



## **DESIGN DE MODA E DESIGN DIGITAL: O CORPO COMO FULCRO DE PROJETO**

Gonzatto, Rodrigo Freese; rodrigo@gonzatto.com

Amstel, Frederick M. C. van; frederick.amstel@pucpr.br

Duarte, Gabriela Garcez; gabriela.garcezduarte@gmail.com

### **RESUMO**

A colaboração entre professores de cursos de graduação em Design de Moda e em Design Digital tem gerado diversas ações interdisciplinares. Na disciplina de Design de Vestuário foram realizadas três atividades de Moda relacionadas ao Digital, em 2015: A) uso de edição de imagens digitais para criação de superfícies, projetadas sob camisetas brancas, simulando estampas cinéticas; B) *toyhacking* com brinquedos eletrônicos desmontados e suas partes interativas (ex.: botões que acionam luz) aplicadas em acessórios; C) vestuário planejado para melhor conexão com dispositivos interativos (ex.: jaquetas conectadas com reprodutores de música). Na disciplina de Design de Interação foram três projetos Digitais relacionados à Moda, entre 2017 e 2018: A) figurino para *bodystorming*: acessórios de cabeça e adereços performáticos para interpretar situações de uso e criar cenários em que as tecnologias digitais podem ser usadas; B) teatro-fórum sobre massificação da identidade: problematização sobre como tecnologias digitais e sistemas de Moda podem manter ou superar interações opressivas; C) projetos críticos que provocam questionamentos sobre a materialização de preconceitos em tecnologias vestíveis (*wearables*). Em todos os projetos, observou-se que a ativação do corpo dos estudantes por atividades práticas foi fundamental para perceber seu papel como origem e fulcro do projeto, na Moda e no Digital.

**Palavras-chave:** Design de Interação; Design de Moda; corpo.