

Diretrizes e Bases da Educação Nacional, assim como em consonância com os objetivos e prioridades do Plano Nacional de Educação.

Observando os dados da ABIT - Associação Brasileira da Indústria Têxtil, a produção de têxtil-vestuário-moda é uma realidade crescente com expansão nacional e internacional. Segundo o censo industrial brasileiro de 2001, constam 18.438 unidades fabris no território nacional, classificadas em pequenas indústrias, 12.818 unidades; médias empresas, 5.076; e grandes empresas, 544. A região Nordeste representa o terceiro maior pólo de confecções com 2.607 unidades, sendo o Estado do Ceará o maior produtor de confecção distribuído em diversos segmentos de roupas íntimas, esportivas, sociais e profissionais. Nesse sentido, o desenvolvimento de pesquisas e produtos até a grande variedade de empresas e eventos demonstra a importância e vitalidade deste setor econômico para a sociedade brasileira. Existe hoje um calendário oficial de eventos e feiras, resultando num aperfeiçoamento constante de todo o setor. Entre os eventos, cumpre destacar a FENIT - Feira Internacional da Indústria Têxtil, em São Paulo, que realiza grandes negócios e difunde novidades para o setor, a exemplo da FENATEC - Feira Internacional de Tecelagem, que antecipa as tendências de moda. Além destes, mais voltados para a realização de negócios, há o São Paulo Fashion Week, que representa o principal evento de moda do país e se firmou como a maior referência para a consolidação e destaque da moda brasileira no mundo.

No Ceará, além das feiras de negócios, como o Festival da Moda de Fortaleza - FMF e o Ceará Summer Fashion, que atuam no mercado de moda, existe ainda o Dragão Fashion, evento que se firmou no calendário nacional e se propõe a revelar novos talentos na moda, notadamente os estilistas oriundos das escolas de formação. Neste evento, indústrias têxteis, a exemplo da Santana Têxtil do Brasil, empresa cearense, se aliam à iniciativa como patrocinadoras, visando promover estudantes de moda, estilistas e designers que lançam suas criações de modo experimental ou profissional.

O Curso Superior de Tecnologia em Estilismo em Moda da Faculdade Católica do Ceará vem atender a esta necessidade premente, visando contemplar o setor de produção têxtil-vestuário-moda, com o objetivo de ofertar ensino de qualidade e formação específica no segmento de moda. Atenta ao conteúdo que se propõe ensinar, aplicar e orientar, de modo eficiente e eficaz, desenvolve métodos inovadores no processo de criação, planejamento e execução de produtos e serviços de moda.

O Projeto Pedagógico do Curso de Tecnologia em Estilismo em Moda foi elaborado por uma comissão de professores do curso conduzida pela coordenadora, tendo como parâmetro norteador à missão, os valores e as diretrizes didático-pedagógicas do Projeto de Desenvolvimento Institucional da Faculdade Católica do Ceará, enquanto Instituição Marista.

* Mestre em Educação. Coordenadora do Curso Superior de Tecnologia em Estilismo em Moda da Faculdade Católica do Ceará - Marista Fortaleza.

O olhar e o fazer: Design e artesanato no Brasil (a139)

Germana Maria Fontenelle Bezerra*

Designers de moda utilizaram no final do século e vêm utilizando atualmente o artesanato na diferenciação do seu produto. O projeto Designers e Artesãos - Extratos da Moda Brasileira lançado por uma malharia brasileira, envolveu a cadeia têxtil, o designer e o artesão. Relataremos o processo de criação e desenvolvimento de produto da Renda de Bilro no referido projeto.

* Mestre em Educação-UFC.

Vinhetas de televisão (a140)

Do estático ao pós-moderno

Carla Cristina da Costa*

O artigo apresenta um resumo sobre a evolução das vinhetas televisivas no Brasil, desde quando apresentavam um formato estático até a forma mais dinâmica das que são desenvolvidas a partir dos anos 1980, com destaque para as vinhetas da MTV. Inicialmente as vinhetas eram mero cartões de papel, pintados com nanquim, filmados por uma câmera parada. Com o advento da computação gráfica e a introdução de novos recursos tecnológicos, as vinhetas passaram a exibir movimentos e elementos gráficos cada vez mais sofisticados.

É discutida também a influência do pós-moderno no videodesign, área responsável pela criação das vinhetas. As características históricas e estruturais do videodesign, que utiliza diversos dispositivos tecnológicos e softwares para conceber seus projetos, proporcionariam às vinhetas, através de recursos visuais, uma expressão privilegiada de parte dos aspectos atribuídos à cultura pós-moderna, como a fragmentação, a efemeridade, a descontinuidade, a quebra da narrativa, o resgate do passado, o pastiche, dentre outros.

As vinhetas da MTV são consideradas produtos legítimos gerados pelo videodesign, que conseguiriam exprimir várias características atreladas a esta cultura. A MTV assumiria também um lugar de destaque na reprodução das manifestações pós-modernas por fazer parte da indústria cultural, tendo como principal audiência o jovem, o que incentiva a emissora a estar sempre em conexão com as últimas tendências. Além disso, as vinhetas da MTV seriam reconhecidas pelo alto nível de experimentação, o que acaba também beneficiando a expressão de aspectos considerados pós-modernos.

A relação que as vinhetas televisivas possuem com o pós-moderno estaria associada ao ambiente de criação inerente ao videodesign. O profissional que atua nessa área do design gráfico, o videodesigner, dispõe de ferramentas de trabalho que o tornariam um profissional privilegiado em captar parte do universo simbólico pós-moderno. Com o uso do sistema "copy-cut-mix-edit"

dos softwares de edição e manipulação de imagens, o videodesigner produziria objetos gráficos repletos de influências deste universo.

O videodesign também seria influenciado pelas diversas escolas e movimentos que constituem o design gráfico considerado pós-moderno, como a Cranbrook Academy of Art, em Michigan, a San Francisco School, o grupo francês Grapus e o movimento *New Wave*, que exibem uma estética visual que rompe com os padrões que imperavam até então no design. O despojamento e a experimentação são muito presentes tanto no design pós-moderno quanto nos produtos gerados pelo videodesign, com destaque para as vinhetas da MTV. Os designers Neville Brody, responsável por várias capas da revista *The Face*, e David Carson, com suas ousadas e reconhecidas experimentações tipográficas, também servem como referências para os trabalhos que são desenvolvidos na área de videodesign. Inclusive uma das técnicas mais utilizadas na elaboração de vinhetas televisivas é a técnica do palimpsesto, que consiste em experimentações com palavras e imagens que são ligeiramente apagadas ou esfumadas, sendo superpostas por outras, o que acaba dificultando seu entendimento e gera “jogos de interpretação”. Esse efeito é muito utilizado nos projetos desenvolvidos por David Carson. A colagem e o *apropriacionismo* são também duas outras técnicas muito usadas nos trabalhos gerados pelo videodesign. Através destes recursos visuais, o videodesigner acaba transformando seus projetos em grandes pastiches, típicos da era pós-moderna, repletos de referências históricas de diferentes períodos dispostos em um mesmo espaço e também usando como fontes elementos que muitas vezes se apresentam de forma antagônica entre si. Um mesmo trabalho pode conter *pin-ups* dos anos 1950, imagens de estátuas gregas e fotos de filmes de ficção científica da atualidade, sem que haja um real conflito entre eles.

O trabalho também discute a nova função assumida pelo designer em decorrência das mudanças trazidas pela pós-modernidade, que acabaram delegando mais autonomia ao profissional que atua nessa área. Os recursos tecnológicos que foram introduzidos no design gráfico proporcionaram ao designer um maior grau de intervenção em seus trabalhos. O próprio designer passou a desenvolver *tipos* de maneira bem mais otimizada através de softwares especializados, sem haver a necessidade do apoio de um tipógrafo, como acontecia anteriormente. Com isso, o designer se transformaria em um verdadeiro *co-autor* de suas obras, podendo fugir do *Estilo Internacional* que dominou a época moderna e engessava de certa forma os trabalhos desenvolvidos na área do design, que deveriam seguir as regras estabelecidas por este estilo. O videodesign é uma das áreas mais representativas em relação a essas mudanças por ter nascido na pós-modernidade e ser totalmente dependente de dispositivos tecnológicos para conceber seus trabalhos.

O artigo se baseia na análise bibliográfica de importantes autores da atualidade que tratam das diversas manifestações pós-modernas e do design pós-moderno. Além disso, foram pesquisadas as obras de especialistas em vídeo, como Arlindo Machado, e mais especifica-

mente em videodesign. Esse material bibliográfico e o prévio estudo de vinhetas da atualidade, principalmente da MTV, possibilitaram as reflexões realizadas neste artigo.

* MSc. Design - PUC-Rio.

Forma, estructura y movimiento (a141)

Variables de diseño morfológico para objetos industriales estructurales y dinámicos

Andrés Hernando Valencia Escobar*, Alejandro Escobar Gaviria** y Santiago Betancourt Parra*³

La ausencia de un referente teórico y metodológico para el diseñador industrial que le permita establecer la relación óptima entre los atributos morfológicos de los objetos industriales y el desempeño de su función técnica mecánica, genera la necesidad de plantear una serie de herramientas analíticas y procedimentales que faciliten la labor del diseño. Estas herramientas serán exitosas en la medida en que la definición del vínculo entre los elementos que hacen parte de este componente funcional, encargado de establecer los elementos de diseño para objetos cuya función radique en el soportar cargas de manera estática o en transformar las cargas en movimiento de manera dinámica, y los parámetros que inciden en la morfología del objeto industrial se pueda plantear desde un lenguaje comprensible para la disciplina.

El contacto entre la Ingeniería Mecánica y el Diseño Industrial permite abordar la materialización de las ideas de manera consecuente con los componentes funcionales y operativos, los tecnológicos y productivos y los estéticos y comunicativos. Esta actividad concurrente aborda el diseño desde una óptica global en la cual el resultado final estará acorde con todos los requerimientos.

Este proyecto busca determinar los componentes de una metodología adecuada que fundamente parte del proceso de aproximación conceptual que el diseñador industrial debe estructurar en su desarrollo laboral, a partir de los siguientes parámetros:

- La definición de las variables técnico-mecánicas que intervienen en el desarrollo morfológico de los productos industriales.
- El análisis de cómo la relación que hay entre las necesidades estructurales y dinámicas de los productos industriales y su configuración morfológica, brinda al diseñador industrial una base conceptual y metodológica para el desarrollo del proceso de diseño.
- El estudio de la integración entre las propiedades morfológicas, las necesidades estructurales, los requerimientos dinámicos y los atributos de los materiales que se presentan como elemento fundamental del componente técnico-productivo de la función de los productos industriales.
- El plantear herramientas de optimización en la relación entre el objeto y su función mecánica con el