mais variadas, incluindo fontes não só escritas e nem só teóricas” (Rolnik, 1989).

Em *Design, Cultura e Sociedade*, o professor e pesquisador Gui Bonsiepe trata da multiplicidade de caminhos que possam ser seguidos. Bonsiepe critica o posicionamento superficial em Design, e sugere a categoria de ciência desde que sustentada por pesquisas. Estas, desenvolvidas com base teórica sólida e ênfase na prática projetual.

Na configuração do *ensino* da prática projetual em Design, são *naturais* as inquietações. Recorremos ao filósofo alemão Ernst Bloch que propõe ultrapassar o que nos é apresentado no caminho da esperança. Bloch entende que os sonhos são capazes de estimularem a não conformidade com o *status quo*. Desta forma o ser humano se depara com o estado de *efervescência utópica*. Trata-se de experimentar intensidade, e compreender a esperança como energia da emoção.

Colocando em cena a prática projetual em Design, o que ainda é o não-consciente torna-se consciente de forma emergente no caminho do compreensível. Assim, a esperança torna-se consciente e *assume o papel* de função utópica inexorável.

Finalizando, com palavras da designer, pesquisadora e professora Lucy Niemeyer:

A legítima vontade utópica é o ânimo que impulsiona o ser humano na construção do processo, a realizar o que se propõe na busca de um ambiente mediado por ele e a querer estar presente no instante perfeito na utopia experimentada. ISTO É FAZER DESIGN! (Niemeyer, p. 2014).

Considera-se que a intenção de uma cartografia em movimento, com o uso da ferramenta de análise de discurso como multimodal (conforme Mary Jane Spink, Gunter Krees e Theo Van Leween) é também a da possibilidade de reflexão em direção a outros caminhos que permitam o repensar de ações coletivas e efetivas acerca do ensino em Design.

Acredita-se que os dois exemplos de projetos de pesquisa esclarecem alguns dos princípios de uma prática pedagógica interdisciplinar em Design. E, reforçam a impor-

tância do desenvolvimento de propostas, metodologias e dinâmicas no cotidiano do ensino. Sinalizam caminhos voltados para questões humanitárias no ensino do Design e relacionados aos afetos e às subjetividades.

## Referências

### Referências de Livro:

- Bloch, E. (2005). *O Princípio Esperança*. Rio de Janeiro: Contraponto.
- Bonsiepe, G. (2010). *Design, Cultura e Sociedade*. São Paulo: Edgard Blucher.
- Costa, É. (2005). *Balança meu batalhão: universo poético-musical dos congadeiros de Atibaia*. Atibaia, SP: Ed. do autor.
- Kress, G. y Van Leewen, T. (1996). *Reading Images*. NY: Routledge.
- Latour, B. (2001). *A esperança de Pandora*. Bauru: EDUSC.
- Rolnik, S. (1989). *Cartografia Sentimental: Transformações contemporâneas do desejo*. São Paulo: Estação Liberdade.
- Santos, M. (1987). *O Espaço do Cidadão*. São Paulo: Nobel.
- Sodré, M. (2013). *Reinventando a Educação: diversidade, descolonização e redes*. Petrópolis: Vozes.
- Spink, M. (2000). *Práticas discursivas e produção de sentidos no cotidiano: aproximações teóricas e metodológicas*. São Paulo: Cortez.

### Dissertações, teses, monografias e trabalhos acadêmicos:

- Bitter, D. (2008). *A Bandeira e a Máscara: Estudo sobre a circulação de objetos rituais nas folias de reis.. 201 f. Tese (doutorado) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Curso de Pós-Graduação em Sociologia e Antropologia.*
- Pacheco, H. (2009). *O Design e o Aprendizado: Barraca. Quando o Design Social Deságua No Desenho Coletivo. 154 f. Dissertação (mestrado) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.*

**Resumen:** a partir de premisas teóricas acerca de la enseñanza contemporánea del diseño, se presentan vivencias y experiencias de práctica docente interdisciplinaria. En este caso hablamos concretamente de Fotografía y Taller gráfico, asignaturas de la Carrera de Diseño de interiores dictadas en el estado de San Pablo. Se optó por la temática de memoria familiar y personal de los alumnos como marco para el desarrollo proyectual, con énfasis en la referencia de imágenes visuales. Esta propuesta didáctico-pedagógica, y la integración docente, proporcionaron el desarrollo de procesos y producción diversificada, tanto en términos técnicos como conceptuales. Al final del semestre fue posible constatar el desarrollo en Enseñanza e Investigación en Diseño.

**Palabras clave:** Enseñanza - Diseño Gráfico - Proyecto interdisciplinar - Memoria - Registros emocionales - Fotografía - Taller Gráfico.

**Abstract:** Based on theoretical premises about Design Education in the contemporaneity, here are put on stage some experiences lived in interdisciplinary teaching practice. The accomplishment occurred between Photography and Graphic Workshop, disciplines of the Design College at a University in São Paulo. The option was to use themes from the students' family and personal memories as guidelines to their project development, with emphasis on the importance of visual and imagery references. This didactical-pedagogical proposal, and the teachers' integration, provided the improvement of processes, and a diversified production, as much in technical as in conceptual terms. In the end of the semester it was possible to notice developments in Education and Research.

**Keywords:** Design - Education - Interdisciplinary Project - Memory - Emotional Records - Photography - Graphic Workshop.

(\*) **Ana Beatriz Pereira de Andrade.** Doctora en Psicología Social, Máster en Comunicación y Cultura, Licenciada en Diseño. Maestra en el Departamento de Diseño de la Universidade Estadual Paulista - FAAC/UNESP. Miembro del Grupo de Investigación en Diseño Contemporáneo : sistemas, los objetos y la cultura (CNPq / UNESP ). Miembro del Conselho Editorial de Estudos em Design, Actas de Diseño y de otros comités editoriales y revisión de revistas científicas y congresos en el ámbito del diseño. Representa FAAC/UNESP en Universidad de Palermo. Miembro de Sociedade Brasileira de Design

da Informação. Pesquisadora em Design Social y Comunitário, Fotografia, Tipografia, Metodología de Projeto, Género y Diseño Gráfico. **Lucy Niemeyer.** Designer pela ESDI - Escola Superior de Desenho Industrial, Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC de São Paulo, Mestre em Educação pela UFF, Pós-doutor em Design pela PUC-Rio. É autora de livros e artigos sobre design, palestrante nacional e internacional. Atualmente, dedica-se ao ensino e à pesquisa na ESDI/UERJ, como professora adjunta do Departamento de Projeto de Produto, onde leciona na Graduação e no Curso de Mestrado e de Doutorado em Design. Bolsista do programa de Incentivo à Produção Científica, Técnica e Artística - PROCIÊNCIA.

## Diseño textil y diseño de indumentaria: por una semiótica de las interacciones

Actas de Diseño (2019, diciembre).  
Vol. 29, pp. 100-103. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2014  
Fecha de aceptación: enero 2016  
Versión final: diciembre 2019

Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza (\*)

**Resumen:** Esta investigación desarrolla una mirada semiótica sobre las interacciones entre el diseño textil y el diseño de indumentaria, para explorar el territorio de su creación y generar estrategias innovadoras de enseñanza y aprendizaje de diseño de indumentaria y vestuario, como un componente artístico fundamental. El textil ingresa en la narrativa visual de la indumentaria participando en su capacidad de contar historias, para construir y hacer funcionar discursos visuales a través del objeto – prenda y de las colecciones de moda, con valores de representación y significación y una pragmática que lleva la moda en el territorio de la historia y la cultura.

**Palabras clave:** Diseño - Textil - Indumentaria - Enseñanza - Moda.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 103]

El diseño de indumentaria y textiles, visto como la generación de objetos y estilos de representarse a sí mismo, puede ser enfocado como una re-escritura retórica, pasional y cognitiva de la memoria colectiva, así como se actualiza socialmente en cada individuo. Su carácter dialógico y espectacular nos lleva ante el siguiente pensamiento: el diseño textil se integra a un proyecto de indumentaria - vestuario, lo que implica la expresión de la visión cultural del mundo en tanto que discurso, para entablar redes de conexión con el contexto. Se vuelve discurso social, cuya presencia es un acontecimiento de vida, una afirmación, presente ante nosotros como símbolo, referencia y marco conceptual, donde el objeto - prenda - textil informa y argumenta, por su composición textil y por su composición tridimensional.

El textil es un soporte de la composición, el moldeado tridimensional de la prenda es otro. En el primero, las técnicas de modulación e impresión textil pueden de-construir y re-construir los signos de la memoria colectiva, lo que implica la identificación de sus signos nucleares y su desarrollo en texturas compositivas que puede enfatizar el equilibrio o la tensión, las huellas o la dinámica del devenir, la apertura espacial o el entra-

mado cerrado del espacio, etc. a la vez que pueden hacer referencias directas a matrices de sentido. El textil es un texto-imagen, una escritura que opta por la composición expansiva y modulada. El corte y el ensamblaje es la teatralización del acontecimiento, y funciona en relación al cuerpo, a su expresividad y afectividad.

En este sentido, el textil es parte de la narrativa visual de la indumentaria que usa la capacidad de la imagen de contar historias, para construir y hacer funcionar discursos visuales a través del objeto - prenda y de las colecciones de moda, con valores de representación y significación y una pragmática que lleva la moda en el territorio de la historia.

La representación de la identidad es el punto de partida de todo proyecto que valora la construcción referencial del diseño textil, de indumentaria y de moda. Las personas se representan ante su propia mirada y ante la mirada de los demás a través del discurso visual de la vestimenta, que propone una visión del mundo, hecha de referentes y valores y que remite más allá de lo aparente; remite al imaginario de cada persona y a la memoria colectiva. En el proceso, se producen conexiones e interpretaciones,