

- Ortega, C. (n.d.). *Co-Creación ¿La llave oculta de la innovación empresarial?* Young Marketing. <http://www.youngmarketing.co/co-creacion-la-llave-oculta-de-la-innovacion-empresarial/>
- Peleg, D. (n.d.). *Diseñando moda desde casa con impresión 3D*.
- Peleg, D. (2016a). *Danit Peleg - 3D Printed Fashion*. <https://danit-peleg.com/>
- Peleg, D. (2016b). *Forget shopping. Soon you'll download your new clothes*. TED Talks - Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=w1oKe8OaPbk>
- Real Academia Española. (n.d.-a). *Transformar*. <https://dle.rae.es/transformar?m=form>
- Real Academia Española. (n.d.-b). *Trasmutar*. <https://dle.rae.es/trasmutar?m=form>
- Sennett, R. (2009). *El artesano* (M. A. Galmarini, Ed.; Primera Ed). Anagrama.
- Slooten, A. J. (2018). *The future of clothing - YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=p9ty4kUUCbg>
- Somers, C. (n.d.). *Fashion Revolution*. Retrieved July 30, 2019, from <https://www.fashionrevolution.org/>
- van de Ven, A., & Ferry, D. (1980). *Measuring and assessing organizations*. John Wiley & sons.
- Villamil, C. (2020). Experiencias virtuales para amantes de la moda. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/vida/experiencias-virtuales-para-amantes-de-la-moda-486628>
- Villota, C. (2016). *Andrés Pajón Colombiamoda 2016*. Fashion Radicals. <http://www.fashionradicals.com/pasarela-carrusel-banco-de-bogota-by-andres-pajon-colombiamoda-2916/>
- Zuleta, F., & Betancur, V. (2017). Creación de una prenda mediante la fabricación digitalizada de superficies impresas en 3D. *Iconofact*, 13(20), 194–206. <https://doi.org/10.18566/iconofact.v13.n20.a11>
- Zurbriggen, C. (2014). Innovación y cocreación: nuevos desafíos para las políticas públicas. *Revista de Gestión Pública*, 400.

Abstract: With the implementation of technology in many industries and the fast appropriation by users, especially now because of the Covid-19 isolation, the world of production and consumption is

being transformed. The fashion industry is part of this phenomenon, today people demands new business models and new proposals and surprising ways. The objective of this project is to design a co-creation methodology with digital prototyping tools to develop a virtual fashion collection.

Key Words: Collection - design - digital - fashion - virtual

Resumo: Com a implementação da tecnologia em diferentes indústrias e a rápida apropriação pelos usuários, o mundo da produção e do consumo está sendo transformado. A indústria da moda não pode ignorar esse fenômeno, hoje a demanda exige novos modelos de negócios e propostas capazes de surpreender os usuários. O objetivo do trabalho é projetar uma metodologia de co-criação com ferramentas de prototipagem digital para o desenvolvimento de coleções virtuais.

Palavras chave: Coleção - design - digital - moda - virtual

(*) **Laura Muñoz Mesa:** publicista, tecnóloga en producción de joyería, candidata a magíster en innovación, empresaria del sector moda, investigadora, ponente y escritora de artículos científicos. He dedicado mi carrera al trabajo profundo de la joyería desde múltiples ángulos. Me he formado en áreas transversales para tener la posibilidad de agregar valor en diversas industrias y contribuir a la formación de tejido social. **Fabio Andrés Gaviria Londoño:** Diseñador Industrial con énfasis en moda, especialista en Didáctica de docencia virtual y Magíster en Desarrollo sostenible. Con 23 años de experiencia en el sector moda y 18 años de docencia, apasionado por los temas de investigación y producción en el sector diseño, confección y moda, atraído por temas de sostenibilidad y cultura circular. **Jhon Fernando Jaramillo Taborda:** Tecnólogo en diseño para la industria de la moda y politólogo. Experiencia en procesos de investigación, integración de herramientas digitales al proceso creativo y metodologías de enseñanza del diseño. Apasionado por los temas sociales, la intersección entre la moda, cuerpo y realidades sociales.

Os trajes de “Mira” e a experiênciada Realidade Virtual

Maria Celina Gil (*)

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 36, pp. 373-377. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: diciembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Resumo: O espetáculo “Mira” (2018), da São Paulo Companhia de Dança, concebido para ser assistido em Realidade Virtual, contou com duas responsáveis pelos trajes: uma pela criação de figurino e outra pelo styling. Neste artigo, discutiremos os papéis de figurinista e stylist e os entrelaçamentos entre moda e traje de cena. Também se discutirá o traje da dança contemporânea, investigando a escolha de trajes neutros visualmente.

Palavras chave: traje de cena - dança contemporânea - moda - realidade virtual.

Resúmenes en inglés y español y currículum en p. 377]

O espetáculo “Mira” (2018), da São Paulo Companhia de Dança, dirigido por Inês Bogéa em parceria com Luciano Cury e João Marcello Bóscoli, foi criado para ser assistido não apenas pessoalmente como também virtualmente: a obra foi concebida para a tecnologia da Realidade Virtual, em 360 graus. O vídeo do espetáculo está disponível para ser assistido no canal do YouTube da companhia, o que por si só já é um dado significativo: ao manter disponível gratuitamente o espetáculo na plataforma, amplia-se sobremaneira a possibilidade de alcance de público. Até a data de escrita do ensaio, o vídeo contava com 1550 visualizações.

Segundo o release da companhia sobre o espetáculo, “o nome remete à estrela Mira, uma gigante vermelha das mais brilhantes da constelação Cetus, que muda a aparência de forma significativa em ciclos de 304 a 353 dias. Também remete ao verbo “mirar”, do latino “miro”, que significa ver, olhar com espanto ou intensamente ou longamente à distância, admirar-se” (Release de Mira, 2018). A música dançada nesse espetáculo é *The Four Seasons Winter 3*, de Vivaldi por Max Richter e essa foi a primeira experiência da São Paulo Companhia de Dança com os vídeos em Realidade Virtual.

Chama a atenção que, no release da obra no site da companhia, consta a informação de que o lançamento de “Mira” aconteceu no espaço da loja UMA, de Raquel Davidowicz, em 28 de agosto de 2018. Durante o evento, uma estrutura seria disponibilizada para que os espectadores pudessem assistir ao espetáculo. No mesmo espaço, também havia roupas da marca para serem compradas, muitas delas bastante próximas ao traje de cena do espetáculo, também criados por Raquel.

A ideia do espetáculo é que ele pudesse ser uma experiência imersiva. “Mira” foi gravado na OCA, espaço expositivo de mais de 10 mil metros quadrados localizado dentro do Parque do Ibirapuera. O espaço, projetado por Oscar Niemeyer, é completamente branco, com linhas orgânicas e diversos andares. O espetáculo foi filmado no último andar da OCA, espaço com pé-direito mais baixo. O andar em que o espetáculo é dançado está bastante próximo do teto, com o chão cinza e grades circundando todo o espaço. Há apenas uma estrutura fixa, uma espécie de cabine. É também lá que está o único ponto de cor: um extintor vermelho fixado na parede.

“Mira” coloca o espectador literalmente no meio da ação cênica. O espectador observa a ação do centro da coreografia, que está diretamente ligada à proposta de filmagem em Realidade Virtual. A movimentação dos bailarinos ocorre a partir de uma centralidade, como se houvesse uma plateia no meio do palco imaginário: eles correm em torno do suposto olhar do espectador, forçando a mudança da direção para onde se olha, a partir de movimentos rápidos e corridas. As principais ações – os duos e os momentos em que todo o grupo se junta – ocorrem em diferentes pontos do espaço, ora próximos do fundo do andar, ora próximos à rampa que divide os pavilhões do prédio.

O grupo inicia a coreografia espalhado pelo espaço de maneira circular, dando a chance ao espectador por alguns segundos de passear o olhar e perceber-se no centro da ação. O primeiro movimento já indica a tendência da

apresentação toda: os bailarinos mudam de lugar rapidamente, levando o olhar do espectador a outras direções – principalmente se optarmos por seguir a movimentação de um bailarino em especial. A coreografia de cerca de 5 minutos se encerra com todos os bailarinos saindo gradativamente de cena para trás da estrutura fixa do espaço. Ao fim do vídeo, há uma passagem de créditos semelhante às de obras audiovisuais como filmes ou séries, em que os nomes vão rolando para cima da tela, indicando todas as mínimas funções.

Em alguns momentos, o olhar dos bailarinos direciona o do espectador. Ao olharem todos para o mesmo lado, o espectador entende que ele também deve voltar sua atenção para o mesmo ponto. Há momentos também em que os bailarinos chegam mesmo a apontar com as mãos para alguma direção, não deixando dúvidas para o espectador de qual é o ponto privilegiado a ser observado naquele momento. É importante que isso fique claro, pois há uma falsa impressão de escolha quando o assunto é Realidade Virtual.

A ideia de que é possível olhar para qualquer direção quando assistimos a um espetáculo como esse ignora que a própria movimentação dos bailarinos direciona nosso olhar. Seria preciso assistir ao espetáculo diversas vezes para atingir esse grau de variedade de percepção. Ainda assim, a Realidade Virtual permite maior imersão na obra. É diferente de uma vídeo-dança ou de uma filmagem de um espetáculo de dança, em que estamos sujeitos às escolhas de decupagem dos realizadores – que podem ou não refletir aquilo que “importa mais” ou é “mais interessante” para o espectador. Mesmo com o direcionamento de nosso olhar, há ainda possibilidades de maior autonomia.

Mesmo assim, a experiência com os vídeos de Realidade Virtual ainda não é tão simples, principalmente para um espetáculo de dança. O modo mais indicado para assistir a um vídeo desse formato é com um óculos especial, em que o celular deve ser encaixado, e em uma cadeira giratória, que possibilita que se olhe para todos os lados com maior facilidade. O problema é que essa estrutura não é tão comum e os dispositivos exigidos não são possuídos por todos.

Outra possibilidade para assistir a esse tipo de formato de vídeo é sem o uso de nenhum dispositivo além do celular ou do próprio computador. Quando assistindo pelo celular, é preciso mover o dispositivo em diversas direções de modo a acompanhar o movimento das imagens. Ainda esse que não seja o modo mais fácil de assistir, se mostra mais próximo da experiência imersiva da Realidade Virtual do que simplesmente pelo computador. Quando se assiste a um vídeo como esse pelo computador, enfrenta-se a dificuldade de ter que usar o mouse ou o *touchpad* – se o aparelho for um notebook – para seguir a movimentação das pessoas em ação no vídeo, o que torna o trabalho dificultado e prejudica a fruição da obra.

A não possibilidade de assistir à obra em sua estrutura mais indicada tira a força de um dos aspectos mais interessantes do uso da Realidade Virtual na encenação: o papel que o corpo do espectador assumiria. Poder mover-se em uma cadeira giratória, mexendo o pescoço

para a direção necessária ou desejada dá ao espectador uma organicidade de movimentos com a qual não estamos habituados, pois a experiência de assistir a um espetáculo tende a nos colocar estáticos na plateia. Essas potencialidades se perdem ao assistir no computador simplesmente.

Diante disso, assistir a “Mira” na Realidade Virtual é um desafio. Sem os dispositivos mais indicados, acompanhar a movimentação dos bailarinos pode ser difícil, principalmente nos momentos de movimentação rápida, já que o vídeo acaba deixando um espectro, rastro por trás dos bailarinos. Há, porém, uma grande vantagem, que é a possibilidade de colocar o vídeo em altíssima qualidade, chegando a 4k de definição, o que diminui em grande medida esse problema.

A qualidade da imagem era fundamental na escrita desse ensaio, pois aqui nos interessa pensar o traje de cena proposto para “Mira”. Quando pensamos na análise de um traje de cena, alguns pontos são levados em consideração: cor, forma, textura, movimento e origem. Esses aspectos são os principais responsáveis por determinar a avaliação de um traje como bom ou adequado para aquela proposta de encenação.

Os quinze bailarinos em cena usam trajes diferentes entre si. Entre os homens, alguns estão sem camisa e outros não, utilizando também malhas e moletons. Já as mulheres, alternam entre vestidos e conjuntos esportivos. As cores dos trajes variam entre tons de cinza, vinho, bege e preto, à exceção de um bailarino que usa uma calça ampla azul-claro. Os trajes em sua maioria são amplos, não marcando precisamente o corpo dos bailarinos. Os tecidos são fluidos, de modo que quando os bailarinos se movem eles possam criar um desenho no ar, deixando um rastro de tecido por onde o corpo do bailarino passou. São tecidos lisos, sem estampa, com pouca variação de textura. Todos os bailarinos usam tênis durante todo o espetáculo, a maioria sapatos preto e branco, com poucas exceções. As responsáveis pelo traje do espetáculo, segundo o release no site da companhia, foram Raquel Davidowicz | UMA (criação de figurino) e Paula Iglecio (styling). Não foi a primeira vez que Rachel Davidowicz e a São Paulo Companhia de Dança colaboraram em uma criação. A estilista já havia sido responsável pelo figurino do espetáculo “Entreato” (2008). Além disso, os dançarinos da São Paulo Companhia de Dança haviam performado no desfile da marca UMA no São Paulo Fashion Week em 2013. Na ocasião, os bailarinos desfilaram os trajes da coleção outono-inverno 2014 realizando uma coreografia pensada especialmente para a ocasião

Segundo seu site oficial (2019), a marca UMA foi fundada em 1996 por Raquel e Roberto Davidowicz. A marca se define como contemporânea e atemporal ao mesmo tempo. Há uma relação muito próxima entre a marca e as artes visuais e cênicas: a estilista já colaborou com artistas como Regina Silveira, Macaparana, Jac Leirner, Fundação Lygia Clark, entre outros, além da própria São Paulo Companhia de Dança.

Há no site oficial a descrição de quatro pilares na criação das peças da marca: conforto, minimalismo, durabilidade e materiais sustentáveis. Talvez algumas dessas características sejam responsáveis por aproximar Raquel

da dança. Um traje para dança contemporânea deve ser majoritariamente confortável, uma vez que a movimentação exige trajes que não atrapalhem o corpo em sua movimentação no espaço. Além disso, é preciso que esse traje seja durável, pois muitas vezes esse espetáculo será apresentado por uma temporada toda. Sobre o minimalismo nos trajes de cena da dança contemporânea, parece haver uma forte relação entre esse tipo de produção e os trajes mais neutros. No caso da marca UMA, o estilo pessoal da estilista e as propostas da marca são visualmente muito alinhados com aquilo que parece ser a tendência dos trajes de cena de dança contemporânea.

Entende-se como traje de cena toda a indumentária utilizada em qualquer tipo de cena artística, podendo abranger trajes de teatro, dança, circo, mímica, performance e outras variantes da cena contemporânea. Um bom traje de cena, aquele que “funciona” é o que respeita as regras propostas por aquela encenação e interage em conjunto com o espetáculo. Ele não é externo ou destoante.

Pavis (2017, p.168) aponta que “desde que aparece em cena, a vestimenta converte-se em figurino de teatro”, ou seja, toda roupa, independentemente de sua origem ou função para a qual foi criada, torna-se traje de cena no momento em que é utilizada numa encenação – qualquer que seja ela. Assim, em “Mira”, mesmo que os trajes que os atores vestem possam ter sido criados para serem vendidos como peças de moda, a partir do momento em que foram escolhidos para comporem aquele espetáculo, devem ser lidos como trajes de cena.

Talvez por isso, a diferença das funções “figurinista” e “stylist” expressas nos créditos do espetáculo chame tanto a atenção. Há uma impressão corrente no senso comum de que o figurinista responde a uma estrutura dramática ou narrativa, enquanto o stylist, por ser um profissional mais ligado à moda do que às artes da cena, responde aos desejos e à personalidade da pessoa que veste. Outra impressão comum acerca dessas profissões é a ideia de que o trabalho do figurinista estaria mais ligado à reconstrução histórica.

De fato, há diferenças entre as duas profissões. Um figurinista trabalha com a cena, ou seja, com encenações de diversos tipos. Seu trabalho parte de um texto ou proposta artística, buscando construir as personagens e comunicar seus traços a partir de trajes. Além disso, também se atenta à coerência com a época e local em que se passa a história. Seu compromisso é com a proposta de encenação. O stylist tem um compromisso com a moda e a absorção de tendências e expressões mais contemporâneas. Trabalham normalmente com revistas, fotografia, editoriais de moda, além de auxiliar artistas a criar suas próprias “personagens”, tanto em eventos cotidianos quanto em shows, apresentações em TV, publicidades, etc. Por estabelecerem uma relação muitas vezes pessoal com os artistas com quem trabalham, são comumente chamados para produzir os figurinos utilizados por eles em comerciais, ensaios fotográficos e clipes.

Apesar dessa diferenciação, as funções parecem se misturar em diversos momentos. Há uma ideia pré-estabelecida de que moda e figurino não poderiam se interseccionar, o que na prática não é verdade. Em diversas situações a moda e a criação de figurinos se misturam: em ensaios de

moda, as imagens contam uma história ou sugerem uma narrativa por trás delas, além de poder criar sensações através das roupas, locações, iluminação e estilo de vida sugerido; em fashion filmes, que nada mais são do que pequenos curta metragens das marcas; novelas ou filmes cujos conflitos sejam centrados no contemporâneo ou que possuam personagens com alguma ligação com a moda. Em “Mira”, as duas funções parecem imbricadas: stylist e figurinista parecem atuar aqui ao mesmo tempo como criadores de uma imagem e de uma narrativa visual, contrariando a ideia de que moda e figurino não poderiam se interseccionar. Numa perspectiva mais ampla, encontramos diversas situações em que a moda e a criação de figurinos se misturam: em ensaios de moda, as imagens contam uma história ou sugerem uma narrativa por trás delas, além de poder criar sensações através das roupas, locações, iluminação e estilo de vida sugerido; em fashion filmes, que nada mais são do que pequenos curta metragens das marcas; novelas ou filmes cujos conflitos sejam centrados no contemporâneo ou que possuam personagens com alguma ligação com a moda. Ainda que não seja o caso de Mira – já que há a figura da figurinista e a confecção de trajes – parece importante refletir, por fim, sobre a escolha dos trajes que se assemelham à roupa de ensaio. Se anteriormente havia a percepção de que não era preciso criar figurino algum e era possível performar com as roupas de ensaio, o que se vê hoje é a criação de trajes que propositalmente se assemelham a roupas de ensaio – ainda que não o sejam. Impossível pretender falar sobre o traje de cena da dança paulista de hoje nesse texto. Seria de uma ambição muito grande tentar traçar um padrão nesse traje. Muitas das questões apontadas aqui partem mais de impressões pessoais do que de pesquisa teórica sobre o assunto. O que parece haver é uma tendência à escolha de trajes mais neutros ou visualmente menos elaborados na dança contemporânea. Essa opção pode advir de diversos cenários, dentre eles a própria condição de precariedade em que muitas companhias atuam. Frequentemente não há orçamento para um profissional do ramo tampouco para a confecção de trajes, o que impacta diretamente em escolhas estéticas e na visualidade do espetáculo. A possibilidade levantada por Leandro Pereira dos Santos, em sua dissertação de mestrado “(In)vestindo discursos: um estudo sobre o figurino em obras de dança contemporânea”, não se relaciona com uma necessidade, mas sim com uma escolha estética-discursiva: a aproximação da dança contemporânea com a ressignificação do real:

Cenicamente, o figurino que representa a roupa do cotidiano nos mostra algo muito próximo do real. Isso faz com que o espectador se reconheça enquanto parte da cena e se sinta mais próximo da obra. O figurino minimamente apresenta referências sobre a qual sociedade esse corpo pertence e de qual contexto o mesmo faz parte, tornando-se essencial para a produção de discursos ou identificação do perfil do sujeito retratado na obra. (SantosS, 2018, p.40)

Assim, pode-se pensar que a escolha dos trajes com cores e modelagens neutras na dança contemporânea se relaciona com um objetivo da dança contemporânea de não tentar fixar signos que pré-determinem o discurso. Viana e Pereira (2015, p.13) apontam que o traje de cena é capaz de trazer a ideia de origem para a personagem, ou seja, que através dele somos capazes de compreender de onde vem aquela personagem, de que momento histórico, idade etc. Talvez seja justamente dessas delimitações que estejam fugindo as encenações contemporâneas e isso se reflete numa construção de trajes mais neutros.

Carolina de Paula Diniz, em sua dissertação de mestrado “Vestíveis em fluxo” (2012, p.100), sugere ainda que, possivelmente, por colocarem no centro de suas investigações artísticas, o corpo e as subjetividades do sujeito que dança, o figurino acaba por sofrer alterações. Muitas vezes ele é escolhido durante o processo de criação pelos próprios propositores – eliminando assim a figura do figurinista – e visa ajustar-se ao corpo mais do que “espetacularizá-lo”. A ideia, segundo ela, é não “perturbar o corpo” com outros signos, ou seja, não ocultar o corpo por trás do traje, evitando informações que não a da movimentação do artista.

“Mira” se coloca nessa chave, ainda que não exclua a importância da presença do traje no espaço. De fato, os trajes criados por Raquel não prendem ou ocultam o corpo dos bailarinos, mas eles também não se eximem de sua presença ou forma no ambiente. Na esfera branca que é a OCA, os trajes ajudam a preencher o espaço e criam a sensação de movimento rápido tão importante para a experiência da Realidade Virtual. Além disso, ajudam a direcionar o olhar do espectador, que ao ver o rastro de tecido deixado pelas modelagens amplas, se sente impellido a seguir o bailarino, acompanhando-o na direção para onde ele vai, trabalhando diretamente na inserção do espectador na obra.

Referências

- DINIZ, Carolina de Paula. *Vestíveis Em Fluxo: A Relação Implicada Entre Corpo, Movimento E O Que Se Veste Na Cena Contemporânea Da Dança*. 2012. 106 p. Dissertação (mestrado em dança) UFBA – Universidade Federal da Bahia. <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/7890/1/disserta%C3%A7%C3%A3o%20numerada%20vers%C3%A3o%20final%20vers%C3%A3o%20pdf.pdf>
- PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- RELEASE Mira. *São Paulo Companhia de Dança com lançamento inédito no Brasil - Realidade Virtual e Dança se encontram em MIRA*. <http://www.spcd.com.br/pdfs/sao-paulo-companhia-de-danca-com-lancamento-inedito-no-brasil.pdf>
- SITE UMA. <https://www.uma.com.br/>
- SANTOS, Leandro Pereira dos. *(In)vestindo discursos: um estudo sobre o figurino em obras de dança contemporânea*. 2018. 84 p. Dissertação (mestrado em dança) UFBA – Universidade Federal da Bahia. <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/27477/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20-%20Leandro%20Pereira%20dos%20Santos.pdf>
- VIANA, Fausto e PEREIRA, Dalmir Rogério. *Figurino e Cenografia para iniciantes*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2015

Abstract: “Mira” (2018), performed by São Paulo Companhia de Dança, was conceived in virtual reality and had two different people responsible for its costumes: one for the costume’s creation; and other for the styling. In this paper, we will discuss the roles of the costume maker and the stylist and the interlacements between theatre and fashion. We shall also discuss costumes for contemporary dance, investigating the option for visually neutral pieces.

Key words: costume - contemporary dance - fashion - virtual reality.

Resumen: Mira” (2018), de São Paulo Companhia de Dança, diseñado para ser visto en Realidad Virtual, tenía dos vestuaristas uno para la creación de disfraces y otro para el “styling”. En este artículo, discutiremos los roles del diseñador de vestuario y “stylist” y el entretreído entre la moda y la vestimenta teatral. También se discutirá la vestimenta de danza contemporánea, investigando la elección de vestimentas visualmente neutras.

Palabras clave: vestimenta teatral - danza contemporánea - moda - realidad virtual.

(* **Maria Celina Gil** possui graduação em Comunicação Social - Cinema pela Fundação Armando Álvares Penteado (2011) e em Letras - Latim/Português pela Universidade de São Paulo (2014). É mestra pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. Seu projeto, intitulado “Os potenciais narrativos do bordado”, busca estudar os usos do bordado nos trajes de cena teatrais, além de traçar um percurso histórico da técnica na indumentária através do tempo. Atualmente, é doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. Seu projeto, investiga os diálogos entre a moda e o traje de cena, a partir do trabalho de estilistas e marcas que produzem, de maneira artesanal, trajes para moda e para as artes cênicas. Membro do Núcleo de Traje de Cena, Indumentária e Tecnologia da Universidade de São Paulo.

Arquitetura + Design de Serviço: reflexões para uma abordagem interdisciplinar

Mariane Garcia Unanue (*)

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 36, pp. 377-380. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: diciembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Resumen: Los desafíos que enfrenta la sociedad contemporánea exigen un cambio de paradigma para responder estas preguntas a través del diseño, la arquitectura y el urbanismo. Es necesario superar los límites disciplinarios para responder a las crecientes complejidades del diseño. Por lo tanto, un enfoque interdisciplinario que integre Arquitectura + Diseño de servicios aplicado a la investigación, la educación y la práctica de diseño de espacios en el entorno construido puede desempeñar un papel importante en la construcción de resultados más tangibles para las demandas contemporáneas. Este trabajo presenta las investigaciones iniciadas en la Universidad Federal de Juiz de Fora / Brasil.

Palabras clave: Diseño de servicio - Espacio - Arquitectura - Proyecto - Enseñanza Superior

Resúmenes en inglés y español y currículum en p. 380]

Introducción

Os desafios enfrentados pela sociedade contemporânea demandam uma mudança de paradigmas sobre como responder a essas questões através das áreas do Design e da Arquitetura e Urbanismo. Como a pesquisa em design, a educação e a prática de projeto em Arquitetura e Urbanismo podem contribuir para a melhoria de vida das pessoas em um momento de complexidades crescentes? Como designers e arquitetos podem cooperar com a sociedade para nutrir soluções para os desafios relacionados aos espaços onde vivemos? Faz-se necessário ultrapassar limites disciplinares para responder a complexidades projetuais crescentes.

Apesar da literatura mais recente demonstrar que o Design de Serviço (DS) já é uma área consolidada (Blomkvist, Holmlid & Segelström, 2018; Sangiorgi & Prendiville, 2017; Mager, 2009; ServDes, 2018) ela é quase desconhecida pelos profissionais da Arquitetura e Urbanismo e ainda pouco pesquisada no território brasileiro (Pinheiro, 2015; Pinheiro & Alt, 2017). As pesquisas anteriores e o debate em Design de Serviço sempre incluíram como ponto principal o usuário e os aspectos relacionados a sua experiência com o serviço. No entanto, os aspectos relacionados à participação do *espaço* no processo de criação dos serviços e na avaliação de suas contribuições para o desempenho dos serviços foram pouco explorados