

Socio y diseñador de las empresas No Name: Design Ltda. y Casa Etnika Ltda.

** Diseñador Industrial, Facultad de Diseño industrial, Docente e investigador Universidad Jorge Tadeo Lozano, Socio y diseñador de las empresas No Name: Design Ltda. y Casa Etnika Ltda.

Pos-modernidad en dibujos del CLAMP (a092)

Mônica Faria*

La pos modernidad trae nuevos parámetros de estilos gráficos. Contraria a la modernidad, que primaba por una estética visual basada en sus estilos, la pos modernidad quiebra estas reglas, aceptando varios estilos y reprimiendo las exclusividades representativas.

Surgida en una época de tensiones, la modernidad busca desarrollar una idea racional e individualista, donde se rompen los pensamientos tradicionales y el individuo es liberto de mitos y creencias pre establecidas. Siendo así, la modernidad se transforma en la búsqueda por lo nuevo, proporcionando un cambio revolucionario de las ideas.

Las imágenes modernas son repletas de reglas, simetrías y claridad. Siempre valorando el carácter aurático de las representaciones gráficas, las imágenes modernas traen un sentido racional o emocional, incluyendo sus cánones estéticos y de valores.

De acuerdo con Harvey (2002), la pos modernidad surge como una “contravención” a la modernidad, la necesidad de un nuevo pensamiento, debido a las grandes transformaciones culturales, que trajo la modernidad. La pos modernidad sería la época donde las ideas se chocan, se mezclan y acrecen o dividen, sin tener un principio, mitad o final.

Es difícil determinar el inicio de la pos modernidad, pues ella es una condición todavía emergente en nuestro cotidiano. La pos modernidad es resultado de la globalización y del intercambio de ideas entre individuos y culturas diferentes. Se trata de identidades no construidas, todavía en formación debido al inmenso flujo de informaciones recibidas de diversos orígenes, generando pérdida de elementos culturales vinculados a determinados grupos geográficos.

La pos modernidad se viene mostrando a nuestros ojos con diversas imágenes de diferentes estéticas. Sin padrones propios muy definidos, se nota una enorme cantidad de representaciones diferentes por aun mismo sentido. Pero las imágenes y estética pos modernas, traen algunos elementos diferenciales, como ruidos gráficos, exuberancia o extrema simplicidad plástica, suntuosidad, grafismos exagerados entre otros; se distancia de las características gráficas modernistas, determinado un nuevo lenguaje para la comunicación visual gráfica.

Entonces, la pos modernidad acepta nuevas ideas e imágenes. La regla todavía no existe, pero no precisa ser seguida. No existe más el “esto o aquello” y

si “esto y aquello”). Los conocimientos se suman, dividen y se transforman, formando nuevas ideas y miradas. El pluralismo pos moderno abre puertas para las nuevas formas de representaciones. Las representaciones gráficas pos modernas, entonces, son repletas de diferenciaciones visuales; los artistas valoran lo ecléctico y el hibridismo en sus repertorios construyendo imágenes llenas de simbolismos, imperfecciones, mezcla de técnicas y subjetivismos.

En este rico ambiente de la imagen pos moderna, esta comunicación pretende analizar el trabajo de un grupo de dibujadores de mangá (historietas japonesas) llamado CLAMP, cuyo trabajo tiende a encuadrarse en esa nueva estética del diseño pos moderno.

El trabajo del grupo japonés CLAMP, se muestra muy versátil conteniendo por veces trazos elaborados con imágenes detalladas imbuidas de diversas significaciones gráficas, por veces imágenes limpias, simplificadas dando un aspecto de claridad y simplicidad técnica. Entonces, en este amplio campo de posibilidades imagéticas, CLAMP tiene un repertorio intrínseco a los parámetros de la imagen pos moderna, siendo por tanto pertinente analizarlo como tal. Entre las obras analizadas están nombres como Angelic Layer, Chobits, Card Captor Sakura, Magic Knight Rayearth, X-1999, Tsubasa Chronicles, entre otros.

* Bacharel em Design Gráfico (Diseñadora gráfica e ilustradora). Mestranda em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Brasil.

Curso de desenho industrial do UnicenP (a094)

Centro Universitário Positivo (Curitiba – Brasil)

UnicenP

O UnicenP - Centro Universitário Positivo é fruto da experiência de mais de 30 anos do Grupo Positivo na área educacional. A instituição, estabelecida em 1999, oferta um total de 26 cursos de graduação e tem por missão formar cidadãos com competências técnicas e compromisso social com o saber, com a ética, com o trabalho e com o progresso. Também oferece programas de educação continuada, de pós-graduação *lato sensu* e dois programas *stricto sensu*.

O campus do UnicenP ocupa um terreno de 415.000 m² com aproximadamente 100.000 m² de área construída. Neste espaço, encontra-se uma infra-estrutura adequada ao desenvolvimento dos projetos pedagógicos dos cursos, concebidos a partir dos novos contextos educacionais: Globalização, mudanças nos modos de produção e nos sistemas de comunicação e a unificação entre o saber e o pensar. O campus oferece: 05 blocos didáticos; 06 auditórios; 03 praças de alimentação; 190 salas especiais entre clínicas, laboratórios, ateliers e oficinas; prédio de Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão; Teatro UnicenP; Centro Esportivo; Biotério; Centro Cirúrgico Experimental; Farmácia-Escola; Biblioteca; Hospital-Escola, etc.

Curso de desenho industrial

Em 2000, o UnicenP passou a oferecer o curso de Desenho Industrial. Em função das especificidades da área do Design, o curso oferece duas perspectivas distintas de atuação profissional: Programação Visual (ou Design Gráfico) e Projeto de Produto (ou Design de Produto). Em 4 anos, com disciplinas comuns de início, o curso se desdobra em duas vertentes: a do objeto e a do gráfico, cada uma com um leque de disciplinas que visam uma formação plena.

A habilitação em Programação Visual, oferecida no período diurno, permite ao aluno o estudo e a prática da comunicação visual baseada nas mídias impressa e digital. A habilitação em Projeto de Produto, no período noturno, permite ao aluno estruturar métodos e práticas para a produção de objetos em escala adequada às necessidades do público e da indústria.

Ateliers de computação, oficinas de processos e laboratórios de materiais em consonância com a realidade profissional estão acessíveis ao aluno durante toda a sua vivência acadêmica. O Curso de Desenho Industrial possui espaços voltados ao desenvolvimento de trabalhos com ferramentas digitais em diversas áreas do design (04 ateliers de computação e 01 ilha de edição); espaço voltado à realização do Estágio Supervisionado na área de Programação Visual e Projeto de Produto (Escritório Modelo); espaços voltados ao desenvolvimento de trabalhos e pesquisas com materiais, modelos e técnicas de apresentação (Ergolab, Laboratório de Cor, Laboratório de Modelagem / Pintura, Oficina de Cerâmica, Oficina de Madeira; Oficina de Metal); bem como espaços voltados ao desenvolvimento de trabalhos fotográficos de natureza analógica e digital (Laboratório de Fotografia e Estúdio Fotográfico).

Projeto pedagógico

Buscando uma formação múltipla/multidisciplinar característica da profissão, o currículo do curso de Desenho Industrial do UnicenP, em consonância com as Diretrizes Curriculares Nacionais, (Resolução MEC/CNE/CES Nº 5, de 8 de março de 2004) contempla, desde o início, atividades que contribuem para desenvolver no estudante a atitude profissional e o habilitam a lidar com as necessidades da cultura e ambiente em que vive e trabalha. A articulação de disciplinas ligadas à reflexão, à instrumentalização e à prática do Design permite uma formação integralizadora e compatível com o perfil necessário para o exercício da profissão. As aulas das diversas disciplinas favorecem uma práxis baseada na pesquisa, análise, instrução e experimentação. O método, como interface do processo criativo e projetual, e a comunicação gráfica e oral são valorizados ao longo de todo o curso. As avaliações, mais do que julgamentos, são análises de processos.

Na sua concepção, o curso de Desenho Industrial do UnicenP valoriza também a experimentação técnica, formal e de linguagem como diferencial de ensino que permite a construção de um perfil profissional capaz de atender com mais propriedade às necessidades do mundo contemporâneo.

A estrutura curricular do curso de Desenho Industrial do UnicenP, nas suas duas habilitações foi concebida

de forma a articular ao longo dos quatro anos, os seguintes eixos de conteúdo: Conteúdos fundamentais; conteúdos expressivos; conteúdos metodológicos projetuais e conteúdos profissionalizantes.

O perfil dos professores do Curso de Desenho Industrial do UnicenP fundamenta-se na prática e experiência profissional aliada a uma experiência didático-pedagógica. Além de uma estrutura curricular e infraestrutura adequada, o curso oferece espaços e atividades que objetivam dinamizar o processo de obtenção do conhecimento. São exemplos nesse sentido, o estágio curricular dentro do Escritório Modelo do curso ou no mercado, o Trabalho Final de Graduação e as Atividades Complementares.

Escritório modelo

O objetivo principal do Escritório Modelo de Desenho Industrial é proporcionar ao aluno condições para desenvolver projetos nos moldes profissionais. As atividades, orientadas por professores, são desenvolvidas de forma interdisciplinar, envolvendo as áreas de Programação Visual e Projeto de Produto. O Escritório Modelo atende as demandas do próprio UnicenP e clientes pouco atendidos pelo mercado como organizações sociais e filantrópicas.

TFG

O TFG - Trabalho Final de Graduação do curso de Desenho Industrial do UnicenP tem por objetivo propiciar ao aluno da última série a oportunidade de utilizar, comprovar e reforçar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso. Esta oportunidade é materializada pelo desenvolvimento de um projeto de cunho real, conciliando teoria e prática, que propicie a realização de um trabalho final de graduação que qualifique o currículo e o portfólio do aluno. O trabalho pode ser desenvolvido nas modalidades teórica (monografia) e teórico-prática (projeto). Desde 2003, quando foi formada a primeira turma, já foram desenvolvidos cerca de 140 TFGs nas áreas de Programação Visual e Projeto de Produto.

Um dos TFGs mais relevantes já desenvolvidos denomina-se "*A contemporaneidade perdurável*". De autoria de Esther Mare Radigales, é um convite a pensar o design. Uma discussão em torno dos possíveis fatores que permitem que um artefato gráfico não perca o seu caráter contemporâneo com o passar do tempo. A monografia estrutura-se em algumas possíveis hipóteses motivadoras da contemporaneidade perdurável, de forma que a discussão desenvolve-se em torno dos conceitos de contemporaneidade perdurável, obra aberta, jogo, o equilíbrio entre imagens e palavras, a sutileza da relação tradição/ inovação, a autoria gráfica e o livro versus o livro-objeto.

Atividades complementares

A estrutura curricular do curso de Desenho Industrial prevê a realização de Atividades Complementares, que possibilitam o reconhecimento de habilidades e competências do aluno, inclusive as adquiridas fora do ambiente universitário.

A Pizza - Semana de Atividades Complementares tem como objetivo principal propiciar aos alunos a oportunidade de complementar a sua formação em atividades ligadas a outras áreas do conhecimento. Por meio de

palestras de profissionais ligados a diversas áreas tais como cultura, ciência, cidadania, esporte, design inclusive, permite-se aos futuros profissionais uma visão mais ampla do mundo e dos mercados onde atuarão.

O UnicenP acredita que, além dos conhecimentos específicos de cada profissão, o aluno, o professor e o profissional também devem conhecer, debater e buscar novos saberes. Por esta razão, incentiva atividades de extensão, cursos, promoção de estágios, eventos, projetos interdisciplinares e atividades artístico-culturais. Na área do Design existe um Programa de Extensão, dentro do qual vários cursos são ofertados de modo continuado.

Pesquisa

A política de pesquisa do UnicenP fundamenta-se no desenvolvimento de projetos de iniciação científica, na adoção da prática de pesquisa no âmbito das próprias disciplinas dos cursos e no apoio à elaboração de pesquisas docentes. Existe no curso de Desenho Industrial um grupo de pesquisa, o Design Conexo. Os trabalhos deste grupo, formado por professores e alunos, estão concentrados nos estudos teóricos, experimentais e práticos, por meio das linhas de pesquisa Design e Aprendizagem, Design e Tecnologia, Design e Informação. O Design Conexo tem como principais atividades, o desenvolvimento de pesquisa teórica, teórico-prática e aplicada; a participação de eventos científicos; o estímulo à produção e iniciação científica; a produção de material didático.

Relações externas

Os convênios de cooperação técnica, científica e cultural, firmados entre o UnicenP e empresas, proporcionam, aos alunos, percepção da realidade profissional regional, oportunidades de integração, troca de experiências, acesso a tecnologias de ponta e o desenvolvimento de atividades de ensino, pesquisa e extensão, em áreas de mútuo interesse.

O curso de Desenho Industrial do UnicenP é associado à IEN - ICOGRADA Education Network desde 2005. Em parceria com outras universidades e instituições de fomento do design, promove e apóia eventos como o 7º P&D - Congresso Brasileiro de Design e o ciclo de palestras Design to Business do Centro de Design do Paraná.

Projetos premiados

Os alunos e ex-alunos do curso de Desenho Industrial são incentivados e apoiados financeiramente na participação em concursos e mostras de design. Muitos já receberam premiações, menções ou foram selecionados em eventos nacionais e internacionais, tais como: 8ª Bienal de Design Gráfico da ADG (Associação dos Designers Gráficos), Bienal Letras Latinas 2006; Campanha Nacional 2005 de Economia Solidária; Concurso Selo Nacional de Certificação de Lenha (Chile); Concurso de Design de Caráter Social; Concurso de Design Masisa para Estudantes do Brasil e América Latina; Concurso Mundial Electrolux Design Lab 2005; Concurso Talento Volkswagen de Design 2005; Concurso de Design da revista Quatro Rodas.

Programa linha direta: A reportagem e o romance a serviço da sociedade brasileira (a095)

Tiago Cruz Ferreira da Silva*

Orientadora: Irvana Chemin Branco**

Este trabajo describe un estudio de la narrativa del Línea Directa (programa de periodismo policial del canal abierto brasileño Rede Globo de televisión) a partir de las perspectivas trazadas por el Periodismo Literario, relacionado a las técnicas de redacción, visando demostrar que a través de características del género romance-reportaje el texto del programa en destaque presenta aspectos típicos del Periodismo. Al comprender la posibilidad de mezcla entre texto periodístico e instrumentos literarios, la investigación sobre una historia exhibida por Línea Directa permite percibir que es posible mirar para determinados enunciados, al principio vistos como sensacionalistas, por otros ángulos. A partir del análisis de cómo el programa elabora elementos retóricos para apuntar a su espectador que el caso retratado merece la atención es que esa investigación consigue entender las opciones narrativas de Línea Directa sin desmerecer sus aspectos periodísticos. La contextualización del período del surgimiento del programa y la observación minuciosa sobre la estructura de su texto y de los estilos adoptados garantizan por el trabajo de reportaje la utilización de la narrativa romanesca, respetando características de formato y lenguaje periodísticos seleccionados por Línea Directa en la intención de mejor prestar un servicio a la sociedad brasileña: Lo de ayudar en la ubicación de forajidos de la justicia.

* Graduado em Comunicação Social.

** Universidade Estadual de Ponta Grossa (Ponta Grossa, Paraná, Brasil).

Propuestas curriculares de la Universidad Icesi (a096)

Juan Salamanca*

Diseño de medios interactivos

Hoy se considera el diseño de medios interactivos como fundamental para las disciplinas relacionadas con la investigación y el diseño de sistemas basados en tecnologías de la información y comunicación soportadas por computadores. Sea que la máquina se utilice como un medio de comunicación, como un medio para obtener un servicio o como una herramienta de cómputo siempre se hace necesario crear interfaces para interactuar con ellas, o para interactuar con otras personas a través de ellas. La revolución desatada por las tecnologías de la información y comunicación en los modos y usos de los medios en la década de los 90, ha involucrado en su vórtice prácticamente todos los ámbitos de la vida contem-