

pela imaginação genial. Nesse sentido, trata representação como reflexiva e, portanto operadora do projeto. Ainda, este trabalho, organiza-se em três focalizações sobre a representação no ensino de projeto. Uma primeira, que trata do projeto como atividade intelectual distanciada da atividade manual, o que agrega a representação, nas práticas acadêmicas de projeto que seguem a tradição de atelier. E, uma segunda, que discorre sobre a representação como invenção possível a partir da metáfora. Eleger a metáfora como operadora da representação inserida na atividade projetual exige um distanciamento da alegoria, que se trata na última abordagem, o que permite concluir pela validade da sua inserção no ensino de atelier.

* Arquiteta - Faculdade de Engenharia e Arquitetura. Universidade de Passo Fundo.

Leopardo, madera y metal: Cuando la música entra por los ojos (r098)

Una aproximación a las ediciones alternativas de CD's

Humphrey Inzillo*

Todo melómano sensible sabe de qué se trata. Ya sea para combatir la piratería, o para transformar a su disco en un producto que se destaca sobre el resto en los centros de venta y exposición, cada vez son más los sellos y los artistas que apuestan a ediciones de discos alternativas. De esta manera, no sólo se revelan contra la estandarización del producto, sino que logran verdaderas obras de arte. Muchas de las piezas son artesanales, y muchas veces el valor agregado que otorgan no tiene que ver ni con el lujo, ni con la ostentación, sino con el ingenio. En la mayor parte de los casos estas ediciones se realizan de manera independiente.

Elementos nobles como la madera; cotidianos como la tela; glamorosos como el terciopelo estampado con piel leopardo; y sólidos como el metal, se resignifican en consonancia con los sonidos que envuelven. De esta manera, los discos se transforman en piezas de colección: Elementos decorativos que se destacan en cualquier discoteca.

Esta charla pretende ser un repaso de algunas de las ediciones alternativas más significativas y valiosas, tanto a nivel local como internacional.

* Humphrey Inzillo es Licenciado en Periodismo y Comunicaciones (Universidad de Palermo). Actualmente, escribe para Rolling Stone, Playboy y Hecho en Bs. As., entre otras publicaciones. Además, integra el staff del programa Gillespi Hotel, que se emite por FM Rock & Pop.

A interação arte-moda (r099)

Joelma Damasceno de Matos

Introdução

O objetivo geral deste estudo constituiu-se em esboçar a existência de uma relação entre arte e moda. Os objetivos específicos visam identificar os estilistas que trabalharam estas duas vertentes; quais os principais movimentos que os influenciaram no processo de criação; e identificar se há diferenças entre o “objeto de arte” e o “objeto de moda”, assim como os elementos de suas composições visuais.

A problematização foi identificada dentro do contexto arte-moda, levando em consideração que ambas mantêm uma sinergia desde os tempos mais remotos e que este processo continua até a atualidade. Mas para se estabelecer uma relação entre arte e moda geram-se algumas controvérsias. Mesmo que ambas tragam em sua essência uma característica inerente aos seres humanos que é a capacidade de expressão. Além do mais o artista e o estilista se baseiam na esfera da estética, trabalhando com os mesmos elementos da composição visual.

Relacionar arte e moda gera discussões um tanto divergentes: Enquanto Kalil (1997 apud SCHULTE, 2002), diz que “moda é o que a indústria e os estilistas propõem”, Souza (1987) compara a mutabilidade da moda com a pintura e a escultura: “Enquanto o quadro só pode ser visto de frente e a estátua nos oferece sempre a sua face parada, a vestimenta vive na plenitude não só do colorido, mas do movimento”. A moda e a arte estão intrinsecamente relacionadas às formas de expressão do ser humano. Sendo a moda um suporte ou um instrumento de expressão artística.

Acredita-se que a arte possa contribuir de forma significativa para a formação do profissional de moda, através do refinamento do gosto, do senso estético mais apurado, em coerência com as características e necessidades de seu contexto social. (SCHULTE, op. cit.). Apesar da frivolidade aparente da moda, o estudo deste fenômeno é um componente fundamental para o entendimento daquilo que se pode definir com transformações sócio-culturais da sociedade. Esta característica de efêmera está relacionada ao desejo contínuo que a sociedade apresenta por mudanças.

Conforme Moura (1994), a princípio tanto na arte, quanto na moda, o que existe é a relação criador-objeto, surgindo os sentimentos, as concepções e idéias, passando para o plano real o que estava no plano imaginário, utilizando os mesmos princípios e elementos na concepção de sua criação: Linha, forma, dimensão, cor, textura, entre outros. Durante a criação de um modelo o costureiro trabalha com equilíbrio, volume, linhas, cores, ritmo, assim como o artista. Ambos procuram uma forma que é a medida do espaço, o único elemento que devemos considerar na obra de arte. O estilista, assim como o pintor, o escultor, etc, insere-se no mundo das formas, portanto, está inserido na arte. (SOUZA, op. cit.).

A relação arte-moda fez-se presente primeiramente na primeira década do século XX, através das criações de Paul Poiret que elaborou estampas com o fovista Raoul

Dufy, buscou inspiração em Davi, criando vestidos com cinturas abaixo do busto, abolindo o espartilho, também se inspirou no folclore russo depois de assistir aos ballets russes, mais especificamente o balé Shéhérazade, com figurinos de Bakst. Segundo os preceitos futuristas Giacomo Balla, em 1913, divulgou o “Manifesto Futurista da Roupas Masculina”, favorecendo a profusão de cores e recortes para as roupas masculinas sob visão cubo-futurista.

A pintora russa Sônia Delaunay elaborou estampas geométricas para os sericultores de Lyon, nos anos 20. Já o Construtivismo russo faz-se notar nas formas angulares dos vestidos e nos padrões geométricos dos tecidos nos figurinos de Alexandra Exter que não se limitavam à funcionalidade, mas a criação de novas formas no espaço e nas criações de Oscar Schlemmer, artista e professor da *Bauhaus*, para figurino teatral do “Triadisches Ballet”, em 1922, mergulhando em peças de vestuário de formas lúdicas.

Na década de 30, Elsa Schiaparelli inspirou-se em criações oníricas fazendo um elo com o Surrealismo de Salvador Dalí. A estilista criava com maestria peças mergulhadas no referencial arte-moda. Salvador Dalí e Jean Cocteau criaram tecidos e padrões para a estilista, que utilizava materiais inovadores, como os tecidos sintéticos, o rayon e o celofane, que parecia vidro e acentuavam os efeitos surrealistas de suas criações. Schiaparelli também desenvolveu chapéus fora do comum, com aparência de sapato, alguns feitos de sacos ou tubos. Outra estilista a se destacar nos anos 30 foi Madeleine Vionnet que se baseou nos *quitons*, típica roupa da Grécia Clássica, elaborando plissados e drapeados virtuosíssimos, dignos das mais sublimes mãos que esculpam em mármore. (LEHNERT, 2001). Um dos grandes mestres da moda de todos os tempos, o espanhol Cristobal Balenciaga, nos anos 50, teve como referência as pinturas renascentistas, criando toda uma atmosfera de requinte e sofisticação. Em Paris, Balenciaga alcançou rapidamente êxito com seu estilo moderno, elegante e dramático.

Na década de 60, o pintor teosofista holandês, Yves Saint Laurent, criou o vestido tubinho baseado no Neoplasticismo de Mondrian na coleção Pop que se apresentou em julho de 1965. Saint Laurent retratou o absoluto por meio de formas geométricas em branco, preto e cinza. Conforme Embracher (1999), já no desfecho dos anos 60, as influências futurísticas e a linguagem oriental apareceram como tendência de moda. Pierre Cardin desenvolveu vestidos geométricos com a “Coleção Espacial” de 1968. As formas e linhas tinham aparências “futurísticas”. Outro aspecto que nos remete ao futurismo são as fendas de Emanuel Ungaro; os vestidos cortados em losango de Louis Féraud; as criações de 1965 de Paco Rabanne que criou o primeiro vestido de plástico. Fascinado pela ficção científica, o estilista transformava materiais inusitados em indumentária. Juntava placas de alumínio ou plástico, com a ajuda de correntes, formando texturas, com as quais criava vestidos modernos. Paco Rabanne desenvolveu modelos em material contemporâneo, malha de alumínio e de *Rhodoid* semelhantes aos móveis do artista Júlio Le Parc - sob influência futurista. André Courrèges, discípulo de

Corbusier, utilizou o verniz vinil, o Skaï, criando trajes de noite com fios de telefone. Mas foi com a coleção dedicada à moda espacial que o estilista conseguiu desenvolver especificamente seu “objeto de moda”.

Surgiu nos Estados Unidos, em 1970, a *Wearable-Arte*, “Arte Vestível” ou como denominou Bardi, *Roupartie*, em face ao desenvolvimento industrial têxtil e do movimento feminino. Os primeiros artistas que participaram da *Wearable-Arte* foram os grandes pintores de 1400, que trazem em seus quadros as vestimentas utilizadas naquele período. Esta forma de arte propôs a criação da indumentária como obra de arte, sendo o corpo apenas seu suporte. Conforme Laver (1989), “para os estilistas de moda da década de 60, o corpo era um veículo para a criação, uma tela humana sobre a qual qualquer humor ou idéia poderia ser pintada”. A roupa transformou-se em veículo de expressão, tanto de quem veste quanto para seu criador. Nos anos 80, a interação arte-moda se fez por meio de estamparia com motivos relacionados a obras de arte.

Na última década do século XX, centros artísticos como Paris, Londres, Nova Iorque e Florença, em seus circuitos culturais trabalharam com grandes exposições com temáticas focadas na moda. Os museus de moda transformaram-se em referências do processo cultural e as mega exposições de moda, competiram em público com as tradicionais exposições de arte. (BRAGA, 2005).

Outra característica que aproxima a arte e a moda são seus desfiles que são verdadeiros shows performáticos, repletos de criatividade e inovações, semelhantes às peças teatrais. A passarela vira palco através da iluminação, cenário, performances, gestos, cores, etc. Duggan (2002) afirma existir vários tipos de desfiles, conforme a linguagem que o estilista mantém com seu público, que classifica como: “O Espetáculo”, desfiles “Substância”, “Ciência”, “Estrutura” e “Afirmação”.

Considerações finais

Atualmente, a moda pode ser avaliada como uma forma de arte contemporânea, em que o corpo é o suporte. Os desfiles de moda apresentam-se em grande maioria sob atuações performáticas, que é uma outra característica que relaciona a arte à moda. Sob uma visão artística, a moda conquista a cada dia seu espaço nos mais renomados museus de arte do mundo.

Bibliografia

- BRAGA, J. Reflexões sobre moda. Volume 1 / João Braga; com a colaboração de Mônica Nunes. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2005.
- DUGGAN, G. O maior espetáculo da Terra in Fashion Theory. A revista da moda, corpo e cultura, n. 2, p.3-30, edição brasileira. São Paulo: Anhembi, 2002.
- EMBRACHER, A. Moda e identidade: Uma construção de um estilo próprio. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 1999.
- LAVÉ, J. A roupa e a moda: Uma história concisa. Tradução Glória Maria de Mello Carvalho. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.
- LEHNERT, G. História da moda no século XX. Portugal: Könemann, 2001.

MOURA, M. Arte e moda. Universidade Aberta do Nordeste. Fascículo 4, texto 18. Fortaleza: Fundação Demócrito Rocha, 1994.

SCHULTE, N. K. Arte e moda: Criatividade in Moda Palavra / Universidade do Estado de Santa Catarina. Centro de Artes. Curso de Moda, vol. 1, n. 1. Florianópolis: UDESC/CEART, 2002.

SOUZA, G. M. O espírito das roupas: a moda no século dezenove. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

Tipografía digital para historietas -tipo: HQ Sans- (r100)

Josiane Wanderlinde Vieira* y Maximilian de Aguiar Vartuli**

Este artículo describe el proceso de creación de la fuente HQ Sans, presentada en principio como trabajo final de la disciplina de Tipología del curso de Diseño Gráfico de la UFSC. Creada para ser utilizada en historietas, la HQ Sans fue perfeccionada y complementada, luego de aquella presentación. El trabajo demuestra la peculiaridad de las tipografías usadas en historietas, mostrando también la cuestión semiótica y metodológica comprometida en la creación de la fuente HQ Sans.

* Doctora en Ingeniería de Producción y Sistemas; profesora adjunta 1 del Departamento de Comunicación y Expresión Visual de la Universidad Federal de Santa Catarina, donde se desempeña en el Curso de Diseño. Florianópolis. SC. Brasil.

** Graduando do Curso de Diseño, de la Universidad Federal de Santa Catarina. Departamento de Expresión Gráfica - EGR. Florianópolis. SC. Brasil.

Señalización e identidad visual (r101)

Centro Comunitario del Barrio Pantanal (CCPan)

Josiane Wanderlinde Vieira* y Maximilian de Aguiar Vartuli**

Este artículo trata la elaboración del sistema de identificación visual (SIV) del Centro Comunitario del barrio Pantanal (CCPan), ubicado en Florianópolis (SC). El presente trabajo aborda el enfoque metodológico del desarrollo del sistema de identidad visual, mostrando el camino seguido desde la exposición de la necesidad de creación de la marca, la señalización mediante la creación de un proyecto de extensión apoyado por el DAEx - UFSC, hasta el desarrollo de ideas y conceptos tanto como la confección del arte final y factores que orientaron el desarrollo de la señalización.

* Doctora en Ingeniería de Producción y Sistemas; profesora adjunta 1 del Departamento de Comunicación y Expresión Visual de la Universidad Federal de Santa Catarina, donde se desempeña en el Curso de Diseño. Florianópolis. SC. Brasil.

** Graduando do Curso de Diseño, de la Universidad Federal de Santa Catarina. Departamento de Expresión Gráfica - EGR. Florianópolis. SC. Brasil.

Puedo brincar com usted? (r102)

Una análisis de la aplicación de los principios de Universal Design em los juguetes

Karina de Matos

La preocupación de esta pesquisa es que muchos niños no pueden ser usuarios de juguetes por no haber juguetes que permitan esta acción de forma efectiva.

Jugar es algo de gran importancia en la vida de los niños, pues proporciona el desarrollo físico, cognitivo y emocional. Los niños empiezan a jugar antes mismo de hablar o andar.

No hay en el mercado muchas opciones de juguetes para niños ciegos hugging, solos, con sus familiares o en grupo de niños ciegos y videntes.

Se entiende que el diseño de juguetes puede ser considerado todavía, como mucho, distante de establecer la interfaz entre el juguete y los niños ciegos, así también como está distante de tornarse una herramienta de inclusión social.

El *universal design* es un campo del diseño que tiene la preocupación constante en tornar los objetos más accesibles a todas las personas, resultando en uso equitativo y flexible.

Esta pesquisa muestra por medio de algunos ejemplos, que es necesario cambiar en los juguetes para que los niños ciegos puedan jugar con ellos.

Taller Marea Urbana: Interdisciplinarietà y sinergia (r103)

Comunicación y diseño. El comunicador-diseñador que se necesita para el siglo XXI

Marco Antonio Herrera Campos*

La revista cultural Marea Urbana nació hace tres años como un trabajo interdisciplinario de las Escuelas de Comunicaciones -carrera de Periodismo- y de Diseño en Gráfica y Comunicación de la Universidad de Viña del Mar. La iniciativa reúne a estudiantes de ambas disciplinas con el objetivo de construir nuevos mensajes e instalarlos en un soporte impreso y digital. El proyecto -Taller Marea Urbana- se define como una experiencia docente y formativa que valoriza el uso de metodologías innovadoras que permita al estudiante insertarse en el mundo real y desarrollar competencias significativas: integrar teoría y práctica, y el concepto de reflexión en la acción. El trabajo se concibe como un taller integrado, donde los participantes intercambian saberes y metodologías desde sus propios ámbitos de conocimiento para gestar un proyecto comunicacional en todas sus fases. Esta experiencia sitúa a los estudiantes en un ámbito próximo al ejercicio profesional en el siglo XXI, puesto