

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 Cranbook 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. Inclui 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\*<sup>3</sup>

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

fin de que el diseñador industrial enfoque el proceso de diseño hacia la excelencia funcional.

Metodológicamente el proyecto busca manejar variables cuantitativas y cualitativas, que son establecidas, y relacionadas a partir del estudio de casos exitosos de diseño debidamente documentados, tanto en el campo industrial como mecánico, la observación del desempeño de objetos reales en ambientes reales de trabajo, y la experimentación en prototipos. Además, se evalúan los procedimientos planteados por el proyecto en los cursos del componente funcional-operativo del programa de Diseño Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana, buscando con ello la refinación de la información y la metodología. El sustento teórico se extrae de fuentes bibliográficas científicas, entre las cuales hay documentos de investigación, artículos científicos y divulgativos, libros y manuales técnicos. Como resultado se espera obtener un texto que permita ser usado tanto en el ambiente académico como en el profesional que contenga los elementos básicos de análisis morfológico, las relaciones entre ellos y una metodología que facilite su inclusión en el proceso de proyectación.

\* Ingeniero Mecánico. Candidato a Magíster en Ingeniería con Énfasis en Materiales. Grupo de Estudios en Diseño -GED-. Línea de Investigación en Morfología Experimental. Escuela de Arquitectura y Diseño, Programa Diseño Industrial. Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín-Colombia.

\*\* Ingeniero Mecánico, Jefe de Diseño, Productos Industriales Garden. Docente. Investigador de la Facultad de Diseño de la Universidad Pontificia Bolivariana.

\*\* Ingeniero Mecánico. Candidato a Doctor en Ingeniería de la Universidad Pontificia Bolivariana. Docente Investigador de la Facultad de Diseño y de la Facultad de Ingeniería Mecánica de la Universidad Pontificia Bolivariana.

## Moda evangélica: Vestido para orar (a142)

Artemísia Caldas

O estudo relata a avaliação feita do conhecimento que os fiéis evangélicos constroem ao lidar com os preceitos estéticos da sua religião diante dos imperativos da moda, identificando de alguma forma os usos e costumes em relação ao modo de “vestir”. Entende-se que o homem como ser social possui característica inerente ao modo de vida que são identificadas como valores, hábitos, costumes, crença, religião, associado ao seu desenvolvimento cultural. Este é um processo sociológico que buscamos compreender sua dinâmica, transformação e mutação de modos e modas assimilados pelo homem. Para Thompson (1981), as pessoas experimentam suas práticas como sentimento e lidam com esses sentimentos na cultura, como normas, obrigações familiares, de parentesco, e reciprocidades traduzidas em valores, seja na arte ou nas convicções religiosas. As práticas de crenças religiosas têm sido um dos fenô-

menos sociais que muito fascinam diversos estudiosos motivados pela importância ideológica que revelam a identidade comportamental do ser humano. Deste modo o homem busca na sociedade uma forma de convivência coletiva e se organiza em instituições organizadas firmadas em códigos e regulamento identificador da sua crença. Verifica-se que todo sistema cultural tem sua lógica e se encontra sempre em processo de mutação, numa dinâmica que revela a compreensão da metamorfose que o indivíduo enfrenta no cotidiano em práticas coletivas. Essa metamorfose é validada em situações que ocorre uma adaptação sem provocar consequências visíveis na convivência social. A crença, a fé, a religião são ritos subjetivos que o homem absorve como alimento do espírito e estabelece uma relação pactuada capaz de exercer obediência em benefício do seu eu. Neste contexto podemos observar o Brasil um país predominantemente católico, que atraiu uma grande massa de seguidores do credo no cristianismo. Observa-se que, como instituição a igreja em vários momentos na história ditou normas de comportamento, estabeleceu códigos de conduta, cerceando o homem de práticas que determinaram o modo de comportamento principalmente na maneira de vestir. Então se questiona: O vestuário estaria intrinsecamente obrigatório ao valor do credo? A indumentária seria a forma identificatória do pacto religioso? Verifica-se na história social que a indumentária sempre sofreu influência de modos e modas da ordem social, política, econômica e cultural, tornando-se notadamente um elemento simbólico, representativo e identificador. A igreja, com sua presença centralizadora no período medieval, impôs o estilo de vestes clericais. A partir deste momento quando da dissidência de alguns seguidores, estava formalizado o modo distintivo que a indumentária agregaria as demais crenças religiosas. Este procedimento influenciou a maneira de vestir, reprimiu e restringiu certas formas de mostrar ou exibir o corpo. Deste modo pode-se remeter tal associação aos cristãos evangélicos, principalmente da Assembléia de Deus, que também se apresentam de maneira distinta reconhecidamente pelo estilo e forma representados através da vestimenta, e associados ainda ao modo estético que se pode caracterizar um modelo uniformizado dos seguidores masculino e feminino. Podemos observar a forma destes novos cristãos aceitarem pactuar com normas impostas em forma de obediência que levará a salvação. Gondim (1998), pastor da igreja evangélica, em seu livro “É Proibido: o que a Bíblia permite e a igreja proíbe”, relata que nas últimas décadas tem se verificado o nascimento de novas igrejas evangélicas à procura de seguidores que se adaptem às suas normas. Nesse contexto, algumas das igrejas tradicionais assumem posturas restritivas, condenatórias na maneira e uso das roupas e acessórios e, com isso estão fadadas a serem repudiadas pelas pessoas que estão em busca de um Deus protetor e compreensivo. E justifica ainda, que a ética evangélica deve discernir com precisão sobre o que é produto do pecado e que é fruto da graça de Deus, que um missionário deverá ter habilidade de saber adaptar-se a metamorfose do momento. Explica que o cristianismo como é conhecido na história, trouxe um novo senti-