

de modernidad, pues consiste en la preservación por medio de la continuidad y la permanencia de los objetos tradicionales que le dieron origen a este Carnaval. Además el reconocimiento de estas permanencias que construyen sociedad y cultura a partir de la exaltación de las manifestaciones artísticas, culturales y tradicionales no se debe a los objetos por sí solos sino la importancia que las personas le dan y lo que estas quieren expresar con ellos, en este caso con sus mascaradas, disfraces e instrumentos, estos mismos deben poseer un valor agregado que no es más que la aceptación del público, pues de esto depende la permanencia y que se convierta en un objeto portador de la identidad y la cultura de un pueblo.

De igual manera como las diferentes culturas tuvieron como puerto de llegada el Magdalena, los objetos y su cultura material también. Los elementos protagonistas en el Carnaval de Barranquilla son las máscaras y disfraces, con los cuales las personas se cubren sus rostros y cuerpos para evitar ser reconocidos porque lo que buscan es liberarse en estas fiestas de sus problemas habituales y vivir cuatro días de fiesta y burla. Debido a que, la mayoría de los disfraces típicos de estas fiestas son originados por personas del común que querían burlarse y liberarse de todo lo y el que los reprimían durante los 361 días del año restantes. Como ejemplos de esto está el disfraz de la marimonda, el cual fue "creado por un barranquillero, que vistiéndose con una chaqueta, un pantalón al revés y una careta con tres huecos y una nariz larga en forma fálica, quiso burlarse de la clase alta de la época"<sup>4</sup>. La cumbia que es una danza de origen afrocolombiano con el cual los esclavos negros se "liberaban" momentáneamente de la opresión.

La burla hacia la muerte también está muy presente como en la danza del garabato y la muerte de Joselito; la primera que trata de una pareja que danza con vestidos de colores y en determinado momento detiene su baile para que un hombre luce con la muerte y como es de esperar la muerte pierde. La palabra garabato significa palo de madera dura que forma gancho en un extremo y sirve para tener colgado algo, o para agarrarlo. Este instrumento lo lleva el hombre en la mano y lo utiliza para acabar con la muerte al momento del desafío. El entierro de Joselito carnaval es el motivo de un desfile que se lleva a cabo el último día de carnaval en donde se realiza la simulación del entierro, de este personaje que es simbolizado por un muñeco de trapos o madera que ha muerto por mujeriego y borrachón.

Otros personajes carnestolendicos son los cabezones de origen español, el disfraz consiste en enanos cabezudos que ridiculizan a personajes importantes, "el descabezado: Con su apariencia moribunda se representa el llamado corte de cabeza, con el que se amenazaba antes de acabar con los enemigos u opositores de la época de violencia en los partidos políticos"<sup>5</sup>. Esta cultura material que se ha convertido en un medio de identificación y orgullo nacional es una gran muestra para el mundo de la identidad nacional y departamental que se evidencia en los elementos transversales que hacen parte del evento, como que en los trajes los colores predominantes son los mismos de las banderas tanto de Colombia como de Barranquilla.

La cultura objetual es también conocida como cultura material y es por medio de la materia como se transmite y se hereda tan importante tradición y es aquí cuando intervenimos los diseñadores como creadores de materia, de objetos y de cultura, pero en este caso, tal como lo expongo anteriormente: No como creadores de modernidad, sino desde el oficio de investigadores, preservadores y voceros de la importancia del objeto en la construcción de una tradición cultural que le da la identidad a la región y al país.

#### Notas

1. Fundación Cultural Carnaval de Barranquilla.
2. Fundación Cultural Carnaval de Barranquilla.
3. Mirtha Buelvas Aldana; Fundación cultural Carnaval de Barranquilla.
4. Estefanía Rosero Roca Periódico El Tiempo Febrero 10 de 2006.
5. Estefanía Rosero Roca Periódico El Tiempo Febrero 10 de 2006.

\* Escuela de Diseño Industrial. Facultad de Artes. Universidad Nacional de Colombia.

## Influência da moda na dinâmica da sociedade (1993)

Dijane Maria Rocha Victor\*

A moda se constitui como um dos padrões mais seguros para medir as motivações psicológicas, psicanalíticas e sócio-econômico da humanidade (DORFLES, 1979), porque revela a maneira como as pessoas se comportam e o modo como elas se apresentam na sociedade, ao mesmo tempo em que proporciona a inclusão e/ou a exclusão de pessoas e de grupos do seu contexto social. A sua dinâmica tem uma característica natural de classificar, de selecionar e de diferenciar pessoas na busca da exclusividade e do "novo", e quando o novo cai no domínio público tem início outro ciclo, isso mostra que está na moda não necessariamente é estar igual (estatisticamente falando) porque a massificação representa a banalização do produto e conseqüentemente a "não-moda".

Neste contexto, o vestuário é que mais ostensivamente representa o movimento da moda, pois a mudança no jeito de vestir apresenta-se em todo o percurso da humanidade como o elemento de diferenciação mais aparente. No entanto, as civilizações antigas não contribuíram para esse processo, por conterem e negarem a dinâmica da mudança e da própria sociedade, permanecendo idênticas a si mesmo, com os mesmos gostos, as mesmas maneiras de fazer, de sentirem-se e principalmente de se vestirem, se perpetuando há séculos sem dar qualquer sinal de mudança, ou de diferenciação (LIPOVTESKY, 1991).

Para fundamentar essas conclusões o autor deste trabalho tem como referência a indumentária dos povos antigos que se apresentam historicamente sem nenhuma novidade ou valor agregado, tendo a função única e

exclusiva de vestir: No Egito a “*toga*” e a “*túnica*” prevaleceram por quase quinze séculos; na Grécia, o “*peplo*” impõe-se até a metade do século VI; e em Roma a “*túnica*” e a “*toga*” persistiram até o final do Império. Somente, entre os séculos XII e XIV é que surge um modelo de roupa capaz de romper essas tradições, a ponto de proporcionar novos conceitos que passaram inclusive pelas questões de gênero, pois a roupa trazia traços expressivos e nítidos para os sexos feminino e masculino com formas ajustadas e verticalizadas que evidenciavam as formas do corpo, caracterizando um estilo-o “*gótico*”, que de tão diferente marcou a transição da Era Medieval para a Era Moderna.

O jeito de vestir tem importância ainda maior no Renascimento, quando surge a primeira burguesia apropriando a moda à hierarquia das condições, onde a partir de então as mudanças nas artes e nos modos de vestir passaram a acontecer à mercê do gosto dos poderosos, e a roupa passou a representar riqueza e poder através da aparência e da sua própria estrutura: O tecido com fibras de puro algodão vestia os escravos e a seda vestia a burguesia. As roupas que vestiam a burguesia, principalmente das mulheres, eram recheadas de saias, de armações (crinolinas e espartilhos) e de babados para ficarem pesadas a ponto de impedir a mobilidade natural do corpo.

No entanto, isso representava uma posição social na divisão e organização de classes na sociedade, pois quanto mais pesada fosse a roupa tanto mais poder era associado ao conjugue - significava que mais escravos tinha a família para atender as necessidades da esposa (como concubina) e as necessidades da casa.

Assim, à sociedade foi se estruturando e mostrando o seu valor através do modo de vestir, como se a roupa fosse a sua própria identidade. Essa representação ainda tem valor nos dias atuais, não com tanta veemência porque de qualquer modo a moda não é mais exclusiva a um determinado grupo de pessoas por um longo período de tempo, a dinâmica, que é própria do fenômeno, trata de popularizar qualquer aspecto, pela perfeição ou pela imitação, atingindo a todos os setores da economia.

A massificação da moda tomou uma dimensão ainda maior com a introdução da mídia, principalmente, de TV, de revistas e jornais com editoriais de moda. A sua representação se dar através do “*design*” aplicado ao vestuário, aos tecidos, aos objetos imobiliários e a indústria automobilística, entre outras.

Para Caldas (2004) o “*design*” é um diferencial que deve ser desenvolvido, por sua capacidade de agregar valor aos produtos, representando-se como uma linguagem da cultura contemporânea que alimenta o sistema de moda em proporção ao desenvolvimento das civilizações. O fato é que através da moda se identifica uma época, um costume, uma cultura, uma sociedade, os grupos sociais separadamente e as suas preferências.

O fenômeno da moda tem ciclo de vida próprio com critérios de aplicação (início, meio e fim), tem visão temporal (curto, médio e longo prazos), tem forte influência na micro e macro economia do país e do mundo, e principalmente no comportamento das pessoas, sendo

até caracterizado como um socializador que movimenta a dinâmica da sociedade.

A exemplo disso temos o uso do cigarro que na década de 70 representava poder e *estatus*, no entanto hoje é tão somente um problema de saúde pública em todo o mundo.

Neste contexto, a moda é também um elemento de responsabilidade social, que deixa de ser compreendida apenas como uma inovação comercial - o novo que inicia o ciclo, uma vez que interfere no comportamento e na construção de grupos e de sociedades.

De maneira codificada ela poderá incluir ou excluir pessoas ou grupos de um contexto social até então dito e sentido como seu, podendo conduzi-las a um comportamento muitas vezes não favorável do ponto de vista social, como é o caso de grupos de jovens (de classe econômica mais baixa que chegam a roubar) que se identificam através de roupas de *griffe* e que se fecham em grupos reduzidos sem que outros jovens tenham acesso, até que se apresentem com roupas parecidas. Isso poderá conduzir a uma situação de conflitos e desintegração familiar, além de outros caminhos em função da não condição social.

A influência da moda atinge a todas as idades, principalmente aos jovens que desenvolveram o vício pelo o consumo. A globalização e o acesso às informações têm participação nessa divulgação, principalmente à televisão através de novelas que lançam de tudo: Roupas, sapatos, cabelos (cor e corte), óculos, jóias e outros, dependendo da época, em todo caso, a televisão é um vetor muito importante para um sistema de moda. Tudo isso nos leva a pensar que lançar moda infere em determinar um paradigma que envolve aspectos comerciais, econômicos, culturais e sociais, podendo favorecer ou não a dinâmica de uma sociedade.

\* Professora da Universidade Federal do Ceará - UFC. Fortaleza, Ceará.

## A metáfora como operadora do projeto (r095)

Um estudo epistemológico.

Eliane Panisson\*

O ato de projetar envolve-se com a representação assim como o falar com a escrita porque enquanto o desenho substitui construções mentais na atividade projetiva, a palavra escrita substitui a linguagem falada no discurso gráfico. Nessa abordagem de transposição é possível inserir a metáfora como operadora da linguagem. Tratar com foco epistemológico esta questão delimitada à atividade de projeto apresenta-se neste escrito.

Neste escrito então, são apontados alguns referenciais teóricos como base para uma argumentação sobre a inclusão da metáfora no projeto, como uma possível alternativa de ensino de atelier. Toda a investigação envolve-se com ensino de projeto como um ensinar a pensar, distanciado do que preconizam alguns mais desavisados sobre o ensino de projeto: Que tal prática é possível