

SIMODA: SISTEMA VIRTUAL DE INFORMAÇÕES E CONHECIMENTOS EM MODA

SIMODA: Virtual Information and Knowledge in Fashion

Beirão Filho, José Alfredo; Dr; Universidade do Estado de Santa Catarina,¹
debeirao@uol.com.br

Puls, Lourdes Maria; Dra; Universidade do Estado de Santa Catarina,²
lurdinhapuls@gmail.com

Resumo

O trabalho aqui relatado foi realizado por meio de uma pesquisa descritiva de caráter exploratório em que as operações metodológicas foram desenvolvidas 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.

Palavras-chave: Hipermissão. Memória. Moda.

Abstract

The work reported here was done by means of a descriptive exploratory research in which the methodological operations were done with the aim of promoting access for researchers, students and visitors to information produced by Modateca and offer a favorable space for the production and sharing knowledge. The SIMODA was created as a tool to support knowledge management to provide the user a set of applications that consolidate, manage, analyze and distribute information relating to the area of fashion and the like.

Key-words: Hypermedia. Memory. Fashion.

¹ José Alfredo Beirão, profº de Oficina de Estilo e Projeto de Coleção no Curso de Moda – UDESC - Drº em Engenharia e Gestão do Conhecimento pela UFSC.

² Lourdes Maria Puls, profª de Desenho Artístico de Moda, Ilustração de Moda e Desenho da Figura de Moda no Curso de Moda – UDESC – Drª em Design pela PUC - Rio.

Introdução

Atualmente, tem-se falado muito em memória. Memória da imigração, da cidade, da educação, da indústria, 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.

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.

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.

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 representa um número importante na economia nacional e consolida-se como uma das principais 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.

Essa perspectiva ensejou algumas questões para o presente estudo, a fim de responder questionamentos que constituem o objeto de estudo destes pesquisadores: Como disponibilizar e compartilhar o acervo da Modateca da Udesc á pesquisadores e comunidade?

Modateca

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 nos 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 á 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, hão 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.

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.

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.

Os Museus e 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), definem três tipos básicos de *sites* museológicos: folhetos eletrônicos, museus no mundo virtual e museus realmente virtuais.

O folheto eletrônico tem como objetivo apresentar a instituição, disponibilizando informações como a história do museu, horários de funcionamento, preço de ingressos etc.

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 possibilitando, inclusive, visitas virtuais ao acervo que é recriado *on-line*, por meio de ferramentas 3D ou mesmo por fotografias tridimensionais.

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).

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.

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 circulam 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. 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.

De livre acesso para navegação e pesquisa o **SIMODA/MODATECA** recebeu endereço eletrônico www.modateca-sc.com (fig.1), com o intuito de oferecer a criação e o compartilhamento do conhecimento entre seus usuários numa estrutura hierarquizada e associativa que apresenta o 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 Roupas, Fototeca, Biblioteca e Contato.

Figura 1: Interface Modateca



Fonte: Simoda

Considerações finais

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.

Referências

ANDRADE, R. 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.

FERREZ, H. D. Thesaurus para acervos museológicos. Rio de Janeiro: Fundação Nacional Pró-Memória, 1987, 2 v.

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.

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_rosali.pdf. Acesso em: 05/05/2013.

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

10º Colóquio de Moda – 7ª Edição Internacional
1º Congresso Brasileiro de Iniciação Científica em Design e Moda
2014

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.

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 2013.

PISSETI, R. F. O website de museu. [2006].

Disponível em: <http://www.revistamuseu.com.br/artigos/art_.asp?id=8286>. Acesso em: 10/05/2011.

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.

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