



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA E GESTÃO DO CONHECIMENTO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENGENHARIA E
GESTÃO DO CONHECIMENTO**

**CRIAÇÃO E COMPARTILHAMENTO DO CONHECIMENTO DA
ÁREA DE MODA EM UM SISTEMA VIRTUAL INTEGRADO DE
INFORMAÇÕES**

DOUTORADO

José Alfredo Beirão Filho

**Florianópolis
2011**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA E GESTÃO DO CONHECIMENTO**

José Alfredo Beirão Filho

**CRIAÇÃO E COMPARTILHAMENTO DO CONHECIMENTO DA
ÁREA DE MODA EM UM SISTEMA VIRTUAL INTEGRADO DE
INFORMAÇÕES**

Tese submetida à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para o título de Doutor em Engenharia e Gestão do Conhecimento.

Orientadora: Profa. Édis Mafra Lapolli, Dra.

Coorientadora: Profa. Vânia Ribas Ulbricht, Dra.

Área de Concentração: Gestão do Conhecimento

Linha de Pesquisa: Gestão do Conhecimento,
Empreendedorismo e Inovação Tecnológica.

Florianópolis
2011

Catálogo na fonte pela Biblioteca Universitária
da
Universidade Federal de Santa Catarina

B422c Beirão Filho, José Alfredo
Criação e compartilhamento do conhecimento da área de moda em um sistema virtual integrado de informações [tese] / José Alfredo Beirão Filho ; orientadora, Édis Mafra Lapolli. - Florianópolis, SC, 2011.
166 p.: il., tabs.

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico. Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento.

Inclui referências

1. Engenharia e gestão do conhecimento. 2. Gestão do conhecimento. 3. Tecnologia da informação. 4. Multimídia interativa. 5. Moda. I. Lapolli, Édis Mafra. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento. III. Título.

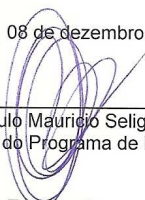
CDU 659.2

JOSÉ ALFREDO BEIRÃO FILHO

**CRIAÇÃO E COMPARTILHAMENTO DO CONHECIMENTO DA ÁREA
DE MODA EM UM SISTEMA VIRTUAL INTEGRADO DE
INFORMAÇÕES**

Esta tese foi julgada adequada para obtenção do Título de Doutor e aprovada em sua forma final pelo Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 08 de dezembro de 2011.



Prof. Paulo Maurício Selig, Dr.
Coordenador do Programa de PPGECC

Banca Examinadora:



Prof.ª Édis Mafra Lapolli, Dra.
Orientadora UFSC



Prof. Tarcísio Vanzin, Dr.
UFSC



Prof.ª Marília Matos Gonçalves, Dra.
UFSC



Prof.ª Ana Maria Franzoni, Dra.
UFSC



Prof.ª Monique Vandresen, Dra.
UDESC



Prof.ª Icléia Silveira, Dra.
UDESC

Ao Zeca (in memoriam),
Um dia a tristeza de perder-te...
Hoje a alegria de saber que
sempre estiveste presente
segurando a minha mão em todos
os momentos. Foste o pilar
essencial para a construção de
mais uma etapa da minha vida.
Verdadeiramente o maior mestre
que tive.

À Nelly e à Te,
Que sempre estiveram
presentes e acreditaram em
mim apesar das circunstâncias
mostrarem o contrário,
mantiveram a fé.

AGRADECIMENTOS

Não são poucas as pessoas que foram importantes nesta etapa da minha vida acadêmica. Sem o auxílio delas, nada teria sido possível.

Assim, fica meu eterno agradecimento pela amizade e companheirismo a Adriana Fächter, Joaquim Araújo, Ruy Luís Machado, Rute Coelho, Renata Perito e Edmundo Meira Neto.

Agradecimento especial à Professora Édis Mafra Lapolli, minha orientadora, pelo seu saber, disponibilidade, carinho, encorajamento e esclarecimentos que sempre me prestou.

Liberdade é pouco,
O que quero ainda não tem nome.
(Clarice Lispector)

RESUMO

Desde o início do século XX, a memória vem adquirindo novas dimensões e passou a ser configurada como um lugar, armazém ou depósito de acervos culturais, a quem cabe de posse das informações obtidas por meio dos objetos que armazena, reelaborar esse conhecimento e devolver à sociedade em forma de conhecimento novo. Esse fato também incide nos domínios da moda, considerando que a partir da década de 1970 novas teorias, métodos de abordagem e conhecimentos técnicos surgiram na área de preservação e promoção do conhecimento. Hoje a moda é para pesquisadores, o espelho da história, que nos revela aspectos singulares e representa fontes de informações importantes para o estudo da cultura e de uma sociedade. Caminhando nesse sentido, o Curso de Bacharelado em Moda da UDESC, visando a incentivar novas pesquisas e a produção científica nesse domínio, deu início a implantação de um espaço de memória a partir do Projeto de Pesquisa MODATECA: Espaço para Preservação de Moda e Vestuário. Essa perspectiva ensejou algumas questões para este estudo, a fim de responder questionamentos que se constituem o objeto de estudo deste pesquisador: por que preservar acervos têxteis? Como organizar esses acervos? Como disponibilizar e compartilhar esse acervo a pesquisadores e comunidade? Com a finalidade de atender aos objetivos desta tese, foi proposto o desenvolvimento de um Sistema Virtual Integrado de Informações (SIMODA), tomando como base os preceitos da WEB 2.0, com a finalidade de enxergar o mundo virtual como um espaço com possibilidades de ação cultural *on-line* ampliadas, com uma comunicação multidirecional entre a moda e o usuário como participação, diálogo, colaboração, trocas e compartilhamento. Dessa maneira, toma-se a WEB como um ambiente adequado de convergência tecno-cultural para a promoção, investigação e mediação do conhecimento.

Palavras-chave: Gestão do Conhecimento. Tecnologia da Informação e Comunicação. Hipermídia. Ambiente Interativo. Moda.

ABSTRACT

Since the beginning of the XX century, the notion of "memory" has been acquiring new dimensions and, in one of these, it is now construed as a place, a warehouse or deposit of cultural heritage. And, gleaning from the information derived from the objects it stores, this repository is supposed to derive new meanings, reelaborate knowledge and give it back to society as new knowledge. This also holds true in the realm of fashion, considering that new theories and technical knowledge have emerged to promote fashion knowledge, especially from the 1970's onwards. Today, fashion for its researchers is a mirror of a history that reveals singular aspects of cultures and is an important source of information in studying societies. In this context, the Bachelor's Degree in Fashion course of UDESC has started to put together a space for collecting the "memory" of fashion in order to stimulate new research and knowledge. This space is the project MODATECA for the preservation of Fashion and Apparel. This initiative has brought up questions which is the aim of the present study to address: Why maintain such a textile collection in the first place? How to organize the collection? How to share and make the collection available to researchers and the community? To address these issues, this study proposes the development of an Integrated Information Virtual System (SIMODA) that is built on the axioms of the WEB 2.0 so as to see the virtual world as a space rich in opportunities for amplified online cultural actions and activities, with multidirectional communication between fashion and users. Thus, the WEB becomes a proper environment for a techno-cultural convergence for the promotion, investigation and mediation of knowledge.

Key-words: Knowledge Management. Information and Communication Technologies. Hypermedia. Fashion.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Relacionamento de dados x Informação x Conhecimento.....	34
Figura 2: Processos de Conversão do Conhecimento.....	35
Figura 3: Desenho de Pesquisa.....	98
Figura 4: Fluxograma do Trabalho.....	99
Figura 5: Triangulação de dados.....	103
Figura 6: Ficha de entrada.....	110
Figura 7: Ficha de Identificação.....	111
Figura 8: Fotografias.....	111
Figura 9: Ficha Catalográfica.....	113
Figura 10: Ficha Desenho Técnico.....	114
Figura 11: Ficha do Plano de Modelagem.....	115
Figura 12: Modelo de Mapa Conceitual SIMODA.....	118
Figura 13: Fluxograma SIMODA.....	120
Figura 14: Fluxograma dos Blocos.....	121
Figura 15: Interface Modateca.....	123
Figura 16: Página Moda.....	124
Figura 17: Planta baixa da exposição virtual.....	125
Figura 18: Página Virtual.....	126
Figura 19: Página Acervo.....	128
Figura 20: Página Resultado da Pesquisa.....	129
Figura 21: Página Perfil.....	130
Figura 22: Página Notícia.....	132
Figura 23: Página Eventos.....	133
Figura 24: Página Minha Roupa.....	135
Figura 25: Página da Fototeca.....	137
Figura 26: Página do resultado da pesquisa por década.....	138
Figura 27: Página Biblioteca.....	140
Figura 28: Página resultado de busca biblioteca.....	141
Figura 29: Página Blog.....	143
Figura 30: Página Participe.....	144
Figura 31: Página Contato.....	145
Figura 32: Ciclo da gestão do conhecimento.....	146

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: A moda e suas manifestações.....	81
Tabela 2: Sites de museus e respectivos endereços eletrônicos.	92
Tabela 3: Relação de museus e suas atribuições	95
Tabela 4: Funcionalidades do SIMODA	106

LISTA DE ABREVIATURAS

TIC	–	Tecnologia da Informação e Comunicação
UDESC	–	Universidade do Estado de Santa Catarina
ICOM	–	<i>International Council of Museums</i>
MET	–	<i>Metropolitan Museum of Art de New York</i>
FIT	–	<i>Fashion Institute Technology</i>
FURB	–	Universidade Regional de Blumenau
SIMODA	–	Sistema de Informações para a MODATECA
CdP	–	Comunidade de Prática
XM	–	<i>Extensible Markup Language</i>

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	23
1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA.....	23
1.2 OBJETIVOS.....	26
1.2.1 Objetivo Geral	26
1.2.2 Objetivos Específicos	26
1.3 JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA DO ESTUDO.....	26
1.4 ADERÊNCIA AO PROGRAMA.....	28
1.5 ESTRUTURA DO TRABALHO.....	32
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICO-EMPÍRICA	33
2.1 O CONHECIMENTO – UMA ABORDAGEM CONCEITUAL.....	33
2.2 TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO.....	37
2.3 DOCUMENTO DIGITAL.....	41
2.4 PRODUÇÃO HIPERMÍDIA.....	43
2.5 REALIDADE VIRTUAL.....	47
2.6 A PROPÓSITO DO CONCEITO DE MUSEU.....	50
2.7 OS MUSEUS E AS EXPOSIÇÕES VIRTUAIS.....	52
2.8 MODA.....	55
2.8.1 As Funções da Roup a.....	55
2.8.2 A roupa do corpo	56
2.8.3 A Roup a da Moda.....	58
2.8.4 A Roup a e a Moda no Brasil.....	70
2.9 A MODA NO MUSEU.....	80
2.9.1 Um Museu de Moda	80
2.9.2 Roup a - Por que estudá-las?.....	82
2.9.3 Museus de Moda	84
3 METODOLOGIA DA PESQUISA	97
3.1 TIPO DE PESQUISA.....	97
3.1.1 Desenho de Pesquisa	98
3.2 REVISÃO DA LITERATURA.....	100
3.3 COLETA DE DADOS E SELEÇÃO DOS SUJEITOS.....	100
3.3.1 Coleta de Dados	100
3.3.2 Seleção dos Sujeitos	101
3.4 ANÁLISE DOS DADOS.....	103

4 SIMODA: SISTEMA VIRTUAL INTEGRADO DE INFORMAÇÕES PARA A CRIAÇÃO E COMPARTILHAMENTO DO CONHECIMENTO EM MODA...	105
4.1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	105
4.2 AMBIENTE SIMODA.....	105
4.3 APLICAÇÃO.....	107
4.3.1 Considerações Iniciais.....	107
4.3.2 Gestão da documentação – levantamento e o diagnóstico dos dados existentes.....	107
4.4 GESTÃO DA INFORMAÇÃO.....	116
4.4.1 Card Sorting.....	117
4.4.2 Mapas Conceituais.....	117
4.5 HIPERMÍDIA SIMODA /MODATECA.....	119
4.5.1 Moda.....	123
4.5.2 Exposição Virtual.....	125
4.5.3 Acervo.....	127
4.5.4 Perfil.....	130
4.5.5 Notícias.....	131
4.5.6 Eventos.....	133
4.5.7 História da Minha Roup.....	134
4.5.8 Fototeca: Imagens para Lembrar.....	136
4.5.9 Biblioteca.....	138
4.5.10 Blog.....	142
4.5.11 Participe.....	144
4.6 GESTÃO DO CONHECIMENTO E O SIMODA.....	146
4.7 SIMODA E A CONVERSÃO DO CONHECIMENTO.....	148
5 CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES PARA FUTURAS PESQUISAS.....	151
5.1 CONCLUSÕES.....	151
5.2 RECOMENDAÇÕES PARA FUTURAS PESQUISAS.....	153
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	155

1 INTRODUÇÃO

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA

Atualmente, tem-se falado muito em memória. Memória da imigração, da cidade, da educação, da indústria, da mulher, da família. Multiplicam-se as casas de memória, centros de pesquisa, arquivos, museus. Os movimentos de preservação do patrimônio cultural e de outras memórias específicas já contam como força política e têm reconhecimento público, mas, nem sempre se teve esse entendimento. Isso porque ao longo da história, e de acordo com o contexto, foi se atribuindo diferentes significados para a palavra memória. No entanto, jamais se alterou a sua essência, ou seja, lembrar o passado já vivido.

Na Antiguidade, ligava-se o mundo real e o mundo da representação por meio da memória. Os gregos antigos afirmavam que sem ela não haveria história, pois era fonte geradora das artes. Na Idade Média, a memória seria a ponte entre o homem e Deus. No Renascimento, houve a ‘dessacralização’ da memória - o homem influenciado pelo Humanismo estava mais ligado às questões terrenas, rompendo com a ideia de que Deus habita a memória dos homens. Nessa perspectiva, passou a ser uma memória cívica, valorizando os feitos de homens e cidades. Desde o início do século XX, a memória vem adquirindo novas dimensões, porém sempre de acordo com a ciência que a utiliza. Passou a ser configurada como um lugar, armazém ou depósito de acervos culturais, a quem cabe de posse das informações obtidas por meio dos objetos que armazena, reelaborar esse conhecimento por meio de uma cadeia operatória e devolver à sociedade em forma de conhecimento novo.

Preservar a memória cultural de uma sociedade não significa atrelá-la ao passado e impedir o seu desenvolvimento, mas sim conservar seus pilares constituintes a fim de não perder conhecimentos e identidades. Essa nova dimensão da memória gerou a necessidade de preservação dos acervos, normalmente compostos por suportes frágeis e vulneráveis às condições climáticas, às agressões do próprio homem e ao uso dos processos de reprodução modernos que aceleram a sua

deterioração, ocasionando perda de informação (GUARNIERI, 1989).

No Brasil, no que se refere à área do vestuário, a preservação de acervos e coleções têxteis é prática museológica muito recente se comparada ao mobiliário, peças de cerâmica, utensílios domésticos e outros objetos, principalmente de arte. A formação tardia dessas coleções demonstra a pouca relevância atribuída às roupas e tecidos no que concerne a sua contribuição à preservação da memória e da história. Tais objetos eram considerados muito comuns e cotidianos para serem expostos ou estudados, o que contribuiu para a formação de acervos têxteis somente com a roupa de nobres, do clero ou militares, prevalecendo os valores sociais que estavam agregados a ela, em detrimento de suas características técnicas e estéticas (FERREZ, 1987).

Assim, apesar dos constantes apelos à preservação do patrimônio de moda e vestuário, somente a partir dos anos de 1970 teorias, métodos de abordagem e conhecimentos técnicos das áreas de conservação e restauração deixaram de ter como base a bibliografia e os pressupostos de análise estabelecidos, desde o século XIX para monumentos arquitetônicos e pinturas, e passaram a contemplar a área têxtil e suas especificidades. O termo conservação, relacionado à preservação de acervos, surgiu nas primeiras décadas do século XX, passando a representar um campo de trabalho paralelo à restauração, com áreas de atuação bastante amplas, uma vez que envolve arquitetura, instalações, manutenção, mobiliário e tem como objetivo prolongar a vida útil dos materiais, por meio de um tratamento clínico de rotina, com técnicas simples - sem necessidade de equipamentos sofisticados - e fiscalização permanente das condições ambientais, de guarda e manuseio (PAULA, 1998).

A falta de pesquisas e produção científica nas áreas de história da moda e da indústria têxtil, no Brasil, tem sido uma das grandes dificuldades encontradas na conservação de acervos têxteis, pois, isso faz com que os objetos históricos desse suporte, sejam sempre abordados como arqueológicos e não como testemunhos de relações e contextos de produção.

A fim de incentivar novas pesquisas e a produção científica, o Curso de Bacharelado em Moda do Centro de Artes da UDESC, com apoio do corpo docente, discente e

comunidade, deu início a implantação de um espaço de memória a partir do Projeto de Pesquisa “Modateca: Espaço para Preservação de Moda e Vestuário”. Essa decisão também foi respaldada na mudança ocorrida no setor do vestuário, em que o produto passou a agregar um novo valor: a moda. Atualmente, o setor têxtil e de confecção no Brasil engloba mais de 30 mil empresas e, além da visível importância na economia nacional, consolida-se como a sexta maior do mundo. Dentro desse setor, Santa Catarina se destaca, possuindo um dos maiores polos têxteis do país, com indústrias fortes e mercado de negócios consolidado. Esse fato contribuiu para o crescimento do setor e exigiu a formação de profissionais habilitados para atuar em diferentes segmentos da indústria têxtil, fazendo surgir várias escolas voltadas para essa área. Do mesmo modo, essas escolas passaram a enfrentar as mesmas dificuldades detectadas no Curso de Moda da UDESC para a produção de conhecimento novo: a falta de bibliografia sobre o assunto, bem como elementos materiais do passado que caracterizassem vários períodos da história da indústria têxtil e do vestuário.

Nesse contexto, as universidades têm sido reconhecidas como espaços de produção e transferência de conhecimento científico. Embora seja possível encontrar na literatura especializada estudos sobre gestão do conhecimento no âmbito de universidades, esses estudos, geralmente, lidam com o conhecimento científico na mesma perspectiva do conhecimento organizacional.

Essa perspectiva ensejou algumas questões para o presente estudo, a fim de responder questionamentos que constituem o objeto de estudo deste pesquisador: por que preservar acervos têxteis? Como organizar esses acervos? Como disponibilizar e compartilhar esse acervo a pesquisadores e comunidade?

Dentro desse escopo, cabe a seguinte pergunta de pesquisa: como criar e compartilhar o conhecimento na área de moda em um ambiente virtual interativo?

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Promover a criação e o compartilhamento do conhecimento na área de moda utilizando ferramentas da tecnologia da informação e comunicação.

1.2.2 Objetivos Específicos

- a) Identificar as atividades de instituições com acervo museológico de moda e áreas afins;
- b) Instrumentalizar procedimentos para processamento técnico de acervos de moda e áreas afins;
- c) Desenvolver um sistema digital de informação de moda para a captura e disseminação do conhecimento.

1.3 JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA DO ESTUDO

Integrada ao Curso de Moda do Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina, a Modateca se apresenta como um espaço em que os bens culturais ali tratados são aqueles que fazem parte de uma coleção ou acervo de um museu de moda ou de artefatos têxteis, com o objetivo de produzir conhecimento sobre a história da moda em Santa Catarina e no Brasil, bem como subsidiar as atividades de ensino, pesquisa e extensão do curso de moda e fomentar a pesquisa interpretativa da moda do qual esse acervo foi protagonista.

Como parte integrante dos sistemas de preservação de bens culturais, a Modateca da UDESC focaliza criar métodos e mecanismos que permitam uma maior fruição do conhecimento, por meio do levantamento e do acesso às informações das quais seu acervo é suporte, estabelecendo a intermediação formada entre o indivíduo, o objeto preservado e o espaço.

Conforme Andrade (2006, p. 72) esses artefatos têm sua biografia, uma vida social, cultural, política e mantêm relações com outros objetos e pessoas. Dessa maneira, devem ser tratados como uma fonte de reflexão e informação histórica que precisa ser decodificado e relacionado com fatos, coisas e pessoas. Esses objetos no ensinam como entender e como se

processam as relações sociais, de vida e do dia a dia, se constituindo em um artefato singular de pesquisa.

Dentro desse contexto:

Quando um vestuário-moda adentra em uma instituição cultural ele é compreendido como um objeto têxtil tridimensional. Trata-se de uma fonte primária rica e de complexa abordagem, pois exige não só o conhecimento histórico, artístico e cultural do qual ela provém, mas também exige termos a ciência das técnicas empregadas para a sua concepção e construção. (SANT' ANNA, 2002).

Hoje no Brasil, a falta de uma memória cultural têxtil nas instituições museológicas e de ensino tem interferido diretamente na forma como a história da moda é estudada, pois esses fatores têm sido limitantes à produção do conhecimento novo e à construção do futuro. Além da necessidade de ações como acolher, preservar e catalogar objetos para a formação de um acervo museológico existe certa urgência em documentar e estudar a roupa.

Nesse sentido, Andrade (2006) afirma que:

Não obstante os esforços dos profissionais desses museus no sentido de preservar, conservar e tornar acessíveis os acervos têxteis e de indumentária a um público especializado, há muito que se fazer para que a prática do estudo dos objetos seja inserida no trabalho de professores e alunos das escolas de moda.

Com a formação do acervo da Modateca, junto à UDESC, realizada por meio de doações junto à comunidade, objetos vêm sendo estudados, documentados, conservados, armazenados, expostos e disponibilizados para pesquisa, servindo também como recurso didático-pedagógico em diversas disciplinas do curso de moda e outros interesses como a pesquisa para figurinos de época, editoriais de moda etc.

Hoje o acervo conta com aproximadamente 1000 itens catalogados, constituído por diversas peças do vestuário feminino, masculino e infantil, bem como acessórios de moda entre luvas, chapéus, sapatos, cobrindo todas as décadas do século XX e XXI. Com o surpreendente crescimento do acervo da Modateca, o espaço físico de que dispõe se tornou suficiente apenas para armazenar os objetos da coleção, inviabilizando a consulta presencial, permitindo, conseqüentemente, a um número limitado de usuários o acesso às informações da cultura de moda e do vestuário.

Com vistas a ampliar as possibilidades de acesso ao acervo, há que se estruturar sistemas computacionais para organização visual destas informações de forma lógica, incluindo todos seus fluxos de navegação, expandindo, dessa forma, as oportunidades de pesquisa para a área de comunicação, cultura e artes, além de permitir o acesso a um número ilimitado de usuários, independente de sua localização espacial.

Do exposto, a aplicação dessa tecnologia se manifesta e gera a necessidade de desenvolver e aplicar novas filosofias, metodologias e técnicas para a disponibilização do acervo, com o objetivo de atender, com maior eficácia e efetividade às atividades de ensino, pesquisa e extensão universitária.

Ressalta-se ainda sua importância no sentido de provocar reflexão crítica sobre objetos e linguagens gerados por meios tecnológicos e artísticos, além de estimular a compreensão da materialidade e a visualidade em seus aspectos semióticos e estéticos, educacionais, históricos, sociológicos, morfológicos, e no campo da subjetividade, no qual se insere a moda que tem como objeto de estudo a aparência materializada por meio do vestuário.

1.4 ADERÊNCIA AO PROGRAMA

O programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (EGC), da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), inserido na área multidisciplinar da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, a CAPES, tem como objetivo o intercâmbio sistemático de experiências e conhecimentos de pesquisadores de diferentes áreas de atuação, a respeito de um determinado objeto material, que pode ser a forma específica e o método, segundo os quais

cada um deles chegou ao grau de conhecimento especializado já adquirido.

Para Japiassu (1973, p. 14), a multidisciplinaridade:

Incorpora os resultados de vários especialistas, quando toma emprestado a outras disciplinas instrumentos e técnicas metodológicas, fazendo uso de esquemas conceituais e de análises que se encontram nos diversos domínios do saber, a fim de os fazer integrar e convergir, depois de tê-los comparado e julgado.

Por Gestão do Conhecimento, pode-se determinar o termo que vem sendo comumente utilizado para designar a ação pela qual o conhecimento originado por um indivíduo, ou por um grupo de indivíduos, passa a ser consolidado. Devido à complexidade e multiplicidade dos conceitos que aborda, e por ser uma disciplina relativamente nova, a Gestão do Conhecimento é tratada sob diversos pontos de vista e percepções obtidos por meio da criação, compartilhamento e aplicação do conhecimento, bem como por meio da inserção na memória corporativa de melhores práticas e valiosas lições aprendidas (DALIKIR, 2005).

De acordo com Quandt *et al.* (2009), a Sociedade Brasileira de Gestão do Conhecimento (SBGC), nas diversas edições do KM Brasil (*Knowledge Management*), classifica-se em sete áreas temáticas da Gestão do Conhecimento, descritas a seguir:

- 1- Aspectos Gerais, Estratégicos e Organizacionais da GC e da Inovação: temas que tratam de estratégias focadas no conhecimento, ou das implicações do conhecimento e da Inovação nos modelos organizacionais.
- 2- Aprendizagem Organizacional: temas focalizados nas funções de aquisição e criação do conhecimento, bem como sua disseminação por intermédio de processo de aprendizado individual e coletivo.
- 3- Competências e Recursos Humanos: engloba temas ligados às funções de avaliação e certificação das competências individuais, e a integração da visão

- estratégica do conhecimento ao processo de Gestão de Pessoas.
- 4- Capital Intelectual e Ativos Intangíveis: refere-se aos processos de mensuração de ativos intangíveis e de indicadores relacionados aos impactos da GC sobre o valor agregado da organização.
 - 5- Inteligência Competitiva: abrange temas que tratam das funções de gestão de sistemas de informação, inteligência organizacional e sua aplicação às decisões estratégicas da organização.
 - 6- Gestão da Informação e Ferramentas de Tecnologia da Informação aplicadas às práticas de GC: são os temas que focalizam a gestão da informação e o suporte das ferramentas da Tecnologia da Informação às Práticas de GC.
 - 7- Abordagens Interdisciplinares Focadas no Conhecimento: compreende outras abordagens que relacionam a GC a outros campos de aplicações, incluindo ética, responsabilidade social e ambiental e outros temas correlatos.

Nesse contexto, este estudo está inserido nos propósitos do programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, uma vez que se valerá de práticas e iniciativas da gestão do conhecimento por meio de ferramentas, tecnologias, estratégias, políticas e técnicas que venham auxiliar pesquisadores na captura, seleção, identificação, aquisição, disseminação e compartilhamento do conhecimento.

Os estudos de vestuário, dos materiais e acessórios têxteis começaram a ser abordados no início do século XX, de acordo com os parâmetros de enfoques multidisciplinares. Atualmente, o vestuário não é mais visto como o resultado de escolhas estéticas, mas um fato aceito por todos hoje é que ele está no centro dos fenômenos sociais. Melhor ainda, é uma ferramenta indispensável para sua compreensão. Dessa forma, as disciplinas de ciências humanas e sociais: história, arqueologia, história da arte, sociologia, filosofia, etnologia, antropologia, geografia, filosofia e teologia, apoiam-se no estudo do vestuário para compreender os mecanismos de funcionamento das sociedades, independentemente do espaço-tempo considerado.

É nesse caminho que se desloca a investigação em curso sobre esse tema.

Dessa maneira, o Projeto Modateca, atendendo ao que preconiza a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, no que se refere à finalidade da educação superior, pois enquanto espaço de preservação da memória cultural têxtil privilegia a valorização da experiência extraescolar, incentiva o trabalho de pesquisa e investigação científica, promove a divulgação de conhecimentos culturais, científicos e técnicos, além de garantir estudos e pesquisas sobre várias áreas do conhecimento de interesse do Curso de Bacharelado em Moda e inúmeras ações de extensão, o que faz dos objetos do acervo recursos didático-pedagógicos. Esses recursos didático-pedagógicos preservados no espaço Modateca têm sido utilizados pelos professores do curso de Moda da UDESC, levando os materiais para a sala de aula ou encaminhando os alunos para pesquisa.

Na disciplina Ateliê Experimental de Confecções, por exemplo, os objetos da Modateca são usados para verificar os tipos de costuras e acabamentos empregados nas roupas, bem como os aviamentos (zíper, botões, colchetes, ganchos) que são aplicados.

Na Modelagem do Vestuário, os diversos tipos de roupas permitem o estudo e interpretação dos modelos, facilitando a compreensão do aluno. Em Desenho usa-se o acervo para o desenho de observação de sapatos, bolsas, bijuterias; desenho artístico de moda; desenho técnico, para visualização de formas, do corte e fechamento das peças.

As disciplinas de Comunicação, Produção e Expressão Visual da Moda utilizam os materiais para demonstração das estratégias de comunicação visual aplicadas aos produtos. Já em Tecnologia dos Têxteis e a Pesquisa e Criação em Moda utiliza-se o acervo para estudo da aplicabilidade dos tecidos mais adequados aos modelos propostos, bem como para comprovar as tendências de moda.

Para as disciplinas Laboratório de Criatividade e Oficina de Estilos, o acervo de indumentária, conjugado com o acervo da Biblioteca têm sido fatores determinantes na qualidade das informações de moda.

Quando o assunto é referente à qualidade de fonte primária de pesquisa, a Modateca subsidiou entre trabalhos de conclusão de curso e de especialização a dissertação de

mestrado “Remodelando Corpos: as costureiras e suas reminiscências na Florianópolis de 1950”, especialmente no que concerne a ratificação das informações obtidas na pesquisa de campo.

1.5 ESTRUTURA DO TRABALHO

Este trabalho de pesquisa está organizado em cinco capítulos que apresentam os seguintes conteúdos:

Capítulo 1 – Introdução apresenta contextualização do tema, os objetivos do trabalho, a justificativa e relevância do estudo e a aderência ao programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento.

O capítulo 2 – Fundamentação Teórico-Empírica, aborda os conceitos de conhecimento, tecnologias da informação e comunicação, documento digital, produção hipermídia, realidade virtual, conceito de museu, exposição virtual, e enfoca ainda múltiplos conceitos de moda, sua origem e desenvolvimento através do tempo e sua relação com a museologia.

No capítulo 3 – Metodologia da Pesquisa, aborda os materiais usados e os procedimentos metodológicos adotados para viabilização da pesquisa.

No capítulo 4 – SIMODA – Sistema Virtual Integrado de Informações de Moda - para criação e compartilhamento do conhecimento: como foi criado, bem como as ferramentas e funcionalidades interativas que o compõe.

O capítulo 5 – Conclusão, abstraída de todo o estudo, tanto teórico quanto de pesquisa de campo, com as devidas sugestões para novas incursões nessa área.

Por fim, são apresentadas as referências.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICO-EMPÍRICA

2.1 O CONHECIMENTO – UMA ABORDAGEM CONCEITUAL

Nos últimos anos, tem-se dado destaque e valorizado as experiências profissionais e o *know how* dos indivíduos, isto é, o seu conhecimento. Cada vez mais, fala-se que o conhecimento é o principal ativo das organizações, o qual ultimamente é imprescindível e fator decisivo do sucesso das instituições. Segundo Spender (1996), foi a partir dos anos de 1980 que esse tema tornou-se mais presente na sociedade, com o advento de abordagens teóricas relacionadas ao conhecimento, ao aprendizado organizacional e às competências essenciais na gestão estratégica.

Mas como definir conhecimento?

A literatura está repleta de definições, mas uma forma bastante utilizada para conceituar conhecimento é primeiramente definir o que são dados e o que é informação. De acordo com Davenport e Prusak (1998), dados podem ter significados distintos, dependendo do contexto no qual a palavra é utilizada. Para uma organização, dado é o registro estruturado de transações. De forma genérica, pode ser definido como um “conjunto de fatos distintos e objetivos, relativos a eventos”. Como informação, Drucker (1999) define uma mensagem com dados que fazem diferença, podendo ser audível ou visível, e nela existe um emissor e um receptor. É o insumo mais importante da produção humana. Portanto, para o autor acima citado, informação “são dados interpretados, dotados de relevância e propósito”. Desse modo, quando houver uma interação humana capaz de absorvê-la e relacioná-la com outros conhecimentos, a informação se transforma em conhecimento, fazendo com que seja internalizada, transformando-a em parte de um sistema de crenças próprio.

A partir do exposto, conceitua-se que conhecimento é a máxima utilização de dados e informação atrelados ao potencial das pessoas, suas competências, ideias, intuições, compromissos e motivações. Assim, pode-se construir um diagrama conforme demonstra a figura 1, de acordo com o

relacionamento entre os conceitos de dados, informação e conhecimento.

Figura 1: Relacionamento de dados X Informação X Conhecimento.



Fonte: IATROS (2010).

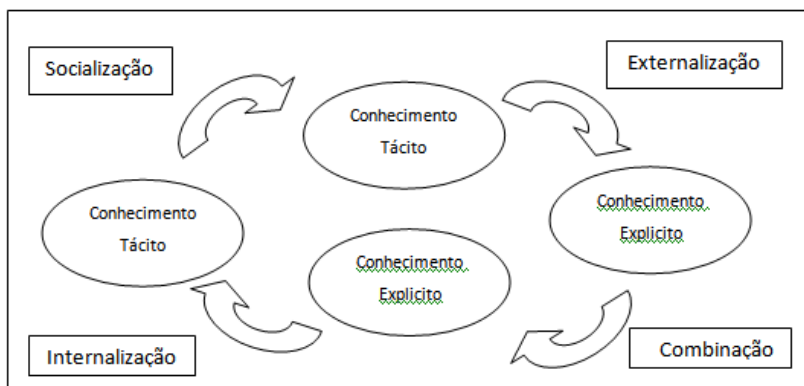
Inserido nesse contexto, para Nonaka e Takeuchi (1997) “O conhecimento é um processo humano dinâmico de justificar a crença pessoal com relação à verdade, produzido (ou sustentado) pela informação. Portanto, conhecimento não é nem dado e nem informação, mas está relacionado a ambos.

Esses autores classificam o conhecimento humano em dois tipos: conhecimento tácito e conhecimento explícito. O conhecimento tácito é pessoal, específico ao contexto, difícil de ser articulado na linguagem formal e comunicado. É o conhecimento incorporado à experiência individual e envolve fatores intangíveis como, por exemplo, crenças pessoais, perspectivas, sistema de valor, *insights*, intuições, emoções, habilidades. É considerado como uma fonte importante de competitividade entre as organizações. Só pode ser avaliado por meio da ação. O conhecimento explícito é adquirido, principalmente via educação formal, e envolve o conhecimento dos fatos estruturados e capazes de serem verbalizados em afirmações gramaticais, expressões matemáticas, especificações, manuais etc., facilmente transmitido, sistematizado e comunicado.

Com base nos autores mencionados, os conhecimentos - tácito e explícito - são unidades estruturais básicas que se complementam e a interação entre eles é a principal dinâmica da criação do conhecimento em uma organização. O modelo

proposto por esses autores para conversão do conhecimento parte do pressuposto de que o conhecimento é criado pela interação entre o conhecimento tácito e explícito, e pode ser classificado em quatro modos distintos de conversão do conhecimento (Modelo SECI – Figura 2): socialização, externalização, combinação e internalização.

Figura 2: Processos de Conversão do Conhecimento.



Fonte: adaptado de Nonaka & Takeuchi (1997).

Socialização: conversão do conhecimento tácito para conhecimento tácito. Esse modo de conversão é um processo de compartilhamento de experiências por meio da observação, imitação ou prática. Nesse processo, não se faz necessário o uso da linguagem.

Externalização: conversão do conhecimento tácito em conhecimento explícito. É o processo de criação do conhecimento que ocorre na medida em que o conhecimento tácito se torna explícito, expresso na forma de metáforas, analogias, conceitos, hipóteses ou modelos. A escrita é uma forma de converter conhecimento tácito em explícito.

Combinação: conversão do conhecimento explícito em conhecimento explícito. É um processo de sistematização de conceitos em um sistema de conhecimento. Esse tipo de conversão do conhecimento envolve a combinação de diferentes conjuntos de conhecimentos explícitos. Os indivíduos trocam e combinam conhecimentos por intermédio de meios como

documentos, reuniões, conversas ao telefone ou redes de comunicação.

Internalização: incorporação do conhecimento explícito no conhecimento tácito. É o processo de conversão quando novos conhecimentos explícitos são compartilhados na organização e outras pessoas começam a internalizá-los e os utilizam para aumentar, estender e reenquadrar seu próprio conhecimento tácito.

A partir dos estudos de Turban *et al.* (2004), compreende-se que Gestão do Conhecimento ou *KM*, do inglês *Knowledge Management*, é um processo sistemático que ajuda organizações a identificar, selecionar, organizar, distribuir e transferir informação e conhecimento especializado que fazem parte da memória da empresa e que normalmente existem dentro delas de forma não estruturada, viabilizando a geração de novas ideias, a definição de novas estratégias, a liberação da criatividade, entre outros. Para Dias (2009), quando se pensa em Gestão do Conhecimento, alguns aspectos importantes devem ser levados em conta, conforme a seguir:

- a) Gerar novo conhecimento;
- b) Incentivar e fomentar na comunidade a participação na criação do conhecimento;
- c) Criar relações duradouras com os intervenientes nos processos de valorização;
- d) Permitir o acesso ao conhecimento válido de fontes externas;
- e) Utilizar o conhecimento e as ferramentas acessíveis para a tomada de decisões;
- f) Incorporar o conhecimento em processos, produtos e/ou serviços;
- g) Representar o conhecimento em documentos, bases de dados e *software*;
- h) Facilitar o crescimento do conhecimento por meio de uma cultura de partilha e de incentivos;
- i) Transferir o conhecimento existente para outras partes da organização;
- j) Medir e avaliar o valor dos elementos ativos de conhecimento e do impacto da gestão de conhecimento.

Inserido nesse contexto, Turban *et al.* (2004) apresentam o processo de gestão do conhecimento como um ciclo composto por seis fases:

1. Criar o conhecimento: o conhecimento é criado na medida em que as pessoas descobrem novas formas de fazer as coisas ou que desenvolvem o *know how*.
2. Capturar o conhecimento: é preciso reconhecer a importância do novo conhecimento. Sua captura e codificação devem representá-lo de maneira acessível aos usuários que dele necessitam.
3. Depurar o conhecimento: o novo conhecimento deve ser colocado dentro do contexto da organização para que possa ser acionado. É onde os *insights* (qualidades tácitas) precisam ser capturados juntamente com os fatos explícitos.
4. Armazenar o conhecimento: as informações coletadas devem ser armazenadas em um repositório de conhecimento.
5. Administrar o conhecimento: da mesma forma como em uma biblioteca, o conhecimento precisa ser mantido em movimento, necessitando também, ser revisado e atualizado para certificar-se de que seja relevante e preciso.
6. Difundir o conhecimento: o conhecimento precisa ser disponibilizado em formato útil para acesso fácil a qualquer usuário que dele precise.

2.2 TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

A necessidade de comunicação é algo que está presente na vida do ser humano desde os tempos mais remotos. Documentar acontecimentos, propagar ideias e sentimentos, difundir informações são fatores que colaboraram para o desenvolvimento das maneiras de como se comunicar.

Na atual sociedade da informação, em que as pessoas podem aproveitar as vantagens das tecnologias em todos os aspectos de suas vidas, a busca por novas alternativas de ensino que transformem os ambientes educacionais em espaços que contribuam para formar pessoas, em vez de simplesmente instruí-las, tem sido o desafio de educadores sintonizados com os contextos modernos de educação, em especial os que

contemplam o acesso ao conhecimento, com base na transmissão de conteúdos acadêmicos associados às experiências e práticas sociais e culturais do aluno.

Nessa perspectiva de ensino e de aprendizagem, insere-se também a tecnologia computacional, uma vez que se propõe a aumentar a capacidade de criar, de produzir e de reproduzir o conhecimento humano.

Com a globalização e com o processo de aceleração, modificações hoje são percebidas em todos os setores da sociedade, inclusive no tocante ao tempo e ao espaço. Nesse sentido, a comunicação também precisa acompanhar com velocidade crescente essas mudanças, para que assim, disponibilize ao homem os meios adequados para se adaptar a essas novas exigências.

Inserido, ao mesmo tempo em que responsável por esse contexto, está a Sociedade da Informação, que surgiu como ferramenta de redução de custos e agilizadora do processamento de informação, que tem sido cada vez mais aplicada em todos os ramos da atividade humana, devido ao crescimento exponencial de seus recursos e habilidades.

A história da Sociedade da Informação confunde-se, ora com a história da sociedade pós-moderna, ora com a história da revolução da tecnologia da informação e ora com a história da sociedade do conhecimento. O que há de comum nessas histórias, é a convergência de que há elementos definidores de uma nova relação homem, máquina e conhecimento. (OLIVEIRA e BAZI, 2008).

A expressão Sociedade da Informação é remanescente do “boom” da informática e das telecomunicações, que permitiram a criação da chamada cibercultura, neologismo definido por Levy (1999, p. 17) como sendo:

[...] modos de pensamento e de valores que se desenvolvem com o crescimento do ciberespaço, definido por meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores, abarcando não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.

Para o termo informação, pode-se entender como um patrimônio algo de valor, usado para significar mensagens, notícias, novidades, dados, conhecimento, literatura, símbolos, entre outros. Deste modo, como visto anteriormente, a informação não pode ser tratada, apenas, como um aglomerado de dados, mas como um conjunto de dados classificados e organizados de forma que um usuário possa desfrutar desse recurso.

Laudon e Laudon (1999, p. 4) definem um sistema de informação como:

Um conjunto de componentes inter-relacionados trabalhando juntos para coletar, recuperar, processar, armazenar e distribuir informações com a finalidade de facilitar o planejamento, o controle, a coordenação, a análise e o processo decisório em organizações.

Para o perfeito entendimento desse sistema operando com objetivos pré-definidos, compreende-se que as informações surgem a partir de dados organizados e processados de forma a proporcionar valor às atividades da organização e permitindo aos gestores tomar decisões e realizar seu trabalho. O sistema de informações, se bem projetado, permite ainda aos seus usuários gerar conhecimento.

Observa-se que, para a informação ser aproveitada, é preciso que seja difundida. Nesse contexto, surge a Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC), como um conjunto de recursos tecnológicos integrados em si que, por meio das funções de *hardware*, *software* e telecomunicações, proporciona a automação e comunicação dos processos de negócios, da pesquisa científica e de ensino e aprendizagem. Ao mesmo tempo amplia os horizontes entre o real e o virtual e, assim expande o seu uso e suas potencialidades (MENDES, 2007).

Ultimamente, com a redução dos custos da tecnologia de processamento e armazenagem, ou seja, da computação, é possível uma maior disseminação da informação por meio de bases de dados que podem ser acessadas de qualquer lugar do mundo, interligadas por computadores em grandes distâncias e lugares específicos, em que satélites permitem a comunicação

instantânea ao redor do planeta. Assim, por meio das novas tecnologias, a informação adaptou-se muito bem às diferentes necessidades apresentadas pelo homem moderno, eliminando barreiras temporais, espaciais e linguísticas.

A esse respeito Giannasi, (1999, p. 24) afirma que:

[...] computadores e tecnologia de informação provêm uma infraestrutura que possibilita o processamento e a distribuição da informação, permitindo o seu manuseio numa escala sem precedentes históricos, facilitando as relações de comércio instantâneo e em tempo real num estágio global. Tem sido excepcionalmente rápido o crescimento do setor comercial da informação na economia, ressaltando o crescimento explosivo de serviços, tais como os meios de comunicação de massa (transmissão por satélite, cabo, vídeo) e as bases de dados *on-line*.

Para que o sistema de TIC funcione de forma a atender às necessidades do usuário, o mesmo deve proporcionar dados claros e objetivos, o que demonstra a necessidade de profissionais treinados para manipular com eficiência e eficácia todos os processos que envolvem esse sistema. Além disso, as informações precisam ser transmitidas, veiculadas da melhor e mais rápida forma possível, o que explica a crescente demanda por serviços multimídia, tanto no ambiente residencial como no corporativo e educacional. Nesse contexto, a tecnologia viabiliza uma extensa gama de novas aplicações e soluções em comunicação: vídeo sob demanda, TV interativa, jogos interativos *on-line*, *e-learning*, telemedicina, teletrabalho, *web conferencing* e *websurfing*. Esses são alguns exemplos associados aos novos conteúdos e aplicações multimídia que pretendem atender a uma nova demanda por elevada flexibilidade e mobilidade.

Assim, a tecnologia da informação (TI) tem um papel significativo na criação desse ambiente colaborativo e posteriormente a uma Gestão do Conhecimento. No entanto, deve-se ressaltar que a tecnologia da informação desempenha seu papel apenas promovendo a infraestrutura, pois o trabalho

colaborativo e a gestão do conhecimento envolvem também aspectos humanos, culturais e de gestão (SILVA e Neves, 2003).

2.3 DOCUMENTO DIGITAL

A partir da década de 1990, o emprego da Tecnologia da Informação e da Comunicação (TIC) e da mídia digital vem se fazendo presente em um número crescente de atividades de pesquisa, uma vez que a informação passou a ser tratada como um ativo importante, e sua disseminação e disponibilização representam um diferencial fundamental nos mercados competitivos. Por meio dos avanços tecnológicos conta-se com novas formas de apresentação do conhecimento, e os documentos disponíveis em suportes eletrônicos possibilitam acesso a um número bastante grande de informações. O material digital, ou seja, aquele que foi criado em um computador ou digitalizado, está presente na maioria dos serviços de informação e pode ser manipulado e visualizado de maneiras distintas e, à medida que circula por meio de fluxos de trabalho que atuam sobre ele, sua representação e formato sofrem modificações, visando atender a demandas específicas.

Na abordagem de Herrera (1991, p. 122)

Documento em um sentido bem amplo e genérico é todo o registro de informação, independentemente de seu suporte físico. Abarca tudo que pode transmitir o conhecimento humano: livros, revistas, fotografias, filmes, microfilmes, microfichas, folhas, transparências, desenhos, mapas, informes, normas técnicas, patentes, fitas gravadas, discos, partituras, cartões perfurados, manuscritos, selos, medalhas, quadros, modelos, fac-símiles e, de maneira geral, tudo que tenha um caráter representativo nas três dimensões e esteja submetido à intervenção de uma inteligência ordenadora.

No que se refere ao tema, Tammaro e Salarelli (2008, p. 3) afirmam que as ciências sociais do século XX reelaboraram o conceito de documento:

De um ambiente onde predominava o papel, ligado às técnicas e fórmulas de expressão da palavra escrita, passou-se a considerar como “documentos” instrumentos, objetos, prédios, vestuário, alimentos, ou seja, tudo quanto se possa revelar como portador de significados.

Ainda, segundo os autores, documento não é mais somente aquilo que é legível na forma da palavra escrita: o documento é fruto da capacidade do pesquisador para interrogar um material ao seu próprio interesse, à sua própria cultura, qual seja o suporte, a fim de gerar um novo conhecimento.

Hoje em dia, por meio dos avanços tecnológicos, pode-se contar com novas formas de apresentação do novo conhecimento, e os documentos disponíveis em suportes eletrônicos possibilitam acesso a um número infinito de informações. As tarefas relacionadas com a manipulação, arquivamento, recuperação e disseminação de informações; os diversos tipos de trabalhos que lidam diretamente com dados simbólicos, textuais, numéricos, visuais e auditivos têm na tecnologia digital um novo referencial de suporte. Cada vez mais as instituições dependem das informações digitais que estão produzindo, e torna-se premente a implementação de técnicas e de políticas que permitam garantir a durabilidade e a acessibilidade desse tipo de informação.

Ao se prover documentos digitais com recursos multimodais e elementos interativos, permite-se tanto um acesso mais fácil quanto um entendimento maior desses conteúdos. Nesse sentido, um documento digital pode conter figuras, gráficos, dados estruturados, representações como filmes, programas computacionais, dentre outras formas de visualização. Desse modo, a incorporação desses recursos adicionais de multimídia ao conteúdo textual irá beneficiar várias categorias de produção de conteúdo digital. Como resultado, consegue-se ampliar a população-alvo para difusão, aprendizado e uso de tais informações, em que esse recurso serve ainda para prover significativa parcela da população de acessibilidade, como pessoas com deficiências visual, auditiva ou outros que tenham dificuldade de lidar com conceitos abstratos para tirar proveito do acesso a documentos digitais.

Segundo Dias (2001), com a popularização da Internet ao longo dos últimos anos, a inserção da (*Extensible Markup Language*) XML e tecnologias suplementares de mídia digital têm redesenhado o cenário da produção de documento digital que é “[...] um documento eletrônico, com a finalidade de substituir o papel, principalmente, em funções de pesquisa e armazenagem de documentos e ainda, que pode agir de forma programada a determinados eventos que ocorram.”

Atualmente, o uso dos conceitos e práticas arquivistas digitais, além de buscar benefícios como a racionalização de espaço de guarda de documentos, a eficácia e rapidez nas atividades diárias e atender de forma mais rápida aos usuários, dá garantias de que a informação que ali está sendo produzida e utilizada seja bem gerenciada. A utilização desses documentos apresenta uma série de vantagens no que diz respeito aos seguintes itens: possibilidade de armazenamento de grandes quantidades de informações; acesso simultâneo ao mesmo documento por várias pessoas e também a possibilidade de utilização de dados em multimídia, componentes importantes dessa nova forma de transmitir o conteúdo.

Acrescenta-se a isso o fato de os provedores de conteúdo das mais variadas naturezas e educadores terem a necessidade de explorar novas formas de disponibilizar informações. Isto é uma realidade no cenário atual, onde a educação está a cada dia mais valorizada, além de que educadores têm buscado novas formas de transmissão de conhecimentos. Também nesse cenário, encontram-se os produtores de conteúdo digital que precisam incorporar elementos interativos e recursos multimodais como os encontrados nas diversas mídias. Nesse sentido, vale ressaltar que diferentes apresentações de um conteúdo constituem diferentes representações do conhecimento que ele contém e as pessoas têm percepção e compreensão diferentes das coisas, por intermédio de cada representação.

2.4 PRODUÇÃO HIPERMÍDIA

A hipermídia é muito eficaz para o ensino, pois permite, através da combinação adequada das diversas formas de mídia e da interatividade que ela proporciona, estimular o desenvolvimento da percepção e do

aprendizado (ULBRICHT; BUGAY, 2000, p.5).

A revolução tecnológica da comunicação e da informação possui efeitos que se manifestam em todos os campos da vida humana. A Internet, que até o final dos anos de 1980 era um obscuro brinquedo tecnológico e usado por pequenos grupos de fanáticos por computadores, no decorrer dos anos vem influenciando as maneiras de como as pessoas se relacionam, ensinam e aprendem. É possível perceber a importância que a Internet representa para a conservação e estabelecimento de novas práticas e atitudes sociais, valores e modos de pensar e agir, travadas entre pessoas e instituições.

De alguma forma, ela se adaptou muito bem às diferentes necessidades apresentadas pelo homem moderno, eliminando barreiras e com habilidades de superar as que limitavam o acesso de uma enorme massa de informações para os consumidores comuns (CASTELLS, 1999; DIZARD, 2000).

De modo geral, a nova tecnologia está associada à interatividade e quebra com o modelo comunicacional um - todos, em que a informação é transmitida de modo unidirecional, adotando o modelo todos - todos, com a possibilidade de realizar trocas entre documentos armazenados em diferentes computadores. Segundo Gilmore (2005), em 1991, Tim Berners-Lee inventou a tecnologia do hipertexto que se transformou na *World Wide Web*, uma plataforma gráfica e interativa que popularizou a Internet fora dos meios acadêmicos e de pesquisa. Entende-se aqui como hipertexto o termo criado por Theodore Nelson no início dos anos de 1960, para exprimir a ideia de escrita/leitura não linear, em um sistema de informática. Esse conceito surgiu a partir das enciclopédias que já apresentavam esse mecanismo, e que não tinha a intenção de que o leitor realizasse a sua leitura na íntegra e de forma sequencial. Por meio de ligações entre palavras-chave, o hipertexto permite ao leitor sanar dúvidas e atender aos interesses da forma mais adequada possível por meio de consultas rápidas e referências a temas relacionados. Quase que imediatamente após o aparecimento do hipertexto, surge o conceito de hipermídia, que reúne não somente textos como também outras linguagens que venham possuir sua representação no formato digital.

Segundo Marques (2006), um Sistema Hipermídia é formado por uma hiperbase, um conjunto de estruturas de acesso e uma interface; a informação é armazenada em nodos multimídia, que podem ser organizados de forma implícita ou explícita em uma ou mais estruturas por meio das quais os usuários acessam a informação. Sua principal característica é a liberdade do usuário. A hipermídia permite a criação de ambientes de aprendizagem atraentes e motivadores nos quais o processo de construção de uma interface é importante para a sua própria compreensão. Criar uma interface não implica somente em elaborar um conteúdo com ilustrações e formas interessantes, deve-se levar em conta alguns parâmetros importantes, como: ser atrativa, de fácil utilização e compreensão e ainda propiciar ao usuário uma fácil recordação.

Como esclarecem Ulbricht e Bugay (2000), um fator importante para o desenvolvimento de um bom trabalho é a definição e a formação da equipe responsável pelo projeto de hipermídia. Sob a orientação de um coordenador, reuniões com os colaboradores devem ser realizadas a fim de avaliar o proposto e organizar o plano de trabalho. Os autores acima citados relevam a importância dos seguintes pontos:

- a) Validação da ideia e do conteúdo inicial.
- b) Definição clara de quem será o público-alvo de sua aplicação.
- c) Definição do que se deseja apresentar e qual será a metáfora usada para a aplicação (em função do público-alvo). Lembre-se da importância de adequar a metáfora ao perfil dos usuários (idade, condição social etc.).
- d) Definição da ferramenta de autoria, caso ainda não tenha acontecido.
- e) Definição da linha ergonômica do aplicativo com a presença de um especialista em ergonomia de *software*. Dessa forma, será possível criar interfaces funcionais e principalmente intuitivas, aliadas à criatividade imposta pelo *designer* e demais membros da equipe.
- f) Elaboração dos cronogramas geral e parciais para cada etapa.
- g) Definição clara das etapas pelo coordenador do projeto, sua composição, prazos e o responsável por cada uma delas.

- h) Os serviços terceirizados também devem ter um cronograma, o qual deverá fazer parte do contrato com a empresa que vai prestar o serviço. O acompanhamento desses contratos geralmente é responsabilidade do próprio coordenador do projeto.
- i) Verificação dos “direitos autorais” de todo material que for utilizar, para evitar problemas judiciais quando da comercialização do produto. Lembre-se que são relativos a textos, imagens, músicas, sons, vídeos e outros. É recomendável utilizar-se de uma assessoria jurídica especializada para obtenção das licenças e a autorizações dos detentores destes direitos.

Moreira (2005) aponta alguns cuidados que devem ser levados em conta na construção de uma interface:

- a) Tela agradável e não cansativa – cores e tons suaves e claros que devem ter uma progressão didática, indicando ao usuário um caminho. Não cansando os olhos com profusão de cores, principalmente se forem de contraste chocante.
- b) Tela equilibrada – a distribuição dos elementos deve permitir um equilíbrio da tela.
- c) Navegabilidade - menos cliques, informações necessárias à mão e/ou numa sequência lógica.
- d) Informações necessárias e usabilidade – deve-se estudar os grupos de usuários e construir interfaces específicas.
- e) Uso de animações - o uso em demasia de animações pode cansar o usuário. Cada “tribo” tem seu gosto e um limite de paciência específico que precisam ser considerados.
- f) Utilização de termos comuns ao grupo de usuários que se pretende atingir, principalmente aqueles que vão produzir utilizando aquela interface. Procure fazer com que a terminologia utilizada na interface seja plenamente compreendida pelo seu usuário.

Um projeto hipermídia bem elaborado pode oferecer mais recursos para a memorização do conteúdo graças à interação de várias linguagens que podem ser usadas na representação de uma informação, como por exemplo, texto, imagem, áudio,

animação e vídeo. Por suas características, esses sistemas descartam o processo de leitura sequencial nos moldes tradicionais e permitem que um conceito seja apresentado por diversos meios, associados àqueles que o texto confere. Nessa organização diferenciada da informação, os sistemas hipermídia de aprendizagem permitem ainda que esta se faça em diferentes níveis de detalhes, que são livremente acessados pelos usuários, conforme as experiências e habilidades deles frente a um novo conceito.

Desse modo, pode-se considerar como características da hipermídia:

- a) Hibridismo: é uma conjunção simultânea de linguagens, combinando textos, imagens e sons ligados entre si.
- b) Hipertextualidade: a associação de linguagens dá ao documento hipermídia um aspecto dinâmico e de multimídia.
- c) Não linearidade: o usuário não precisa seguir uma sequência linear do conteúdo. É possível navegar por caminhos e segmentos abertos, repletos de desvios.
- d) Interatividade: a possibilidade de transformar os envolvidos na comunicação, ao mesmo tempo, em emissores e receptores da mensagem.
- e) Navegabilidade: o usuário escolhe por aonde e para onde ir num aplicativo de hipermídia.

2.5 REALIDADE VIRTUAL

Cada vez mais as características da cultura contemporânea (multiplicidade, aceleração, interatividade e recriação constante do sentido) tendem a serem também as características de instituições de cultura e ensino. Se na primeira o uso da Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) decorre em grande parte da sociedade, no segundo, a constante evolução tecnológica e o uso de hipermídias também definem suas novas formas.

Dessa maneira, instituições museológicas, de cultura ou ensino criam *sites* para divulgar boletins informativos, catálogos, acervos, repositório de dados, bem como troca de informações entre especialistas ou trabalhos desenvolvidos. Pereira e Ulbricht (2004) ressaltam a importância desse recurso para a disseminação do conhecimento, destacando a interatividade

como fator primordial para aproximar as visitas virtuais das experiências reais, discutindo sobre elementos do design e ergonomia de interface que proporcionam uma maior navegabilidade nesses ambientes.

Assim, o uso da Internet como meio de divulgação e comunicação vem permitir uma interação maior com usuários ou instituições e possibilitar uma rede de troca de experiências com objetivos semelhantes ou não.

Atualmente, uns dos recursos mais utilizados para criação de modelos virtuais são os de técnicas de Realidade Virtual, doravante denominada RV. As primeiras experiências nesta área surgiram em meados da década de 1950 com a invenção do cinemascope e do cinerama. O americano Morton Heilig, em 1956, cria o sensorama, uma espécie de máquina na qual se combinava a visão tridimensional com som estéreo, inclinações do corpo, sensações olfativas e de vibração. O sensorama é lembrado hoje como um dos primeiros exemplos de RV.

Cada vez mais presente nas diversas áreas relacionadas com a interatividade, pode-se definir RV como sendo a forma mais avançada de interface do usuário de computador até agora disponível. Com aplicação na maioria das áreas do conhecimento, senão em todas, e com um grande investimento das indústrias na produção de *hardware* e *software*, a realidade virtual vem experimentando um desenvolvimento rápido nos últimos anos e indicando perspectivas bastante promissoras para os diversos segmentos vinculados com a área. (KIRNER, 1997).

Luz (2002, p.21) define VR como:

Uma tecnologia de interface avançada entre usuário e sistema computacional. O objetivo dessa tecnologia é recriar ao máximo a sensação de realidade para um indivíduo, levando-o a adotar essa interação como uma de suas realidades temporais. Para isso, essa interação é realizada em tempo real, com o uso de técnicas e de equipamentos computacionais que ajudem na ampliação do sentimento de presença do usuário.

A interface com RV envolve um controle tridimensional altamente interativo, em que por meio da movimentação e da manipulação de dados em tempo real, faz com que o usuário que

esteja interagindo com esses dispositivos passe a realmente ver a grandiosidade e o alcance que os mundos virtuais possuem (HASSAN, 2003).

A RV também pode ser considerada como a junção de três ideias básicas: imersão, interação e envolvimento. Isoladamente, essas ideias não são exclusivas de realidade virtual, mas aqui elas coexistem. Por imersão, compreende-se um ambiente onde o usuário passa a ter a sensação de fazer parte desse espaço que está sendo representado, como se estivesse de fato inserido no mundo virtual. Normalmente, um sistema imersivo é obtido com o uso de capacete de visualização, mas existem também sistemas imersivos baseados em salas com projeções das visões nas paredes, teto e piso (KIRNER, 1997). Por interação, está a relação com a capacidade do computador em detectar as entradas do usuário e modificar instantaneamente o mundo virtual e as ações sobre ele (capacidade reativa). As pessoas gostam de ficar seduzidas por uma boa simulação e de ver as cenas mudarem em resposta aos seus comandos. Esta é a característica mais marcante nos videogames. E por último, por envolvimento entende-se a relação com o grau de motivação para o engajamento de uma pessoa com determinada atividade, podendo ser passivo, como ler um livro ou assistir TV, ou ativo, como participar de um jogo com um colega.

Essa tecnologia serve, entre outros, de base à criação de modelos virtuais com aplicações que vão do entretenimento à produção industrial, passando pela saúde e educação uma vez que, nesse contexto, os ambientes virtuais desenvolvidos se destinam, na maior parte dos casos, a ser visualizados pela *web*. Com o avanço tecnológico e uma maior velocidade dos computadores pessoais, a RV está deixando de ser somente objeto de estudo de grandes centros de pesquisa, passando também a ser utilizada por usuários comuns.

É oportuno enfatizar que a RV vem com o intuito de despertar o interesse do usuário por meio da sensação de imersão, fazendo com que uma simples página na *web* passe a ser algo interativo, aumentando o número de visitas, proporcionando um maior aprendizado e acrescentando a gama de ilustrações e figuras disponíveis para a manipulação. Isso se deve ao VRML (*Virtual Reality Modelling Language* ou Linguagem para Modelagem em Realidade Virtual), que define de forma eficiente um conjunto de objetos para modelagem 3D

determinando cor, transparência, brilho, textura, e com formas básicas como esferas, cubos, ovóides, hexaedros, cones, cilindros, ou ainda, formas criadas pelo próprio programador. É uma linguagem empregada para descrever ambientes virtuais e simulações que possam ser usadas na Internet, sem custo e operadas em qualquer máquina.

De acordo com Gonçalves (2002), o VRML é uma linguagem que não necessita ser previamente compilada, pois com o auxílio de *plug-ins* é realizada a sincronização e interpretação da linguagem por meio dos *browsers* em que será executada. Entre os *plug-ins* frequentemente utilizados estão: *Cosmo Player*, da *Silicon Graphics* e o *Cortona* da *ParallelGraphics*. Entre os *browsers* mais populares, pode-se citar: *Internet Explorer*, da *Microsoft* e o *Firefox*, da *Mozilla Foundation*.

Com a RV presente na *web*, pode-se explorar e construir conhecimento sobre ambientes que jamais se pensaria visitar. O grande potencial da RV está exatamente nessas possibilidades, não só por meio de aulas ou objetos físicos, mas também por meio da manipulação virtual do alvo a ser explorado, analisado e estudado. Quando se trabalha com o campo virtual, a ação toma uma maior dimensão, dando origem a múltiplos percursos mais interativos do que os de folhetos eletrônicos, criando assim cibernúcleus, exposições virtuais, entre outros, possibilitando visitas virtuais a acervos recriados por meio de ferramentas 3D destinadas a produzir, processar e transferir informações.

2.6 A PROPÓSITO DO CONCEITO DE MUSEU

Como definir um museu?

De acordo com ICOM (1974) "Museu é toda instituição permanente, sem fins lucrativos, aberta ao público, que adquire, conserva, pesquisa e expõe coleções de objetos de caráter cultural ou científico para fins de estudo, educação e entretenimento".

É de conhecimento corrente que a palavra museu vem do termo grego *Museion*, que denominava o templo das nove musas filhas de Zeus com Mnemosine, deusa da memória, ligadas a diferentes ramos da arte e das ciências. Os latinos denominavam *Museum* ao gabinete ou sala de trabalho dos homens de letras e ciências. Ptolomeu I, soberano do Egito, deu esse nome à parte

do seu palácio, em Alexandria, onde se reuniam os sábios e filósofos mais célebres do seu tempo. Na Idade Média, o termo foi pouco usado, apesar do costume da elite feudal e religiosa de reunir obras de arte para demonstrar prestígio. No Renascimento, coleções principescas começam a ser formadas e os museus se tornaram gabinetes de curiosidades, providas das Américas e da Ásia, onde se podia apreciar objetos raros, antiguidades e desenvolver uma forma de deleite com oportunidades de descobrir e entender um mundo que se tornava global. Com o decorrer dos tempos, as coleções foram se especializando e passaram a ser organizadas a partir de critérios que obedeciam a natureza dos objetos, acompanhando o progresso científico nos séculos XVII e XVIII (JULIÃO, 2006).

Nesse contexto, com a doação do acervo de John Tradescant feita por Elias Ashmole à Universidade de Oxford, em 1683, surge o Museu Ashmolean na Inglaterra. Em 1759, o parlamento inglês compra a coleção do médico irlandês Hans Sloane (1660-1753), composto por obras de arte e manuscritos, dando origem ao Museu Britânico. No entanto, na sua origem, essas coleções não estavam abertas ao público e se destinavam ao deleite exclusivo de seus proprietários e a pessoas de seu círculo. O avanço do conhecimento, a influência dos enciclopedistas franceses, o aumento da democratização da sociedade e a preservação da totalidade e diversidade de um patrimônio nacionalizado, provocado pelo contexto da Revolução Francesa, fazem surgir o conceito de coleção como instituição pública, o chamado “museu”. Assim, o primeiro museu público só foi criado na França pelo Governo Revolucionário (Robespierre), em 1793: o Museu do Louvre, com a finalidade, por meio de um importante acervo artístico, de educar a nação, disseminar civismo e salvaguardar a memória.

Se a ocasião da Revolução Francesa, nos fins do século XVIII, delineou os contornos da compreensão moderna de museu, esta se consolidaria no século XIX com a criação de diversas instituições museológicas importantes em todo o mundo, como o Museu do Prado (Espanha), o Museu Mauritshuis (Holanda), o Museu de Versailles (França), o Museu Hermitage (Rússia), o Museu Metropolitano de Arte de Nova Iorque, entre outros.

No Brasil, a primeira instituição museológica data de 1816, com a criação do Museu Real por D. João VI sediado no Rio de Janeiro, hoje, Museu Histórico Nacional. Seu acervo era composto por uma pequena coleção de história natural, peças de arte, coleções de quadros e artefatos indígenas de propriedade do monarca. Mesmo tendo raízes lançadas no século XIX, com o surgimento de museus dedicados à coleta, ao estudo e à exibição de coleções de história natural, etnologia, arqueologia e paleontologia, como por exemplo, o Museu Emilio Goeldi, no Pará, em 1871 e o Museu Paulista em 1895, foi a partir do século XX, iniciado com 10 unidades, que a criação de museus teve um considerável aumento numérico no país a partir da segunda metade do século XX. Hoje, existem no Brasil aproximadamente 2.700 museus dedicados às mais diferentes áreas como belas artes, transportes, das forças armadas, comunicação, moda e indumentária, esportes etc.

Cabe mencionar que uma das características importantes da história recente dos museus é o aprofundamento de seu papel educativo, em especial na colaboração com instituições escolares. A exposição ao público é a própria razão de ser de uma instituição museológica, onde se multiplicam as visitas guiadas de alunos de escolas primárias à universidades, e a disponibilização do acervo à comunidade científica.

2.7 OS MUSEUS E AS EXPOSIÇÕES VIRTUAIS

De acordo com Andrews e Schweibenz (1998), museu virtual pode ser definido como:

[...] uma coleção logicamente relacionada de objetos digitais composta de variados suportes que, em função de sua capacidade de proporcionar conectividade e vários pontos de acesso, possibilita-lhe transcender métodos tradicionais de comunicar e interagir com visitantes [...], não há lugar ou espaço físico, seus objetos e as informações relacionadas podem ser disseminados em todo o mundo.

Nos últimos anos, espaços museísticos foram se transformando e aproximando de novas estéticas, categorias e perfis sociais que os cercam desde quando os museus se abriram para novas experiências. Essas instituições passaram a acompanhar a evolução tecnológica e enquadrar suas linhas de trabalho e desenvolvimento científico, inclusive com projetos no ciberespaço a partir da década de 1990. Além de contribuir com a divulgação dos acervos por meio da *Web*, as novas tecnologias trouxeram uma nova forma de dar visibilidade a obras que temporariamente não estão expostas, seja devido a restrições de espaço pela sua fragilidade ou por motivos de ações de restauro em curso, atuando como ferramenta para uma nova concepção museográfica que envolve projetos que auxiliam o marketing, a divulgação publicitária, as chamadas para vernissages e exposições, as tentativas de uma democratização da informação com a participação do cidadão comum e, por fim, o esforço – diante da tecnologia – de colocar o acervo, os dados e as informações na rede (OLIVEIRA, 2003).

Henriques (2004) define três tipos básicos de *sites* museológicos: folhetos eletrônicos, museus no mundo virtual e museus realmente virtuais.

O folheto eletrônico seria a primeira categoria entre três de *websites* de museus. Tem como objetivo apresentar a instituição, disponibilizando informações como a história do museu, horários de funcionamento, preço de ingressos etc. É o tipo mais encontrado na Internet, e que a usa como um meio de divulgar e possibilitar um acesso mais fácil e rápido à informação aos internautas. Nesse caso, não existe uma preocupação em explorar os recursos mais complexos de sistemas hipermídias, nem mesmo proporcionar uma linguagem hipertextual mais elaborada.

Segundo Flor (2009), museus no mundo virtual são representações dos museus físicos no ambiente virtual, contendo um teor maior de informações sobre a instituição, acervo e serviços. Normalmente esse tipo de museu apoia-se em bases de dados mais interativas do que as dos folhetos eletrônicos, possibilitando, inclusive, visitas virtuais ao acervo que é recriado *on-line*, por meio de ferramentas 3D ou mesmo por fotografias tridimensionais. Este tipo de museu utiliza uma base de dados para que as informações sobre uma obra em específico sejam consultadas.

O terceiro tipo é o museu realmente virtual, onde pode existir relação entre o museu físico e o virtual, mas sempre levando em conta que o museu virtual irá interagir com o usuário, tornando assim o site mais atrativo e fazendo com que o visitante fique o mais envolvido possível. (PISSETI, 2006).

Para Lepouras e Vassilakis (2005), as etapas envolvidas no projeto e implementação de museus e de exposições virtuais abrangem:

- a) A seleção das exposições, que envolve os especialistas em conteúdos e o pessoal responsável com as questões educacionais na escolha do tipo de mensagem a ser exposta em relação ao perfil dos possíveis visitantes.
- b) Projeto do espaço das exposições, que envolve o arquiteto no projeto computacional das salas de exposição;
- c) Seleção dos métodos de apresentação, que pode incluir fotos, áudio, vídeo e modelos em 3D;
- d) Projeto da interação no ambiente, que envolve as contribuições de um especialista em ergonomia e de educadores;
- e) Digitalização dos objetos exibidos (quando for necessário);
- f) Disposição dos objetos dentro do espaço da exposição, que envolve programação visual;
- g) Programação da interação, que, por fim, envolve a programação de sistemas.

É pertinente lembrar que a utilização das TICs para a criação dessa nova realidade integra o conceito de interatividade no percurso museológico e possibilita ao visitante várias alternativas de fruição. Para Muchacho (2005), a exposição virtual vem facilitar a recepção informativa, pedagógica e estética do objeto museal, em que cada visitante, ao poder escolher e interagir tem a sua própria experiência do espaço museológico, pois deixa de ser um sujeito passivo que apenas reage à mensagem transmitida, passando a ser incentivado a participar e interagir com o espaço, de acordo com a sua experiência, gosto pessoal e nível cultural.

2.8 MODA

2.8.1 As Funções da Roupas

Considerando que toda a produção humana da Pré-História só pode ser reconstituída por meio de instrumentos, armas, desenhos, pinturas, ossos e outros fragmentos, acredita-se que, nessa época, a espécie que habitava o planeta tenha se emancipado de sua condição natural, tornando-se humana. Desafiada pela hostilidade do ambiente, ela encontra na comunicação e na vida em grupo as condições para atender as suas necessidades básicas, destacando-se dentre elas o cobrir o corpo (EMBRACHER, 1999).

Antropólogos e outros estudiosos divergem sobre as razões pelas quais o homem cobriu o corpo. No entanto, parece haver um consenso de que “as roupas servem a três finalidades principais: a proteção, o pudor e o enfeite” (EMBRACHER, 1999, p. 28).

Imagina-se que, inicialmente, o homem primitivo não tivesse preocupação com a estética, tampouco com sua nudez, o que leva a inferir que essa necessidade era gerada pela proteção contra as agressões da natureza, tendo em vista que caçava e abatia os animais, não só pela carne, mas para usar sua pele sobre o corpo todo, inclusive sobre os pés, nas regiões mais frias, ou apenas sobre os genitais, provavelmente buscando conforto para realizar as atividades diárias de subir em árvores, caçar, correr por locais de mata fechada, “uma vez que a natureza fora tão avara com a proteção do *Homo sapiens*.” (LAVIER, 1996, p. 8).

No entanto, é provável também que num determinado momento, esse homem primitivo começou a dar alguma importância às peles que usaria como roupa, observando aspectos de beleza, de durabilidade, de destreza para caçar e de atração que despertaria nas fêmeas, criando nessas comunidades primitivas um princípio, ainda que rústico, de preocupação com a estética, pudor e distinção de classes.

Tinha frio e cobria-se, não há dúvida. Mas também não há dúvida que no espaço de poucos dias depois da invenção do primeiro traje de peles, se terá criado a distinção entre

os bons caçadores, munidos das suas peles, conquistadas pelo preço de uma dura luta, e os outros, os inaptos, os sem-peles. E não é precisa muita imaginação para imaginar a circunstância social em que os caçadores terão envergado as peles, já não para proteger-se do frio, mas para afirmar que pertenciam à classe dominante. (ECO, 1989, p. 15).

Wilson (1985, p. 14) ressalta ainda que “em todas as sociedades, o corpo é vestido, e em todo o lado as roupas e os adornos têm um papel simbólico de comunicação e um papel estético.” As primeiras peças de indumentária usadas, de acordo com os costumes de cada civilização, acredita a autora, foram os “adornos”, porque o vestuário desempenha “funções sociais, estéticas e psicológicas”.

2.8.2 A roupa do corpo

O surgimento dos têxteis e a sua produção em grande escala diversificaram as formas de criar a roupa que, ao vestir um corpo, passa a assumir outras funções, além da proteção. Esse corpo, no transitar de valores objetivos e subjetivos, configura-se como um suporte sensível e articula-se com diferentes códigos, processando inúmeros outros significantes, evidenciando novas relações sociais e, conseqüentemente, novos valores socialmente construídos e recriados pela manipulação humana (PROST, 1995).

Aparentemente, o que se tem de mais natural e concreto, o corpo é definido por Ferreira (1998, p. 180), como “qualquer substância material orgânica ou inorgânica [...] parte material do animal, especialmente do homem.” Tal definição pressupõe um corpo nu, de natureza genérica, sem apresentar diferença entre a forma como se mostra e sua constituição, o que remete a uma visão cristã de pureza, sem poder de sedução. Esse entendimento surgiu com o progresso das ciências, quando o homem passou a considerar a razão como o único instrumento de conhecimento. Em conseqüência, ocorreu um distanciamento em relação ao corpo – uma ruptura do homem com a natureza –

que passou a ser considerado como um objeto da ciência, uma exterioridade que devia ser controlada.

No entanto, o próprio dicionário ao definir o corpo como “parte material”, deixa entrever a existência de uma parte não material, não palpável, uma parte simbólica. Tanto que as ciências sociais se apropriaram dele – anteriormente era privilégio exclusivo da medicina e da biologia – a partir do momento que o descobriram como produto de valores e crenças culturais. Ou seja, de posse desse corpo nu, o homem deseja um novo estado para ele, mostrar-se diferente e ser visto como tal.

Desse modo, o corpo se constitui de uma parte anatômico-morfológica e outra, simbólico-semântica, havendo significativa diferença entre ambas. Anatomicamente é desprovido de adornos e morfológicamente não apresenta nenhuma característica natural de embelezamento, o que o faz mostrar-se exatamente como é. Simbolicamente, o corpo natural pode se reconstruir – agregando ou subtraindo elementos – e semanticamente pode se ressignificar e mostrar-se como deseja ser (CASTILHO, 2002).

Essa possibilidade o impele a retocar esse corpo, por meio de pinturas, mutilações, tatuagens, escarificações, cirurgias estéticas, incluindo a posse e incorporação de objetos da indumentária, principalmente da roupa que se configura como meio mais rápido de transformação. Ao incidirem diretamente sobre o corpo, esses elementos o dotam de novos significados – produzem um corpo cultural – que implicam na construção de novas narrativas sociais (VILLAÇA, 1998).

Como suporte sensível, o corpo – por causa da roupa que o reveste de elementos decorativos, permitindo a sua reelaboração em contínuas variações - pode modificar e até mesmo reconstruir a sua forma e aparência externa, em função de uma época e da cultura vigente.

Essa posição teórica encontra respaldo em Hollander (1996, p. 213), quando afirma que a “roupa constrói o corpo e o corpo constrói a roupa”, além de que “ninguém escapa ao ideal estético de sua época”, porque cada época tem o seu corpo, assim como tem a sua roupa que está sujeita a alterações estruturais e superficiais. As alterações estruturais referem-se ao uso de corseletes, sutiãs, cintas e enchimentos e as superficiais, delimitam-se ao uso de cores, silhuetas e proporções, agregando

fendas, pences, recortes e costuras para revelar ou ocultar determinadas partes do corpo, de acordo com sua cultura.

Dessa forma, corpos e roupas existem de forma simbólica. As roupas, energizadas por aqueles que as vestem, tanto ligam os corpos atualizados ao mundo social como dele o separam, constituindo a fronteira entre o sujeito e o outro, entre as linguagens e as aparências (VILLAÇA, 1998).

Diante de tais afirmativas, vale lembrar que nenhuma realidade humana pode prescindir da dimensão social, uma vez que toda experiência individual, ainda que apreendida subjetivamente, inscreve-se num campo histórico e cultural, cujas significações são coletivamente elaboradas e transmitidas pela socialização. A esse entendimento implica a noção de sociedade como realidade constituída simbolicamente e não “simplesmente pela massa dos indivíduos que a compõem, pelo solo que ocupa, pelas coisas de que se serve, pelos movimentos que realiza, mas antes de tudo, pela ideia que ela faz de si mesma”. (DURKHEIM, 1989, p. 500).

Nessa perspectiva de sociedade – em que viver significa assumir a condição carnal de um organismo que é tanto individual quanto coletivo e cujas estruturas, funções e poderes possibilitam o acesso ao mundo – os corpos foram vestidos e a normalidade vestimentar passou a ser uma dimensão da vida cotidiana, normatizada pelos mecanismos tradicionais da proteção, do pudor, da estética e da diferenciação; regulamentada pelo Estado e vigiada pelas instituições que controlam o espaço público.

2.8.3 A Roupas da Moda

Historicamente, na Antiguidade Clássica a nudez do corpo não era considerada vergonhosa para os gregos e sua vestimenta compunha-se de retângulos de tecidos drapeados sobre o corpo sem cortes ou costuras. A forma de drapear variava de acordo com a classe social ou a ocasião em que a peça estava sendo usada, independente de seu usuário ser homem ou mulher. Igualmente na transição para a Idade Moderna, com a separação das vestimentas masculina e feminina, com o surgimento da Moda e com as descobertas do Século XIX – máquina de costura, o *jeans* e o zíper – a roupa e o

corpo continuaram a receber influência e a ser moldados em função da cultura dominante e do momento (NERY, 2003).

À medida que as monarquias centralizadas puseram fim ao feudalismo e se formaram as nobrezas de corte na Europa, apareceu todo um código de regulamentação do vestuário, destinado a privatizar para os poderosos o uso de certas cores e o emprego dos tecidos e matérias-primas mais raros. Ao chegar a Revolução Francesa, em 1789, a ira da burguesia determinou a abolição de tais privilégios, derrubando as “Leis Suntuárias” que garantiam direitos de exclusividade em matéria de roupa (WILSON, 1985).

Até alguns séculos atrás, a vestimenta em nível mundial se compunha de uma infinidade de indumentárias típicas, artesanalmente cosidas segundo padrões de gosto e de uso local. As técnicas de tecelagem e confecção, os padrões de gosto e as condições de uso da roupa variavam pouco ao longo do tempo. Com o decorrer dos tempos, já seria possível notar um sistema de vestuário infiltrando-se e impondo-se aos demais. Era a roupa europeia, ou seja, os trajes das classes dominantes da Europa, responsáveis pela colonização de boa parte do mundo. Ora tomando o lugar dos vestuários locais, ora incorporando elementos de seus repertórios, a roupa europeia alastrou-se pelo planeta (DU ROSSELE, 1980).

Paralelamente à difusão da indumentária europeia pelo mundo, foi-se tornando mais rápida a transformação dos padrões de gosto. As novidades dos ateliês de Paris, ou de outros centros mundiais de bom gosto, começaram a chegar cada vez mais rápido, a toda parte e a todas as classes sociais.

Paris dita a moda: com a hegemonia da alta-costura aparece uma moda hipercentralizada, inteiramente elaborada em Paris e ao mesmo tempo internacional, seguida por todas as mulheres *up to date* do mundo. Fenômeno que, de resto, não deixa de ter similitude com a arte moderna e seus pioneiros concentrados em Paris. (LIPOVETSKY, 2003, p. 73).

No final do Século XIX, a mulher apresentava o corpo sufocado por princípios, severamente condicionados aos rigores do espartilho, que impunha ao corpo um molde de ampulheta, forçando a cintura a uma anatomia impossível. Acima, os seios comprimidos, espreitados pelo decote que se rasgava num colo de cisne. Abaixo, pernas e pés invisíveis, sob as saias compridas, ancas e traseiros acentuados pelo exagero das pregas e caudas, configurando uma silhueta em “S”. No todo, a silhueta improvável, modelada sob metros e metros de tecido, arrematada por laços, babados e drapeados. (LURIE, 1997).

O ano de 1900 marcou o início de outro tempo carregado de promessas e expectativas otimistas, mas ficou caracterizado pela visão ortodoxa que a linha corporal feminina não passava de uma deformação.

Despontaram movimentos buscando e exigindo reformas sociais e artísticas. As mulheres reclamavam contra as convenções relativas à ditadura da moda que desprezava a natureza feminina, impondo costumes nocivos à sua saúde.

Para o arquiteto e criador, Henry van der Velde, o espartilho deveria deixar de ser utilizado com as formas que eram ditadas pelos costureiros, que visavam essencialmente realçar os vestidos por eles criados e não sublinhar a figura natural das mulheres, ou permitir-lhes maior liberdade de movimento (LEHNERT, 2001).

A influência do novo estilo modificou progressivamente as linhas corporais femininas, no decorrer da primeira década do Séc. XX. A mulher magra tornou-se modelo corporal, provocando e produzindo na alta-costura sensível leveza nas linhas rígidas de anos anteriores. A silhueta tornava-se mais estreita, o busto e o traseiro menos marcados e o perfil em “S” tendia a ser perfil em “I”.

Uma carta enviada ao jornal *L'illustration*, em 1903, questionava: “Por que as mulheres inteligentes e artistas não se unem a fim de impor à moda e de impor aos costureiros o retorno das vestimentas *drapeadas*, leves, simples e graciosas, de estilo grego modernizado? As belas mulheres não perderiam nada”. (BÓRGE, 1995, p. 173).

O costureiro francês Paul Poiret, tal como os impulsores dos movimentos de reforma do início do século, também tinha profunda aversão ao espartilho, não por motivos de saúde, mas por motivos estéticos. Poiret associava todas as formas de arte à

sensualidade natural e sem hipocrisia. Sua moda tinha como característica o retorno à leveza natural do corpo, influenciado pela bailarina Isadora Duncan, que se apresentava nos palcos vestida somente com túnicas moldadas em tecidos leves, simplesmente ajustadas na cintura por um cordão, deixando livre o pescoço, os braços e as pernas. As criações do estilista também sofriam influência do figurinista Leon Bakst, da Companhia de Balés Russos de Serguei Diaghilev, que apresentava sempre figurinos inovadores e revolucionários, interferindo e alterando o gosto da época. Esses trajes valorizavam as formas naturais do corpo, os movimentos, sem uso de nenhum artifício. Em vista disso, Poiret decidiu libertar a mulher do espartilho e com ele as anáguas complicadas. Seus vestidos passaram a fluir ao longo do corpo, permitindo maior liberdade de movimentos. Essa liberação do corpo que se movimentava com desembaraço, ágil, quase à solta, respondia ao desejo da mulher em não ser simplesmente objeto (DESLANDRES, 1986; WHITE, 1990; SEELING, 2000).

A emancipação feminina encontrou adeptos nas fileiras da política: o movimento sufragista que manifestava o direito de voto tomou vulto e, com o advento da Primeira Grande Guerra Mundial, o mercado de trabalho foi suprido com mão-de-obra de mulheres, para atividades tradicionalmente reservadas aos homens que partiam para os campos de batalha.

A moda permaneceu conservadora, embora as saias encurtassem lentamente para acima dos tornozelos, em forma evasê, e a cintura fosse levemente marcada. Depois do primeiro grande conflito mundial, o mundo ocidental conheceu um período próspero, de euforia e hedonismo.

Nos anos de 1920, a moda traduzia exatamente esse estado de espírito. Os vestidos não eram mais que um tipo de tubo estreito ou largo, segundo os padrões apreciados, com grande abertura para as pernas, outra menor para passar a cabeça e duas pequenas aberturas para as mangas. O ideal era uma criatura sem realidade, híbrida, com pernas longas, peitos achatados, quadris estreitos, com ombros mais largos, adotando penteados de corte masculino, conferindo um ar andrógino. Todas as mulheres usavam esse tipo de vestido, independente do seu estilo de vida. O destaque ficava por conta dos lábios vermelhos e as sobrancelhas realçadas com lápis. Com essa moda uniforme – que não demonstrava nenhum interesse pelo

corpo feminino, fazendo desaparecer completamente as formas - era quase impossível determinar a posição social da mulher. As diferenças eram notadas pela qualidade dos tecidos e o preço dos trajes e confecções. Em 1925, a saia encurtou um pouco mais, chegando logo abaixo dos joelhos, tendo como principais características a simplicidade, o despojamento de formas e a recusa do uso de artificios como babados e supérfluos. O desnudamento do corpo que dava forte impressão de comportamento lascivo passou a ser o símbolo da emancipação sexual feminina.

A euforia dos “Anos Loucos”, com sua fome de mudanças e seus progressos, tropeçou na crise de 1929. O colapso na Bolsa de Nova Iorque causou a depressão mundial e o desemprego em massa, prognosticando um começo nada auspicioso para a próxima década (DU ROSSELE, 1980; DELPIERRE, 1997).

Após ter acabado com as formas da mulher, na época do charleston, a elegância feminina nos anos 1930 voltou a dar mérito ao corpo. A partir desse período, os estilistas abandonaram o ar andrógino, moleque e linear dos anos 1920, cedendo lugar a roupas mais suaves, bem cortadas, que valorizassem o perfil feminino. A cintura passou a ser marcada em sua posição original e as saias tornaram-se um pouco rodadas. As bainhas desceram e pela primeira vez na história do vestuário começaram a variar de acordo com o horário: nas roupas de dia, as saias e vestidos deveriam ficar cerca de 35 cm do chão; nas roupas de tarde, eram cinco centímetros mais curtas a partir do chão e nos vestidos de noite, iam até o chão. Os seios passaram a ser valorizados por soutiens moldados. As cinturas foram controladas e enfatizadas por novos espartilhos armados e amarrados levemente, por roupas de baixo elásticas. A elasticidade da roupa foi decorrente do uso, na composição do tecido, do fio americano de borracha elástica, o lastex, introduzido em 1930 (SALVY, 1991; DELPIERRE, 1997).

Embora a silhueta da moda fosse mais cheia, uma linha esguia ainda era desejável. O vestido de noite, com as costas descobertas até abaixo da cintura, permitindo apenas roupas de baixo mínimas, foi uma inovação da moda na década de 1930, assim como os tecidos lisos - cetim e seda, em tom marfim e pêssego - muitas vezes recebiam corte enviesado para moldar o corpo e cair em drapeados suaves. O corte enviesado - cortar o

tecido contra o correr do fio, o que lhe dava grande elasticidade, muito antes da *lycra* ter sido inventada - foi invenção de Madeleine Vionnet, logo copiada por todos os envolvidos na criação e confecção do vestuário. Essas vestimentas colantes ao corpo, sobretudo à noite, eram certamente mais eróticas do que as formas retas da década anterior, mesmo escondendo as pernas (BOUCHER, 1995).

A moda dos anos 1930, em sua evolução, apresentava-se como um retorno ao passado, dava a impressão que as mulheres enlouquecidas pela emancipação que haviam conquistado nos vinte anos precedentes queriam reencontrar as formas da feminilidade tradicional.

Ao longo de toda a década, a beleza tornou-se fortemente ligada à saúde. Clubes de esportes, de saúde e naturalistas foram criados para aprimorar o corpo e o espírito. Na Grã-Bretanha surgiram as aulas de ginástica, utilizando grandes espaços públicos, para todas as classes sociais. Clubes especializados eram fundados para promover atividades ao ar livre, como passeios e caminhadas. Os *shorts* revelaram-se vestimentas aceitáveis para mulheres. Os trajes de banho, em lã e algodão, tornaram-se menores, mais cavados na frente e nas costas e com a ajuda de tecidos elásticos passaram a moldar a silhueta feminina (LEHNERT, 2001).

Em setembro de 1939, começava a Segunda Guerra Mundial. A alta-costura parisiense, principal fonte de criação da moda feminina ocidental, atravessava um período difícil: Elsa Schiaparelli se retirou para os Estados Unidos e as casas de costura Chanel, Mainbocher e Vionnet, fecharam suas portas. Os modelos apresentados nas coleções, a partir daí, eram essencialmente utilitários e desfilavam sob os nomes de: *Alerte* (Alerta), *Permission* (Permissão), ou *Sans Abri* (Sem Abrigo). A clientela era formada basicamente por esposas e amigas das autoridades da ocupação alemã na França, de algumas poucas francesas abastadas e esposas ou amantes de franceses colaboradores (LEHNERT, 2001).

No sinistro clima de guerra, a moda parecia uma reação de sobrevivência. A silhueta feminina se apresentava mais severa. Desenvolveu-se uma linha mais angular, que também por razões práticas, iria marcar os anos de guerra. Nas vestimentas, os ombros se alargaram em casacos que iam até a altura dos quadris, as saias, bem mais justas, foram pouco a pouco

encurtando até descobrir os joelhos. A cintura, ajustada por cintos, tomava seu lugar. Os casacos e sobretudos inspiravam-se no estilo militar da época (CHAUMETTE, 1995).

As restrições das vestimentas causaram um fato curioso no dia a dia das mulheres. Muitas delas estavam sós, com os maridos prisioneiros na Alemanha, e diante da escassez de material para roupas, decidiram tomar do guarda-roupa dos maridos ausentes o que vestir. Primeiro os sobretudos e depois as calças. No início, cortavam as roupas, para depois transformá-las em saias, sendo que nem sempre era possível o aproveitamento total do tecido, e, considerando que para conseguir alimentação frequentavam filas intermináveis, expostas às intempéries provocadas pelos rigorosos invernos, ousaram então sair às ruas com as calças dos maridos. Conscientemente, essas mulheres, pretensas chefes de família, obedeciam ao reflexo da emancipação. Ainda que as circunstâncias lhe impusessem um papel de responsabilidade, que naturalmente seria dos homens, elas se expressavam usando calças. Essa ausência, quase total de *sex-appeal*, fez as mulheres se refugiarem na maquiagem e, sobretudo nos penteados e acessórios, como os chapéus, que eram cada vez mais criativos, em decorrência da crescente falta de matéria-prima (VEILLON, 2004).

As meias finas, objeto de desejo, eram tão raras quanto qualquer outro tipo de vestimenta, obrigando as mulheres a saírem nas ruas com as pernas nuas. Para dar a impressão de estarem de meias, mascaravam um pouco a ausência destas com uma espécie de base bege claro. Usavam ainda o recurso de traçar na parte detrás das pernas uma linha mais escura, que simulava a costura das meias (DESLANDRES, 1986).

Nos países afetados pela guerra, as mulheres aprenderam a tirar o máximo proveito do que existia à disposição. As revistas femininas ajudavam-nas a transformar o velho em novo, como cortinas em roupas, sobretudos masculinos em casacos de senhoras, lençóis em roupas de crianças e em vestidos de casamento.

Em seu cortejo de angústias e privações, a Segunda Guerra Mundial não foi nada favorável à ostentação da elegância. De qualquer maneira, mesmo no dia-a-dia, a engenhosidade da mulher francesa se excedia em procurar materiais alternativos, que em plena penúria, desafiavam o

ocupante com acessórios cheios de fantasia. Apesar de todas as adversidades, elas desenvolveram um estilo altamente extravagante e comprovaram sua autonomia nos domínios da moda (VEILLON, 2004).

Ao fim da guerra, de uma vida de privações, de trabalhos em fábricas de armamentos, ocupando cargos até então destinados aos homens, quando as mulheres ansiavam por voltar à época anterior, pelo retorno da feminilidade, surgiu, na primavera de 1947, o *New Look* de Christian Dior.

O mais fácil no momento era sonhar. Era exatamente o que fazia o *New Look*, exprimia o sonho, devolvia à mulher o ser frágil que o homem tinha de proteger, dava-lhe um novo lugar na sociedade.

Saias rodadas até o meio das pernas, cintura de vespa e corpetes justos, ancas acentuadas e ombros estreitos eram as características desse novo estilo que evidenciava todas as curvas das formas femininas, além de ser suntuoso e luxuoso (CHAUMETTE, 1995; DELPIERRE, 1997).

A feminilidade improvisada dos anos de guerra deu lugar à elegância estilizada. O *New Look*, assim desejava Dior, deveria ser perfeito, da cabeça aos pés. Faziam parte da toailete completa, luvas, chapéu, meias finas, sapatos e bolsa.

No início, Dior foi criticado. Seus opositores falavam do desperdício de tecido e luxo descabido. No entanto, essas críticas não se fizeram ouvir numa sociedade fascinada pela nova suntuosidade, pois “a moda de Christian Dior não propõe às massas o seu consumo, mas a toda uma sociedade o seu espetáculo.” (BAUDOT, 2000, p. 144).

Mas, o que realmente interessava nesse período era que a moda se tornava objeto de desejo, em que o vestuário converteu-se em concretizador de emoções, traços de personalidade e caráter. Não que desde o princípio a indumentária não tenha tido esse mesmo efeito, mas no século XX a moda moderna, além das suas novas características: estética, burocrática, industrial, democrata e individualista, também se tornava elemento chave na comunicação visual de massa.

A alta-costura passava a ser uma dessas instituições que punham os artistas, grandes costureiros, esportistas de sucesso e gente do *show bussines* no mais alto patamar, sacralizando seu estilo, fazendo com que sua individualidade fosse bajulada e desejada pelas massas.

A moda passava a ser protagonista da indústria cultural, como pode ser percebido em Lipovetsky (2003, p. 95):

A alta-costura é uma organização que, sendo burocrática, emprega não as tecnologias da coação disciplinar, mas processos inéditos de sedução que inauguram uma nova lógica do poder. A imposição estrita de um corte cedeu lugar à sedução da opção e da mudança, tendo como réplica subjetiva a sedução do mito da individualidade, da originalidade, da metamorfose pessoal, do sonho do acordo efêmero do Eu íntimo e da aparência exterior.

Dando fim a esse período de cem anos, surgiu em 1949 o *prêt-à-porter*, para os franceses e o *ready to wear*, para os ingleses, ou seja, a roupa "pronta para usar". Esse fato revolucionou a lógica da produção industrial, uma vez que era possível criar roupas em escala industrial, com maior qualidade, e que seriam lançadoras de tendências. Uma mistura do *glamour* da alta-costura - que a princípio declinou com a chegada do *prêt-à-porter* - com a eficiência da produção em série. A era do *prêt-à-porter* coincidia com o fim da Segunda Guerra, quando o desejo de moda expandia-se pelo cinema, devido à multiplicação de revistas femininas; com o *baby boom* que findava com poder de compra dos jovens, e com a vontade de viver o presente, tendência estimulada pela nova cultura de massa e consumo (VINCENT-RICARD, 1989).

Junto ao *prêt-à-porter* acontecia outro fenômeno: já não se imitava o superior, pelo contrário, imitava-se o que se via em torno de si, os trajes simples e divertidos, os modelos menos caros, apresentados cada vez mais nas revistas. A lei vertical da imitação foi substituída por uma imitação horizontal, de acordo com uma sociedade de indivíduos reconhecidamente iguais. A influência da massa mediana era quem "comandava" a moda no final de século (DU ROSSELE, 1980; VINCENT-RICARD, 1989).

Na Europa dos anos de 1960, a primeira geração do pós-guerra ficou adulta e o culto à juventude nunca tinha conseguido alcançar de forma tão radical todos os domínios da vida. Formou-se uma forte e poderosa camada de consumidores juvenis que não tinha relação alguma com a alta-costura, mas que exigia

uma moda que correspondesse à sua forma jovem de viver e que além de tudo, fosse acessível em termos de custos (DU ROSSELE, 1980; BAUDOT, 2000).

Depois da hipocrisia e do pudor das décadas anteriores, começavam a formar novas normas: quem quisesse estar “*in*” tinha de ser sexualmente liberto. A mulher-menina, aparente ingênua, que olha o mundo com seus grandes olhos de criança, vem ocupar o lugar da senhora elegante. O lema era ser jovem e sexy a qualquer custo. Twiggy tornou-se a primeira *top-model*. Com seu corpo infantil, sem curvas femininas, causou sensação e, junto a gerações mais velhas, escândalo (EWING, 2001).

Na moda feminina, os vestidos deste período se parecem muito com vestidos infantis, onde os pormenores decorativos ou os cortes requintados deixaram praticamente de existir. Muito pelo contrário, os vestidos eram confeccionados em tecidos muito rígidos, muitas vezes sintéticos, com corte reto ou levemente evasê. Esses trajes não exprimiam nada de elegância no sentido tradicional da palavra, aliás, era esse o pretendido, aliado à excentricidade.

Nesse período, as imagens do feminino e do masculino começam a se misturar, pelo menos no que diz respeito à imagem exterior. Os homens usavam cabelo comprido e roupas justas, que acentuavam os contornos do corpo. Por sua vez, as mulheres ocultavam as curvas femininas a favor de um ideal quase assexuado, procurando cada vez mais o emagrecimento para alcançar uma silhueta infantil.

Que nome dar a esses seres infantis, algo assexuado, mas que ao mesmo tempo emanava certo erotismo; estes seres em que nada se parecem com as mulheres de décadas anteriores? Enquanto que nos anos de 1920 se associava a nova imagem feminina a certa masculinidade, chamando-as de *garçonnes*, nos anos de 1960 aparece o termo “andrógino” para descrever estas mulheres com corpo de rapazinho. As roupas deste período podem ser assim resumidas: duras e geométricas eram eróticas no quanto desnudavam (ou quase) o corpo: as saias sobem à altura das coxas, os decotes se aprofundam, ou as blusas eram quase transparentes.

A roupa de baixo foi adaptada: as calcinhas ficaram menores para serem usadas com minissaias *Saint-Tropez*. À minissaia, seguem-se os maxi mantôs, os *shorts*, os blusões e as botas de meio cano. O unissex ganhou força com os jeans e as

camisas sem gola. Pela primeira vez, a mulher ousava se vestir com roupas tradicionalmente masculinas, como o *smoking* lançado para mulheres por Yves Saint-Laurent em 1966 (EWING, 2001; LEHNERT, 2001).

Nos anos de 1970, também conhecido como *Power Flower*, a comida macrobiótica, os tratamentos homeopáticos, o *cooper*, a ginástica, a acupuntura, os restaurantes naturais e o “regresso à natureza” foram os *slogans* para a juventude desse período. Tudo o que se pudesse vestir era feito de tricô e crochê, desde os coletes aos gorros, passando por enormes capas, xales e vestidos compridos. A roupa unissex ganha força com os terninhos e os conjuntos de jeans. Além do tricô, começa-se a usar cada vez mais o *patchwork*, técnica surgida nos Estados Unidos no tempo dos pioneiros, que permitia a confecção de uma vestimenta extremamente colorida, de aspecto simples e improvisado, com um ar descontraído e rural. As saias compridas e rodadas com este padrão exprimiam certa nostalgia de um passado mais simples e supostamente melhor, além de serem consideradas românticas.

A americana Zandra Rhodes e YSL abusaram dessa técnica na criação de algumas coleções. O estilo nostálgico era muito apreciado. Tudo o que fazia lembrar a moda do séc. XIX e do início do séc. XX, ou que remetesse às tradições rurais europeias era muito apreciado. O resultado foi uma colorida mistura de estilos, não existindo um estilo uniforme, mas sim elementos das mais variadas origens. Esse ecletismo foi aceito também na alta-costura. Mais uma vez, YSL foi o primeiro a utilizar esses novos elementos, conferindo com suas coleções multicoloridas, um toque especial de nobreza à mistura de estilos (MILBANK, 1985; COSGRAVE, 2000; EWING, 2001).

Esses empréstimos oriundos de épocas distantes e outras culturas, não chegaram a dar origem a uma silhueta nova e original. Ter um aspecto descontraído era muito importante, tanto para os trajes de noite quanto para os de dia.

Nos anos de 1950, ainda existiam vestidos especiais para a noite. Mas nos anos de 1970, esses tinham quase que desaparecido por completo. Usam-se agora, saias e blusas em abundância, confeccionadas com tecidos nobres, ou seja, que não poderiam ser usados no dia a dia.

No final dos anos de 1970, o estilo imposto pelos japoneses, como Kenzo, Rei Kawakubo, Issey Myake, Yamamoto, entre outros, com roupas fora de forma e modelagem diferenciada, amassadas e inspiradas na pobreza (*pauperisme*) chocou de início, mas acabou contaminando a moda internacional.

Outra corrente dentro desse período era o uso de ternos e casacos que refletiam antigas formas de trajes esportivos, no corte de suas roupas e nos tecidos utilizados. O *jeans* tornou-se comum tanto para roupas como para acessórios (bolsas, sapatos, bonés etc.) (LENHERT, 2001; MENDES & HAYE, 2005).

Nos anos de 1980 começou uma grande onda pelo *fitness*. A aeróbica tornou-se um desporto de moda, para o qual era necessário usar uma vestimenta adequada: calças de *lycra* coloridas e brilhantes, *collants* justos, faixas para a testa, *leggings* e sapatos especiais. Essa moda não tardou a influenciar o dia a dia. Não era necessário ter um corpo bem feito, nem praticar algum esporte. Mulheres de todas as idades usavam este tipo de vestuário na rua com salto alto ou blazer social.

As mulheres que nesse momento ingressaram maciçamente no mercado de trabalho, à procura por cargos de chefia, cujo lema era “Vestidas para o Sucesso”, adotam o visual masculino. Vestidas com *tailleurs* de modelagem ampla, *blazer* comprido com ombros largos, acentuados por ombreiras e combinando com uma saia justa de cintura alta à altura do joelho, completavam a silhueta com sapatos do tipo *scarpin* de salto alto, simples e elegantes. O traje era complementado por elegantes blusas ou camisas confeccionadas em materiais finos e suaves. Com cartelas de cores vibrantes, prezando pelos tons fortes e fluorescentes, marcando um jogo de cores e contrastes, a imagem da moda usada pelas mulheres de sucesso era transmitida pelas séries de TV Dallas e Dinastia, que naturalmente mantinham grande influência no vestuário feminino desse período.

Segundo Loscheck (2009), nos anos de 1980 procurava-se ignorar o corpo com a ajuda de *blazers* e camisas em tamanhos XL. E não há dúvida de que essas roupas demasiadamente grandes e largas ocultavam de certa forma o corpo. Pelo contrário, a moda de noite era muito justa e acentuava as formas. As saias tinham grandes rachas e eram combinadas com laços de tamanho exagerado, corpetes e babados nos ombros e golas.

Os anos de 1990 e 2000 não conseguiram criar um perfil novo, mas produziram toda uma série de variações de silhuetas e estilos já conhecidos. Observa-se uma tendência revivalista dos anos de 1960 e 1970, ao mesmo tempo em que na alta-costura, o estilista inglês Johnn Galliano reinterpreta os anos de 1920 para a Maison Dior. Os revivalismos seguem-se uns aos outros a uma velocidade cada vez maior e os intervalos entre ciclos tornam-se mais curtos. As regras de etiqueta relativas ao vestuário são cada vez menos rigorosas, sendo possível aparecer no trabalho de *legging* ou de calças jeans. Para saídas noturnas já não se precisa mais do “traje de noite”, pois o que conta agora é agir da forma que nos faça sentir melhor. Uma moda democrática que oferece a possibilidade de combinar os mais diversos estilos.

Enquanto que no início do século XX havia estilos, silhuetas, cores e tecidos destinados às diversas faixas etárias, nos anos de 1920, as fronteiras entre os mais jovens e os mais velhos começam a diminuir lentamente, com sua moda jovem e andrógina. Jeanne Lanvin criava vestidos para a mãe e para a filha que, apesar de não serem exatamente iguais, já revelavam uma tendência em fazer desaparecer as diferenças.

Nos anos de 1960, esse processo recomeçou, até que nos anos de 1980 quase deixou de existir qualquer diferença entre estilos de vestuário, em termos de idade (LENHERT, 2001; MENDES & HAYE, 2005; LOSCHECK, 2009).

2.8.4 A Roupas e a Moda no Brasil

Para falar de moda no Brasil é preciso analisar como as mulheres foram inseridas na vida social e como evoluíram a partir da chegada dos portugueses - D. João VI e a Família Real - tendo em vista a radical modificação em suas vidas, ocorrida com esse fato. A mulher indígena, que era chamada para ocupar funções sociais definidas, apresentava a preocupação de se fazer atraente em ornamentações de belíssimas plumagens e pinturas corporais. Não que essa imagem se relacionasse a qualquer tipo de vaidade, mas estava ligada a rituais religiosos, pois acreditavam que por intermédio da boca, nariz, ouvidos e cabelos poderiam ser penetrados por maus espíritos (DEL PRIORE, 2000).

A mulher colonial, diferente da indígena, reclusa e reprimida e com a única função de esposa, saía de casa somente para a missa. O contraste se dava no luxo com que se apresentava nessas ocasiões, quando em casa abandonava-se ao mais completo desleixo. Mas a aparência da mulher colonial não era muito importante nesse tempo, porque não se dava ao trabalho nem mesmo de procurar o futuro marido, já que esses eram impostos pelos pais, que seguiam seus próprios interesses. A apresentação da dama de elite envolvia a ostentação de prestígio social, político e o poderio econômico tanto do pai como do futuro marido. Isso justificava o luxo dos vestidos de veludo, adamascados, sedas, bem ao gosto europeu que sufocavam as elegantes senhoras e suas filhas em contraste com o clima tropical e o sol de verão. Assim, distinguiram-se a camada mais rica da mais pobre (JOFFILY, 1999).

Pode-se dizer então que a moda colonial não era dirigida ao conforto e à elegância das mulheres, mas estava unicamente ligada à situação social que ocupavam e à situação econômica de que o marido dispunha.

As escravas domésticas levaram alguma criatividade para a moda colonial. Amantes dos ricos comerciantes eram distinguidas pelo traje branco de cetim ou algodão, cobertas de joias, cordões de ouro, brincos de argolas, figas de guiné, fieira de miçangas, turbantes muçulmanos, braceletes de ouro e marfim. Eram as privilegiadas, enquanto as não preferidas e menos favoritas andavam quase despidas (JOFFILY, 1999).

A moda no Brasil Colonial caracterizou-se, portanto, por uma diferenciação muito clara das elites em termos de riqueza e prestígio social.

No século XIX, o país começava a sair de uma profunda sonolência. A vinda da Família Real portuguesa em 1808 introduzira novos hábitos sociais que foram se multiplicando rapidamente entre as várias camadas sociais.

Segundo Del Priore (2000), em 1821 já existiam cinquenta e quatro modistas francesas instaladas no Rio de Janeiro. As primeiras publicações de moda, importadas da França, que desde então ditava as últimas tendências de moda, começaram a surgir com figurinos, receitas culinárias e moldes de trabalhos manuais.

O período imperial brasileiro também aderiu às ideias e aos gostos vindos da Europa, agora com mais facilidades de importação, em função do crescimento acelerado da cidade do Rio de Janeiro, a abertura dos portos ao comércio internacional e a presença de estrangeiros, nobres, altos funcionários e dignitários do governo. Montaram-se lojas e comércios, principalmente ligados a artigos de moda, consolidando o estilo Império com forte influência da Corte Napoleônica, composta por tecidos leves, mangas curtas, cintura alta e uma profusão de plumas e rendas.

Se o domínio do comércio francês era notável antes da Independência, o seu apogeu teve lugar no reinado de D. Pedro I, porquanto o requinte e elegância dos vestidos, roupas e uniformes, e a perfeição das cabeleiras e penteados femininos, foi alcançado "*Gracé à la France*" (RIOS FILHO, 2000, p. 276).

Nos primeiros anos da Nova República (1889-1945), os hábitos começaram a ser substituídos, mas ainda seguindo à risca os ditames da moda parisiense, agora baseada no uso de espartilhos, ancas e enchimentos para o busto, acentuando as formas naturais da mulher. A passarela da moda e elegância tinha como referência a então badalada Rua do Ouvidor e a Nova Central no Rio de Janeiro (NEEDEL, 1993).

Na elaboração de sua aparência vestimentar, as classes dominantes procuravam, desde sempre, distanciar-se das classes populares. Não só pelo uso dos tecidos e materiais mais nobres, mas ainda pela falta de conforto que levaria a um comportamento mais hierático. Nos meios populares, a moda somente era conhecida de ouvido, ou por meio dos figurinos que as revistas e a atmosfera de Paris difundiam com certo atraso.

Segundo Moutinho e Valença (2000), não há uma moda genuinamente brasileira até o início da Primeira Guerra. Ou se importava de Paris ou se ia a Paris comprar roupas.

A década de 1920, fértil em movimentos de contestação, marcada no campo cultural pela Semana de Arte Moderna de São Paulo – cujos anseios eram por uma nova estética nacional desligada das influências europeias – também marcava o início

de um longo processo de emancipação feminina que só se tornaria claro nos anos de 1960 (NOSSO SÉCULO, 1980, v. 2).

Todo um novo estilo de vida florescia no Brasil. As mulheres saíam do marasmo do lar em que viveram três longos séculos; iniciava-se o culto à saúde; a ginástica. Os vestidos livravam-se dos espartilhos, subiam os comprimentos das saias e as mulheres pós-guerra ficaram inseridas no mercado de trabalho. Isto se refletiu na moda. Vestidos soltos, a melindrosa tomava conta dos ditames da moda: cintura baixa com enfeites laterais de veludo ou cetim, sem mangas, decotes quadrados ou em forma de U, cabelos curtos. O banho de mar entrava na moda: pernas de fora em maiôs pregueados e com saiotos (DEL PRIORE, 2000).

As famílias abastadas mandavam vir as roupas e acessórios da França, enquanto nas camadas mais populares, as mulheres recorriam às costureiras ou costuravam as próprias roupas.

A costura sempre foi parte integrante do mundo feminino, sendo vergonhoso, de acordo com os valores morais, uma mulher não saber costurar. Os trabalhos manuais em geral e a costura em particular constituíam uma relevante atividade realizada nos recônditos espaços femininos, sendo consideradas as mais importantes, úteis e agradáveis ocupações (PICKEN, 1957).

As revistas femininas da época estimulavam esses valores, pregando como modelo ideal a mulher dócil, habilidosa, econômica e, sobretudo, que soubesse costurar. “Nada mais lastimável que o fato das senhoras não saberem talhar e confeccionar a roupa branca de seu uso e de sua casa.” (JORNAL DAS MOÇAS, 1952).

A mídia vendia a ideia de que a mulher que não seguisse seus caminhos estaria indo contra sua natureza.

As páginas das revistas que tratavam de “assuntos femininos” nos levam ao encontro das ideias sobre a diferença sexual predominantes nessa sociedade. *Jornal das Moças, Querida, Vida Doméstica, Você, O Cruzeiro* traziam imagens femininas e masculinas, o modelo de família -, branca, de classe média, nuclear, hierárquica, com

papéis definidos -, regras de comportamento e opiniões sobre sexualidade, casamento, juventude, trabalho feminino e felicidade conjugal. Essas imagens, mais do que refletir um consenso social sobre a moral e os bons costumes, promoviam os valores de classe, raça e gênero dominante de sua época. Como conselheiras, fonte importante de informação e companheiras de lazer – a TV ainda era insipiente no país -, as revistas influenciaram a realidade das mulheres de classe média de seu tempo assim como sofreram influências das mudanças sociais vividas – e algumas, também promovidas – por essas mulheres (BASSANEZI, 2001, p.609).

Em meio à industrialização, a máquina era associada ao homem; a de costura, entretanto, surgiu como uma máquina de mulher e também como a “grande aliada da mulher, permitindo-lhe o trabalho mais rápido e o aumento da produção.” A propaganda da Singer investia na imagem da mulher, mãe e esposa. Num de seus anúncios, a chamada “máquina da mãe” era simbolizada por uma letra “S” enrolada em uma mulher (JORNAL O ESTADO, 1957).

Na medida em que o comércio de roupas crescia, as costureiras eram cada vez mais solicitadas, mais bem remuneradas e detentoras de poder, em função de sua habilidade de recriar padrões da beleza e da moda. Aos poucos, a profissão de costureira (ou modista) foi sendo prestigiada, principalmente no Rio de Janeiro, onde, desde 1886, existia um mercado favorável à moda. Nesse clima, elas eram bem aceitas socialmente, pelo caráter doméstico do ofício em si (NEEDEL, 1993).

Nos primeiros anos da década de 1960, a sociedade brasileira passa por uma grande transformação. Os jovens que na década anterior se rebelavam contra a moral rígida, começam a se liberar sexualmente e a gozar de uma inegável liberdade de expressão até o golpe militar de 1964. O movimento estudantil toma corpo e se organiza em oposição à ditadura. Num clima de contestação e de participação geral nas passeatas, nos festivais de música e nos concertos de rock, o tropicalismo chega para

valorizar o desvalorizado. Irreverente, transforma os critérios de gosto vigentes, não só quanto à música e à política, mas também à moral e ao comportamento, ao corpo, ao sexo e ao vestuário. A contracultura hippie foi assimilada, com a adoção da moda dos cabelos longos encaracolados e das roupas escandalosamente coloridas.

As revistas *O Cruzeiro*, *Cláudia*, *Joia* e *Manchete* auxiliavam as leitoras a se livrarem dos antigos condicionamentos sociais, em colunas destinadas a esclarecer dúvidas ou dar sugestões relativas à sexualidade, trabalho e relacionamento amoroso/conjugal, e também a maneira de vestir-se. *Cláudia* nascia debaixo de uma lei: “Revogam-se todas as disposições de provar a superioridade de um sexo com o outro”.

Dentro desse contexto, Carmen Silva, colaboradora da revista, afirma que:

Cláudia trazia artigos, reportagens, notas sobre cinema, teatro, livros, beleza, moda, cozinha, decoração e outros temas habituais nas revistas femininas. A maior novidade, porém, era seu tom arejado, sua forma de dirigir-se à leitora reconhecendo nela uma mulher concreta, situada no aqui-e-agora, e não uma abstração, uma vaga e idealizada visão do ideal feminino, concebida pela fantasia e pelos preconceitos dos homens. (NOSSO SÉCULO, 1980, v. 3, p. 141).

Nesse período, a moda passa por uma virada radical: surgem as minissaias, as blusas justas de fibras sintéticas, as calças *Saint Tropez* e as bocas de sino. Ditada pelos astros da Jovem Guarda, Roberto Carlos, Wanderléia e Erasmo Carlos, o modismo do grupo lança as grifes Calhambeque, Ternurinha e Tremendão. Ao mesmo tempo, a alta costura brasileira revela novos talentos: Alceu Pena, José Nunes, Guilherme Guimarães, Clodovil Hernandez e talvez o mais famoso deles, Denner Pamplona de Abreu, o primeiro costureiro a questionar sobre moda brasileira e frequentemente gabar-se de ser ele o criador da moda nacional.

Com a ditadura militar, os meios sociais e políticos passam a ser observados com mais atenção e no Brasil pós-1968, intensificam as medidas de repressão, em resposta aos

sequestros, greves e à luta armada (NOSSO SÉCULO, v. 3, 1980; GONTIJO, 1986; BASSANEZI, 1996).

Anos de 1970. Governo Médici; milagre econômico. “Brasil, ame-o ou deixe-o”, “Pra frente Brasil”, “Brasil, Grande Potência”. Definir essa década seria dizer que ela foi, no mínimo, controvertida.

Por um lado, o culto da competência, tecnocracia e consumismo; por outro, o romantismo hippie, o “faça amor, não faça a guerra”, a busca da natureza, o culto do corpo e a proliferação de credos, seitas e doutrinas religiosas (GONTIJO, 1986, p. 105).

Antimoda era palavra-chave. Desde as calças boca de sino, os trajes de algodão barato até os trajes de alta-costura, tudo era permitido, desde que não tivesse um aspecto normal. O que tornava difícil alguém se vestir. Em caso de dúvida, as pessoas decidiram-se pelo jeans, que havia se transformado no uniforme dos não conformistas – e quem é que não queria fazer parte deles no início dos anos de 1970?

Usava-se de tudo. Tiravam-se os bolsos, rasgava-se, cerzia-se, remendava-se. Os comprimentos das saias subiam e desciam: hora micro, hora maxi ou mini, Chanel, mídi ou maxi novamente. Os estilos eram os mais variados possíveis: camponês, disco, indiano, retrô, safári. Era praticamente impossível definir o que estava na moda.

Para Feghali e Dwyer (2001), esta década ficou com o mérito de ter dado a arrancada final de um processo em que a moda se conjugou com a maneira de viver dos jovens.

Todos os assuntos que os jovens queriam saber encontravam-se na revista POP. Não houve no Brasil uma publicação que retratasse tão bem as tendências de uma década, como esta que foi publicada mensalmente de 1972 a 1979. POP abordava temas como sexo, novidades musicais, moda, livros, *hit parade*, enfim, uma variedade que contava com uma organização editorial exemplar.

Os movimentos feministas afrouxam o radicalismo e tomam posições menos competitivas com o sexo oposto. Sem ser a vestal de décadas passadas, ou a contestadora ativista dos anos de 1960, a mulher da década de 1970 busca o equilíbrio entre o lar, o trabalho e sua individualidade.

A moda começa a se profissionalizar e as boutiques vão firmando suas marcas e criando suas próprias confecções como a Bibba, Lelé da Cuca e a Gledson.

Para Joffily (1991, p. 56), nesse momento começa a criação de roupas nacionais:

[...] confecções de luxo: aqui começa, propriamente dita, a criação de roupas nacionais, o estilismo. Destaque para o Grupo Moda-Rio, no início dos anos 70, o primeiro núcleo organizado de estilistas – sem uma unidade estética, é verdade – reunindo esforços para conquistar espaço para a sua produção dentro do mercado nacional. O público-alvo era uma classe média de maior poder aquisitivo, aproveitando a ascensão propiciada pelo chamado ‘milagre econômico’. É o momento de fundação do *prêt-à-porter* nacional.

Um nome de maior importância surge na moda brasileira desse período: a mineira Zuzu Angel, primeira estilista brasileira a levar sua produção para Nova Iorque, impregnada de instintos nacionalistas em suas criações. Extremamente criativa, o trabalho de Zuzu Angel estava situado em um meio-termo entre a alta-costura e o *prêt-à-porter*. Utilizava materiais alternativos brasileiros como o chitão e a renda de algodão artesanal, fazendo de seu trabalho um protesto pela verdade, cujo símbolo era um anjo. Em uma de suas últimas coleções, retrata o clima político brasileiro fazendo o primeiro desfile-denúncia da história da moda, em Nova Iorque. Nessa coleção, apresenta tanques, pássaros aprisionados, anjos mutilados, caveiras e manchas de sangue bordadas sob vestidos de gaze verde-amarela, deixando assim sua mensagem de cunho artístico e político, numa alusão ao desaparecimento de seu filho, morto pelo regime militar em 1970 (NOSSO SÉCULO, v. 3, 1980; GONTIJO, 1986; JOFFILY, 1999).

Com a diminuição da censura militar no início dos anos de 1980, os programas jornalísticos ganham novo fôlego e retomam a tentativa de formação de uma consciência coletiva nacional. O cenário econômico no país é de crise econômica e inflação alta.

Os telejornais deixaram de ser somente informativos e passaram a discutir ideias e opiniões.

Com o surgimento do programa TV Mulher, da Rede Globo, os programas femininos adquiriram diferentes formatos e foram muito veiculados em todas as emissoras, não se restringindo mais aos problemas domésticos e incluindo discussões como os direitos da mulher, o posicionamento feminino na sociedade e a mulher como profissional.

A abertura política se concretizou, os brasileiros passaram a escolher seus governantes, os exilados retornaram ao país e à vida pública e foram criados novos partidos políticos que davam um novo desenho para as forças sociais. Enquanto se comemorava a volta da democracia, a economia passou a preocupar o dia a dia dos brasileiros.

Surgia nos país uma consciência mais ampla sobre a discriminação das mulheres. Em todos os cantos, surgiam organizações de mulheres que se identificavam como mulheres e que buscavam ampliar os horizontes de sua participação social, contribuindo para que algumas transformações importantes pudessem ser colocadas em prática, como a politização do cotidiano doméstico, o fim do isolamento das mulheres no seio da família e a procura da igualdade dos sexos no ambiente de trabalho e o sucesso profissional.

Nas ruas, o *jeans* se consagrava e marcas como Dimpus, Company, Fiorucci, Ellus, Zoomp e Fórum conquistavam o público jovem. Mais elitizadas, as marcas Maria Bonita, George Henri e Andrea Saletto indicavam um estilo mais despojado e sofisticado.

É nessa década que surgem as primeiras escolas de moda no Brasil, com o intuito de buscar o conhecimento científico sobre a moda e contribuir não apenas para a profissionalização do setor como também para a consolidação da identidade brasileira expressa na moda. O ressurgimento da indústria têxtil em grandes promoções e desfiles e a formação de vários grupos regionais de moda, como o paulista, o carioca, o mineiro e o cearense fortalecem a moda industrializada.

De Fortaleza, surge o nome de Lino Villaventura, que, por meio de sua fidelidade ao seu universo subjetivo, torna-se referência nacional. Jovens estilistas paulistas criam a cooperativa da moda, transformando-a num verdadeiro laboratório do exercício do estilo, destacando nomes como

Conrado Segretto, Jum Nakao e Walter Rodrigues (MOTA & BRAICK, 1999; FEGHALI & DWEYER, 2001; GIULANI, 2001; SEBRAE, 2010).

Outro aspecto importante na moda dos anos de 1980 no Brasil foi o do ápice da influência das novelas da Rede Globo no vestuário de massa.

[...] é o grande desfile de modas do povo brasileiro [...], pois apenas um pequeno grupo de estilistas e produtores de moda tem acesso, no país, a revistas e desfiles estrangeiros. [...] o figurinista de novela está ajudando a reforçar as tendências de moda desencadeadas no espaço das boutiques e confecções da zona sul carioca, e que resultam na adaptação da moda estrangeira, entremeada com criações próprias. (DURAND, 1988, p. 100).

Os anos de 1990 começam com uma grande instabilidade financeira. O confisco de poupanças, a abertura do mercado para os importados e a crise econômica ocasionada pelos negócios escusos do governo Collor criaram uma crise no setor da moda e dos têxteis. A importação dos tecidos a preços baixos levou pelo menos 750 empresas à falência e mais de 1 milhão de pessoas perderam seus empregos.

Em 1994, a economia volta a se estabelecer e o país volta a crescer.

O tempo é do agora. A cultura do consumo parecia ser governada pelo mesmo eixo temporal da moda: o presente, no qual tudo parece ser fabricado para o prazer imediato e entretenimento do espírito. Nessa cultura comandada pela lei da renovação acelerada e do sucesso efêmero, parece que a instabilidade dos gostos reinava em toda parte. As pessoas passaram a misturar tudo, brincando com as categorizações e confundindo nossos olhares.

A moda dos anos de 1990 era facilmente modificada, subvertida e combinada, estando aberta a novos significados. Talvez isso se deva ao contexto maior, político, social e cultural, no qual a globalização e versatilidade começavam a dominar. Na moda jovem local, o evento para novos talentos intitulado Mercado Mundo Mix criou a identidade da moda jovem e

alternativa e segundo Polhemus (1997), o que entra em voga é uma confusão visual.

A moda começava a sair das ruas para as passarelas.

O evento *Phytoervas Fashion* desencadeia o processo de lançamentos regulares de coleções em desfiles abertos ao público, o que até então, acontecia a convidados e clientes restritos nos *showrooms* de cada marca. Dois anos mais tarde, uma transformação substancial se dá com o *Morumbi Fashion*, versão inicial do São Paulo *Fashion Week*, presente hoje no calendário internacional da moda, que acontece duas vezes ao ano, para lançamento das coleções dos grandes nomes e grifes da moda brasileira. São Paulo se consagra como polo irradiador da moda do Brasil e da América Latina para o resto do mundo.

Nesse contexto, os estilistas abandonam a preocupação com acontecimentos estrangeiros e se ocupam mais do desenvolvimento de seu próprio trabalho. Profissionais como Lino Villaventura, Walter Rodrigues, Ocimar Versolato, Glória Coelho, Reinaldo Lourenço, Fause Hatén, Marcelo Sommer e Alexandre Herchcovitch fazem o mundo se voltar ao mercado da moda brasileira, que entra no século XXI com uma indústria têxtil fortalecida com a modernização de U\$ 6 bilhões no seu parque fabril (DEL PRIORE, 1997; JOFILLY, 1999; FEGHALI & DWEYER, 2001; PALOMINO, 2002).

2.9 A MODA NO MUSEU

2.9.1 Um Museu de Moda

Entende-se como moda a dinâmica sócio-histórica em que a aparência constitui a forma base de articulação entre os sujeitos; portanto, a moda é um produto histórico, uma instituição estruturada pelo efêmero e pela fantasia estética, característica do Ocidente e da própria modernidade. Ela abrange várias esferas da vida social, pois existe como manifestação interna e externa dos valores de uma determinada época. Faz-se pertinente, contudo, estar atento para o fato de que o objeto desse estudo está voltado basicamente para a moda do vestuário (LIPOVETSKY, 1991; SANTANA, 1998; CALDAS, 2004).

Dedicar um museu às artes da moda e dos têxteis é destacar o papel fundamental do traje nas relações sociais. Desde os primórdios tempos, o homem procura se vestir, desnudar, adornar, deformar, pintar e tingir seu corpo para se aproximar de um ideal sonhado. Tal como um indicador temporal, esse tipo de museu simplesmente não reflete somente o hábito, o gosto e o costume de uma determinada época, mas reflete o caminho traçado pelas roupas, além de afirmar seu *status*.

Por muito tempo, a moda foi caracterizada como “uma deusa caprichosa”, com o paradigma de superficial, frívola e vaidosa. Mas a moda é muito mais que isso. Para alguns estudiosos, a moda é “o espelho da história”, nos revela aspectos singulares e representa fontes de informações importantes para o estudo da cultura e de uma sociedade.

Efêmera por definição, a moda nas suas diversas manifestações, demonstra a expressão mais sensível, senão a mais exata dos gostos e de questionamento e interrogações de cada época.

Dentro desse contexto, Lurie (1997) assinala que na publicação *Taste and Fashion*, o autor James Laver propôs uma classificação (Tabela 1) para explicar a moda e suas manifestações:

Tabela 1: A moda e suas manifestações

Indecente	10 anos antes do seu tempo
Desavergonhada	5 anos antes do seu tempo
Ousada	1 ano antes do seu tempo
Elegante	-----
Fora de Moda	1 ano depois do seu tempo
Medonha	10 anos depois do seu tempo
Ridícula	20 anos depois do seu tempo
Divertida	30 anos depois do seu tempo
Curiosa	50 anos depois do seu tempo
Encantadora	70 anos depois do seu tempo
Romântica	100 anos depois do seu tempo
Linda	150 anos depois do seu tempo

Fonte: Lurie (1997).

Com esse argumento, Laver (*apud* LURIE, 1997) enfatiza o valor dos objetos da moda na história da humanidade, onde a roupa é um produto com características espaciais, com mobilidade, tridimensionalidade, movimento, textura, direção, etc., que também comunica ideologias, pudores, hierarquias, servindo de proteção, formas de visibilidade e sedução.

Nesse sentido, a roupa como objeto museal funciona como uma metalinguagem e, dessa forma, transmite uma informação entre o indivíduo e o grupo, revelando o que se foi ou desejaria ser, reforçando uma identidade, a ideia de que se pertence a um determinado grupo. Como nossa segunda pele, forma parte da cultura e é um testemunho da forma de ser e de pensar uma sociedade. É a materialização de uma vontade, de uma manifestação externa, de uma necessidade de mudar.

Nessa conjuntura, qual seja a época, bordados, tecidos, botões, passamanarias, desenhos, modelagens e outros materiais irão perpetuar o prodigioso trabalho de transformar uma necessidade em objeto de estudo ou até mesmo segundo alguns autores, em uma verdadeira obra de arte. Além da simbologia dos trajes, do refinamento dos materiais, da originalidade e da fantasia dos acessórios, um museu de moda torna possível contemplar o talento e o trabalho de diversos profissionais como criadores, costureiras, chapeleiras, bordadores, entre tantos outros artífices com seu senso de perfeição e detalhes.

2.9.2 Roupa - Por que estudá-las?

Comecei a acreditar que a mágica da roupa está no fato de que ela nos recebe: recebe nosso cheiro, nosso suor, recebe até mesmo nossa forma. Quando nossos pais, os nossos amigos e os nossos amantes morrem, as roupas ainda ficam lá, penduradas em seus armários, sustentando seus gestos ao mesmo tempo confortadores e aterradores, tocando os vivos com os mortos. (STALLYBRASS, 2000, p. 13).

A roupa é uma forma reconhecida em toda a sociedade como um elemento fundamental de dar e fazer sentido do mundo. Mais do que constituir um invólucro corporal contra as condições climáticas, ela identifica, classifica, categoriza, situa os homens dentro ou fora de grupos.

O homem vestido se apresenta a seus concidadãos usando uma vestimenta ou um conjunto dela, que possui uma função, mas que só adquire um significado quando estabelece uma rede de vinculações que ultrapassam a vulnerabilidade da matéria, visto que esse sistema pode ser considerado como um conjunto de fatores. Cada indivíduo pode, pela escolha de sua vestimenta, demonstrar sua conformidade com a maneira de ser, de se apresentar, a qual grupo social pertence e de fazer saber que segue regras e adere suas normas.

Andrade (2008) aponta que nesse sistema a roupa tem um tempo de vida que foi predeterminado, porque será substituído por outros modelos, outros estilos, outras articulações de materiais.

Segundo Andrade (2009), o historiador inglês Christopher Breward tem contribuído em seus escritos sobre a moda, contrastando fontes tradicionais de pesquisa com as menos tradicionais, como a própria roupa, reposicionando a mesma como importante fonte histórica. Nessa nova perspectiva, o que é analisado e estudado é a roupa e não somente a imagem da roupa, por meio de fotos ou gravuras, levando a compreender coletivamente como pode ser um objeto pensado, concebido, fabricado, vendido, entregue, usado, danificado, reparado, abandonado, herdado em contextos extremamente variados.

A análise de um objeto como a roupa pode concentrar inumeráveis eventos e questões, como: de que época ele é? Por quem foi feito? Qual a matéria-prima utilizada? Quando foi usado? Por quem? Em que ocasião? Qual a técnica de confecção? Qual o tipo de modelagem utilizada? Quais os maquinários utilizados em sua confecção ou quais as habilidades manuais de quem a confeccionou? A qual grupo social pertencia?

Desse modo, para que a roupa tenha um papel representativo dentro de uma pesquisa rigorosa, é necessário que ela seja administrada como documento dentro de uma metodologia de pesquisa, na busca de uma sistematização de conhecimento com rigor acadêmico, pois é um extenso campo de pesquisa, no que diz respeito à vida material, à economia, à

política, à religião, mas, sobretudo à vida cultural de determinada época.

2.9.3 Museus de Moda

2.9.3.1 Museus de Moda Internacionais

Existem no mundo aproximadamente 40 instituições museológicas dedicadas às artes da moda e da indumentária. A fim de verificar as mais representativas instituições da área, foram realizadas consultas às bases de dados do Google, Google Acadêmico, *blogs*, portais e sites de museus, com o cruzamento dos termos: museu, museologia, museu digital, webmuseu, hipermídia, moda e história do vestuário. Resultaram diversas indicações e, selecionadas, foram feitas as análises para adequá-las ao perfil e necessidades da pesquisa, ou seja, as que apresentassem uma relação direta com o estudo dos acervos de moda.

Como instituições museológicas mais representativas, pode-se citar:

- a) **Victoria & Albert Museum** (Londres/Inglaterra): o Victoria & Albert Museum vem coletando trajes desde seus primórdios. Sua coleção abrange vestimentas datadas do século XVII até os dias atuais, com ênfase à progressiva e influente criação dos principais *designers* do mundo. As coleções do V & A Museum também incluem acessórios como joias, luvas, bolsas, sapatos e chapéus.
- b) **Museum of Costume** (Bath/ Inglaterra): esse museu expõe uma coleção de centenas de vestimentas, traçando um painel da evolução da moda na Inglaterra desde o século XVI até os dias atuais. Existe no site oficial desse museu um jogo interativo, o “*Just for fun*”, que pode ser traduzido como “Só de brincadeira” que consiste em um jogo de vestir as bonecas de acordo com sua época, desde a *lingerie* até bolsas e chapéus.
- c) **Musée de La Mode et Du Costume – Palais Galliera** (Paris/França): a coleção do Museu Galliera está organizada em departamentos, que permitiram a classificação e o estudo detalhado do acervo, que tem como característica principal sua diversidade e revela o

reflexo da vida cotidiana da burguesia a partir da segunda metade do século XVIII.

- d) **Musée de la Mode et du Textile** – Paris/França: o museu mantém atualmente 19.000 peças do século XVII até hoje, 36.000 acessórios de moda e 31.000 peças de têxteis que traçam a evolução do traje e o desenvolvimento e a inovação dos produtos têxteis. 90% do seu acervo vêm de doações feitas por particulares, criadores e fabricantes. Suas coleções estão entre as mais ricas do mundo, como as do Museu Galliera em Paris, o Museu dos Têxteis, em Lyon, o Victoria & Albert Museum em Londres e no Metropolitan Museum de Nova Iorque. Há peças excepcionais de têxteis desde o século XIV e da moda desde o século XVII, bem como as criações de estilistas do século XX, como Paul Poiret, Jeanne Lanvin, Elsa Schiaparelli, Chanel, Christian Dior, André Courrèges, Paco Rabanne, Alexander McQueen, entre outros. O museu apresenta seu acervo em exposições temporárias em cenários especialmente concebidos para as mesmas. O centro de documentação do museu oferece a pesquisadores cerca de 4.000 livros, 280 títulos de periódicos, 2.000 registros documentais, trabalhos acadêmicos e centenas de catálogos comerciais.
- e) **MUDE - Museu do Design e da Moda** (Lisboa/Portugal): com mais de 1.000 objetos de design de equipamento e 1.200 peças de moda, na sua grande maioria alta-costura, a Coleção Francisco Capelo retrata a história do design e da moda desde a década de 1930 até a atualidade e é um acervo de exceção, tanto em Portugal como no panorama internacional. Os núcleos de equipamento e moda foram sendo reunidos em estreita complementaridade, sendo que a escolha de cada peça resultou sempre de um discurso museológico conceitualmente elaborado e não como resposta a um gosto pessoal. O museu propõe uma importante missão educativa que se consolida com a apresentação rotativa do acervo, uma política editorial sólida, uma programação consistente de conferências, cursos, *workshops* e laboratórios, encontros internacionais, visitas guiadas ou publicações didáticas.

- f) **Museu Nacional do Traje** (Lisboa/Portugal): o acervo reúne peças do vestuário civil a partir do século XVII à atualidade. Destaca-se a coleção de trajes da corte setecentista e império, bem como uma variedade de tipologias como botões, leques, malas, chapéus, sapatos, xales e roupas íntimas. Completa a coleção do museu trajes circunstanciais, ocupacionais, de variadas profissões e desportos com destaque aos trajes populares portugueses, advindos de diversas regiões do país, que passaram a fazer parte do acervo a partir do ano de 1940.
- g) **Museu *Del Traje*** (Madrid/Espanha): o Museu do Traje de Madrid guarda uma importante e variada coleção de aproximadamente 11.000 bens culturais, 5.729 objetos de sua coleção estável e 5.390 documentos, dividida em indumentária histórica (séculos XVI a XIX), contemporânea (século XX), popular (séculos XIX e XX), religiosa, dentre outras.
- h) **MoMu – *Mode Museum Antwerp***: o MoMu possui uma coleção de mais de 25.000 peças entre vestimentas, calçados, acessórios, rendas. O objetivo dessa instituição é de colecionar, nas melhores condições de conservação possíveis, trajes históricos, desde o século XVI a criadores contemporâneos como Dries Van Noten, Yohji Yamamoto, entre outros. O MoMu tem 70% de sua coleção catalogada em um sistema de registro eletrônico, ainda não disponível ao público.
- i) ***Musée Suisse de la Mode***: fundado em 1982, o Museu Suíço da Moda se destina a conservar, enriquecer e preservar sua coleção de aproximadamente 500 itens composto por vestimentas, acessórios e documentos datados do século VXIII aos dias atuais.
- j) ***Museo Nacional de la Historia del Traje (Buenos Aires/Argentina)***: com uma coleção de mais de 8.000 peças que refletem o espírito de criadores e *designers*, o acervo do Museu Nacional do Traje de Buenos Aires é composto por roupas civis urbanas de diferentes origens sociais, que vão do século XVII até hoje, o acervo está organizado em coleções: cerimônia, dia a dia, esportes, praia, festa e trajes folclóricos dos diversos continentes. Os objetos expostos em suas

salas se renovam com um duplo propósito: de manter o interesse do visitante e preservar o material exposto.

- k) **Kyoto Costume Institute** (Kyoto / Japão): o *Kyoto Costume Institute* (KCI) tem como missão a coleta e preservação de exemplos significativos de roupa ocidental através dos séculos, bem como documentos e outros itens relacionados a esta área de estudo. O instituto também inclui em sua missão a análise do trabalho de *designers* japoneses, que criaram estilos inovadores com o intuito de facilitar a exposição mundial do trabalho destes. O KCI possui entre itens do vestuário e documentos referentes à moda em torno de 22.000 peças que datam do século XVII até os anos 2.000. Um arquivo digital está à disposição do público no site da instituição, fornecendo apoio ao trabalho de *designers* e pesquisadores, disponível em imagens de alta resolução e informações de texto para 200 objetos da coleção, dispostas em ordem cronológica.
- l) **Costume Institute – MET** (Nova Iorque/EUA): o *Costume Institute* é uma das maiores instituições do mundo dedicada ao estudo da moda. Com um acervo de aproximadamente 35.000 peças provenientes dos cinco continentes e datadas a partir do século XVI, não é mantida uma exposição permanente e a cada ano, duas exposições temáticas e temporárias são montadas, devido à frágil natureza desses objetos. A instituição possui um banco de dados digital (*Collection Database*), com o registro individual das peças contendo as informações técnicas, bem como as imagens, quando disponível.
- m) **Fashion Institute of Technology – FIT** (Nova Iorque/EUA): fundado em 1967, o museu do *Fashion Institute of Technology*, em Nova Iorque, apresenta-se como integrante de um seleto grupo de museus com acervo dedicado exclusivamente à moda. Seu acervo conta com 100 mil peças, entre roupas e acessórios, mostrados ao público em exposições temáticas e temporárias, com ênfase na moda de vanguarda contemporânea. As peças em exposição são substituídas a cada seis meses, em média, e os temas das exposições sempre abrangem 250 anos de história

da moda. O museu tem uma página de visita virtual onde é possível conferir fotos de 350 peças, com extensa descrição, além de biografias de vários estilistas. Como pertence a um instituto de pesquisa interdisciplinar dos estudos da moda, o museu é destinado a um programa ambicioso de publicação escolar, novas iniciativas e oportunidades de pesquisa para estudantes, pesquisadores e *designers*.

- n) **The Drexel Digital Museum** (Filadélfia/EUA): o *Drexel Digital Museum* propõe um banco de dados digitalizado com 700 objetos para estudantes de moda e design têxtil, profissionais de moda, estudiosos do traje histórico e seguidores de tendências da moda com informações detalhadas do acervo do *Drexel Costume Collection*, pertencente a *Drexel University*, da Filadélfia, bem como objetos emprestados por outras entidades ao projeto para inclusão no banco de dados. As coleções podem ser visualizadas em fotografias 3D panorâmicas, com a riqueza de detalhes do vestuário exibidas como *hot spots*.

2.9.3.2 Museus de Moda no Brasil

No Brasil, são poucas as instituições museológicas dedicadas aos acervos de moda e têxteis. A primeira coleção de trajes propriamente dita foi formada nos primeiros anos da década de 1930 em Salvador, na Bahia, a partir de uma exposição realizada com o empréstimo de peças de famílias baianas, como bordados, vestidos, joias antigas e imagens dos séculos XVII e XIX, na Fundação Instituto Feminino da Bahia, na época dirigido pelo Mons. Flaviano Pimentel e Henriqueta Martins Catharino (PEIXOTO, 2006).

O sucesso dessa exposição incitou Henriqueta Martins Catharino a buscar doações da sociedade baiana, no que foi amplamente atendida por meio de sucessivas ofertas de peças do cotidiano e de importância cultural incalculável, formando-se assim a coleção que constitui hoje o Museu do Traje e do Têxtil (MUSEU DO TRAJE E DO TEXTIL, 2003, p. 11-14).

Quanto à formação de coleções têxteis no Brasil, cabe aqui mencionar o significativo acervo legado ao Museu Histórico Nacional do Rio de Janeiro pela museóloga e desenhista Sophia

Jobim, professora na Escola Nacional de Belas Artes, da disciplina de Indumentária Histórica. Em meio a suas inúmeras viagens pelo mundo, Sophia Jobim reuniu um grande acervo de trajes típicos, dando origem ao Museu da Indumentária Histórica e Antiguidades em sua residência no bairro carioca de Santa Tereza.

Atualmente, algumas instituições de ensino no Brasil estão engajadas em reunir um acervo e formar sua própria coleção com o intuito de recuperar e manter a história da moda e da cadeia têxtil; estimular a comunidade no que diz respeito à preservação de sua memória e ainda possibilitar as pesquisas de cunho científico, dentre tantos outros objetivos, como é o caso da UDESC, que já possui um representativo acervo de materiais têxteis e acessórios e a FURB, com um rico acervo de tecidos, amostras de fibras e algumas peças do vestuário.

Dentre as intuições museológicas brasileiras, podemos citar:

- a) Museu Histórico Nacional** (Rio de Janeiro/Rio de Janeiro): criado em 1922, o Museu Histórico Nacional do Rio de Janeiro é um dos mais importantes museus do Brasil, reunindo um acervo de mais de 350 mil peças, dentre elas 4.000 peças têxteis que vão do século XVI até os dias de hoje, que inclui tapeçarias, toalhas, colchas, xales, uniformes militares, uniformes civis do Paço Imperial, trajes etnográficos, trajes profissionais, trajes de moda infantis e adultos, além de diferentes acessórios civis e militares. O museu dispõe em seu site uma galeria virtual, com o objetivo de oferecer aos visitantes a oportunidade de conhecer parte de seu vasto acervo, nos quais os objetos tridimensionais, numismáticos, arquivísticos ou bibliográficos serão selecionados segundo categorias, materiais ou temas.
- b) Museu do Traje e do Têxtil** (Salvador/Bahia): formado por um considerável acervo de 6.000 peças que representam a história dos costumes baianos, nessa coleção se destacam não somente os trajes usados pela burguesia, como também os vestidos usados pelas escravas do início do século XIX, apresentados em exposições permanentes e temporárias. O museu possui um Centro de Documentação com o objetivo

instigar a pesquisa científica do têxtil, aberta a profissionais da área, amadores e pesquisadores. O site do museu está inoperante.

- c) Museu Paulista – Universidade de São Paulo** (São Paulo/São Paulo): uma das maiores coleções brasileiras de indumentária encontra-se no Museu Paulista da Universidade de São Paulo. Mais conhecido como Museu do Ipiranga ou Museu da Independência, esse museu universitário tem um acervo de mais de 125.000 unidades entre objetos, documentos e iconografia. A indumentária faz parte do acervo de objetos que é composto por uma ampla variedade de artefatos nacionais e estrangeiros, muitos de uso pessoal, datados do século XVII a 1950, com maior concentração no período de fins do século XIX e início do XX. O site da instituição não apresenta alguma referência ao acervo têxtil do museu, realizando exposições temáticas temporárias do acervo em pesquisa.
- d) Museu Virtual da Moda – Anhembi Morumbi** (São Paulo/São Paulo): o Museu Virtual da Moda, criado pela universidade paulista Anhembi Morumbi, tem como objetivo criar uma atividade permanente de pesquisa, coleta, organização e disseminação de conhecimentos acumulados no campo da moda, que possam fornecer novas e diferentes visões sobre o assunto, possibilitando o conhecimento nessa área sob o ângulo do questionamento e da descoberta.
- e) Museu da Moda** (Belo Horizonte/Minas Gerais): funcionando apenas virtualmente, o museu tem como objetivo promover a formação e a sensibilização da população de Belo Horizonte para a cultura de moda por meio do conhecimento sobre a importância da história da moda para o desenvolvimento cultural da cidade como registro, exercício e experiência do tempo, dos modos e estilos de vida da capital desde a sua fundação em 1897. O site não registra alguma informação sobre acervo e documentos referentes à moda.
- f) Museu do Têxtil e da Moda – FURB** (Blumenau/Santa Catarina): a criação do Museu do Têxtil e da Moda é

uma iniciativa do Curso de Moda da FURB, o qual possui formação para a indústria, criado no ano de 1997. Os primeiros materiais a comporem o acervo do Museu do Têxtil e da Moda foram doados pela Fábrica de Tecidos Carlos Renaux S/A, sediada na cidade de Brusque, Santa Catarina. São tecidos e amostras adquiridos e produzidos pela empresa desde sua fundação no início do século XX. Esse material diz respeito à memória histórica de uma das primeiras indústrias de tecidos do Brasil. Atualmente o acervo está composto por mais de seis mil peças, somando mais de 40.000 metros de tecidos em diversos padrões (produzidos a partir da década de 1900) e amostras de malharia circular e retilínea, não tecidos, fibras, fios, aviamentos e materiais de origem artesanal.

- g) Modateca-UDESC (Florianópolis/SC):** a Modateca da UDESC, com um acervo de aproximadamente 1.000 peças, apresenta-se como um espaço onde vem sendo reunidos elementos representativos da cultura material em Santa Catarina. Seu principal objetivo é contribuir para a formação de uma memória cultural têxtil, bem como disponibilizar um espaço de pesquisa em moda e vestuário à comunidade.

A Tabela 2 apresenta *sites* de museus e os seus respectivos endereços eletrônicos.

Tabela 2: Sites de museus e respectivos endereços eletrônicos.

Museu	Site
Vitoria & Albert <i>Museum</i> (Inglaterra)	http://www.vam.ac.uk/collections/fashion/index.html
<i>Museum of Costume Bath</i> (Inglaterra)	http://www.museumofcostume.co.uk
<i>Musée de La Mode et Du Costume Palais Galliera</i> (França)	www.galliera.paris.fr
<i>Musée de la Mode et du Textile</i> (França)	http://www.lesartsdecoratifs.fr/francais/mode-et-textile/
MUDE - Museu do Design e da Moda (Portugal)	http://www.mude.pt/mude_site.html
Museu Nacional do Traje (Portugal)	http://museudotraje.imc-ip.pt/
<i>Museu Del Traje</i> (Espanha)	http://museodeltraje.mcu.es/
MoMu – <i>Mode Museum Antwerp</i>	http://www.momu.be/fr/
<i>Musée Suisse de la Mode – MuMode</i> (Suíça)	http://museemode.ch/index.html
<i>Museo Nacional de la Historia del Traje</i> (Argentina)	http://www.funmuseodeltraje.com.ar/
<i>Kyoto Costume Institute</i> (Japão)	http://www.kci.or.jp/
<i>Costume Institute – MET</i> (EUA)	http://www.metmuseum.org/works_of_art/introduction.asp?dep=8
<i>Fashion Institute of Technology – FIT</i> (EUA)	http://fitnyc.edu/3662.asp
<i>Drexel Digital Museum</i> (EUA)	http://digimuse.cis.drexel.edu/home.html

Museu	Site
Museu Histórico Nacional (Brasil)	http://www.museuhistoriconacional.com.br/
Museu do Traje e do Têxtil (Brasil)	http://www.institutofeminino.org.br/html/museu_do_traje_e_do_textil.htm
Museu Paulista (Brasil)	http://www.mp.usp.br/index.html
Museu Virtual da Moda – Anhembi Morumbi (Brasil)	http://www.anhembi.br/museudamoda/index1a.html
Museu da Moda (Brasil)	http://www.museucapitaldamoda.com/
Museu do Têxtil e da Moda (Brasil)	http://www.furb.br/especiais/interna.php?secao=308
Modateca-UDESC	Hhttp://pages.udesc.br/modateca/

Fonte: elaborada pelo autor.

Com a intenção de pesquisar o que os *sites* de museus de moda selecionados oferecem aos visitantes, foram analisados a existência de componentes considerados importantes para pesquisa de moda e áreas afins como:

- a) **Ficha técnica do acervo:** ferramenta fundamental como instrumento de padronização e controle do acervo. Deve constar as informações de forma clara e simples, facilitando seu uso para pesquisa e entendimento do objeto.
- b) **Desenho técnico de peças do acervo:** o desenho técnico é considerado por muitos operadores de moda como o complemento obrigatório do desenho de imagem, uma vez que facilita a compreensão do modelo. Deve ser funcional e estético e atender aos rigores de uma escala.
- c) **Plano de modelagem:** o plano de modelagem consiste na construção do conjunto de moldes-gabaritos, que reproduzem as formas e medidas do corpo humano adaptadas ao estilo proposto pelos costureiros, que são

executados a partir da análise do desenho técnico e das demais especificações do projeto.

- d) **Linha do tempo:** desenvolvimento do vestuário através das épocas, a partir de imagens que revelam as transformações sofridas pela moda por meio do volume, linhas e silhuetas.
- e) **Hipermídia:** o conjunto de meios que permitem acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não linear, possibilitando fazer links entre elementos de mídia, controlar a própria navegação e, até, extrair textos, imagens e sons cuja sequência constituirá uma versão pessoal desenvolvida pelo usuário.
- f) **Exposição virtual:** a disponibilização para os usuários de uma exposição virtual de peças do acervo ou de exposições passadas.
- g) **Tipo de museu na web:** conforme visto anteriormente, em que tipo de museu da *web* se encaixa o museu: Folheto Eletrônico (FE), Museu no Mundo Virtual (MMV) ou Museu Interativo (MI).

A tabela 3 relaciona os museus pesquisados e suas atribuições.

Tabela 3: Relação de museus e suas atribuições.

Museu	Exposição Virtual	Linha do Tempo	Ficha Técnica	Desenho Técnico	Plano de Modelagem	Hiper mídia	WEB
Vitoria & Albert Museum (ING)	-	-	X	-	-	-	MMV
Museum of Costume Bath (ING)	-	-	X	-	-	-	FE
Musée de La Mode et Du Costume – Palais Galliera (FR)	-	-	-	-	-	-	FE
Musée de la Mode et du Textile (FR)	-	-	-	-	-	-	FE
MUDE - Museu do Design e da Moda (PT)	-	-	-	-	-	-	FE
Museu Nacional do Traje (PT)	-	-	-	-	-	-	FE
Museu Del Traje (ESP)	X	-	-	-	-	X	MMV
MoMu – Mode Museum Antwerp	-	-	-	-	-	X	MMV
Musée Suisse de la Mode – MuMode	-	-	-	-	-	-	FE
Museo Nacional de la Historia del Traje (ARG)	X	-	-	-	-	-	MMV
Kyoto Costume Institute (JP)	-	X	X	-	-	X	MMV
Costume Institute – MET (USA)	X	X	X	-	-	X	MMV

continua

continuação

Fashion Institute of Technology – FIT (USA)	X	-	-	-	-	X	MMV
Drexel Digital Museum (EUA)	X	-	X	-	-	X	MMV
Museu Histórico Nacional (BR)	-	-	-	-	-	-	FE
Museu do Traje e do Têxtil (BR)	-	-	-	-	-	-	FE
Museu Paulista (BR)	-	-	-	-	-	-	FE
Museu Virtual da Moda – Anhembi Morumbi (BR)	-	-	-	-	-	-	FE
Museu da Moda (BR)	-	-	-	-	-	-	FE
Museu do Têxtil e da Moda (BR)	-	-	-	-	-	-	FE
Modateca UDESC	-	-	-	-	-	X	FE

FE – Folheto Eletrônico MMV – Museu no Mundo Virtual

MI - Museu Interativo

Fonte: elaborada pelo autor.

Como resultado da análise, percebe-se que das 21 instituições pesquisadas, cinco (ou 23.80%) possuem exposição virtual; duas (ou 9.50%) possuem a linha do tempo; cinco (ou 23.80%) possuem ficha técnica; nenhuma (ou 0%) possui desenho técnico do acervo; nenhuma (ou 0%) possui plano de modelagem; cinco (ou 23.80%) possuem multimídia; treze (ou 61.90%) apresentam-se como folheto eletrônico e oito (ou 38%) como museu no mundo virtual.

3 METODOLOGIA DA PESQUISA

3.1 TIPO DE PESQUISA

Pesquisa científica é um conjunto de procedimentos sistemáticos, baseados no raciocínio lógico, que tem por objetivo encontrar soluções para os problemas propostos mediante o emprego de métodos científicos (ANDRADE, M.M., 2001).

Considerando o objetivo proposto nesta pesquisa, a linha epistemológica pode ser considerada interpretativa, onde as pessoas criam e associam significados próprios e subjetivos ao interagir com o mundo, com o objetivo de explicar/descrever conforme ótica dos observados.

A metodologia de pesquisa escolhida foi exploratória, de caráter qualitativo, com análise documental em informações de fonte primária, bem como o levantamento bibliográfico. A literatura principal a ser analisada, nesse caso, a respeito da moda, possui um caráter fortemente interdisciplinar, pois o estudo sobre o assunto e as afinidades com a cultura contemporânea costumam transitar em territórios distintos como as artes, a comunicação e as ciências humanas.

Como pesquisa exploratória, pode-se compreender um trabalho realizado sobre um problema ou questão de pesquisa que geralmente são assuntos com pouco ou nenhum estudo anterior a seu respeito. Esses estudos irão fornecer dados qualitativos ou quantitativos e poderão avaliar quais teorias ou conceitos existentes podem ser aplicados a um determinado problema. Dessa forma, segundo Gil (1999, p. 43) esse tipo de estudo visa proporcionar um maior conhecimento para o pesquisador acerca do assunto, a fim de que o mesmo possa formular problemas mais precisos ou criar hipóteses que possam ser pesquisadas por estudos posteriores.

Por fim, de acordo com Malhotra (1993, p. 156):

A pesquisa com dados qualitativos é a principal metodologia utilizada nos estudos exploratórios e consiste em um método de coleta de dados não estruturado, baseado

em pequenas amostras e cuja finalidade é promover uma compreensão inicial do conjunto do problema de pesquisa.

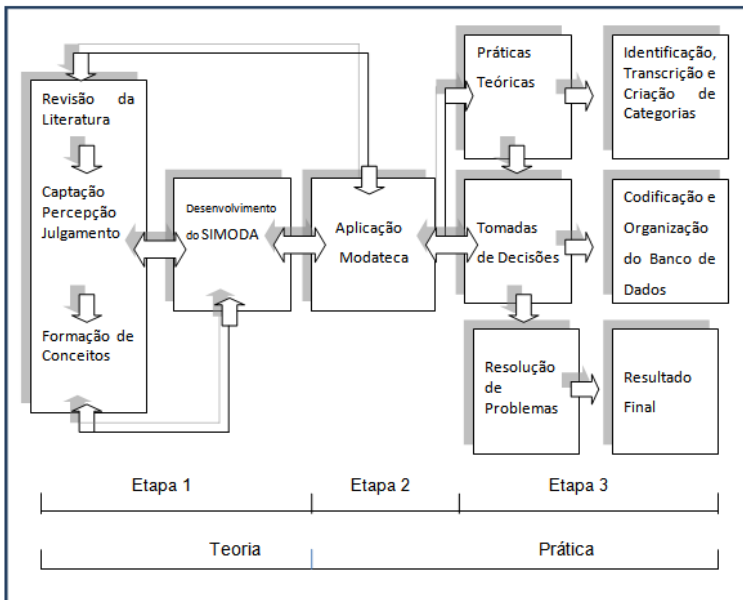
3.1.1 Desenho de Pesquisa

O desenho de pesquisa é o esboço ou guia utilizado para o planejamento, implementação e análise do estudo. Yin (2001) sugere que o desenho de um estudo de caso deve incluir cinco aspectos:

- Perguntas de pesquisa do estudo;
- Proposições teóricas;
- Unidade(s) de análise;
- Lógica de articulação entre dados coletados e as proposições;
- CrITÉrios para a interpretação de dados.

A figura 3 representa um esquema dos procedimentos adotados.

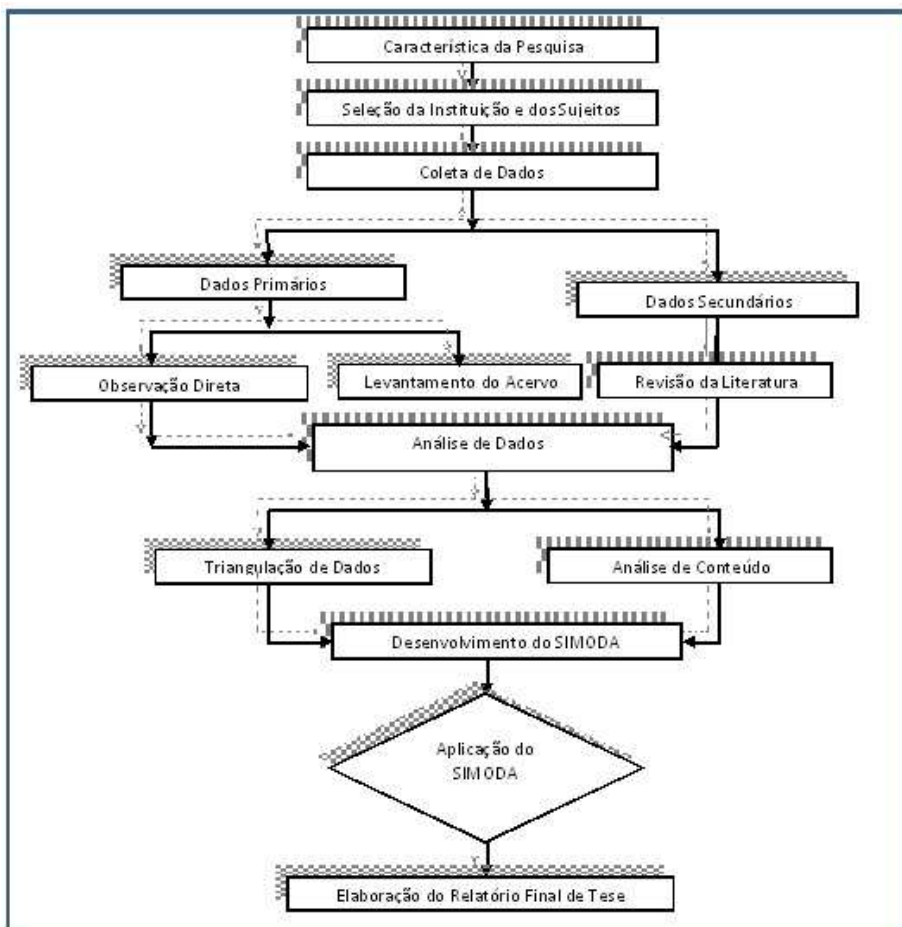
Figura 3: Desenho de Pesquisa.



Fonte: elaborada pelo autor.

Na figura 4 é apresentado o fluxograma de trabalho com as etapas de pesquisa que foram utilizadas para responder a cada uma das questões do estudo atendendo os objetivos do trabalho.

Figura 4: Fluxograma do Trabalho.



Fonte: elaborada pelo autor.

3.2 REVISÃO DA LITERATURA

Neste trabalho é apresentada uma revisão da literatura sobre a linha de pesquisa “Mídia e Conhecimento” realizada por meio de consultas a artigos em revistas, livros didáticos, dissertações, teses e projetos indexados em portais da CAPES, SCIELO, SCOPUS, bem como navegações pela Internet em sites de busca genérica como *Google*, *Altavista*, *Excite*, *Infoseek*, *Lycos*, bibliotecas virtuais e os catálogos *on-line* de bibliotecas disponibilizadas na rede.

Com base na Revisão Sistemática realizada por meio da aplicação da metodologia determinada por *Cochrane Handbook*, a pesquisa abordou áreas concentradas em publicações direcionadas à combinação de palavras-chave com os seguintes termos: tecnologia da informação, museus de moda, museologia e sistemas de multimídia relacionados à moda, memória e sua historicidade. No trabalho realizado, os termos combinados ou isolados apareceram em 5.136 publicações em áreas diversificadas como medicina (664), engenharia (535), artes e ciências humanas (2320), ciências sociais (317), ciências da computação (538), negócios (350) e multidisciplinaridade (412). Com a aplicação do primeiro filtro de pesquisa, 511 artigos foram indexados nas áreas de ciências sociais (73), artes e ciências humanas (262), ciências da computação (14), negócios (59) e multidisciplinaridade (103). Para esse total de artigos, um novo filtro foi aplicado, estreitando cada vez mais a interligação das palavras-chave propostas pela pesquisa. Com um total de 54 publicações, entre os anos de 2006 (5), 2007 (11), 2008 (12), 2009 (17) e 2010 (9).

3.3 COLETA DE DADOS E SELEÇÃO DOS SUJEITOS

Neste trabalho, toma-se o acervo da Modateca do Curso de Moda da UDESC como objeto de estudo.

3.3.1 Coleta de Dados

A coleta de dados foi realizada por meio de uma pesquisa documental, a qual constitui o acervo da Modateca da UDESC como trajes femininos, masculinos e acessórios de moda como luvas, chapéus, sapatos, bolsas, meias, fotografias etc. Entende-

se, nesse caso, que todos os materiais disponíveis à consulta podem ser considerados como objetos de “primeira mão” ou fonte primária de pesquisa, pois ainda não receberam um tratamento analítico e/ou podem ser reelaborados de acordo com o objeto de pesquisa.

Por meio da observação direta, a pesquisa foi realizada pelo próprio pesquisador, sem a interferência de terceiros, seguindo as etapas abaixo propostas:

- a) Seleção dos sujeitos de investigação (quais e quantos), coerentes com os objetivos propostos na pesquisa.
- b) Tabulação e análise das informações coletadas na seleção dos objetos escolhidos pelo pesquisador.

Quanto ao roteiro de observação, o acervo da Modateca é sugerido:

- a) Classificação (verificação de como o acervo é classificado).
- b) Catalogação (de que maneira os objetos são catalogados).
- c) Informações (se são precisas, coerentes e satisfatórias com o objeto estudado).
- d) Comunicação e disponibilização (como o acervo é comunicado e disponibilizado à comunidade não acadêmica).

3.3.2 Seleção dos Sujeitos

*Para além da orelha existe um som, à extremidade do olhar um aspecto, às pontas dos dedos um objeto – é para lá que eu vou.
(LISPECTOR, C. 1980, p. 95)*

O trabalho de levantamento de fontes primárias de pesquisa tem se mostrado importante para o desenvolvimento de pesquisa da história da moda no Brasil. Compreende-se que, ao fazer uma pesquisa desse tipo, deve-se ter consciência de que seu objetivo é encontrar dados que expressem informações do período estudado ao qual o objeto pertence, e em diferentes aspectos: a roupa como objeto de pesquisa que identifica,

classifica, categoriza e situa os homens dentro ou fora de grupos, seja no aspecto político, econômico ou social.

Para Andreotti (2005, p. 7): Os trabalhos de levantamento de fontes que possam gerar bancos de dados, catálogos, inventários, coletâneas etc., facilitam a divulgação e o acesso às informações e são de grande valor para a pesquisa.

Caminhando nesse sentido, o acervo da Modateca foi selecionado a partir de sua representação dentro do recorte temporal por meio de cinco elementos básicos que orientam e caracterizam a produção têxtil de uma determinada época, a saber: modelagem, silhueta, cor, articulações materiais como texturas e aviamentos e harmonia do conjunto.

Assim, considerando os critérios acima, tem-se um universo de 515 peças para análise. Para obter um número de sujeitos representativos dentro desse recorte, foi aplicada a fórmula de Rea e Parker (2000), que determina a taxa de resposta (documentos) a ser pesquisada em pequenas populações. Considera-se, nesse caso, população o número de peças equivalentes ao acervo a ser trabalhado, conforme demonstrado a seguir:

$$\text{Taxa de Respostas (documentos)} = \frac{Z^2 [p (1 - p)] N}{Z^2 [p(1 - p)] + (N-1) C^2}$$

Onde:

C: precisão ou erro máximo admissível em termos de proporções

Z: nível de confiança em unidades de desvio padrão (intervalo desejado)

P: proporção do universo

N: número de elementos da população (número de peças do acervo a ser trabalhado).

Para a quantidade de sujeitos, determinou-se um intervalo de confiança desejável de 99% e uma margem de erro máxima de + ou - 10%. Foi admitida para simplificação a hipótese de homogeneidade da população em termos de percepção, e com relação ao número de elementos (N), as peças de coleções mais representativas do acervo da Modateca, selecionadas a partir da sua representatividade dentro do recorte temporal (século XX),

estilo, modelagem e articulação material. Desta forma, foram aplicados os seguintes parâmetros na fórmula:

$$C = 10\% = 0.1$$

$$Z = \text{intervalo de confiança para } 99\% = 2.58$$

$$P = \text{proporção do universo} = 50\% = 0.5$$

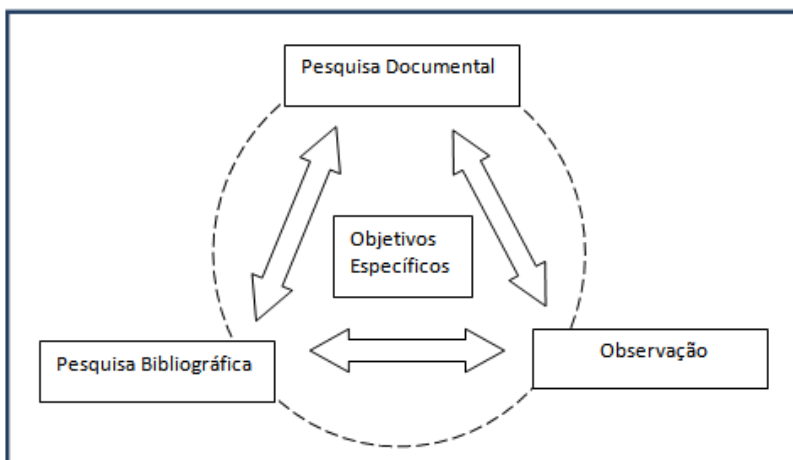
$$N = \text{número de elementos da população} = 515 \text{ peças}$$

Aplicando-se a fórmula com os parâmetros listados, conclui-se que é necessária a validação de uma amostra de 126 peças do acervo, para garantir o nível de confiança de 99% da validade da amostra.

3.4 ANÁLISE DOS DADOS

A análise dos dados coletados foi realizada por meio de dois métodos: a triangulação de dados e a análise de conteúdo. Como triangulação de dados, entende-se a validação por meio do emprego de fontes múltiplas de dados, diferentes investigadores ou métodos variados. A figura 5 demonstra a triangulação proposta para confirmar a validade dos processos.

Figura 5: Triangulação de dados.



Fonte: elaborada pelo autor.

Como análise de conteúdo, entende-se o estudo e a análise do material qualitativo, a fim de buscar uma melhor compreensão de um discurso, utilizando a leitura analítica como instrumento para realização da análise.

4 SIMODA: SISTEMA VIRTUAL INTEGRADO DE INFORMAÇÕES PARA A CRIAÇÃO E COMPARTILHAMENTO DO CONHECIMENTO EM MODA

4.1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Com o intuito de promover o acesso de pesquisadores, alunos e visitantes às informações produzidas pela Modateca e oferecer um espaço favorável para a produção e o compartilhamento do conhecimento, o SIMODA foi criado como uma ferramenta de apoio à gestão do conhecimento para proporcionar ao usuário um conjunto de aplicativos que consolida, gerencia, analisa e distribui informações relativas à área de moda e afins.

4.2 AMBIENTE SIMODA

Como proposta de enxergar o mundo virtual como um espaço com possibilidades de ação cultural *on-line* ampliada, com uma comunicação multidirecional entre a moda e o usuário, a saber: participação, diálogo, colaboração, trocas e compartilhamento, toma-se a *WEB* como um ambiente adequado de convergência tecno-cultural para a promoção, investigação e mediação do conhecimento.

Considerado uma plataforma virtual, o SIMODA é formado por um banco de dados examinado, estruturado, filtrado, catalogado e armazenado pelo coordenador e por alunos bolsistas responsáveis pelo projeto MODATECA, para que o mesmo seja significativo e possa ser acessado por usuários que dele precisem.

Proposto dentro dos princípios da *WEB 2.0*, que oferece ao usuário a possibilidade de participar, enriquecendo as informações por meio de comentários, *posts*, avaliações ou depoimentos, o SIMODA se estabelece como uma Comunidade de Prática (CdP) por onde circulem indivíduos comprometidos em determinadas ações, ideias ou interesses comuns. O repertório de uma CdP inclui rotinas, palavras, instrumentos, modos de fazer, histórias, gestos, símbolos, gêneros, ações ou conceitos que a comunidade produziu ou adotou no decorrer da sua existência. Para Wenger & Lave (1991), as CdP são espaços

de participação nos quais os membros compartilham entendimento relativo ao que fazem ou conhecem, ensinam uns aos outros e compartilham experiências trazendo uma significação e/ou ressignificação para as vidas particulares e para outras comunidades.

O SIMODA, com o intuito de oferecer a criação e o compartilhamento do conhecimento entre seus usuários, oferece as seguintes funcionalidades descritas na tabela 4.

Tabela 4: Funcionalidades do SIMODA

Ferramentas	Características
A Moda	Resumo da história da moda por décadas.
Exposição Virtual	Exposição criada a partir de peças do acervo.
Acervo	Acervo com fotos, ficha técnica, plano de modelagem e desenho técnico disponibilizado por décadas.
Perfil	Perfil de profissionais ligados ao mundo da moda.
Notícias	Apresenta notícias de conteúdo a respeito da moda e afins.
Eventos	Apresenta os eventos relacionados à moda como palestras, conferências, congressos e exposições.
História da Minha Roupas	Depoimentos
Fototeca	Criação de um álbum fotográfico por décadas.
Biblioteca	Consiste em um banco de dados composto por vídeos, slide shows e textos realizados pelos membros da comunidade.
<i>Blog</i>	<i>Blog</i> de discussão sobre moda e temas afins.
Participe	A participação do usuário.
Contato	Endereço eletrônico para contato e afins.

Fonte: elaborada pelo autor.

Para o ambiente virtual do SIMODA, foram propostos dois blocos de acesso comum a qualquer visitante, a saber: bloco pedagógico, onde é possível obter informações sobre o projeto e objetivos da instituição e o acervo que o compõe e o bloco interativo, onde os usuários podem compartilhar documentos, participar de *blogs* temáticos, além de oferecer a possibilidade de mesmo publicar sua produção intelectual ou materiais relativos ao assunto. A participação do usuário fica restrita aos comentários no Interativo e ao conteúdo que ele envia para o site pelo "Contato".

4.3 APLICAÇÃO

4.3.1 Considerações Iniciais

A partir da análise do cenário da Modateca, foram observadas as seguintes demandas: registro e armazenamento de informações relevantes ao sistema; agilidade na localização da informação e documentos; mudança da maneira de ver o acervo como “depósito de coisa velha” para uma visão de arquivo como ferramenta indispensável à gestão da informação e do conhecimento; criação de uma cultura interna capaz de sustentar o funcionamento do sistema de informações e a capacitação dos bolsistas para atuar na execução de tarefas essenciais ao tratamento da documentação, da informação e do conhecimento.

4.3.2 Gestão da documentação – levantamento e o diagnóstico dos dados existentes

Considerando que os objetos estavam depositados na Modateca sem nenhum critério de organização, a ação subsequente à adequação do espaço foi a separação dos materiais por tipificação – roupas, calçados, bolsas, chapéus, objetos de adorno - e a realização de um diagnóstico no acervo para apurar o seu estado de conservação. Os objetos suspeitos de comprometimento de sua integridade física e/ou infestados foram isolados e os demais acondicionados em caixas de papelão e cabides organizados em armários e araras para facilitar o processo de identificação. Os procedimentos metodológicos adotados foram ações direcionadas a documentar

e cadastrar os objetos, numa análise sistemática dessas ações estruturadas em referencial teórico.

A catalogação foi feita com base no Thesaurus para Acervos Museológicos, cujo sistema classificatório consiste em três níveis básicos de terminologia, hierarquicamente relacionados: classe, subclasse e uma lista aberta de termos, ou nomes de objetos. As classes consideram o universo dos objetos; as subclasses são subdivisões das classes principais, onde os objetos estão reunidos de acordo com sua função e, os termos designam objetos específicos. (FERREZ, 1987).

No caso específico, a catalogação ficou assim definida:

- a) **Objetos Pessoais:** objetos criados para servir as necessidades pessoais dos indivíduos, proteção e higiene do corpo, adorno, crença.
- b) **Acessório de indumentária:** objetos usados para sustentar e/ou fixar peças do vestuário ou penteados, como abotoadura, cinto, fivela, grampo de cabelo.
- c) **Artigo de Toalete:** objetos relacionados à higiene e estética pessoais e aos atos de vestir e calçar. Calçadeira, borrifador de perfume, estojo de maquiagem, toalha de banho, de rosto.
- d) **Artigo de Viagem/campanha:** chapeleira, frasqueira, mala, maleta, mochila.
- e) **Objeto de adorno:** anel, brinco, broche, bracelete, porta-joias.
- f) **Objeto de auxílio/conforto pessoais:** objetos criados para suprir deficiências físicas dos seres humanos ou para dar-lhes maior comodidade. Bengala, cadeira de rodas, chupeta, guarda-chuva, lenço, leque, próteses: dentária, ortopédica, óculos.
- g) **Objeto de devoção pessoal:** objetos usados como símbolos de uma crença. Amuleto, crucifixo pingente, fita e medalha devocional, terço, rosário, relicário.
- h) **Peça de indumentária:** objetos usados como vestimenta ou calçados por seres humanos. Inclui também as coberturas de cabeça e máscaras que complementam trajes. Avental, batina, corpete, capa, casaco, capuz, chapéu, touca, gravata, luva, meia, estola, espartilho, saia, suéter, traje, uniforme, vestido, farda, xale.

Foram propostos os seguintes procedimentos metodológicos adotados para organização da Modateca:

- a) Identificação:** o objeto é identificado com o maior número possível de informações transcritas diretamente na ficha de entrada (Figura 6) – contendo dados como: data de entrada, descrição, estado de conservação, lugar de origem, estilista, proprietário, doador, histórico e forma de aquisição. No próximo passo, o objeto recebe um número e registro no livro tomo, onde consta a data de entrada, o modo de aquisição, o estado de conservação e uma descrição sucinta. Assim, o objeto ganha uma classificação, é identificado, numerado e estará no livro de tomo. Cada objeto tem, portanto, seu código.

Exemplificando: Vestido dos anos de 1920:

MDT 1920 – 03 V, onde:

MDT – Modateca

1920 - Década de criação da peça

03 - Número de Registro da década

V - Vestuário ou **A** – Acessório

Figura 6: Ficha de entrada.

<u>SIMODA - FICHA DE ENTRADA</u>	
Data de Entrada	__/__/__ N° _____
Objeto:	_____
Descrição:	_____
II - Detalhes: <input type="checkbox"/> faltando parte <input type="checkbox"/> suja <input type="checkbox"/> rasgada <input type="checkbox"/> puída <input type="checkbox"/> manchada <input checked="" type="checkbox"/> Ótimo <input type="checkbox"/> Bom <input type="checkbox"/> Regular <input type="checkbox"/> Ruim <input type="checkbox"/> Péssimo	
III – Local onde era guardada e como a peça estava sendo tratada: _____	
IV – Documentos existentes sobre o objeto: <input type="checkbox"/> Cartas <input type="checkbox"/> Fotos <input type="checkbox"/> Outros	
V – Autor/Estilista: _____	
VI – Doador/Proprietário: Nome: _____ Endereço: _____	
VII – Histórico da Peça: _____	
VIII – Forma de Aquisição: <input checked="" type="checkbox"/> Doação <input type="checkbox"/> Empréstimo	
Funcionário Modateca: _____	

Fonte: SIMODA.

Em paralelo, é preenchida e afixada imediatamente no objeto a ficha de identificação (Figura 7), contendo o número de registro, data de entrada e descrição.

Figura 7: Ficha de Identificação.

<u>SIMODA – FICHA DE IDENTIFICAÇÃO</u>	
REGISTRO Nº: _____	
Objeto: _____	
Data de Entrada: __/__/____ Coleção (✓) Peça Avulsa ()	
Procedência: _____	
Autor/Estilista: _____	
Doador: _____	
Funcionário: _____	

Fonte: SIMODA

- b) Produção de Imagens:** foram produzidas imagens dos objetos (geral e detalhada) com câmara digital, com as peças vestidas em manequins de exposição e os acessórios em *displays* apropriados (Figura 8).

Figura 8: Fotografias.



Fonte: autor.

Uma vez fotografado o objeto, a etapa seguinte foi a elaboração da Ficha Catalográfica (Figura 9) contendo todas as informações obtidas na identificação, o número de registro e número da página do livro tomo onde foi registrado; as fotografias, além do desenho técnico e do plano de modelagem quando objeto de vestuário.

Como desenho técnico (Figura 10), compreende-se uma imagem legível de desenhos planos da roupa, devendo atender aos rigores de uma escala. Antes de elaborar o desenho técnico, deve-se ter uma visão global e geral da roupa a ser desenhada, percebendo sua amplitude, volume, movimento, comprimento, bem como um estudo de formas e detalhes (pences, recortes etc.).

Por modelagem (Figura 11), Araújo (1996) define como “a arte de confecção de moldes a partir de um modelo pré-estabelecido.” Cabe ao modelista, por sua capacidade de observação, ser capaz de adaptar, transformar e criar moldes, dentro daquilo que é o mais importante: a base do corpo. No caso do acervo da Modateca, toma-se o caminho inverso, pois é a partir dos trajes que a modelagem vai ser feita. O objetivo da construção dos moldes das peças do acervo tem em vista que cada época tem sua modelagem característica na forma e no volume do vestuário. A maioria das peças foi confeccionada baseando-se no desenho do modelo ou mesmo criada em *moulage* a partir da criatividade do estilista. Direcionada e modelada nas medidas do cliente, o profissional atuava muitas vezes com sua habilidade nata ou com técnicas passadas por gerações.

Figura 9: Ficha Catalográfica.

FICHA CATALOGRÁFICA - MODATECA UDESC	
	Coleção: Vestuário
	Objeto: Vestido de Festa () Conjunto (X) Peça Avulsa
	Código: MDT 1920-03 V
	Conservação: Bom
	Autor/Estilista: Desconhecido
	Procedência: Buenos Aires/Argentina
	Doador: José Alfredo Beirão Filho
	Usado por: Desconhecido
	Ano da peça: 1920's
	Aquisição: Custódia
Empréstimo: Sim	
Descrição: Vestido em cetim de seda e organza de seda preta de modelagem ampla, decote redondo com gola careca, confeccionado em recortes no corpo e na saia.	
Data de entrada da peça: 08/2006	

Fonte: elaborada pelo autor.

Figura 10: Ficha Desenho Técnico.



Fonte: elaborada pelo autor.

Figura 11: Ficha do Plano de Modelagem.

MODATECA

Modelagem
Escala 1:10

Código: MDT 1920-03

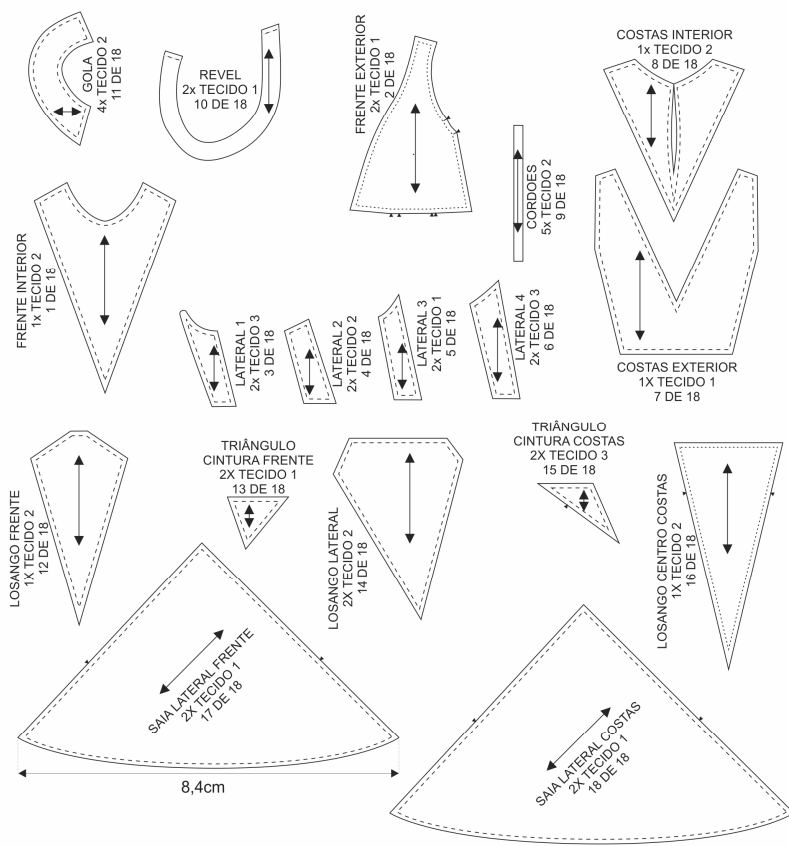
Objeto: Vestido de festa

Ano:1920's

Autor/Estilista: Desconhecido

Doador: José Alfredo Beirão Filho

Obs: 18 moldes



Fonte: elaborada pelo autor.

Após o registro, foi afixada a etiqueta definitiva de numeração no objeto e tratou-se de elaborar os seguintes documentos: Termo de Doação e Recibo de Doação ou Termo de Custódia, no caso dos objetos que permanecerão por um determinado tempo na Modateca e depois serão devolvidos ao seu dono.

As etapas de identificação, registro e catalogação foram desenvolvidas a contento, porém não na íntegra. Algumas situações ficaram pendentes, aguardando soluções posteriores, como é o caso do histórico de alguns objetos e da informação de como a peça estava sendo tratada e guardada antes de ser trazida para a Modateca. Normalmente os doadores não possuem ou não lembram com exatidão dessas informações e têm que consultar outras pessoas. Ambas as informações são relevantes, a primeira porque vai justificar inclusive a permanência do objeto no espaço de memória e a segunda, porque dependendo do estado de conservação do objeto, deve-se procurar mantê-lo em condições idênticas às anteriores a sua chegada.

4.4 GESTÃO DA INFORMAÇÃO

Implantada a partir das necessidades didático-pedagógicas do Curso de Moda, por iniciativa de professores, técnicos e alunos, e com recursos alocados em projetos de extensão da UDESC, universidade que é mantida pelo Governo do Estado de Santa Catarina, a Modateca, como sistema manual de informações, já não atende às necessidades da sua comunidade usuária. Com vistas a ampliar as possibilidades de acesso ao acervo a um número ilimitado de usuários, surgiu a necessidade de se estruturar sistemas computacionais para organização visual dessas informações de forma lógica, incluindo todos seus fluxos de navegação. Com a redução dos custos da tecnologia de processamento e armazenagem, ou seja, da computação, é possível uma maior disseminação da informação por meio de bases de dados que podem ser acessadas de qualquer lugar do mundo, interligadas por computadores em grandes distâncias e lugares específicos, em que satélites permitem a comunicação instantânea ao redor do planeta. Assim, por meio das novas tecnologias, a informação se adaptou muito bem às diferentes

necessidades apresentadas pelo homem moderno, eliminando barreiras temporais, espaciais e linguísticas.

Dessa maneira, tendo foco no atendimento a essa demanda, a proposta da criação de um Sistema Integrado de Informações de Moda para a Modateca baseou-se numa estrutura organizacional definida por meio da Arquitetura da Informação - desenho de uma interface, incluindo todos seus fluxos de navegação e estruturação de conteúdo – para satisfazer as necessidades dos usuários, tendo em vista que a organização visual das informações permite o seu entendimento com maior facilidade. Algumas técnicas facilitaram a organização da informação para fins didáticos. É o caso do método *Card Sorting* e dos Mapas Conceituais que têm esse perfil, pois possuem particularidades adequadas à organização e estruturação das informações.

4.4.1 Card Sorting

O *Card Sorting* é um método hábil para identificar a estrutura ou arquitetura de informação de uma lista não ordenada de ideias ou itens. Nesse método, cada ideia ou item é escrito em um cartão e, posteriormente, o conjunto de cartões é submetido a usuários para que os ordenem por grupo. No caso de o grupo representar a população alvo, os resultados do *Card Sorting* podem ser usados para definir a estrutura de navegação do *website*, porque é essa estrutura que os usuários esperam encontrar quando tais ideias ou itens lhes forem apresentados.

Para Nielsen (1994), esse é o método mais adequado para pesquisar o modelo mental dos usuários - verificar como eles veem a informação e onde cada item deve ser colocado – por ser de baixo custo financeiro, fácil de usar e rapidamente aplicável; envolver os participantes no processo de projeto e demonstrar que o novo sistema será criado de acordo com as necessidades dos usuários.

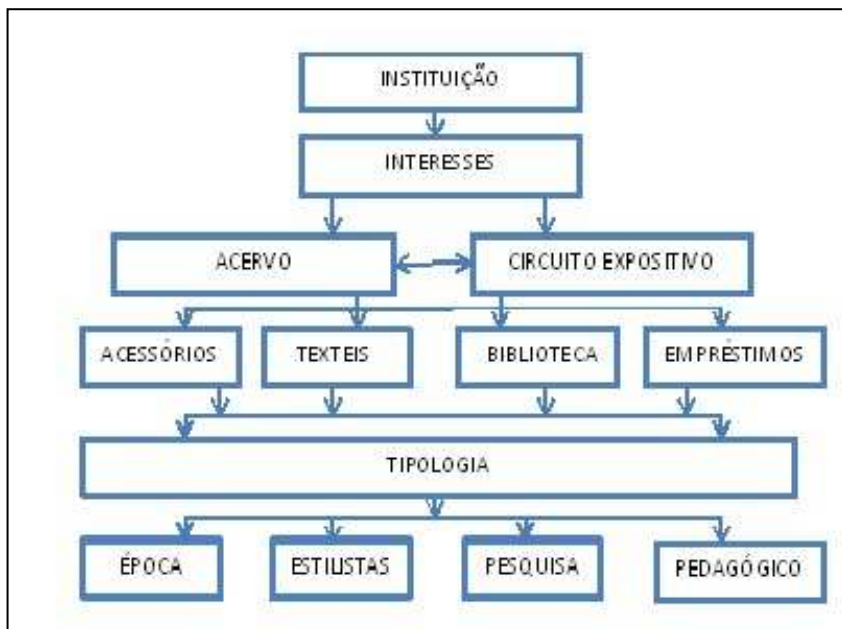
4.4.2 Mapas Conceituais

Entende-se por Mapas Conceituais as representações gráficas semelhantes a diagramas que indicam relações entre conceitos ligados por palavras para organizar e representar o conhecimento, e servem como instrumento para facilitar o

aprendizado do conteúdo sistematizado em conteúdo significativo para o aprendiz. Essa abordagem está embasada em uma teoria construtivista, na qual o indivíduo constrói seu conhecimento e significados a partir da sua predisposição para realizar essa construção (AUSUBEL, 2003).

O mapa conceitual do SIMODA (Figura 12) representa os conceitos e suas ligações (relacionamentos) em forma de mapa, onde os nós são os conceitos e os links entre os dois nós são os relacionamentos entre os conceitos. Eles podem seguir um modelo hierárquico no qual conceitos mais inclusivos estão no topo da hierarquia (parte superior do mapa) e conceitos específicos, pouco abrangentes, estão na base (parte inferior). Por outro lado, sempre deve ficar claro no mapa quais os conceitos contextualmente mais importantes e quais os secundários ou específicos (MOREIRA; BUCHWEITZ, 1993).

Figura 12: Modelo de Mapa Conceitual SIMODA.



Fonte: elaborada pelo autor.

4.5 HIPERMÍDIA SIMODA /MODATECA

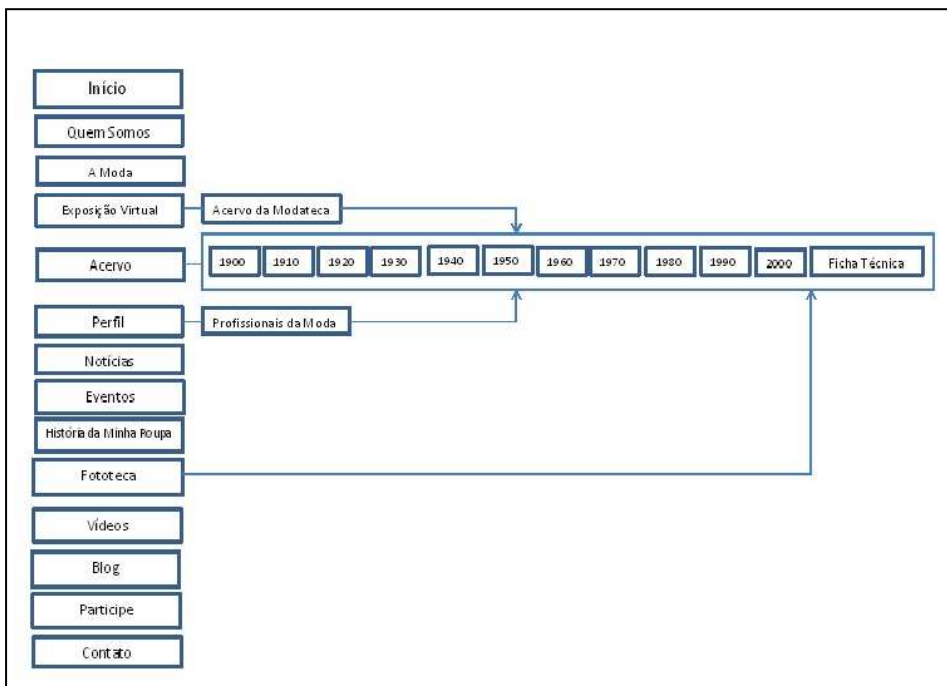
A proposta de criação da hipermídia para o Sistema de Informações da Modateca é de oferecer um conteúdo com uma navegabilidade não linear, de forma que o usuário possa escolher o link desejado, manipular as janelas e possibilitar a interatividade com a utilização de comandos para ativação de vídeos e imagens. Durante a pesquisa inicial, foram definidos os principais elementos da hipermídia que agissem de forma dinâmica e diferenciada dentro do contexto do projeto. Essa fase, segundo Moura (2003, p. 253) reúne três etapas para a estruturação dos elementos do design da informação:

- a) Inventário das informações: levantamento de todos os elementos que serão incluídos no projeto de hipermídia.
- b) Organização das informações: agrupamento das informações por critérios de relação entre elas.
- c) Formato de estrutura geral: construção do diagrama ou fluxograma indicando a disposição das informações e suas relações.

Após levantamento de todas as informações necessárias, o trabalho foi estruturado da seguinte maneira:

- a) Elaboração de um diagrama com os principais conceitos sobre o tema e um fluxograma que indicasse os percursos que o usuário pode percorrer no sistema, de acordo com suas necessidades e objetivos. Esse fluxograma tem a função de mostrar a indicação das mais variadas formas de acesso ao conteúdo a ser exposto, tanto quanto apontar uma navegação em que o usuário não precise retornar a nenhum local sem que seja sua vontade (Figura 13).

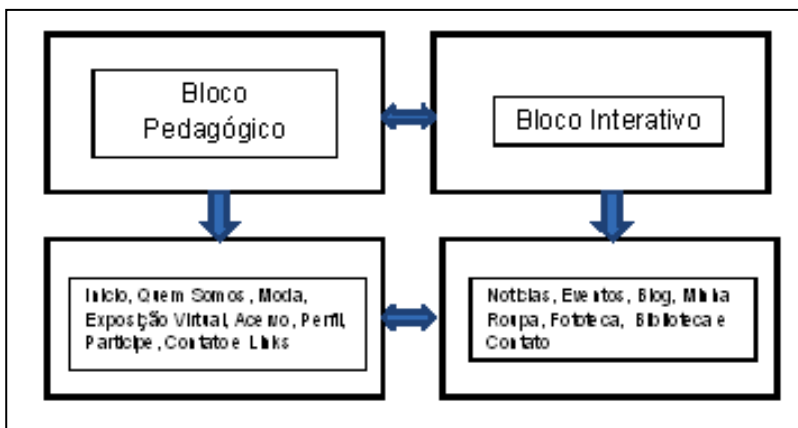
Figura 13: Fluxograma SIMODA.



Fonte: elaborada pelo autor.

- b) Nessa estrutura hierarquizada e associativa, pode-se visualizar o eixo de apresentação do menu principal subdivididos em dois blocos, a saber: bloco pedagógico e bloco interativo. O bloco pedagógico reúne todas as ferramentas de informações fornecidas pela equipe técnica da Modateca. São elas: Projeto, Moda, Exposição Virtual, Acervo, Perfil, Participe e Contato. O bloco interativo permite uma participação do usuário por meio de suas funcionalidades como: Notícias, Eventos, *Blog*, *Minha Roup*, *Fototeca*, *Biblioteca* e *Contato* (Figura 14).

Figura 14: Fluxograma dos Blocos.



Fonte: elaborada pelo autor.

Após essa etapa, deu-se início à questão relativa à visualidade da informação. Por se tratar de um material de origem museal, optou-se por uma interface que apresentasse um design moderno, com uma identidade visual coesa e de fácil compreensão dos conceitos e objetivos propostos pelo SIMODA e que ainda pudesse estabelecer as relações de cultura, interdisciplinaridade e pesquisa.

Após uma pesquisa do material a ser trabalhado nos blocos do menu, foi criado o *storyboard*, uma importante ferramenta de construção e visualização de roteiros com a sequência de telas, destino, *hotwords* e indicação e combinação de todos os canais perceptivos da hipermídia. As telas foram elaboradas em papel, contendo as informações como imagens, textos, títulos e a partir daí, se iniciou o processo de desenhá-las digitalmente.

Para a criação e montagem da hipermídia, buscou-se a inspiração nos desenhos do Movimento Bauhaus, onde a característica marcante é o princípio do funcionalismo austero, com pouca ou nenhuma decoração, sem deixar de perder a identidade a qual se propõe.

Para a editoração dos textos presentes no *software*, utilizou-se a fonte *Calibri*, por ser uma fonte bem popular e de alta aceitação em seu uso em textos da Internet, mantendo uma

consistência de fontes, estilos e tamanhos por todo o texto, facilitando assim uma leitura mais clara e objetiva.

A escolha da cor bordô (# 990000) foi marcada pela sobriedade, porém luminosa e contrastante, usada somente para dar ênfase a alguns elementos de composição e estruturação de telas como *hotwords*, logotipo, entre outros.

Para desenvolver o ambiente hipermídia do SIMODA, foram utilizados os seguintes softwares:

- a) *Photoshop* (Versão CS4): um software para edição de imagens bidimensionais, possibilitando ajustes referentes à qualidade da imagem, montagens ou criações. Esse *software* foi usado para desenhar algumas telas, redimensionar imagens e excluir ou alterar fundos de fotografias.
- b) O *Adobe Dreamweaver* (Versão CS4), é um *software* de desenvolvimento voltado para a *web*. Oferece suporte às tecnologias web, tais como HTML, XHTML, CSS, Java Script, Ajax, PHP, ASP, ASP. NET, JSP, *ColdFusion* e outras linguagens *Server-side*.
- c) *Blender*, programa aberto para modelagem, animação, texturização, composição, renderização, edição de vídeo e criação de aplicações interativas em 3D.
- d) *Crazy Bump*, *software* para tratamento de algumas texturas específicas.
- e) *GIMP*, *software* para tratamento de imagens em geral.

A fim de dinamizar a navegação e leitura do produto, optou-se por utilizar:

- a) Elementos (palavras, frases, conceitos, ícones, sons, vídeos etc.) familiares aos usuários. Elementos capazes de transmitir significado sem a necessidade de instruções. Imagens de maior tamanho, a fim de permitir uma maior fidelidade do produto exposto. *Inserts* de imagens para possibilitar uma maior carga de informações em um menor espaço de tempo.

De livre acesso para navegação e pesquisa o SIMODA/MODATECA recebeu endereço eletrônico www.modateca-sc.com como se pode verificar nas páginas editadas para o sistema proposto.

A figura 15 demonstra a interface da hipermídia Modateca.

Figura 15: Interface Modateca



Fonte: SIMODA

4.5.1 Moda

A moda é mais do que simplesmente vestuário. Começa no momento em que o gosto pelo enfeite e a vontade de experimentar o novo se tornam mais fortes que as suas considerações funcionais. Da criação à comunicação, nenhum trabalho é bem feito sem os conhecimentos sobre tudo o que já foi inventado, criado, usado e vivido ao longo da história das sociedades. No século XX, período que abrange o acervo da Modateca, é possível delimitar essas mudanças em décadas e descrever de forma concisa e cronológica a maneira como as

pessoas se vestiram através dos tempos, enfocando o que influenciou comportamentos e hábitos, bem como seus reflexos na indumentária. A figura 16 apresenta o *layout* da página História da Moda.

Figura 16: Página Moda.

MODATECA

Type here and press enter to search

t
f
s

INÍCIO
PROJETO
A MODA
EXPOSIÇÃO VIRTUAL
PERFIL / ESTILISTAS
ACERVO
PARTICIPEI
CONTATO
INTERATIVO

A MODA

ANOS 1900: FESTAS E LUXO

O início do Séc. XX foi um período de grande ostentação e extravagância.

Havia uma avalanche de bailes, festas, jantares. Gastava-se mais dinheiro, consumia-se mais comida, mais cavalos corriam e ficava-se acordado até mais tarde do que jamais já se fez.

A moda, como sempre, era o reflexo da época. Um novo ideal feminino surge, sua postura era ereta que lhe dava uma expressão graciosamente dominadora.

Essa época foi definida como a "última diversão das classes altas" e até as cores das roupas refletiam o grande otimismo daqueles que tinham dinheiro para gastar. Eram os tons pastel de rosa, azul-claro ou malva, ou preto com lantejoulas, pedrarias pregadas em toda a roupa. Os tecidos preferidos eram o crepe da China, o chiffon, a musselina e o tule.

ANOS 1910: INDEPENDÊNCIA E TRABALHO

A década de 1910 foi marcada pela emancipação feminina que encontrou adeptos nas fileiras da política: o movimento sufragista que manifestava o direito de voto tomou vulto e com o advento da Primeira Grande guerra Mundial, o mercado de trabalho foi suprido com a mão de obra de mulheres, para atividades tradicionalmente reservadas aos homens que partiam para os campos de batalha.

Embora a moda seguisse conservadora, a abolição do espartilho e a subida das bainhas e os tons predominantemente escuros constituem os principais marcos desse período.

ANOS 20: A ERA DO JAZZ



O pós-guerra é sempre uma época de profundas mudanças. E os anos 20 não deixaram por menos, uma década de prosperidade e liberdade, animada pelo som das jazz-bands e pelo charme das melindrosas.

Essas mulheres cada vez mais independentes e com poder de voto decidiram abandonar de vez as antigas regras. Elas subiram as barras das saias e passaram a usar modelos de vestidos consideravelmente mais abertos e soltos. A cintura desceu em modelagens de forma reta. Os cabelos ficaram curtinhos. Os chapéus, menores. A maquiagem e os cigarros foram permitidos. Os ídolos do cinema representavam todos esses ideais de beleza e comportamento.

ANOS 30: TEMPOS DE CRISE

PESQUISA NO ACERVO

Pesquisa:

Search

PESQUISA POR CLASSIFICAÇÃO

Década

- [Década de 1900](#)
- [Década de 1910](#)
- [Década de 1920](#)
- [Década de 1930](#)
- [Década de 1940](#)
- [Década de 1950](#)
- [Década de 1960](#)
- [Década de 1970](#)
- [Década de 1980](#)
- [Década de 1990](#)
- [Década de 2000](#)

Estilista

- [Denner Pamplona de Abreu](#)
- [Érica Wiese Thiesen](#)
- [Estilista Desconhecido](#)
- [Galdino Lenz](#)
- [Gesoni Pawlick](#)
- [Hubert de Givenchy](#)
- [João Francisco Goldmann](#)
- [José Alfredo Belirão Filho](#)
- [José Gomes](#)
- [Junior Guild](#)
- [Maria Fernandes \(Cotinha\)](#)
- [Maria Neves](#)

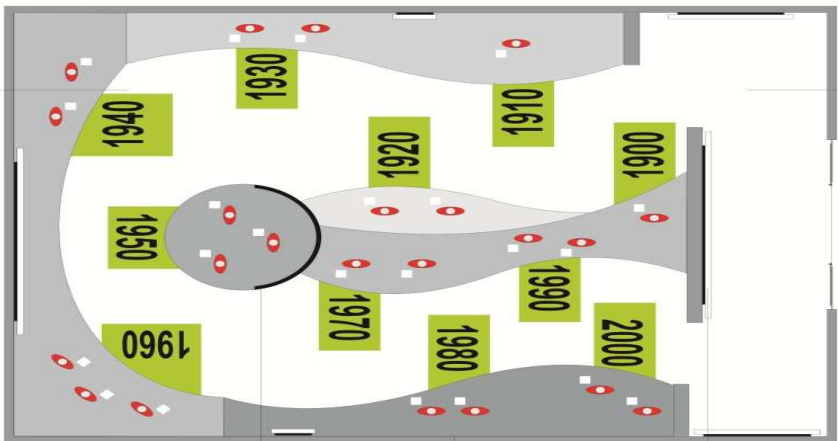
Fonte: SIMODA.

4.5.2 Exposição Virtual

Hoje, a tendência da exposição virtual é multiplicar as possibilidades de experimentação da obra. Não só porque ela pode ser percebida desde múltiplas perspectivas, mas também porque sua experimentação será cada vez mais multissensorial.

A montagem da exposição virtual se deu a partir da necessidade em oferecer ao usuário a mostra do acervo da Modateca. Usando os mesmos critérios já descritos anteriormente para a seleção das peças do acervo a serem cadastradas, foram escolhidas as peças mais representativas de cada década do século XX e posteriormente construídas digitalmente. Para a modelagem desses objetos tridimensionais, foi utilizada a técnica de reconstrução digital em três dimensões por meio de fotografias. Técnicas de modelagem e renderização, baseadas em imagem, auxiliaram na criação de modelos gráficos mais realísticos com uma necessidade menor de trabalho e equipamentos em comparação com métodos alternativos como a modelagem manual (em CAD ou em *software* de modelagem 3D). Para a planta baixa da sala de exposições, optou-se pela criação de uma sala de 185 metros quadrados, fazendo prevalecer o sistema arterial de visitação conforme figura 17.

Figura 17: Planta baixa da exposição virtual.



Fonte: elaborada pelo autor.

Foram projetados tablados em linhas sinuosas, em diversas alturas para suporte dos manequins separados por décadas. Para a criação dos manequins (suporte dos trajes), optou-se pela cor cinza claro por sua neutralidade e pouca interferência no objeto exposto, com poses características de cada período. A cor escolhida para as paredes foi em tonalidade cinza, com textura de cimento aparente e com o intuito de criar um clima contemporâneo, valorizando a iluminação da sala (Figura18).

Figura 18: Página Virtual.

Type here and press enter to search

MODATECA

INÍCIO PROJETO A MODA EXPOSIÇÃO VIRTUAL PERFIL / ESTILISTAS **ACERVO** PARTICIPEI CONTATO INTERATIVO

Modateca · Um espaço junto a Udesc, destinado a preservação da história da moda e do vestuário.

EXPOSIÇÃO VIRTUAL

Bem-vindo ao novo website da Modateca! Clique na imagem ao lado para acessar nossa Exposição Virtual. Para acessar o catálogo de peças da Modateca prosiga abaixo.

INTERATIVO / BLOG

Não se esqueça de visitar nosso blog, chamado Interativo. Para visitá-lo utilize o menu acima ou clique *aqui!*

INTERATIVO LATEST NEWS

Notícia: Blog de fotografias antigas em alta resolução
 Ensaio: "Vestido de 1910: memória de um passado de moda"
 Ensaio: "Muito Além da Superfície"

Fonte: SIMODA

4.5.3 Acervo

Entre vestuário e acessórios disponíveis para consulta (Figura 19), estão cadastradas 276 peças do acervo da Modateca, separadas por décadas. O resultado da pesquisa é apresentado no mesmo formato das fichas técnicas do sistema manual de catalogação, com a inclusão dos ícones de desenho técnico e plano de modelagem, bem como a indicação de que o objeto pode ser emprestado ou não (Figura 20).

Figura 19: Página Acervo.

POSTAGENS MAIS POPULARES

- MDT 1970 – 33
- MDT 1970 – 28
- MDT 1990 – 18
- MDT 1970 – 09
- MDT 1960 – 16
- MDT 2000 – 08
- MDT 1980 – 16
- MDT 1900 – 01
- MDT 1940 – 12
- MDT 1950 – 24

LINKS


Confira, abaixo, os endereços eletrônicos de outras instituições de moda do Brasil e exterior.

LINKS

- Costume Institute – MET (EUA)
- Drexel Digital Museum (EUA)
- Fashion Institute of Technology – FIT (EUA)
- Kyoto Costume Institute (Japão)
- MoMu – Mode Museum Antwerp
- MUDE – Museu do Design e da Moda (Portugal)
- Musée de La Mode et Du Costume Palais Galliera (França)
- Musée de la Mode et du Textile (França)
- Musée Suisse de la Mode
- Museo Del Traje (Espanha)
- Museo Nacional de la Historia del Traje (Argentina)
- Museu da Moda (Brasil)
- Museu do Têxtil e da Moda
- Museu do Traje e do Têxtil (Brasil)
- Museu Histórico Nacional (Brasil)
- Museo Nacional do Traje (Portugal)
- Museu Paulista (Brasil)
- Museu Virtual de Moda – Anhembi Morumbi (Brasil)
- Museum of Costume Bath (Inglaterra)
- Victoria & Albert Museum (Inglaterra)


MDT 1980 – 16

Classificação: *Década de 1980, Galdino Lenzi, Vestido, Vestido de Festa*




MDT 1920 – 07

Classificação: *Acessórios, Década de 1920, Estilista Desconhecido, Sapato*




MDT 1960 – 43

Classificação: *Conjunto, Conjunto de Festa, Década de 1960, Estilista Desconhecido*



MDT 1960 – 42

Classificação: *Década de 1960, Estilista Desconhecido, Vestido, Vestido de Noiva*



PESQUISA NO ACERVO

Pesquise:

PESQUISA POR CLASSIFICAÇÃO

Década

- Década de 1900
- Década de 1910
- Década de 1920
- Década de 1930
- Década de 1940
- Década de 1950
- Década de 1960
- Década de 1970
- Década de 1980
- Década de 1990
- Década de 2000

Estilista

- Denner Pamplona de Abreu
- Érica Wise Thiesen
- Estilista Desconhecido
- Galdino Lenzi
- Gesoni Pawlick
- Hubert de Givenchy
- João Francisco Goldmann
- José Alfredo Beirão Filho
- José Gomes
- Junior Guild
- Maria Fernandes (Cotinha)
- Maria Neves
- Marliela
- Mary Steigleder
- Nílma Vieira
- Olga Matra

Sem classificação

Tipologia

- Acessórios
- Chapéu
- Luva
- Sapato
- Blusa
- Blusa de Festa
- Conjunto
- Conjunto de Cocktail
- Conjunto de Festa
- Conjunto de Passado
- Pelerine
- Roupa Íntima
- Caleção
- Combinação
- Soutien
- Tailleur
- Vestido

Fonte: SIMODA.

Figura 20: Página Resultado da Pesquisa.

MODATECA

Type here and press enter to search

f t s

INÍCIO
PROJETO
A MODA
EXPOSIÇÃO VIRTUAL
PERFIL / ESTILISTAS
ACERVO
PARTICIPEI
CONTATO
INTERATIVO

MDT 1920 - 03
May 26, 2011



- Coleção: Vestuário
- Objeto: Vestido de Festa
- Código: MDT 1920 - 03
- Conservação: Bom
- Autor /Estilista: Desconhecido
- Procedência: Buenos Aires/Argentina
- Doador: José Alfredo Beirão Filho
- Usado por: Desconhecido
- Ano da peça: 1920s
- Aquisição: Custódia
- Empréstimo: Sim
- Descrição: Vestido em cetim de seda e organza de seda preta de modelagem ampla, decote redondo com gola careca, confeccionado em recortes no corpo e na sala.
- Data de entrada da peça: 08/2006

Desenho Técnico

Moldes

E

Classificação: *Década de 1920, Estilista Desconhecido, Vestido de Festa*

PESQUISA NO ACERVO

Pesquisa:

Search

PESQUISA POR CLASSIFICAÇÃO

Década

- Década de 1900
- Década de 1910
- Década de 1920
- Década de 1930
- Década de 1940
- Década de 1950
- Década de 1960
- Década de 1970
- Década de 1980
- Década de 1990
- Década de 2000

Estilista

- Denner Pamplona de Abreu
- Érica Wise Thiesen
- Estilista Desconhecido
- Galdino Lenzl
- Gesoni Pawlick
- Hubert de Givenchy
- João Francisco Goldmann
- José Alfredo Beirão Filho
- José Gomes
- Junior Guild

Fonte: SIMODA.

4.5.4 Perfil

A partir de profissionais catalogados na Modateca por meio de suas criações, a página Perfil aponta dados da vida e da obra desses personagens visionários, plenos de criatividade. A página contém fotos de arquivos pessoais, bem como fotos de suas criações, como mostra a imagem da figura 21.

Figura 21: Página Perfil.

MODATECA

INÍCIO PROJETO A MODA EXPOSIÇÃO VIRTUAL **PERFIL / ESTILISTAS** ACERVO PARTICIPEI CONTATO INTERATIVO

PERFIL / ESTILISTAS

GALDIRNO LENZI

José Galdirno Lenzi nasceu em 1924 na cidade de Rio dos Cedros. Filho de pai funcionário público e mãe costureira. Com 14 anos, Lenzi já aprendeu o ofício da costura junto a um alfaiate alemão em sua cidade natal. Na década de 1940, mudou-se para Blumenau em busca do aperfeiçoamento prático, onde permaneceu durante três anos, já trabalhando como alfaiate. Com o mesmo objetivo profissional, transferiu-se para São Paulo e empregou-se na alfaiataria Martinez, bastante conceituada neste ramo, por atender a alta sociedade paulista, políticos e milionários.

Em Florianópolis no início da década de 1950, abriu sua alfaiataria, no primeiro andar do Lux Hotel (localizado na Rua Felipe Schmidt, a mais movimentada da cidade. Lenzi destacou-se pelo estilo próprio, modelagem e acabamento dos trajes masculinos, conquistando a alta sociedade catarinense. Pessoas importantes no contexto político e social de Florianópolis contribuíram para a divulgação e ampliação da sua clientela.

Lenzi começou a trabalhar com roupa feminina no final da década de 1950, tendo como grande incentivador seu amigo Zury Machado, que mostrava croqui com modelos criados por José Ronaldo, figurinista da Indústria Têxtil Bangu. Sentia-se fascinado pelos desenhos e interessado em trabalhar com roupas para mulheres. Neste período recebeu em seu atelier uma cliente que vestia um tailleur muito bonito, segundo as palavras de Lenzi, "tecnicamente perfeito". Admirado com o traje, investigou onde tinha sido confeccionado e ficou sabendo que havia sido em Florianópolis e por um alemão, formado em costura. Interessado em capacitar-se para trabalhar com o vestuário feminino, contactou o alfaiate e com ele aprendeu as técnicas de traçado básico do corpo feminino, medidas individuais, modelagem, adequação dos tecidos, corte, análise do calmento e acabamento da roupa. Aplicou os conhecimentos práticos e bom acabamento dos métodos da alfaiataria no desenvolvimento e montagem das peças femininas.

Lenzi foi o primeiro homem que se destacou no cenário catarinense costurando para as mulheres. Com bom gosto para a criação, interpretação dos modelos e dedicação ao trabalho, logo conquistou uma grande clientela.

Segundo as clientes, as roupas eram diferentes, estruturavam-se nas formas anatômicas do corpo, com calmento preciso nas linhas externas, dando uma aparência de estética clean e estilo próprio.

O processo criativo do costureiro foi se aprimorando com as informações que obtinha por meio das revistas importadas, participação nos desfiles, eventos sociais e trabalhos de outros estilistas. Criava modelos elaborados de acordo com o perfil das clientes e suas formas anatômicas aliando tendências e luxo.

Em 1970, Lenzi participou do "I Encontro dos Grandes da Alta Costura do Brasil", em Porto Alegre, evento patrocinado pela Renner. Foram elaborados dez vestidos para o encontro, trabalhados com técnicas de bordados diferenciados e rendas da fábrica Hoepcke. No evento, nove costureiros participaram do desfile: Nazareth, Mary Steigleder, Hugo Rocha, Luctano Baron, Ney Barrocos, Lenzi, Ugo Castelano, Clodovil Hernandez e José Nunes.

Em 1997, Lenzi alcançou o maior prêmio de sua carreira - participou da primeira edição do evento "Aguilhas da Alta Moda Brasileira" em São Paulo - quando ganhou o prêmio máximo do encontro, o troféu Agulha de Ouro.

PESQUISA NO ACERVO

Pesquisa:

PESQUISA POR CLASSIFICAÇÃO

Década

- Década de 1900
- Década de 1910
- Década de 1920
- Década de 1930
- Década de 1940
- Década de 1950
- Década de 1960
- Década de 1970
- Década de 1980
- Década de 1990
- Década de 2000

Estilista

- Denner Pamplona de Abreu
- Érica Wae Thlesen
- Estilista Desconhecido
- Galdirno Lenzi
- Gesoni Pawlick
- Hubart de Givencyh
- João Francisco Goldmann
- José Alfredo Bairão Filho
- José Gomes
- Junior Guild
- Maria Fernandes (Cotinha)
- Maria Neves
- Mariela
- Mary Steigleder
- Nilma Vieira
- Olga Matra

Fonte: SIMODA.

4.5.5 Notícias

Essa ferramenta permite divulgar informações, notícias, entrevistas por meio de *posts* com conteúdos referentes à área de moda e afins. As últimas cinco publicações aparecem na página como “publicações recentes”. A figura 22 mostra a tela com exemplo de notícia publicada pelo SIMODA.

Figura 22: Página Notícias.

MODATECA

Type here and press enter to search

t f s

INÍCIO
NOTÍCIAS
EVENTOS
DISCUSSÃO / BLOG
MINHA ROUPA
FOTOTECA ▾
BIBLIOTECA
CONTATO
RETORNAR AO SITE MODATECA-SC.COM

POSTAGENS MAIS POPULARES

Discussão: A Inspiração em figurinos

Ensaio: "Vestido de 1910: memória de um passado de moda"

Notícia: Blog de fotografias antigas em alta resolução

Fototeca - Década de 1970

Ensaio: "Muito Além da Superfície"

Novo vestido para Branca de Neve

Minha Roupas Inesquecível

Fototeca - Década de 1940

Fototeca - Década de 1950

Fototeca - Década de 1960


MODATECA-SC.COM ATUALIZAÇÕES:

MDT 1980 – 16

MDT 1920 – 07

MDT 1960 – 43


MDT 1960 – 42



NOTÍCIA: BLOG DE FOTOGRAFIAS ANTIGAS EM ALTA RESOLUÇÃO

O blog americano Shorpy é um rico arquivo de fotografias de alta resolução, principalmente da primeira metade do século XX. Em forma de comunidade, qualquer um pode se cadastrar e compartilhar suas próprias preciosidades. Embora a maioria das imagens retrate paisagens urbanas, frequentemente vemos fotografias de pessoas, sendo esta uma fonte interessante de pesquisa. *As ...* [Read more](#)

Classificação: Notícias



NOVO VESTIDO PARA BRANCA DE NEVE

Já está circulando a primeira imagem da atriz que fará a Branca de Neve na adaptação da Disney para o cinema. Será Lily Collins, filha do cantor e compositor Phil Collins. E o nome do estilista que desenhou esse vestido lindo ainda é segredo. O filme ainda terá Julia Roberts como a rainha má, e Sean Bean como o ... [Read more](#)

Classificação: Notícias

POR CLASSIFICAÇÃO

Biblioteca

Artigos

Vídeos

Discussão

Eventos

Fototeca

Década de 1910

Década de 1920

Década de 1930

Década de 1940

Década de 1950

Década de 1960

Década de 1970

Século XIX

Minha Roupas

Notícias

DISCUSSÕES RECENTES

Discussão: A Inspiração em figurinos

Quem trabalha com moda ou figurino, ou simplesmente os têm como hobby, nunca deixa de observar atenciosamente o figurino dos filmes que assiste, e sua composição visual com os outros elementos da cena. Ao assistir um filme de época, se pega compara...

Fonte: SIMODA.

4.5.6 Eventos

Consiste em um espaço que permite divulgar os eventos relacionados à moda como palestras, conferências, congressos, exposições, entre outros. Na figura 23 se pode visualizar um evento publicado na página do site.

Figura 23: Página Eventos.

The screenshot shows the MODATECA website interface. At the top, there is a search bar with the text "Type here and press enter to search" and social media icons for Twitter, Facebook, and YouTube. Below the search bar is a navigation menu with links: INÍCIO, NOTÍCIAS, EVENTOS, DISCUSSÃO / BLOG, MINHA ROUPA, FOTOTECA, BIBLIOTECA, CONTATO, and RETORNAR AO SITE MODATECA-SC.COM.

The main content area is divided into several sections:

- POSTAGENS MAIS POPULARES:**
 - Discussão: A Inspiração em figurinos
 - Ensaio: "Vestido de 1910: memória de um passado de moda"
 - Notícia: Blog de fotografias antigas em alta resolução
 - Fototeca - Década de 1970
 - Ensaio: "Muito Além da Superfície"
 - Novo vestido para Branca de Neve
 - Minha Roupa Inesquecível
 - Fototeca - Década de 1940
 - Fototeca - Década de 1990
 - Fototeca - Década de 1960
- EM EXPOSIÇÃO: O VESTIDO DE CASAMENTO DE KATE MIDDLETON**

O vestido do casamento real, da grife Alexander McQueen, está em exposição no Buckingham Palace até o dia 3 de Outubro, junto com outros itens do casamento, como a tiara e os sapatos usados pela noiva e o bolo. Apesar de o modelo não ser mais uma surpresa, existe agora a possibilidade de vê-lo de ... [Read more](#)

Classificação: Eventos
- MODATECA-SC.COM ATUALIZAÇÕES:**
 - MDT 1960 – 16
 - MDT 1920 – 07
 - MDT 1960 – 43
 - MDT 1960 – 42
- JAM BERLIN 2010**

20 - 22 January

JAM BERLIN

Data de início: 20/01/2010 Data de término: 22/01/2010 A feira JAM mudou-se para Berlim - Alemanha e também alterou seu conceito e aprimorou seu estilo. A próxima edição ocorrerá simultaneamente com a semana de moda de Berlim. Seus expositores oferecem serviços de varejo, visual merchandising e pesquisa de tendências; além do tradicional e vasto portfólio de Jeans, sportswear e acessórios ... [Read more](#)

Classificação: Eventos
- POR CLASSIFICAÇÃO**
 - Biblioteca
 - Artigos
 - Vídeos
 - Discussão
 - Eventos
 - Fototeca
 - Década de 1910
 - Década de 1920
 - Década de 1930
 - Década de 1940
 - Década de 1960
 - Década de 1980
 - Década de 1970
 - Século XIX
 - Minha Roupa
 - Notícias
- DISCUSSÕES RECENTES**
 - Discussão: A Inspiração em figurinos

Quem trabalha com moda ou figurino, ou simplesmente os têm como hobby, nunca deita de observar atentamente o figurino dos filmes que assiste, e sua composição visual com os outros elementos da cena. Ao assistir um filme de época, se pega compara...

Fonte: SIMODA.

4.5.7 História da Minha Roup

A ferramenta História da Minha Roup permite uma maior atuação do usuário, por meio da qual ele pode compartilhar a história de sua roupa preferida. O primeiro uniforme, o traje da primeira comunhão, do noivado ou casamento. Ao utilizar essa ferramenta, busca-se mobilizar e fortalecer a memória afetiva dos usuários por meio da troca de depoimentos e relatos. Um relato é, sem dúvida, uma maneira interessante de compreender uma pessoa. Mais que isso, conhecer por meio da leitura um conjunto de histórias de vida é um modo incrível de ampliar nossa visão de mundo, pois são relatos únicos, que nos mostram como as diferentes pessoas criam suas próprias realidades. Na figura 24 observa-se um relato publicado.

Figura 24: Página História da Minha Roupas.

MODATECA

Type here and press enter to search

INÍCIO
NOTÍCIAS
EVENTOS
DISCUSSÃO / BLOG
MINHA ROUPA
FOTOTECA ▾
BIBLIOTECA
CONTATO
RETORNAR AO SITE MODATECA-SC.COM

MINHA ROUPA INESQUECÍVEL

July 24, 2011

A roupa que vestimos revela tantas leituras de sermos, estarmos e por fim pode na maioria das vezes indicar pela textura, cor e forma como nos sentimos por dentro diante da nossa relação com o exterior seja no cotidiano ou em ocasiões especiais.

Os figurinos artísticos revelam e indicam Personagens, assim como os uniformes indicam categorias de grupos de trabalho ou de agremiações de naturezas distintas e as fantasias pertencem ao universo do mundo onírico, não têm nenhuma função além de dar vazão ao mundo da imaginação através de roupas muitas vezes agregadas nelas, como valor próprio, os adereços.

Esta foi a reflexão que perpassou antes de responder ao convite de meu amigo De Beltrão sobre minha roupa Inesquecível, e me surpreendo, tendo passado muitas vezes por figurinos teatrais, fantasias e mesmo roupas com texturas delicadas de momentos importantes de minha vida é lá na infância de uma menina de sete anos que encontro minha roupa Inesquecível.

Um conjunto de lã em xadrez miúdo vermelho e branco; sala de pregas e blusa com lindos punhos e gola alta acompanhando os punhos de tricô branco, tricô este bem como o conjunto criado e realizado pela Irene Maria, minha mãe.

E olha não era uma roupa, eram duas, pois que a época era usual as mães vestirem as filhas com roupas iguais, então meu belo conjunto de golas e punhos de tricô. Recordo que acompanhava os pontos de tricô, sentada ao lado no sofá onde a Irene tricotava feltz e eu, imaginando a roupa pronta, ali com certeza já vislumbrava uma das minhas patões na vida roupas e figurinos, hoje muitas vezes desenho minhas roupas e figurinos teatrais.

Minha irmã menor Ivana Maria ganhou do mesmo tecido embora com golas e punhos em pontos de tricô diferentes, a mesma roupa e incrível que eu adorasse as roupas iguais, nem éramos gêmeas, mas acho que havia tanto amor naquelas criações que absorvia o sentimento antes e depois com a própria roupa que de todas as maneiras eram muito bonitas.

Outra roupa Inesquecível foi um vestido lindo de lã amarela em alto relevo, uma textura belíssima, com detalhes trançados do próprio tecido, mas este eu "herdei", de minha prima e madrinha Lila, que foi uma grande estilista em Brusque. Sorte minha, "herdei" alguns vestidos lindos, um em tafetá azul marinho bordado em branco que até hoje me dá prazer recordar.

Em nossa família de quase 30 primas, as roupas, especialmente as de festas circulavam dos mais velhos aos mais novos, isto quer dizer que podiam circular entre Brusque e Florianópolis. A industrialização e o desenvolvimento têxtil do país, e a consequente oferta massiva dos produtos desta indústria derreados, acabou com este saudável hábito de troca de roupas e afetos nas famílias, pois se compra com tanta facilidade, para todos os bolsos e situações.

A minha primeira tentativa de criar roupa, nos anos 70 me levou a experiências de longos, em tecidos de algodão, apenas com recorte na cabeça e muita concha e pedraria. Na época "assaltava" o ateliê do pai pintor para dar cor nos sapatos que combinassem com as Iniciais criações, não sei até hoje como dava certo, mas chegava usar tinta a óleo em sapatos que naturalmente demoravam muito a secar.

Recordar uma roupa Inesquecível é como viver um pouco mais aquela sensação despertada com uma chance extra, reacendemos momentos especiais em nossas vidas, e na minha imaginação retorno aos sete anos, com uma xícara de chocolate quente nas mãos, com todo cuidado para não sujar os punhos da mais linda lã branca, tricotados por minha mãe.

12 /07/2011,

Illa,

Carmen Lúcia Fossari.

Classificação: *Minha Roupas*

POR CLASSIFICAÇÃO

- [Biblioteca](#)
- [Artigos](#)
- [Vídeos](#)
- [Discussão](#)
- [Eventos](#)
- [Fototeca](#)
- [Década de 1910](#)
- [Década de 1920](#)
- [Década de 1930](#)
- [Década de 1940](#)
- [Década de 1950](#)
- [Década de 1960](#)
- [Década de 1970](#)
- [Século XIX](#)
- [Minha Roupas](#)
- [Notícias](#)

DISCUSSÕES RECENTES

Discussão: A Inspiração em figurinos

Quem trabalha com moda ou figurino, ou simplesmente os têm como hobby, nunca deixa de observar atenciosamente o figurino dos filmes que assiste, e sua composição visual com os outros elementos da cena. Ao assistir um filme de época, se pega compara...

Fonte: SIMODA.

4.5.8 Fototeca: Imagens para Lembrar

Imagine hoje uma vida sem fotografia, sem registros de crianças, casamentos, lua de mel, batizados, aniversários, festas escolares ou formaturas. Toda imagem tem atrás de si uma história. É comum em encontros de família ou de amigos a recordação de momentos passados, em que por meio da fotografia, lembranças mais longínquas restituem narrativas emocionais, contemplam a atmosfera de tempos passados e nos envolvem no desejo de guardar o efêmero da vida para futuros enternecidos observadores.

Kossoy (1980) deixa evidente que a materialidade da fotografia é fundamental para a atividade de uma parte importante dos pesquisadores da memória: os historiadores. O autor enfatiza que a conservação e a divulgação das fotografias são garantias de uma reflexão mais fiel da realidade pesquisada pelos historiadores. Com as imagens em mãos, torna-se possível rastrear informações ocultas pelo tempo.

Dessa forma, o usuário pode participar da SIMODA/Modateca tanto quanto pesquisador ou por meio da disponibilização de fotografias na *web*, guardadas por famílias durante anos e que constroem a história de gerações. Os formatos de arquivos possíveis para carregamento são: png, jpg, gif e bmp. A figura 25 visualiza a página Fototeca e a figura 26 a página do resultado da pesquisa por década.

Figura 25: Página da Fototeca.

MODATECA

Type here and press enter to search

t f in

INÍCIO
NOTÍCIAS
EVENTOS
DISCUSSÃO / BLOG
MINHA ROUPA
FOTOTECA ▾
BIBLIOTECA
CONTATO
RETORNAR AO SITE MODATECA-SC.COM

POSTAGENS MAIS POPULARES

Discussão: A Inspiração em figurinos

Ensaio: "Vestido de 1910: memória de um passado de moda"

Notícia: Blog de fotografias antigas em alta resolução

Fototeca · Década de 1970

Ensaio: "Muito Além da Superfície"

Novo vestido para Branca de Neve

Minha Roupas Inesquecível

Fototeca · Década de 1940

Fototeca · Década de 1960

Fototeca · Década de 1980


MODATECA-SC.COM ATUALIZAÇÕES:

MDT 1980 – 16

MDT 1920 – 07


MDT 1960 – 43

MDT 1960 – 42




FOTOTECA · SÉCULO XIX

Classificação: Século XIX



FOTOTECA · DÉCADA DE 1970

Classificação: Década de 1970



FOTOTECA · DÉCADA DE 1960

Classificação: Década de 1960

POR CLASSIFICAÇÃO

Biblioteca

Artigos

Vídeos

Discussão

Eventos

Fototeca

Década de 1910

Década de 1920

Década de 1930

Década de 1940

Década de 1950

Década de 1960

Década de 1970

Século XIX

Minha Roupas

Notícias

DISCUSSÕES RECENTES

Discussão: A Inspiração em figurinos

Quem trabalha com moda ou figurino, ou simplesmente os têm como hobby, nunca deixa de observar atentamente o figurino dos filmes que assiste, e sua composição visual com os outros elementos da cena. Ao assistir um filme de época, se pega compara...

Fonte: SIMODA.

Figura 26: Página do resultado da pesquisa por década.

The screenshot shows the Modateca website interface. At the top, the word "MODATECA" is displayed in a large, glowing red font. Below it is a navigation menu with links: INÍCIO, NOTÍCIAS, EVENTOS, DISCUSSÃO / BLOG, MINHA ROUPA, FOTOTECA, BIBLIOTECA, CONTATO, and RETORNAR AO SITE MODATECA-SC.COM. The main content area is titled "FOTOTECA - DÉCADA DE 1920" with a sub-date of "July 24, 2011". On the right side, there is a section for "DISCUSSÕES RECENTES" with a sub-heading "Discussão: A inspiração em figurinos" and a paragraph of text. Below this is a section for "MODATECA - SC.COM ATUALIZAÇÕES:" with a list of dates: "MDT 1980 - 16", "MDT 1920 - 07", "MDT 1960 - 43", and "MDT 1960 - 42". The main content area features a grid of six small images showing various fashion styles and scenes from the 1920s.

Fonte: SIMODA.

4.5.9 Biblioteca

Para Alvarenga (2001), o conceito atribuído à biblioteca digital a define “como um conjunto de objetos digitais construídos a partir do uso de instrumentos eletrônicos, concebidos com o objetivo de registrar e comunicar pensamentos, ideias, imagens e sons disponíveis a um contingente ilimitado de pessoas, dispersas onde quer que a plataforma www alcance.”

Aberto à participação dos usuários, a biblioteca digital da Modateca se propõe a criar um banco de dados com trabalhos de conclusão de curso, dissertações, artigos, catálogos, vídeos, bem como todos os tipos de trabalhos relacionados à moda e matérias afins, subdivididos em pastas como artigos, ilustração de moda, vídeos, dissertações e teses a respeito de moda e áreas afins.

De acordo com esse enfoque, Alvarenga (2001, p.47) entende que:

O meio digital se constitui, portanto, no espaço sem precedentes para o registro e recuperação de documentos textuais e imagéticos e que, ao ensejar uma enorme gama de possibilidades de armazenagem, memórias e formatos passou também a requerer novos elementos facilitadores de sua recuperação.

Os textos estão disponíveis em formato PDF e DOC e os vídeos em AVI. A figura 27 ilustra a página principal da Biblioteca e a figura 28 o resultado da busca.

Figura 27: Página Biblioteca.

MODATECA

Type here and press enter to search

INÍCIO NOTÍCIAS EVENTOS DISCUSSÃO / BLOG MINHA ROUPA FOTOTECA BIBLIOTECA CONTATO RETORNAR AO SITE MODATECA-SC.COM

POSTAGENS MAIS POPULARES

Discussão: [A Inspiração em figurinos](#)

Ensaio: ["Vestido de 1910: memória de um passado de moda"](#)

Notícia: [Blog de fotografias antigas em alta resolução](#)

Fototeca - [Década de 1970](#)

Ensaio: ["Muito Além da Superfície"](#)

Novo vestido para Branca de Neve

Minha Roupa Inesquecível

Fototeca - [Década de 1940](#)

Fototeca - [Década de 1950](#)

Fototeca - [Década de 1980](#)

MODATECA-SC.COM ATUALIZAÇÕES:

MDT 1980 – 16

MDT 1920 – 07

MDT 1960 – 43

MDT 1960 – 42

ENSAIO: "VESTIDO DE 1910: MEMÓRIA DE UM PASSADO DE MODA"

Ensaio por Valdirene Gruber, Luciana Dornbusch Lopes e José Alfredo Beirão Filho sobre a conservação e restauração de têxteis, com foco no trabalho feito com o vestido de passeio em renda irlandesa de 1910, do acervo da Modateca (MDT 1910 - 03). Publicado na revista Modapalavra online. O estudo aborda as atividades práticas de conservação e ...

[Read more](#)

Classificação: [Artigos](#)

ENSAIO: "MUITO ALÉM DA SUPERFÍCIE"

Publicado na revista online Modapalavra, da UDESC, ensaio de autoria de Renata Perito e Sandra Regina Rech. Este artigo revela como o homem transforma-se em ser social, a partir da apropriação dos símbolos da aparência, e porque esta pode servir de ferramenta para a análise da sociedade como um todo, assim como as transformações sociais ...

[Read more](#)

Classificação: [Artigos](#)

POR CLASSIFICAÇÃO

Biblioteca

Artigos

Vídeos

Discussão

Eventos

Fototeca

[Década de 1910](#)

[Década de 1920](#)

[Década de 1930](#)

[Década de 1940](#)

[Década de 1950](#)

[Década de 1960](#)

[Década de 1970](#)

[Século XIX](#)

Minha Roupa

Notícias

DISCUSSÕES RECENTES

Discussão: [A Inspiração em figurinos](#)

Quem trabalha com moda ou figurino, ou simplesmente os têm como hobby, nunca deixa de observar atenciosamente o figurino dos filmes que assiste, e sua composição visual com os outros elementos da cena. Ao assistir um filme de época, se pega compara...

Fonte: SIMODA.

Figura 28: Página resultado de busca biblioteca.

The image shows a screenshot of the MODATECA website. At the top, the word "MODATECA" is displayed in a large, glowing, neon-style font. Below it is a navigation menu with the following items: INÍCIO, NOTÍCIAS, EVENTOS, DISCUSSÃO / BLOG, MINHA ROUPA, FOTOTECA, BIBLIOTECA, CONTATO, and RETORNAR AO SITE MODATECA-SC.COM. The main content area features a search result for "LA MODE CHIC DE PARIS - 1929" dated August 22, 2011. This result includes a grid of eight fashion illustrations from the 1920s. To the right of the grid, there is a section titled "DISCUSSÕES RECENTES" with a discussion entry: "Discussão: A inspiração em figurinos" followed by a paragraph of text. Below this, there is a section titled "MODATECA-SC.COM ATUALIZAÇÕES:" with a list of updates: "MDT 1980 - 16", "MDT 1920 - 07", "MDT 1960 - 43", and "MDT 1960 - 42".

MODATECA

INÍCIO NOTÍCIAS EVENTOS DISCUSSÃO / BLOG MINHA ROUPA FOTOTECA BIBLIOTECA CONTATO RETORNAR AO SITE MODATECA-SC.COM

LA MODE CHIC DE PARIS - 1929
August 22, 2011

DISCUSSÕES RECENTES

Discussão: A inspiração em figurinos

Quem trabalha com moda ou figurino, ou simplesmente os têm como hobby, nunca deixa de observar atenciosamente o figurino dos filmes que assiste, e sua composição visual com os outros elementos da cena. Ao assistir um filme de época, se pega compara...

MODATECA-SC.COM ATUALIZAÇÕES:

- MDT 1980 - 16
- MDT 1920 - 07
- MDT 1960 - 43
- MDT 1960 - 42

Fonte: SIMODA.

4.5.10 *Blog*

Blog é uma forma contraída de *weblog*, uma das formas de publicação da *web 2.0*, nome da versão eletrônica dos antigos diários pessoais. Ordunã (2007) remete a uma definição clara, na qual coloca que: *Weblogs* ou *blogs* são páginas pessoais da *web* que, à semelhança de diários *on-line*, tornaram possíveis a todos publicar na rede. Por ser a publicação *on-line* centralizada no usuário e nos conteúdos, e não na programação ou no *design* gráfico, os *blogs* multiplicaram o leque de ações dos internautas, de levar para a rede conteúdos próprios sem intermediários, atualizados e de grande visibilidade para os pesquisadores. Sua aplicação e definição foram crescendo para outros campos desde opiniões à notícias, corporativos, moda e em geral todo tipo de temática, que se atualiza de forma periódica com artigos chamados de *posts* organizados cronologicamente, sempre com o mais recente exibido no topo da página.

Uma particularidade importante dos *blogs* é a possibilidade dos usuários deixarem comentários sobre os *posts* publicados, criando uma interação entre o blogueiro (dono do *blog*) e o seu público. Essa característica é que define o *blog* como uma importante mídia social, que promove a formação de redes de pessoas que compartilham o mesmo interesse na Internet. De acordo com Cipriani (2006), um *blog* é “um diário virtual, um espaço colaborativo, uma vitrine de notícias super-recentes, uma coleção de links, seus pensamentos, pessoas, ou aquilo que você desejar”. Dessa forma, o *blog* da Modateca deverá receber *posts* com temas relativos a todos os assuntos que envolvem a moda, como se pode verificar na figura 29.

Figura 29: Página Blog.

MODATECA

Type here and press enter to search

[t](#)
[f](#)
[s](#)

INÍCIO
NOTÍCIAS
EVENTOS
DISCUSSÃO / BLOG
MINHA ROUPA
FOTOTECA ▾
BIBLIOTECA
CONTATO
RETORNAR AO SITE MODATECA-SC.COM

POSTAGENS MAIS POPULARES

Discussão: A Inspiração em figurinos

Ensaio: "Vestido de 1910: memória de um passado de moda"

Notícia: Blog de fotografias antigas em alta resolução

Fototeca · Década de 1970

Ensaio: "Muito Além da Superfície"

Novo vestido para Branca de Neve

Minha Roupas Inesquecível

Fototeca · Década de 1940

Fototeca · Década de 1950

Fototeca · Década de 1980


MODATECA-SC.COM ATUALIZAÇÕES:

MDT 1980 – 16

MDT 1920 – 07

MDT 1960 – 43

MDT 1960 – 42



DISCUSSÃO: A INSPIRAÇÃO EM FIGURINOS

Quem trabalha com moda ou figurino, ou simplesmente os têm como hobby, nunca deixa de observar atenciosamente o figurino dos filmes que assiste, e sua composição visual com os outros elementos da cena. Ao assistir um filme de época, se pega comparando o que vê ao conhecimento que tem sobre essa época, confere a precisão ...

Read more

Classificação: *Discussão*

POR CLASSIFICAÇÃO

Biblioteca

Artigos

Vídeos

Discussão

Eventos

Fototeca

Década de 1910

Década de 1920

Década de 1930

Década de 1940

Década de 1950

Década de 1960

Década de 1970

Século XIX

Minha Roupas

Notícias

DISCUSSÕES RECENTES

Discussão: A Inspiração em figurinos

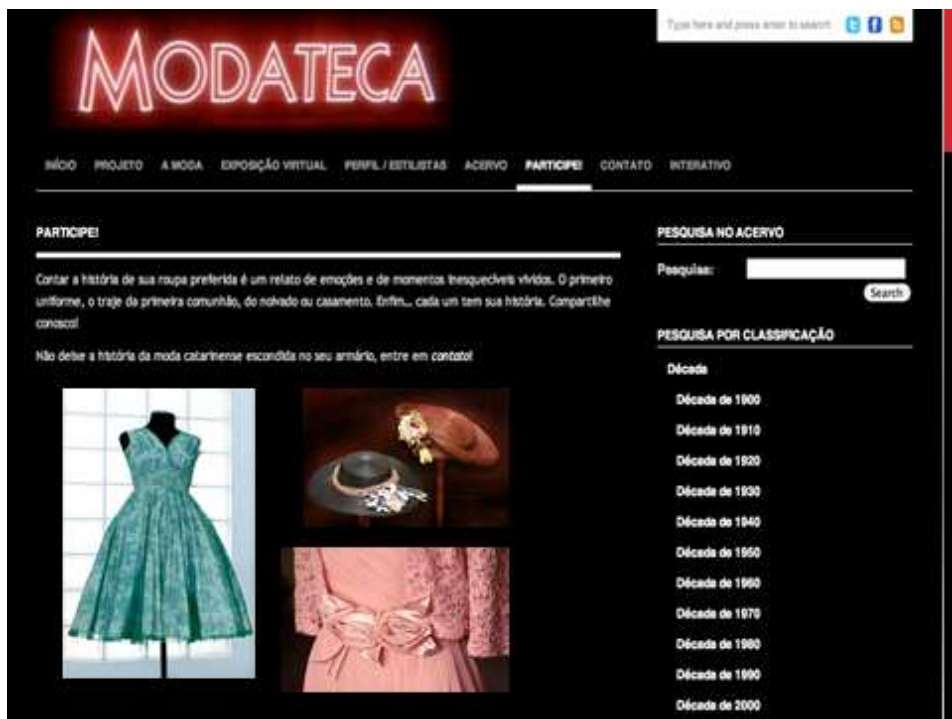
Quem trabalha com moda ou figurino, ou simplesmente os têm como hobby, nunca deixa de observar atenciosamente o figurino dos filmes que assiste, e sua composição visual com os outros elementos da cena. Ao assistir um filme de época, se pega compara...

Modateca - Interativo - Um espaço junto a Udesc, destinado a preservação da história da moda e do vestuário.

4.5.11 Participe

A tela “Participe” faz um convite ao usuário a fazer parte do Projeto MODATECA, doando ou emprestando peças do vestuário de valor agregado, ou seja, peças com características próprias, e cuja articulação as constituem como um artefato singular (Figura 30).

Figura 30: Página Participe.



Fonte: SIMODA.

4.5.12 Contato

Essa tela oferece a possibilidade do usuário entrar em contato com a equipe técnica da Modateca, seja para solicitação de informações, de visitas, empréstimos ou publicação de comentários, fotos ou documentos (Figura 31).

Figura 31: Página Contato.

MODATECA

Type here and press enter to search [t](#) [f](#) [s](#)

INÍCIO PROJETO A MODA EXPOSIÇÃO VIRTUAL PERFIL / ESTILISTAS ACERVO PARTICIPE! **CONTATO** INTERATIVO

CONTATO

Nome*

E-Mail*

Assunto

Mensagem

MJ 9 F

Digite os caracteres acima:

Enviar

PESQUISA NO ACERVO

Pesquise:

PESQUISA POR CLASSIFICAÇÃO

Década

- Década de 1900
- Década de 1910
- Década de 1920
- Década de 1930
- Década de 1940
- Década de 1950
- Década de 1960
- Década de 1970
- Década de 1980
- Década de 1990
- Década de 2000

Estilista

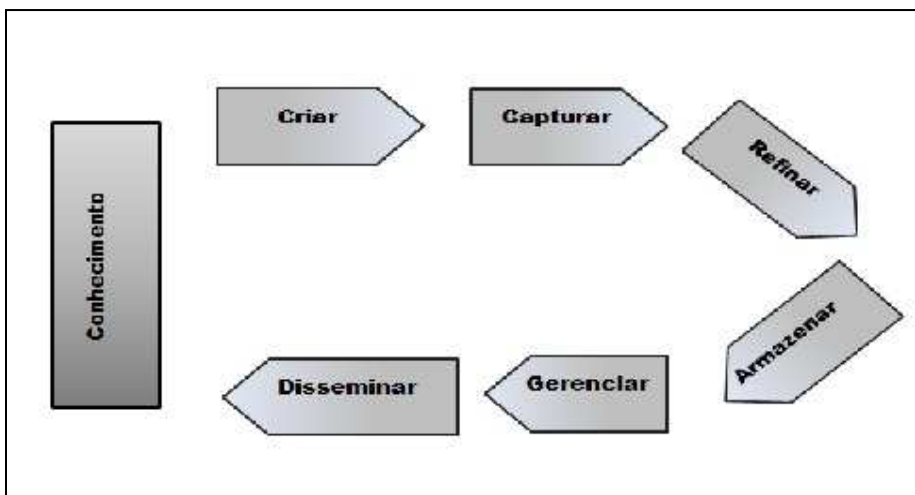
- Denner Pamplona de Abreu
- Érica Wise Thiesen

Fonte: SIMODA.

4.6 GESTÃO DO CONHECIMENTO E O SIMODA

Para que um sistema de gestão do conhecimento funcione adequadamente, Turban (2010) propôs seis etapas a serem seguidas, como foi visto no capítulo 2. Em sua proposta, essas etapas devem ser aplicadas para que os objetivos finais sejam alcançados. Dessa maneira, para melhor gerenciar o conhecimento em um projeto, esse deve ser criado, capturado, refinado, armazenado, gerenciado e disseminado. Com base na figura 32, cada etapa do ciclo do conhecimento foi trabalhada da seguinte maneira:

Figura 32: Ciclo da gestão do conhecimento.



Fonte: adaptado de Turban.

- a) **Criar:** o processo de criação do conhecimento para o SIMODA envolveu duas etapas: a primeira foi a análise *in loco* das atividades desenvolvidas na Modateca, da interação com o ambiente externo e membros da equipe. Na segunda, identificaram-se novos conhecimentos, tanto por meio da pesquisa ao acervo quanto por relatos verbais de profissionais da área da

costura com trabalhos na Modateca. Esse conhecimento é composto pelo saber fazer, pela memória, valores, suposições e tendências. Inclui ainda raciocínio na resolução dos problemas, tomadas de decisão, bem como compreensão de significados, comunicações e habilidades manuais. Dessa maneira, percebeu-se a importância de que essa fonte de conhecimento fosse formalizada e disponibilizada à comunidade.

- b) **Capturar:** a captura envolveu diversas técnicas como entrevistas especializadas, observações locais, simulações de situações, análise de processos e atividades, verificação de documentos, análise de textos etc. Uma vez identificado e avaliado como sendo de interesse para o assunto em pesquisa, fez-se necessário representar esse conhecimento e trazê-lo para o processo de estruturação do SIMODA. Essa etapa envolveu o levantamento e a análise de informações, criou elementos oriundos da pesquisa e gerou subsídios para o plano de ação, bem como proveu uma visão de conteúdo para o sistema de informações por meio do preenchimento das fichas de entrada e de identificação dos objetos, de entrevistas e dos materiais didáticos disponíveis na Modateca.
- c) **Refinar:** o objetivo dessa etapa foi de refinar o conhecimento, avaliando e selecionando o que poderia ser incorporado a sua base. Nessa fase se fez a filtragem dos objetos a serem disponibilizados. Eles passaram pela seleção de sua representação no recorte temporal, ou seja, o século XX, e receberam uma ficha técnica contendo suas informações.
- d) **Armazenar:** a armazenagem se deu por meio da criação de um banco de dados (SIMODA), com campos específicos de assuntos relacionados à moda e áreas afins, de modo a se tornar disponível à comunidade.
- e) **Administrar:** como em uma biblioteca, o conhecimento precisa ser mantido em movimento, sendo revisado e atualizado para que seja relevante e preciso. Nessa etapa, utilizou-se dos preceitos da interatividade entre os usuários e os responsáveis do sistema, entendendo

esta como um processo facilitador da criação e compartilhamento do conhecimento.

- f) **Disseminar**: inserido e acessado a uma base de dados por meio da tecnologia da informação e da comunicação, o novo conhecimento é compartilhado por uma busca definida pelo usuário, já que cabe a ele definir quais suas necessidades ou qual tipo de conhecimento deseja buscar.

4.7 SIMODA E A CONVERSÃO DO CONHECIMENTO

Para a criação do conhecimento, muitos são os responsáveis, e a incorporação dele a um sistema é de responsabilidade de todas as pessoas envolvidas no projeto. Para Nonaka e Takeuchi (1997, p. 10), criar novos conhecimentos “não é apenas uma questão de aprender com os outros ou adquirir conhecimentos externo”. Para criar o novo conhecimento, é necessário que haja uma interação intensiva e laboriosa entre os membros da organização ou comunidade.

No estudo proposto, o processo de socialização do conhecimento é estimulado por aplicações do repositório de dados devido à possível troca de experiência a ser compartilhada entre os usuários do SIMODA. A diversidade da tipologia de conteúdos e formatos que podem ser armazenados no banco de dados, tais como relatos de trabalhos práticos, textos para discussão, arquivos de multimídia, entre outros, e a possibilidade de combinação de mídias no processo de comunicação, beneficia as condições favoráveis à assimilação do conhecimento. Os mecanismos de interação possíveis no SIMODA permitem a discussão entre os usuários, aumentando as interações informais entre pessoas interessadas em um mesmo tópico. Dessa maneira, o Sistema Integrado de Informações proposto amplia essas possibilidades na medida em que permite tornar acessível para a crítica, sugestões e comentários da comunidade e de praticar os conteúdos neles disponíveis, intensificando e agilizando a troca informal de conhecimentos, experiências, *insights*, ideias.

Na externalização, processo de conversão do conhecimento tácito em conhecimento explícito, tem-se a passagem de um conhecimento tácito para uma estrutura de informação. Para Nonaka e Takeuchi (1997), trata-se do

processo de criação do conhecimento perfeito. Nesse contexto, o SIMODA funciona como uma ferramenta de externalização do conhecimento tácito, ao passo que oferece a possibilidade de armazenar, em múltiplos formatos, parcela do conhecimento que foi registrado. Além disso, e em contraposição às publicações formais que de certa forma formatam o conhecimento, o SIMODA comporta outras formas de registros mais informais que, por sua vez, permitem uma aproximação maior com os elementos que formam a comunidade de prática.

O processo de combinação, por sua vez, é a transformação de um determinado conjunto de conhecimento explícito por meio de agrupamento, acréscimo, categorização e classificação, por exemplo, em outro conjunto de conhecimento explícito, sempre de forma a criar ou acrescentar um novo conhecimento. Há uma reconfiguração de um conjunto de informações quando essas são combinadas com outros agrupamentos de informações. Por meio do SIMODA, um usuário tem acesso às informações que serão combinadas, reagrupadas e reorganizadas de forma a agregar valor e acrescentar ao novo conjunto de informações um novo conhecimento, o explícito.

A internalização, por seu turno, é a conversão do conhecimento explícito em conhecimento tácito. Essa conversão está intimamente ligada ao “aprender fazer” e, para acontecer, é necessária a formação de uma documentação por meio da verbalização e diagramação do conhecimento sob a forma de documentos, manuais, práticas ou histórias reais. Dessa forma, o SIMODA oferece, de forma bastante flexível, condições para que parte do conhecimento explícito armazenado seja convertido em conhecimento tácito do indivíduo por meio de reinterpretações, reexperimentações, vivências e práticas dos usuários.

5 CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES PARA FUTURAS PESQUISAS

5.1 CONCLUSÕES

Com as transformações impostas às organizações em decorrência do desenvolvimento tecnológico, novas formas de gestão do conhecimento e uma maior capacidade de formular e implementar estratégias estão sendo exigidas. Uma das estratégias que vem proporcionando base às decisões gerenciais relativas à gestão do conhecimento, diz respeito à formação de bancos de dados cujo objetivo é reunir registros para fins de análise e estudos.

Nesse sentido, proposta de implantar um sistema virtual integrado de informações para promover a criação e compartilhamento do conhecimento nas áreas de moda e afins por meio do acervo da Modateca do Centro de Artes da UDESC, adquire significado ao proporcionar uma modernização na área de ensino técnico-artístico, bem como a divulgação e exposição de bens culturais na forma de produtos manufaturados ligados ao uso pessoal e à vida privada; ampliar oportunidades de pesquisa ao permitir o acesso a um número ilimitado de usuários, independente de sua localização espacial; provocar reflexão crítica sobre objetos e linguagens gerados por meios tecnológicos e artísticos; compreender a materialidade e a visualidade em seus aspectos semióticos, estéticos, educacionais, históricos, sociológicos, morfológicos e no campo da subjetividade, onde se insere a moda que tem como objeto de estudo a aparência materializada por meio do vestuário.

Em uma pesquisa realizada em 21 instituições museológicas relacionadas à moda nenhuma delas preencheu todos os requisitos propostos pelo pesquisador, a saber: exposição virtual; linha do tempo; ficha técnica do acervo; desenho técnico do acervo; plano de modelagem de peças do acervo e sistema multimídia. No total, 13 se apresentam como folheto eletrônico e 8 como museu no mundo virtual.

Numa segunda etapa, com o objetivo de instrumentalizar procedimentos para processamento técnico de acervo de moda e áreas afins, os sujeitos da pesquisa foram selecionados, seguindo critérios pré-estabelecidos como: representatividade

dentro do recorte temporal (século XX), estilo, modelagem e articulações materiais. Deste modo, os objetos selecionados foram identificados, catalogados, fotografados e receberam ficha técnica contendo informações como data de entrada, proprietário, doador, descrição além do desenho técnico e plano de modelagem quando objeto de vestuário.

Com base nos dados obtidos, o sistema virtual integrado de informações na área de moda (SIMODA) foi criado e por meio da *World Wide Web*, com suas ferramentas e funcionalidades, permite a pesquisa e a seleção de uma extensa oferta de documentos digitais da Modateca, tendo o próprio usuário como elemento ativo capaz de coordenar as informações indicadas, segundo seus caminhos de exploração e descoberta em dois blocos de pesquisa : o bloco interativo e o bloco pedagógico.

Nesse sentido, o SIMODA visa ao desenvolvimento de novas capacidades como:

- a) Acesso à informação com rapidez e facilidade.
- b) A organização do pensamento.
- c) A prática de confrontação, verificação, organização e estruturação das informações, já que elas estão disponíveis em inúmeras fontes.
- d) Trabalho em simultâneo com outras fontes de referência em diferentes pontos do planeta.
- e) Criação de ambiente propício à troca de opiniões, arquivos e realização de projetos de modo colaborativo.
- f) Promoção do relacionamento com os seus usuários, visando o crescimento da rede de relacionamentos e o aumento do fluxo de informações.
- g) Criação e/ou aquisição de tecnologias e sistemas que facilitem a implantação de trabalho em grupo.
- h) Estimulação do compartilhamento do conhecimento e disseminação de informações.
- i) Estabelecimento de políticas de gestão da informação e de segurança (critérios de guarda e descarte, critérios de acesso etc.) para manutenção e acesso aos repositórios usados na gestão da informação e do conhecimento.

Assim sendo, ao organizar e disponibilizar os dados, o sistema proposto preserva valores por meio da recuperação de informações, de modo otimizado, cuja finalidade é compartilhar o conhecimento novo, facilitando cada vez mais o processo de consulta, ensino, aprendizado e colaboração entre estudantes, professores e profissionais de várias especialidades.

5.2 RECOMENDAÇÕES PARA FUTURAS PESQUISAS

Atualmente, em alguns países do mundo os estudos que abordam os acervos de moda e suas questões oferecem, em linhas gerais, uma parte considerável para muitas das respostas que buscamos. Apesar de vasto, tão logo as questões se generalizam ou se focalizam no Brasil, é um todo do qual falta nossa parte. Desaparecem pesquisas, bibliografias e referências. Apesar dos avanços ocorridos nas duas últimas décadas, a formação de coleções de trajes no país ainda é incipiente, e o estudo delas como fonte primária de pesquisa ainda é uma atividade relativamente nova. Dessa maneira, recomenda-se a criação de novas ferramentas de interação virtual e que se mantenha o banco de dados revisado e atualizado a fim de contribuir para a pesquisa e referência a historiadores, *designers* de moda, figurinistas, produtores de moda, jornalistas, enfim, a uma gama de profissionais que se fazem valer da roupa como instrumento de pesquisa, aqui tratada como um objeto documental, deslocando-a de sua completa submissão às premissas de um sujeito e à pretensa supremacia da moda.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVARENGA, L. **Representação do conhecimento na perspectiva da Ciência da informação em tempo e espaços digitais.** *Enc. Bibli: R. Eletr. Bibliotecon. Ci. Inf.*, Florianópolis, n. 15, 2003. Disponível em:

<http://www.encontros-bibli.ufsc.br/Edição_15/alvarenga_representação.pdf>.

Acesso em: 10 jul. 2011.

_____. **A teoria do conceito revisitada em conexão com ontologias e metadados no contexto das bibliotecas tradicionais e digitais.** *Datagramazero:*

R. Ci. Inf., v. 2, n. 6, dez. 2001. Disponível em:

<http://www.dgz.org.br/dez01/Art_05htm>. Acesso em: 10/07/2011.

ANDRADE, M, M. de. **Introdução à metodologia do trabalho científico:** Elaboração de Trabalhos na Graduação. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2001.

ANDRADE, R. **A roupa como documento histórico.** Disponível em:

http://www2.uol.com.br/modabrasil/espaco_critico/roupa_doc/index2.htm Acesso em 22/03/2010. Acesso em 20/05/2009.

_____. **Por debaixo dos panos:** cultura e materialidade de nossas roupas e tecidos. In: *Tecidos e sua conservação no Brasil: museus e coleções.* São Paulo: Museu Paulista da USP, 2006.

ANDREWS, J., SCHWEIBENZ, W.: **The Kress study collection virtual museum project, a new medium for old masters.** *Art Documentation*, v. 17, n. 1, Spring Issue. 1998, p. 19-27.

ARAÚJO, M. de. **Tecnologia do vestuário.** Lisboa Gulbenkian, 1996.

BARROS, P.G. 2004. **Realidade virtual e multimídia**. Disponível em: <<http://www.di.ufpe.br/~if124/vrml/vrml.htm>>. Acesso em: 07/06/ 2011.

BASSANEZI, C. Virando as páginas, revendo as mulheres. **Revistas femininas e relações homem-mulher**. 1945/1964. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1996.

_____. Mulheres dos Anos Dourados. In: Priore, M. del (org.). **História das mulheres no Brasil**. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2001.

BAUDOT, F. **Moda do século**. São Paulo: Cossac & Naify Edições, 2000.

BORGÉ, J. & VIASNOFF, N. **Archives de la Mode**. Paris: Editions Michèle Trinckvel, 1995.

BOUCHER, F. **Histoire du costume en occident**. Paris: Flammarion, 1995.

CALDAS, D. **Observatório dos sinais: teoria e prática da pesquisa de tendências**. Rio de Janeiro. SENAC RIO, 2004.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

_____. **A era da informação: economia, sociedade e cultura**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002.

CASTILHO, K. & GALVÃO, D. **A moda do corpo o corpo da moda**. São Paulo: Esfera, 2002.

CHAGAS, M.S. Em busca do documento perdido: a problemática da construção teórica na área da documentação. In: **Cadernos da Museologia nº 2**. Rio de Janeiro, MACC/UNIRIO, p. 29-47. 1994.

CHAUMETTE, X. **Lê costume tailleur, la culture vestimentaire em France aux XIX et XX siècle**. Paris: ESMOD Edition, 1995.

CIPRIANI, F. **Blog corporativo**. São Paulo: Novatec, 2006.

COSGRAVE, B. **The complete history of costume & fashion**. London: Checkmark Books, 2000.

DALKIR, K. **Knowledge management in theory and practice**. Burlington, MA. Elsevier, 2005.

DAVENPORT, T. H., PRUSAK, L. **Conhecimento empresarial**. Rio de Janeiro: Campus, 1998.

DELPierre, M. **Le costume de 1914 aux annès folles**. Paris: Flammarion, 1997.

DEL PRIORE, M. **Documentos de História do Brasil: de Cabral aos anos 90**. São Paulo: Scipione, 1997.

_____. **Corpo a corpo com a mulher**. Pequena História das Transformações do Corpo Feminino no Brasil. São Paulo: SENAC, 2000.

DEL PRIORE, M. **História das crianças no Brasil**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2000.

DIAS, E. W. Contexto digital e tratamento da informação. In **DataGramZero - Revista de Ciência da Informação**, 2(5), IASI - Instituto de Adaptação e Inserção na Sociedade da Informação. 2001.

DIZARD, W. **A nova mídia** – A Comunicação de Massa na Era da Informação. Trad. Antonio Queiroga e Edmond Jorge. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores, 2000.

DESLANDRES, Y. **Mode des années 40**. Paris: Editions du Regard, 1986.

DRUCKER, P. **Desafios gerenciais para o século XXI**. São Paulo: Pioneira, 1999.

- DURKHEIM E. **As formas elementares da vida religiosa: o sistema totêmico na Austrália.** São Paulo: Paulinas, 1989.
- DURAND, J.C. **Moda luxo e economia.** São Paulo: Babel Cultural, 1988.
- DU ROSSELE, B. **La mode.** Paris: Imprimerie Nationale, 1980.
- ECO, U. et al. **Psicologia do vestir.** Lisboa: Assírio Alvim, 1989.
- EMBACHER, A. **Moda e identidade: a construção de um estilo próprio.** São Paulo: Anhembi Morumbi, 1999.
- EWING, E. **History of 20th century fashion.** London: Batsford, 2001.
- FEGHALI, M. & DWYER, D. **As Engrenagens da moda.** Rio de Janeiro: SENAC, 2001.
- FERREZ, H. D. **Thesaurus para acervos museológicos.** Rio de Janeiro: Fundação Nacional Pró-Memória, 1987, 2 v.
- FERREIRA, S. L. **O banho de mar na ilha de Santa Catarina.** Florianópolis: Águas, 1998.
- FLOR, C. S. **Diagnóstico da acessibilidade dos principais museus virtuais disponíveis da internet.** 2009 Dissertação (Mestrado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) – Programa de Pós Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, UFSC, Florianópolis.
- GIANNASI, M. J. **O Profissional da informação diante dos desafios da sociedade atual.** Brasília, 1999. Tese (Doutorado) - Universidade de Brasília, Brasília.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 1994.
- GILMOR, D. **Nós, os media.** Lisboa: Presença, 2005

GIULANI, P.C. Os movimentos de trabalhadoras e a sociedade brasileira. In: Priore, M. del (org). **História das Mulheres no Brasil**. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2001.

GONÇALVES, A. J. M. **Reconstrução de ambientes históricos utilizando o VRML**: o caso do Fórum Flaviano de Conimbriga. Portugal: 2002. 139 p. Tese (Mestrado em Engenharia Informática). Departamento de Engenharia Informática, Universidade de Coimbra, 2002.

GONTIJO, S. **80 anos de moda no Brasil**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

GUARNIERI, W. R. C. Conceito de cultura e sua inter-relação com o patrimônio cultural e a preservação. Rio de Janeiro: IBICT, 1989. **Cadernos Museológicos**, v. 2, n. 3.

HASSAN, E.B. **Laboratório virtual 3D para ensino de redes de computadores**. Brasil: 2003. 10 p. Laboratório de Realidade Virtual – LRV UFSC, 2003.

Disponível em:

<<http://www.nce.ufrj.br/sbie2003/publicacoes/paper68.pdf>>.

Acesso em: 07/05/ 2011.

HENRIQUES, R. **Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa**. 2004. 198 p. Dissertação (Mestrado em Museologia)-Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia de Lisboa, 2004. Disponível em: http://www.museudapessoa.net/biblioteca/pdfs/museusvirtuais_ro_sali.pdf. Acesso em: 05/05/ 2011.

HERRERA, A. H. **Arquivística general**. Teoría y Práctica. 5. ed. Sevilla: Diputación Provincial de Sevilla, 1991.

HOLLANDER, A. **O sexo e as roupas**: a evolução do traje moderno. Rio de Janeiro: Rocco Editores, 1996.

JAPIASSÚ, H. **O interdisciplinar**. Rio de Janeiro: PUC – Departamento de Filosofia, 1973.

JOFFILY, R. **O jornalismo e produção de moda**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1991.

_____. **O Brasil tem estilo?** Rio de Janeiro: SENAC Nacional, 1999.

JORNAL O ESTADO. Florianópolis, 1947-1960.

JULIÃO, L. Apontamentos sobre a história do museu. **Caderno de Diretrizes Museológicas I**. Brasília. Ministério da Cultura. Superintendência de Museus, 2006.

KIRNER, C. Sistemas de realidade virtual. In: CANDIA A. M. C. , NUNES R. C.. (Org.). **Anais da V Escola Regional de Informatica da SBC Regional Sul**. 01 ed. UFSC - UEM - UFSM: Sociedade Brasileira de Computacao - Regional Sul, 1997, v. 01, p. 72-100.

KIRNER, C. **Sistemas de realidade virtual**. São Carlos: Universidade Federal de São Carlos. Disponível em:<<http://www.dc.ufscar.br/~grv/tutrv/tutrv.htm>>. Acesso em: 08/04/2011.

KOSSOY, B. **Origens e expansão da fotografia no Brasil**. Século XIX. Rio de Janeiro: Funarte, 1980.

LAUDON, K. C; LAUDON, J. P. **Sistemas de informação com internet**. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

LAVER, J. **A roupa e a moda: uma história concisa**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

_____. ***Taste and fashion, from the french revolution to the present day***. London, G.G. Harrap, 1945.

LEHNERT, G. **História da moda do século XX**. Berlin: Könnemann, 2001.

LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LIPOVETSKY, G. **O Império do efêmero**: a moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Companhia das Letras, 2003

LOSCHECK, I. ***When clothes become fashion***. London: A & C Black Publishers LTD, 2009.

LURIE, A. **A linguagem das roupas**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

LUZ, R.P. **Proposta de plataformas para experimentos em realidade virtual**. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2002.

MALHOTRA, N. **Pesquisa de marketing**: uma orientação aplicada. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

MARQUES, E. M. **Sistema hiperídia adaptativo (SHA) em educação à distância (EaD)**. Porto Alegre, 2006. Disponível em: http://www.uniritter.edu.br/graduacao/informatica/sistemas/download/Sistema_Hipermidia_Adaptativo_em_Educacao_a_Distancia.pdf. Acesso em 21/06/2009.

MENDES, A. TIC - **Muita gente está comentando, mas você sabe o que é?** 2007. Disponível em: <http://www.htmlstaff.org/ver.php?id=17997> Acesso em 18/08/2009.

MENDES, V. & HAYE, A. de. **20th Century Fashion**. New York: Thames&Hudson, 2005.

MILBANK, C. R. **Couture, the great designers**. New York: Stewart& Chang, 1985.

MOREIRA, V. **Alguns cuidados na construção de uma interface**.

Disponível em:

http://imasters.uol.com.br/artigo/3160/usabilidade/alguns_cuidados_na_construcao_de_uma_interface/ Acesso em 19/06/2009.

MOTA, M. B.; BRAICK, P. R. **História**: das cavernas ao terceiro milênio. v. 3. Porto Alegre: Moderna, 1999.

MOUTINHO, M. R. & VALENÇA, M. T. **A moda do século XX**. Rio de Janeiro: SENAC Nacional, 2000.

MUCHACHO, R. Museus virtuais: a importância da usabilidade na mediação entre o público e o objecto museológico. In: SOPCOM, 4., 2005, Aveiro. **Livro de Actas**. Portugal: Comissão Editorial da Universidade de Aveiro, 2005. p. 1540 - 1547.

NEEDEL, J. **Belle époque tropical**. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

NERY, M. L. **A evolução da indumentária**: subsídios para criação de figurino. Rio de Janeiro: SENAC Nacional, 2003.

NIELSEN, N. **Multimedia and hypertext**. Califórnia: Ap, 1994

NONAKA, I. e TAKEUCHI, H. **Criação do conhecimento na empresa**. Rio de Janeiro: Campus, 1997.

NOSSO SÉCULO. São Paulo: Abril Cultural, 1980. v. 2 (1910/1930).

_____. São Paulo: Abril Cultural, 1980. v. 3 (1960/1980).

OLIVEIRA, A. e BAZI, R. **Sociedade da informação, transformação e inclusão social**: a questão da produção de conteúdos. Disponível em:
www.sbu.unicamp.br/seer/ojs/include/getdoc.php?id=600&article=128&mode=pdf
Acesso em 15/06/2009.

OLIVEIRA, J. C. A. de. **O cibermuseu**: ambiente objeto e informação, problemas no ciberespaço. Disponível em:
<http://www.revistamuseu.com.br> Acesso em 25 de maio de 2011.

ORDUÑA, O. (org). **Blogs: revolucionando os meios de comunicação**. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

PALOMINO, E. **A moda**. São Paulo: Publifolha, 2002.

PAULA, T. C. T. de. **Inventando moda e costurando história: pensando a conservação de têxteis no museu paulista/USP**. São Paulo, 1998. 258p. Dissertação (Mestrado em Ciências) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo.

PICKEN, M. B. **Livro da costura Singer**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1957.

PISSETI, R. F. **O website de museu**. [200-].

Disponível em:

<http://www.revistamuseu.com.br/artigos/art_.asp?id=8286>.

Acesso em: 10/05/2011.

PROST, A. Fronteiras e espaços do privado. In: PROS, A. & VINCENT, Gérard. (Org.) **História da Vida Privada**. São Paulo: Cia das Letras, 1995, v.5

QUANDT, C.O et al. **A Produção Científica Brasileira em Gestão do Conhecimento: Análise Cienciométrica e Mapeamento de Redes de Autores do ENGEPP**, 1998-2008. <http://www.pg.utfpr.edu.br/depog/periodicos/index.php/revistagi/article/view/486/375>
Acesso em 18/03/2010.

REA, L.M. e PARKER, R.A. **Metodologia de Pesquisa – do Planejamento à execução**. São Paulo: Editora Pioneira, 2000.

RÈVILLION, A. S. P.

<http://www.serprofessoruniversitario.pro.br/ler.php?modulo=21&texto=1348>.

Acesso em 04/05/2010.

RIOS FILHO, A. M. de los. **O Rio de Janeiro Imperial**. Rio de Janeiro: Topbooks, 2000.

SALVY, G. **Mode des Années 30**. Paris: Editions du Seuil, 1991.

SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F.; LUCIO, P. B. **Metodología de la Investigación**. México: McGraw-Hill, 1991.

SANT'ANNA, P. **Moda e Arte no MASP – Um breve estudo sobre o tema e a formação do acervo de vestuário (1947-1972)**. São Paulo: monografia de especialização em Museologia, MAE/USP, 2002

SANT'ANNA, M. R. **Teoria da Moda**. São Paulo: Estação das Letras, 2007.

SEELING, C. **Moda: o Século dos Estilistas – 1900/1999**. Trad. Letrário. Colonia: Könemann, 2000.

SILVA, S. **Aspectos de uma Exposição em Museu**. Disponível em:
<http://sahelizabeth.com/wp-content/uploads/eca-usp-2002/Aspectos%20de%20Uma%20Exposicao%20em%20Museu.pdf>. Acesso em 10/07/2011.

SPENDER, J. C. Making knowledge the basis of a dynamic theory of the firm. **Strategic Management Journal**, v. 17, p. 45-62, Dec. 1996. Special issue.

Tecidos e sua Conservação na Brasil: Museus e Coleções. [Editora da publicação Teresa Cristina Toledo de Paula; tradutores Ângela Zuchi, Gavin Adams, Maria Alicia Alvarez]. São Paulo: Museu Paulista da USP, 2006.

SILVA, R. V. ; NEVES, A. **Gestão de Empresas na Era do Conhecimento**. Lisboa: Serinews Editora, 2003.

STALLYBRASS, P. **O casaco de Marx**. Roupas e memória. 2. ed. Trad. de Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autentica, 2000.

TAMMARO, A. M.; SALARELLI, A. A. **Biblioteca digital**. Briquet de Letras: Brasília, 2008.

TURBAN, E. et al. **Tecnologia da informação para gestão: transformando negócios na economia digital**. Ed. Bookman: Porto Alegre, 2004.

UCHOA, A. L.; ALVES, M.; SOUZA, M. J. **Museu do traje e do têxtil** (Catálogo). Fundação Instituto Feminino da Bahia: Salvador, 2003.

ULBRICHT, V.R.; BUGAY, E.L. **Hipermidia**. Visual Books, Florianópolis, 2000.

VEILLON, D. **Moda e guerra: um retrato da França ocupada**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

VILLAÇA, N. Alta, Média e Baixa Costura: moda e semiologia cultural. In: CASTILHO, K. & GALVÃO, D. (org.) **A Moda do Corpo o Corpo da Moda**. São Paulo: Esfera, 2002.

VINCENT-RICARD, F. **As espirais da moda**. São Paulo: Paz e Terra, 1989.

YIN, R. K. **Estudo de caso – planejamento e métodos**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

WHITE, P. **Poiret, o destino de um grande costureiro**. São Paulo: Globo, 1990.

WILSON, E. **Enfeitada de sonhos, moda e modernidade**. Rio de Janeiro: Edições 70, 1985.

Documentos eletrônicos:

<http://www.vam.ac.uk/collections/fashion/index.html>. Acesso em 25/03/2010

<http://www.museumofcostume.co.uk>. Acesso em 25/03/2010

www.galliera.paris.fr. Acesso em 34/03/2010

<http://www.lesartsdecoratifs.fr/francais/mode-et-textile/>. Acesso em 27/03/2010

http://www.mude.pt/mude_site.html. Acesso em 28/03/2010

<http://museudotraxe.imc-ip.pt/>. Acesso em 03/04/2010

<http://museodeltraje.mcu.es/>. Acesso em 03/04/2010

<http://www.funmuseodeltraje.com.ar/>. Acesso em 01/04/2010
<http://www.kci.or.jp/>. Acesso em 02/04/2010
http://www.metmuseum.org/works_of_art/introduction.asp?dep=8.
Acesso em 05/04/2010
<http://fitnyc.edu/3662.asp>. Acesso em 01/04/2010
<http://digimuse.cis.drexel.edu/home.html>. Acesso em 30/03/2010
<http://www.museuhistoriconacional.com.br/>. Acesso em
31/03/2010
<http://www.archimuse.com/mw2002/sessions/index.html>. Acesso
em 30/04/2010.
http://www.institutofeminino.org.br/html/museu_do_traje_e_do_textil.htm. Acesso em 02/04/2010
<http://www.anhembri.br/museudamoda/index1a.html>. Acesso em
01/04/2010
<http://www.museucapitaldamoda.com/>. Acesso em 29/03/2010
<http://www.furb.br/especiais/interna.php?secao=308>. Acesso em
27/03/2010
<http://pages.udesc.br/~modateca/> . Acesso em 06/04/2010
http://www.sebrae.com.br/setor/textil-e-confecoes/o-setor/moda/brasil/145-4-o-surgimento-das-escolas-de-moda/integra_bia?ident_unico=1454 Acesso em 07/04/2010
<http://www.vademecum.com.br/iatros/Saber.htm> Acesso em
05/03/2010