

Jogo da memória “Mulheres na Arte e na Moda”: Cultura Visual, criatividade e alteridade na escola

*Women in Art and Fashion” memory Game: Visual
Culture, creativity and otherness at school*

*Juego de memoria “Mujeres en el Arte y la Moda:
Cultura visual, creatividad y alteridad*

DOI: 10.5965/25944630922025e6976

Ana Cleia Christovam Hoffman
Universidade Feevale
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5514-9545>



Licenciante: *Revista de Ensino em Artes, Moda e Design*, Florianópolis, Brasil.

Este trabalho está licenciado sob uma licença **Creative Commons Attribution 4.0 International License**.

Publicado pela Universidade do Estado de Santa Catarina



Copyright: © 2025 pelos autores.

Submetido em: 10/03/2025
Aprovado em: 21/05/2025
Publicado em: 16/06/2025

Resumo

O presente artigo marca a indissociabilidade entre pesquisa, ensino e extensão junto ao programa de Pós-graduação em Processos e Manifestações Culturais da Universidade Feevale, na linha de pesquisa Linguagens e Ensino, através do projeto *Territórios de (R)existências: corpo, arte e moda - potências moleculares*. Objetiva-se apresentar a construção e aplicação do jogo da memória “Mulheres na Arte e na Moda”, realizar uma breve discussão conceitual sobre a “roupa de artista” e outros aspectos que interrelacionam o campo da arte e da moda. Argumenta-se que esse jogo atua como um “disparador ludo-pedagógico”, cuja aplicação funciona como uma ferramenta para a criação de didáticas em aulas de artes, moda, design e outras áreas educativas, tais como escolas e grupos na comunidade, cenários em que a cultura visual se faz presente, por meio de oficinas que estimulem a criatividade.

Palavras-chave: Cultura Visual. Arte e Moda. Roupas de Artista. Jogo da memória. Criatividade.

Abstract

This article marks the inseparability between research, teaching and extension within the Postgraduate Program in Cultural Processes and Manifestations at Feevale University, in the Languages and Teaching research line, through the project Territories of (R)existences: body, art and fashion - molecular powers. The aim is to present the design and implementation of the memory game “Women in Art and Fashion”, as well as to conduct a brief conceptual discussion on the “artist’s clothing” and other aspects that interrelate the fields of art and fashion. It is argued that this game acts as a “ludo-pedagogical trigger”, whose application works as a tool for creating didactics in art, fashion and design classes and other educational areas, such as schools and community groups, contexts where visual culture is present, through workshops that stimulate creativity.

Keywords: Visual Culture. Art and Fashion. Artist’s clothes. Memory game. Creativity.

Resumen

Este artículo marca la inseparabilidad entre investigación, enseñanza y extensión dentro del Programa de Postgrado en Procesos y Manifestaciones Culturales de la Universidad Feevale, en la línea de investigación Lenguajes y Enseñanza, a través del proyecto Territorios de (R)existencias: cuerpo, arte y moda - poderes moleculares. El objetivo es presentar la construcción y aplicación del juego de memoria “Mujeres en el Arte y la Moda”, así como realizar una breve discusión conceptual sobre la “ropa de artista” y otros aspectos que interrelacionan los campos del arte y la moda. Se argumenta que este juego actúa como un «disparador ludo-pedagógico», cuya aplicación funciona como una herramienta para la creación de didácticas en las clases de arte, moda y diseño y otras áreas educativas, como escuelas y grupos comunitarios, escenarios en los que la cultura visual está presente, a través de talleres que estimulan la creatividad.

Palabras clave: Cultura visual. Arte y moda. Ropas de Artista. Juego de memoria. Creatividad.

¹ Doutora e mestra em Educação (UFRGS). Professora e pesquisadora do curso de Moda e PPG em Processos e Manifestações Culturais da Universidade Feevale (RS). Performer e figurinista. E-mail: hofana@gmail.com, Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8380090076778971>, Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5514-9545>.

1 Introdução

Este artigo apresenta uma pesquisa desenvolvida na interface entre os campos da moda e das artes visuais, de modo a evidenciar a indissociabilidade entre pesquisa, ensino e extensão no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Processos e Manifestações Culturais da Universidade Feevale. A investigação está vinculada ao projeto *Territórios de (R)existências: corpo, arte e moda – potências moleculares*. O objetivo central é apresentar o jogo da memória "Mulheres na Arte e na Moda", concebido como um “disparador ludo-pedagógico”, além de propor uma breve discussão conceitual sobre a noção de “roupa de artista” e outros aspectos que interrelacionam os campos da arte e da moda, e que se manifestam na composição do jogo.

O jogo foi pensado como uma ferramenta para a criação de propostas didáticas voltadas a disciplinas como artes, moda, design e áreas correlatas, com potencial de aplicação em múltiplos contextos educativos — desde instituições escolares até projetos interdisciplinares e grupos comunitários. As oficinas promovidas com o uso do jogo têm favorecido a mediação cultural, estímulo à criatividade e reflexão crítica, partindo da experiência lúdica como espaço de construção de conhecimento.

A metodologia de criação dessa prática lúdica envolveu uma revisão bibliográfica voltada à catalogação de obras e artistas mulheres que dialogam com a moda; a curadoria e o tratamento de imagens; e a montagem e experimentação do material com diferentes públicos. Como resultado, elaborou-se um jogo com 104 cartas, representando 52 artistas mulheres, com obras produzidas entre o século XX e a contemporaneidade. Os critérios de seleção consideraram artistas apagadas ou invisibilizadas nos registros da história da arte, cujas produções dialogam com suas trajetórias de vida, com a arte têxtil e com a moda — especialmente por meio da "roupa de artista" —, e que contribuem para processos de decolonização no campo das artes.

Neste artigo, propõe-se um breve diálogo entre os campos da moda e da arte como suportes de reflexão no âmbito da cultura visual, aliado à apresentação do jogo e à análise de sua aplicabilidade junto à comunidade. Inicialmente testado em contextos universitários, o jogo será posteriormente implementado em oficinas com grupos escolares e comunitários.

Nos resultados, destacam-se os benefícios observados, a saber: a construção de uma memória coletiva em torno das mulheres na arte e na moda; o desenvolvimento de habilidades cognitivas, incluindo a concentração; a promoção de debates sobre identidade, memória e alteridade; e a possibilidade de integração multidisciplinar com outras áreas do conhecimento, enriquecendo experiências pedagógicas e processos criativos.

2 A cultural visual através da moda e da arte

A moda pode ser compreendida como um dispositivo capaz de mobilizar os estratos sociais, tendo em vista que ela atua como produtora de modos de vida (Hoffmann, 2023). Esse dispositivo permite pensar as manifestações do tempo presente, as aparências das sociedades e seus vínculos com processos culturais, comunicacionais e artísticos. Nesse sentido, a moda expande seu papel ao se conectar com as artes visuais e cênicas, estruturando-se como sistema e como instrumento de organização social. Dessa forma, evidencia-se a relevância do estatuto da roupa e suas manifestações — como figurino, indumentária, objeto museológico, objeto artístico e fluxos vestimentares — enquanto expressões que buscam transmitir saberes e experiências, tanto cotidianas quanto extra cotidianas, por meio da cultura visual.

Diante desse contexto, torna-se cada vez mais evidente que a conformação do Outro é profundamente atravessada pela matriz da cultura visual, a qual constantemente analisa e problematiza o papel das imagens na constituição das subjetividades, influenciando nossas percepções e moldando as formas como nos relacionamos com o mundo. A Cultura Visual é um campo de estudo que abrange uma ampla gama de temas e disciplinas relacionados à produção,

circulação e consumo de imagens e objetos visuais. Destacam-se, nesse sentido, as contribuições de Hernández (2011), ao afirmar que

a Cultura Visual é também um campo transdisciplinar, isso significa considerar outras representações visuais portadoras e mediadoras de significados e oposições discursivas que contribuem para pensar o mundo e para pensarmos a nós mesmos como sujeitos (Hernández, 2011, p. 33).

Na moda, cada roupa, gesto e imagem reforçam a corporeidade da sua época, extravasando os aspectos primordiais de pudor, proteção e adorno. É quando ela supera essas características de funcionalidade física que percebemos suas outras dimensões: imaginárias, simbólicas, subjetivas. Nas palavras de Eco,

E há casos em que o objecto perde a tal ponto a sua funcionalidade física e adquire um valor comunicativo a tal ponto que se torna acima de tudo um sinal, e permanece objecto apenas em segunda instância. A moda é um destes casos (Eco, 1982, p. 15).

Dessa forma, evidencia-se a abordagem da moda como “fenômeno cultural”, que vai além da simples descrição de imagens, uma vez que busca entender a sua simbologia e seu diálogo com aspectos socioeconômicos relevantes. É também por esse motivo que a moda, enquanto gênero simbólico ou mítico, se revela tão difícil de ser aprisionada em um único significado. Barnard corrobora essa afirmação quando pontua que

Os significados comunicados por meio deste sistema significante podem também ser recusados ou contestados e a ordem social, desafiada através da moda e indumentária. Moda e indumentária, então podem ser entendidas como armas de ataque e defesas utilizadas pelos diferentes grupos que vão formar uma ordem social, uma hierarquia social, alçando, desafiando ou sustentando posições de dominação e supremacia (Barnard, 1996, p. 67).

A amplitude de modos de entender o funcionamento do dispositivo da moda inclui seu diálogo com a arte. “A moda é, no final de contas, uma forma de arte visual”, escreve Wilson (1985, p. 21), “uma criação de imagens, com o eu visível enquanto meio de expressão”. O diálogo entre arte e moda, enquanto temática, longe de se esgotar, tem demonstrado sua relevância contemporânea, como evidenciado pela exposição *Arte na Moda: Masp Renner*, realizada no Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand (MASP) entre 2023 e 2024. A mostra apresentou uma coleção de moda formada por peças criadas exclusivamente para um acervo inédito, resultado de uma colaboração entre artistas e estilistas. A proposta instigava o público a refletir sobre as fronteiras e interseções entre os

campos da arte e da moda. “O resultado é um conjunto de 78 looks, feitos por 26 duplas, entre 2017 e 2022, ao longo de três temporadas [...]” (Martins; Pedrosa, 2024, p.28).

Outra exposição ocorrida no Itaú Cultural São Paulo (IC), no período de 2024-2025, intitulada *Artistas do Vestir: uma costura dos afetos*, “expõe a mostra coletiva que reúne o trabalho de mais de 70 artistas, os quais compõem uma poética do tecer inventiva, questionadora e bela” (Costura Perfeita, 2024). Em visita à exposição, percebeu-se nomes como Ronaldo Fraga e Walter Rodrigues, estilistas que deixaram um legado criativo, inventivo e poético em suas produções para a moda brasileira. Além deles, destacou-se a impactante artista Sonia Gomes, que cria suas obras têxteis preservando a memória dos materiais, e que, inclusive, faz parte do jogo da memória “Mulheres na Arte e na Moda”. Vale destacar que a curadoria da exposição é assinada por Carol Barreto e Hanayrá Negreiros.

As parcerias entre estilistas e artistas foram uma marca da moda e da arte no início do século XX. É provável que essas aproximações tenham começado quando o arquiteto Henry Van de Velde, em 1894, defendeu a democratização da arte. Ao pregar o abandono da dicotomia entre arte maior e arte menor e propor a renovação no traje feminino, Van de Velde, com suas discussões e propostas, deu origem aos “vestidos artísticos” (no alemão, *Künstlerkleid*), ou, ainda, como também são conhecidos, a “roupa de artista”. Para ele, a roupa feminina deveria estar em consonância com a decoração e arquitetura modernas. Segundo Costa (2009), a roupa, nessa época, era tão significativa quanto os objetos decorativos que compunham o ambiente.

Algumas artistas fizeram parte desse movimento de vanguarda. Dentre elas, destacam-se Sonia Delaunay, Emilie Louise Flöge e a baronesa Elsa Vonfreytag de Loringoven. Em relação à primeira, Costa comenta que

Sonia utilizava novos materiais, estampas inéditas e, principalmente, vestia, ou fazia vestir, os trajes que criava e denominava de “pinturas vivas”, expressando seu empenho pela projeção no espaço de formas, cores e texturas e transformação destas pelos movimentos do corpo (Costa, 2009, p. 38).

Nessa época, a abordagem realizada pelos artistas em torno do vestuário

começa a suscitar uma profunda reflexão teórica e técnica, na qual é contestada “a dominação da alta-costura parisiense, considerada fútil e elitista” em favor de “uma roupa que exprima um ideal de vida” (Muller, 2000, p. 5).

Em uma perspectiva semelhante, a baronesa Elsa von Freytag-Loringhoven, em 1913, afirmava que seu corpo era uma “obra de arte ambulante”, utilizando objetos encontrados nas ruas para compor seu visual de forma provocativa e inventiva. Segundo Glusberg (2013), Elsa concebia seu corpo como uma obra em constante transformação, uma vez que se renovava pela incorporação de elementos diversos recolhidos em seus deslocamentos urbanos. Por meio dessa prática, ela não apenas subvertia os códigos estéticos da época, como também expressava uma crítica contundente às normas sociais e artísticas vigentes. Contudo, apesar de sua relevância e vanguardismo, sua contribuição ainda é pouco reconhecida nos relatos tradicionais da história da arte.

De fato, no contexto decadentista do século XIX, que submetia a sociedade a estruturas rígidas e regulava o conjunto de normas e condutas a partir dos parâmetros morais da burguesia, a roupa funcionava como um subterfúgio simbólico das aparências, que colocavam a mulher na condição de corpo frágil. Ela também servia como dispositivo disciplinador de corpos. O relato de Crane (2006, p. 229) corrobora esse pensamento: “a roupa vitoriana constituía uma forma de controle social que contribuía para manter as mulheres em papéis dependentes e subservientes”.

Em contraste, o traje racional, confortável e alternativo, era usado por um grupo de intelectuais, mulheres atípicas ou marginais, e somente se tornou moda no início do século XX. A mulher “livre”, no final do século XIX, representava uma ameaça à sociedade, pois passava a ter uma vida mais ativa. A roupa, como elemento provocador, produtor de rachaduras e resistências no sistema cultural e artístico do início do século, se propagou entre as vanguardas artísticas e os movimentos dadaístas, futuristas e surrealistas, que buscavam romper com as convenções estabelecidas. Nesse período, artistas passaram a utilizar a performance como um meio de contestação e emancipação em relação às linguagens artísticas tradicionais, como a pintura e a escultura (Goldberg, 2006).

Essa postura crítica extrapolava os limites institucionais dos museus e galerias, ocupando espaços públicos e alternativos — como ruas, bares e cafés — e reafirmando o caráter experimental e libertário dessa forma de expressão.

A dimensão política e ético-estética da roupa é uma das abordagens discutidas no projeto *Territórios de (r)existências: corpo, arte e moda – potências moleculares*, que investiga subjetivações femininas na relação entre arte e moda. Foi no decorrer desse projeto, iniciado em 2023, que se organizou a exposição “Toda vida é uma obra de arte”, no ano seguinte. O objetivo da exposição era apresentar a coleção de artes vestíveis e outras obras da artista Solange Gonçalves Luciano, mulher negra, multiartista, que, por meio do bordado e da pintura, expressa a sua luta antimanicomial e antirracista (Hoffman, 2023).

Atualmente, é também por meio desse projeto que o ensino de moda, articulado à cultura visual, vem sendo levado às escolas públicas de ensino fundamental do município de Novo Hamburgo, no Rio Grande do Sul. A implementação do jogo da memória “Mulheres na Arte e na Moda” nessas instituições tem possibilitado a construção de um espaço educativo que valoriza a presença das mulheres na história da arte e da moda, promovendo, ao mesmo tempo, a reflexão crítica sobre identidade, representação e visibilidade. Essa ação configura uma estratégia de aproximação entre universidade e escola, potencializando processos de ensino-aprendizagem que vão além do currículo tradicional, ao incorporar práticas lúdicas interdisciplinares e inclusivas no cotidiano escolar.

No âmbito dessa abordagem, a cultura visual tem sido usada como uma ferramenta para desafiar as representações tradicionais de masculinidade e feminilidade, assim como para explorar identidades de gênero não binárias e trans. A alteridade, nesse contexto, atua como um elemento de questionamento das normas estabelecidas e amplia os horizontes sobre o que significa pertencer a um grupo ou comunidade. Outro aspecto fundamental nos estudos de cultura visual é a crítica à colonização visual (Bhabha, 1998). Muitos estudiosos têm se dedicado a descolonizar os modos como as imagens são produzidas e consumidas. Esse movimento inclui uma análise crítica do controle exercido pelas potências coloniais

sobre as narrativas visuais, além de buscar formas de representar culturas não ocidentais a partir de suas próprias epistemologias e perspectivas.

Nesse contexto, a alteridade deixa de ser compreendida como algo exótico ou subordinado, passando a ser representada de forma mais autêntica, complexa e situada. Essa abordagem dialoga com o conceito de contracolonialidade, formulado pelo escritor e pensador quilombola Antônio Bispo dos Santos, conhecido como Nêgo Bispo. Para o autor, esse conceito constitui uma perspectiva que se contrapõe à lógica da colonialidade, ao defender a valorização e a continuidade dos modos de vida, símbolos e significações próprios dos povos indígenas, quilombolas e de outras comunidades tradicionais (Santos, 2023). Seguindo esse percurso conceitual, é possível, também, pensar a alteridade à luz da perspectiva epistemológica de Deleuze e Guattari (1995), que propõem compreendê-la como um processo em transformação constante. Por essa via, o Outro não é uma identidade fixa, mas algo irredutivelmente múltiplo, móvel e em trânsito, isto é, uma forma de subjetivação que escapa à categorização estática das posições sociais.

Segundo o relatório da Unesco (2020, p. 6), “a educação tem um enorme potencial para questionar e transformar as relações, normas e práticas sociais e de gênero desiguais, e promover a aceitação da igualdade de gênero como um valor e um direito humano fundamental”. Portanto, a igualdade de gênero busca questionar os estereótipos sociais. Para tanto, assume como premissa a Lei nº 14.986/2024, que altera a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), e destaca a importância da inclusão de perspectivas femininas no currículo escolar.

O campo dos estudos de gênero, embora relativamente recente no meio acadêmico, tem se dedicado a investigar e mostrar como operam as estruturas que produzem e mantêm desigualdades de gênero. Introduzido no fim da década de 1990, esse campo, inicialmente, se baseava em uma distinção de sexo biológico, constituída por um sistema de características psicológicas e culturais que, acreditava-se, demarcavam as diferenças entre homens e mulheres. Contudo, a partir de perspectivas pós-estruturalistas, especialmente nos trabalhos de Judith Butler, essa concepção passa a ser problematizada. Butler (2003) propõe uma

crítica ao sistema sexo-gênero, heteronormativo e binário, compreendendo gênero como uma construção discursiva e performativa, ou seja, como uma relação política historicamente situada. Corpo, gênero e sexualidade, portanto, estão imersos em dispositivos históricos e socioculturais que moldam subjetividades, e não se reduzem apenas a determinações biológicas.

A essas discussões, soma-se a crescente centralidade de temas relacionados ao desenvolvimento sustentável e à economia circular, que refletem a transição para um comportamento de consumo mais *eco-friendly*. Diante de tais mudanças, a incorporação de premissas sustentáveis e de economia circular na formação dos estudantes visa prepará-los para fomentar a conscientização ecológica, a responsabilidade socioambiental e uma educação crítica. Além disso, busca-se o desenvolvimento de habilidades criativas que possibilitem enfrentar os desafios impostos pelas crises climáticas contemporâneas.

A preocupação com a justiça social e a sustentabilidade na moda tem ganhado destaque de forma acelerada, impulsionada tanto pela urgência em conservar os recursos naturais do planeta quanto pela necessidade de reconhecer e valorizar os trabalhadores envolvidos em toda a cadeia produtiva. A partir das motivações apresentadas, o projeto se insere no contexto de promoção da igualdade de gênero e sustentabilidade, alinhado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU), especialmente: ODS 5: Igualdade de Gênero; ODS 12: Consumo e Produção Responsáveis.

Complementando as questões supracitadas, entende-se que categorias como raça, classe e gênero determinam a “natureza da identidade, do status e da circunstância de qualquer mulher” (hooks², 2019, p. 63). O machismo, o racismo e a exploração de classe determinam, em conjunto, o grau em que uma mulher será dominada e explorada. Sendo assim, são muitos os fatores componentes da subjetividade feminina: características demográficas, sociais e culturais, como etnia, religião, sexo, faixa etária, estado civil, escolaridade, história de vida, crenças,

² A autora tem seu nome grafado em letras minúsculas para marcar “um posicionamento político da recusa egóica intelectual. hooks queria que prestássemos atenção em suas obras, em suas palavras e não em sua pessoa”. Fonte:

<https://diretorio.fgv.br/noticia/o-vazio-deixado-pelas-referencias-que-se-vao-ou-perdemos-bell-hooks>.

valores, padrão de organização familiar, entre outros atravessamentos que marcam a vivência social em seus múltiplos aspectos. Nas palavras de Louro,

No âmbito da cultura e da história, que se definem as identidades sociais [...] somos sujeitos de muitas identidades. Essas múltiplas identidades sociais podem ser, também, provisoriamente atraentes e, depois, nos parecem descartáveis; [...] têm caráter fragmentado, instável, histórico e plural (Louro, 2022, p. 13).

Nesse contexto, articulam-se os campos dos estudos de gênero e da sustentabilidade, que convergem na defesa de uma abordagem interdisciplinar para enfrentar os desafios ambientais contemporâneos. Haraway (2016), em seus estudos sobre o Antropoceno e o Capitaloceno, destaca a interconexão entre gênero, sustentabilidade e justiça ambiental, propondo o conceito de “Chthuluceno” como alternativa epistemológica e ética. Esse novo aparato teórico enfatiza a urgência de imaginar formas de habitar o planeta que levem em conta relações multiespécies, redes de cuidado e a interdependência entre seres humanos e não humanos. Haraway (2016) adverte, citando Clifford (2013), sobre a necessidade de uma abordagem interseccional para enfrentar os desafios ambientais e a importância de produzir “narrativas (e teorias) que sejam grandes o bastante (e não mais que isso) para reunir as complexidades e manter as bordas abertas e ávidas por novas e velhas conexões surpreendentes” (Clifford, 2013 *apud* Haraway, 2016, p. 141).

Em vista disso, compreende-se que estudantes da escola básica possivelmente não tenham sido expostos a conceitos de igualdade de gênero e sustentabilidade de forma clara e consistente. Não raras as vezes, muitos carregam preconceitos e estereótipos enraizados na cultura visual, o que dificulta a compreensão desses temas. Além disso, ao não perceberem conexão entre tais conceitos e sua própria realidade, acabam minimizando sua importância. Em vista disso, tecnologias educacionais podem evidenciar como a cultura visual influencia a percepção do mundo e, pela via lúdica e interativa, podem contribuir para a desconstrução de estereótipos e o fortalecimento de valores como igualdade de gênero e responsabilidade socioambiental.

3 O jogo da memória “Mulheres na Arte e Moda” na escola

O jogo da memória “Mulheres na arte e na moda” foi concebido como um “disparador criativo ludo-pedagógico”, com o objetivo de promover o diálogo sobre igualdade de gênero e sustentabilidade, tanto em formações de professores quanto em oficinas com alunos do ensino fundamental e médio, bem como para a comunidade em geral. Desenvolvido ao longo do ano de 2024, o jogo é composto por 52 pares de cartas de artistas que foram apagadas ou invisibilizadas nos registros tradicionais da história da arte, assim como outras tantas inseridas em contextos locais, regionais, nacionais e internacionais. A seleção contempla uma diversidade de raças e gêneros e evidencia o diálogo com as artes vestíveis e as artes têxteis, por meio de bricolagens, assemblagens, técnicas de bordado, tapeçarias, pinturas e outras experimentações.

Para exemplificar algumas artistas que compõem o jogo, na seção dedicada à “roupa de artista” e às artes vestíveis, destacam-se nomes como Emilie Flöge, Sonia Delaunay, Liobov Popova, Varvara Stepanova, Lilly Reich e as irmãs Taeuber. Já entre as contemporâneas, figura Solange Gonçalves Luciano, entre outras criadoras que articulam o corpo como suporte estético e político. Na seção voltada às artes têxteis, encontram-se artistas como Gunta Stölzl, Sonia Gomes, Leda Catunda, Nara Guichon, Laura Lima, Magdalena Abakanowics e Billie Zangewa.

Cabe lembrar que as artistas e obras selecionadas não estão isentas de significados: as imagens nunca são neutras. Para a curadoria do elenco, escolhem-se fiapos de memórias, histórias contadas, outras silenciadas, estruturas sociais, formação de identidades, e, ainda, rastros de violência, como pode ser observado na obra de Ana Mendieta. Segundo Hernández, Hoffman e Rueda:

É por isso que, na cultura visual, há sempre um Outro. Quem olha e quem é olhado. Quem representa e quem é representado. Quem conta e quem é contado. Quem subjetiva e quem é subjetivado. Quem mostra e quem é mostrado. O que se relaciona e o que é relacionado. O que torna visível e o que torna invisível. Um Outro que inscreve e é inscrito em dicotomias ou interseccionalidades (Hernández; Hoffman; Rueda, 2025, p. 2).

O conceito de tecnologia educacional, aplicado ao jogo da memória, se refere a qualquer recurso, ferramenta, método ou estratégia que seja utilizado para apoiar e melhorar o processo de ensino e aprendizagem. Isso pode incluir: recursos materiais, como livros, vídeos, áudios etc.; ferramentas pedagógicas, como planos de aula, atividades de aprendizagem etc.; métodos de ensino, como aulas expositivas, discussões em grupo etc.; estratégias de avaliação, como provas, trabalhos etc.; tecnologias de informação e comunicação (TICs), como computadores, tablets, smartphones etc.

O jogo da memória "Mulheres na Arte e na Moda" foi criado com o objetivo de promover a apreciação da arte e das imagens em contextos educacionais. Sua proposta é atravessada por diferentes campos do conhecimento, configurando-se como uma abordagem interdisciplinar que dialoga com os estudos de gênero, a sustentabilidade e a criatividade. Em consonância a essa proposta, a arte-educadora Ana Mae Barbosa, em entrevista ao portal *Arte!Brasileiros*, ressaltou a importância da arte na formação escolar: “A arte desenvolve não só criatividade, não só percepção visual, que é algo muito importante e você não tem nas escolas” (Hirszamn, 2025).

Portanto, a análise crítica da arte e da cultura e sua relação com a sociedade visa desvendar as estruturas de poder, as relações sociais e as ideologias que subjazem às práticas culturais e educativas. A cultura visual é uma ferramenta fundamental nesse processo, pois permite analisar como as imagens e a representação visual são usadas para construir e reforçar identidades, valores e crenças da sociedade. As imagens exercem um papel central na mediação das nossas experiências, o que faz com que a cultura visual ultrapasse os limites dos ambientes de aprendizagem. Ela contribui significativamente para ampliar a percepção sobre os modos como a sociedade se organiza, se transforma e expressa suas diferenças diante das hegemonias culturais e dos estereótipos impostos por elas.

Em uma das experiências realizadas com estudantes de graduação do curso de Moda, a experimentação revelou que o jogo pode desencadear dois movimentos significativos: o da resistência e o da fruição. Essa constatação é

relevante, pois antecipa, por meio de hipóteses, questões que também podem emergir no contexto escolar. Assim, vamos delineando panoramas possíveis de uso do jogo, compreendidos não como metodologias rígidas ou roteiros prescritos, mas como caminhos abertos, passíveis de adaptação, reinvenção e diálogo com diferentes realidades educativas.

O desafio proposto consistiu em criar uma arte vestível a partir de resíduos têxteis disponíveis no ateliê de Moda. Nesse momento, o foco da atividade esteve na dimensão criativa e crítica do processo. Manusear resíduos têxteis, além de significar sua redução, implica também aprender a lidar com o que se tem disponível. Trata-se, nesse caso, não de repetir formas, mas de “liberar as formas” já presentes nos retalhos, se pensarmos a partir das questões propostas por Deleuze (2007) em *A Lógica da Sensação*.

No contexto de aplicação do jogo, a Figura 1 apresenta as três cartas que deram início ao processo. Da esquerda para a direita, vê-se *In My Solitude* (2018), de Billie Zangewa, artista têxtil sul-africana e malauiana, de Johannesburgo. Sua obra aborda estereótipos de gênero, raça e classe, além de temas como auto exploração, histórias pessoais de amor, feminilidade e a natureza curativa da domesticidade. A técnica, por sua vez, incorpora materiais têxteis costurados e bordados à mão. Em seguida, ao centro da figura, é apresentada a obra *Slit Tapestry Red-Green* (1927-1928), de Gunta Stölzl, artista integrante da Bauhaus, cuja produção se destaca pelo desenvolvimento de técnicas de tecelagem a partir do design visual, experimentando padronagens têxteis. Por fim, à direita, encontra-se a obra *Dia de Verão* (1920), de Giorgina Albuquerque, pintora e professora brasileira, de estilo impressionista, considerada uma das primeiras mulheres a se firmar como artista no Brasil, no começo do século XX.

Figura 1: Cartas do jogo da memória “Mulheres na Arte e na Moda”, 2024.



Fonte: Fotografias de estudante do curso de Moda - Feevale

Ao retomar o pensamento de Deleuze (2007), compreende-se a arte não como um campo cuja finalidade é representar o mundo, mas fazer sentir. Nesse contexto, a expressão "liberar as formas", empregada pelo pensador, refere-se à ruptura com formas fixas, figurativas e reconhecíveis. Trata-se, portanto, em outras palavras, de libertar a arte da necessidade de representar algo conforme padrões estabelecidos (Deleuze, 2007).

Na Figura 2, observa-se o processo criativo de uma estudante do curso de Moda pela reunião de diferentes etapas de concepção e construção do vestuário a partir das cartas anteriormente mencionadas, recolhidas durante o jogo. Segundo ela, foram “aglomerados de dobras, transparências, tecidos opostos, justapostos” que se acomodaram no busto com a ajuda de alfinetes. O maior desafio, como relatou, era ainda não ter cursado as disciplinas de modelagem e costura. Mal sabia ela que, neste exercício, sustentar o “não saber” era também sustentar um “saber outro” — aquele que nos confronta com o que não compreendemos, mas sentimos. O “não saber” impulsiona o movimento e a experimentação na criação, abre espaço para o que não sabíamos que sabíamos e se revela na surpresa de libertar as formas do tecido.

Figura 2: Processo criativo de estudante do curso de Moda, 2024.



Fonte: Fotografias e processo de estudante do curso de Moda - Universidade Feevale.

Essa questão vai ao encontro do que autor fala quando se refere às imagens. Deleuze (2007) define a imagem como um "bloco de sensações" que se forma a partir da interação entre o sujeito e o mundo. Sendo assim, a imagem não é apenas uma representação do mundo, mas, também, uma experiência sensível que envolve a percepção, a emoção e a memória. Isso porque o "bloco de sensações" é uma unidade de experiência que se forma a partir dessas interações, é a forma como as imagens são experienciadas pelo sujeito.

A partir das experimentações realizadas em 2024, essa experiência ganhou outra dimensão. O jogo, inicialmente desenvolvido para o contexto acadêmico, passou a ser direcionado aos estudantes das escolas de ensino fundamental da rede pública do município de Novo Hamburgo, no Rio Grande do Sul. Essa ampliação dos espaços construídos para o uso do jogo nos remete ao que, de acordo com Guattari (2012, p. 140), “vai bem além de suas estruturas visíveis e funcionais”. Isso significa que os espaços construídos, tais como edifícios, cidades, paisagens etc., têm um impacto que vai além de sua aparência física e de sua função prática. Em outras palavras, os espaços têm uma dimensão simbólica, afetiva e política que influenciam a forma como as pessoas vivem, se relacionam e se sentem.

O autor desenvolveu uma teoria sobre os espaços construídos que se concentra na forma como eles são produzidos e experimentados. Ele argumenta que esses ambientes são produtos de relações de poder e de disputas políticas e sociais. São nestes espaços que os "agenciamentos enunciativos se encaixam nas relações de alteridade" (Guattari, 2012, p. 130), sugerindo que o modo como as pessoas se comunicam são fundamentais para as relações e suas diferenças, criando significado uns com os outros e construindo identidades a partir das relações sociais.

Diante disso, as comunidades constituem espaços férteis para refletir sobre a aparelhagem contemporânea e os processos de estratificação dos corpos e das imagens. Ao mesmo tempo, elas também produzem formas de resistência, expressas por meio de micro movimentos capazes de transformar a paisagem local. Nesse contexto, o campo da moda e da arte se amplia, conectando-se ao fazer manual como prática estética, política e afetiva. Entre essas práticas, destacam-se a escrita, a pintura, a escultura, a costura, o bordado, o tricô, o crochê, entre outras formas de criação que entrelaçam corpo, memória e território. São cenas que merecem ser exploradas em outros momentos, certamente com muitas considerações ainda por tecer.

3 Considerações finais

A partir dos objetivos delineados, este artigo propôs apresentar o jogo da memória "Mulheres na Arte e na Moda", concebido como um disparador ludopedagógico, e discutir brevemente a noção de “roupa de artista” e outros aspectos que interrelacionam o campo da arte e da moda. Portanto, é importante destacar que as vanguardas artísticas introduziram uma nova forma de pensar a sociedade, ao promoverem o diálogo entre esses dois campos. Ao longo das décadas, essas linguagens foram se transformando, acompanhando mudanças culturais, sociais e estéticas. Atualmente, observa-se um movimento de retorno à roupa como manifestação artística — seja por meio da chamada *arte vestível* ou *wearable art* —, que propõe novos sentidos e possibilidades de uso da indumentária, especialmente em um contexto marcado pela saturação do mercado de consumo.

A partir do exposto acima, algumas perspectivas hipotéticas do uso do jogo na escola já podem ser consideradas. A primeira delas diz respeito ao impacto na diversidade e inclusão cultural, pois o uso do jogo da memória pode promover a igualdade de gênero, mostrando a importância e a contribuição das mulheres na arte e moda. Além disso, o jogo favorece a inclusão de perspectivas diversificadas, quando mostra a contribuição de mulheres de diferentes culturas, etnias e orientações sexuais. Outra potencialidade reside no aumento da sensibilidade cultural, tendo em vista que o jogo pode auxiliar no desenvolvimento da capacidade de respeitar e valorizar as diferenças culturais, ampliando a compreensão dos estudantes sobre a riqueza das diversas identidades e trajetórias.

Outro aspecto relevante a ser considerado diz respeito à dimensão sustentável do fazer moda na contemporaneidade. Repensar o vestuário sob essa perspectiva amplia o campo de possibilidades criativas e críticas, permitindo o uso de resíduos têxteis não apenas como matéria-prima alternativa, mas como meio de expressão estética e simbólica. A reutilização de tecidos e materiais descartados contribui para a criação de objetos de arte, arte vestível ou peças de vestuário que, embora inseridas em um sistema de consumo, desafiam suas lógicas tradicionais ao propor novas relações com o tempo, o corpo e a produção.

Além disso, essa abordagem evidencia a potência da criatividade como ferramenta de transformação. Ao lidar com materiais previamente descartados e outros não convencionais, os processos criativos exigem inventividade, adaptação e liberdade formal, características que dialogam com propostas contemporâneas de sustentabilidade, decolonialidade e resistência cultural. Assim, o ato de criar com resíduos deixa de ser apenas uma alternativa prática ou econômica, tornando-se uma escolha estética, política e pedagógica³.

³ Revisão Gramatical realizada por: Leandro Moreto da Rosa, mestrando em Processos e Manifestações Culturais pela Universidade Feevale, graduado em Letras (2024) e Filosofia (2020). E-mail: leandro.moreto@gmail.com / Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7500245081636029>

Referências:

ARTISTAS do vestir: uma costura dos afetos. **Costura Perfeita**, São Paulo, 27 nov. 2024. Disponível em: <https://costuraperfeita.com.br/artistas-do-vestir-uma-costura-dos-afetos/>. Acesso em: 28 fev. 2025.

BARNARD, M. **Moda e comunicação**. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.

BHABHA, H. K. **O local da Cultura**. Tradução de Myrian Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis, Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

BRASIL. Lei n. 14.986, de 25 de setembro de 2024. Dispõe sobre a obrigatoriedade de abordagens fundamentadas nas experiências e nas perspectivas femininas nos conteúdos curriculares do ensino fundamental e médio. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 25 set. 2024. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/14986.htm. Acesso em: 18 out. 2024.

BUTLER, J. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

COSTA, C. T. **Roupa de artista: O vestuário na obra de arte**. São Paulo: EDUSP, 2009.

CRANE, D. **A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas**. São Paulo: Senac, 2006.

DELEUZE, G. **Francis Bacon: a lógica da sensação**. Tradução Roberto Machado e outros. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Vol. 1. Tradução de Aurélio Guerra Neto e Celia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 1995.

ECO, U. et al. **Psicologia do vestir**. 3. ed. Lisboa: Assírio & Alvim, 1982.

GLUSBERG, J. **A arte da performance**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

GOLDBERG, R. L. **A arte da performance: do futurismo ao presente**. Tradução de Percival Panzoldo de Carvalho. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

GUATTARI, F. **Caosmose: Um Novo Paradigma Estético**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2012.

HARAWAY, D. Antropoceno, Capitaloceno, Plantationoceno, Chthuluceno: fazendo parentes. **ClimaCom – Vulnerabilidade** [Online], Campinas, n. 5, 2016. Disponível em: <https://climacom.mudancasclimaticas.net.br/antropoceno-capitaloceno-plantationoceno-chthuluceno-fazendo-parentes/>. Acesso em 25 jan. 2025.



HERNÁNDEZ, F. A Cultura Visual como um convite à deslocalização do olhar e ao reposicionamento do sujeito. In: MARTINS, R.; TOURINHO, I. (Org.). **Educação da Cultura Visual: conceitos e contextos**. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2011, p. 31-49.

HERNÁNDEZ, F.; HOFFMAN, A. C.C.; RUEDA, L. R.; Cultura Visual e narrativas da alteridade: um relacionamento necessário e desafiador. **Revista Prâksis**, Novo Hamburgo, n. 1, p. 2-7, 2025. Disponível em: <https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistapraksis/article/view/4128/3390>
Acesso em: 4 abr. 2025.

HIRSZMAN, M. *Arte como espaço de liberdade*. **Arte! Brasileiros**, 22 de abr. de 2025. Disponível em: <https://artebrasileiros.com.br/arte/entrevista/ana-mae-barbosa-arte-como-espaco-de-liberdade/>. Acesso em: 25 mar. 2025.

HOFFMANN, A. C. C. Pinturas de si: éticas e poéticas nas vestes falantes da artista visual Solange Gonçalves Luciano. **dObra[s] – revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda**, n. 39, p. 18–37, 2023. Disponível em: <https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/1659>. Acesso em: 20 abr. 2025.

HOOKS, b. **O feminismo é para todo mundo: políticas arrebatadoras**. 4. ed. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2019.

LOURO, G. L. Pedagogias da sexualidade. In: LOURO, G. L. (Org.). **O corpo educado: Pedagogias da sexualidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva. 4. ed. Belo Horizonte: Autêntica: 2022, p. 7-34.

MARTINS, H.; PEDROSA, A. **Arte na Moda: Coleção Masp Renner** Catálogo da exposição [Arte na Moda: Coleção Masp Renner, São Paulo, 2024]. São Paulo: MASP, 2024.

MULLER, F. **Arte e Moda**. São Paulo: Cosac & Naify, 2000.

SANTOS, A. B. dos. **A terra dá. A terra quer**. São Paulo: Ubu, 2023.

UNESCO. Educação artística para a resiliência e a criatividade. 2020. Disponível em: https://pt.unesco.org/sites/default/files/2020_art-week-technote_por_final.pdf. Acesso em: 12 fev. 2025.

WILSON, E. **Enfeitada de sonhos: moda e modernidade**. Rio de Janeiro: Edições70, 1985.