



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**INSTITUTO DE CULTURA E ARTE**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES**

**MANUELA FÁTIMA PAULA DE MEDEIROS**

**HIBRIDAÇÃO ARTE E *DESIGN*: EXPERIMENTANDO O CORPO A PARTIR DO  
VESTIR**

**FORTALEZA**  
**2018**

MANUELA FÁTIMA PAULA DE MEDEIROS

HIBRIDAÇÃO ARTE E *DESIGN*: EXPERIMENTANDO O CORPO A PARTIR DO  
VESTIR

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Ceará como parte dos requisitos para a obtenção do título de mestre.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Claudia Teixeira Marinho

FORTALEZA

2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- M44h Medeiros, Manuela Fátima Paula de.  
Hibridação Arte e Design : Experimentando o corpo a partir do vestir / Manuela Fátima Paula de Medeiros. – 2018.  
103 f. : il. color.
- Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Programa de Pós-Graduação em Artes, Fortaleza, 2018.  
Orientação: Profa. Dra. Claudia Teixeira Marinho.
1. Design. 2. Arte. 3. Corpo. 4. Processos criativos. I. Título.

CDD 700

---

MANUELA FÁTIMA PAULA DE MEDEIROS

HIBRIDAÇÃO ARTE E *DESIGN*: EXPERIMENTANDO O CORPO A PARTIR DO  
VESTIR

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Ceará como parte dos requisitos para a obtenção do título de mestre. Linha de pesquisa: Poéticas da criação e do pensamento em Artes.

Aprovada em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

BANCA EXAMINADORA

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Claudia Teixeira Marinho (Orientadora)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Emanuelle Kelly Ribeiro da Silva (Externa)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Patrícia de Lima Caetano (Interna)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Aos meus filhos, Davi e Helena,

## AGRADECIMENTOS

À minha orientadora Claudia Marinho - que me conduziu pelo caminho da pesquisa de uma forma leve, onde o aprendizado transcendeu o Design e me fez enxergar a vida e a minha missão, enquanto sujeito profissional e social, a partir de um ângulo mais humano sensível e revelador - minha gratidão;

À professora Patrícia Caetano, que foi imprescindível para o delineamento desta pesquisa;

Aos docentes e discentes do PPGArtes, pelas trocas e encontros felizes;

Às minhas colegas professoras do curso Design.Modas da Universidade Federal do Ceará, em especial à amiga Emanuelle Kelly, pelo apoio, torcida e abertura para contaminar o “nosso” curso com a Arte.

Aos meus filhos: Helena, que assistiu todas as aulas guardadinha no meu ventre, e Davi, que sempre entenderam os momentos de isolamento para o estudo e comemoraram comigo cada artigo concluído.

Ao meu esposo, que esteve sempre disponível para diálogos. O brilho dos meus olhos que tanto contaminou os seus com cada despertar filosófico nos fez ajustar nossas prioridades e direcionar nossas vidas para um caminho alternativo e livre.

Aos meus pais, por me incentivarem à vida acadêmica e por plantarem nos seus filhos e netos o valor pelos estudos. “Pai, obrigada pela criação humana, direcionada para as relações e para políticas mais justas e igualitárias. Desde minhas primeiras leituras percebi muito de você em cada texto lido. Você foi meu companheiro oculto em todo este percurso, obrigada!”.

“Feliz aquele que entende que é preciso mudar para permanecer o mesmo.”

Dom Helder Câmara.

## RESUMO

Precisamos repensar a forma como se entende o *Design*, pelo verniz formal e estético, prioritariamente. As questões de fato e as questões de interesse, como descritos por Latour (2004), são dispositivos conceituais utilizados para pensar o processo de criação de vestidos, que é o objeto da pesquisa. Os vestidos — na perspectiva de hibridação Arte e *Design* —, por uma compreensão mais complexa do *design*, são a problemática central, apoiada em Vassão (2010) e Salles (2006). A justificativa da pesquisa se dá pela necessidade de pensar que o papel do *Design* se concretiza pela construção de sociabilidades. O objetivo é abordar o desenvolvimento de vestidos pelo viés do corpo que se tem a traduzir e construir, repensando, como observadora-participante, os próprios processos criativos.

**Palavras-chave:** *Design*. Arte. Corpo. Processo Criativo.

## **ABSTRACT**

We need to rethink the way Design is understood, through the formal and aesthetic veneer, as a priority. The issues of fact and the issues of interest, as described by Latour (2004), are conceptual devices used to think about the process of creating dresses, which is the object of the research. The dresses - in the perspective of hybridization Art and Design - for a more complex understanding of design, are the central problem, supported by Vassão (2010) and Salles (2006). The justification of the research is given by the need to think that the role of Design is concretized by the construction of sociabilities. The goal is to address the development of dresses by the body's bias that has to be translated and constructed, rethinking, as an observer-participant, the creative processes themselves.

**Keywords:** Design. Art. Body. Creative process.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Imagens de criações de Issey Myake .....	39
Figura 2 - Imagens de Comme des Garçons .....	40
Figura 3 - Imagens de Comme des Garçons .....	41
Figura 4 - Imagens de Iris Van Herper .....	42
Figura 5 - Imagem da Obra Gravity Fatigue.....	52
Figura 6 - Ação 1: experiência que aconteceu no dia 16 de Junho de 2016.....	53
Figura 7 - Exemplo de peças criadas na disciplina “Slow Fashion” do semestre 2015.1.....	56
Figura 8 - Materiais utilizados para interferir nos manequins .....	60
Figura 9 - Materiais utilizados para interferir nos manequins .....	61
Figura 10 - Modelagem no algodãozinho durante o processo de construção das roupas .....	63
Figura 11 - Oficina de crochet .....	65
Figura 12 - Procedimento de marcação dos moldes com caneta para planificação.....	66
Figura 13 - Moldes em processo de planificação.....	67
Figura 14 - Imagens que exibem o corte das peças através dos moldes em papel no tecido definitivo .....	69
Figura 15 - Montagem das peças .....	70
Figura 16 - Experimentação: Elvis .....	75
Figura 17 – Experimentação: Deyvson (1) .....	76
Figura 18 - Experimentação: Deyvson (2).....	77
Figura 19 - Experimentação: Deyvson (3).....	78
Figura 20 - Experimentação: Juliana (1).....	79
Figura 21 - Experimentação: Juliana (2).....	80
Figura 22 - Experimentação: Marília (1) .....	81
Figura 23 - Experimentação: Marília (2) .....	82
Figura 24 - Experimentação: Marília (3) .....	83
Figura 25 - Experimentação: Marília (4) .....	84
Figura 26 - Experimentação: Marília (5) .....	85
Figura 27 - Experimentação: Rafaela .....	86

## LISTA DE DIAGRAMAS

Diagrama 1 - Percurso criativo no contexto ateliê.....	17
Diagrama 2 - Percurso da Ação 2 .....	58
Diagrama 3 - Diagrama que mostra a construção de um pensamento coletivo para decisão de compra de tecidos .....	68

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO: DE ONDE VENHO? ONDE ESTOU?</b> .....	13
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTOS</b> .....	20
<b>2.1</b>	<b>Pensar / Conceito</b> .....	20
<b>2.2</b>	<b>Pensar / Ação</b> .....	24
<b>2.3</b>	<b>Ter um corpo</b> .....	28
<b>2.3.1</b>	<i>O projeto da roupa (questão de fato)</i> .....	32
<b>2.3.2</b>	<i>O projeto da roupa (vestir questão de interesse)</i> .....	33
<b>3</b>	<b>PRÁTICAS</b> .....	36
<b>3.1</b>	<b>Vestido entre arte e <i>design</i>: a modelagem como recurso poético</b> .....	36
<b>3.1.1</b>	<i>Issey Myake</i> .....	38
<b>3.1.2</b>	<i>Comme de Garçons</i> .....	40
<b>3.1.3</b>	<i>Iris Van Herper</i> .....	41
<b>4</b>	<b>AÇÃO DA PESQUISA</b> .....	43
<b>4.1</b>	<b>Características de natureza geral do processo de criação de vestidos como questões de interesse</b> .....	43
<b>4.2</b>	<b>Ação de pesquisa 1</b> .....	51
<b>4.3</b>	<b>Ação de pesquisa 2: Ação coletiva de construção de vestidos na disciplina de Slow Fashion.</b> .....	55
<b>4.3.1</b>	<i>Sobre a disciplina Slow Fashion do Curso de Design-Moda da Universidade Federal do Ceará</i> .....	55
<b>4.3.2</b>	<i>Disciplina Slow Fashion no semestre 2017.2</i> .....	57
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	89
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	92
	<b>ANEXO A - BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</b> .....	94

## 1 INTRODUÇÃO: DE ONDE VENHO? ONDE ESTOU?

Há mais de dez anos, meu trabalho é desenvolver roupas de festas — formaturas, 15 anos, casamentos e outros rituais de passagem — para mulheres de todas as idades, inseridas em um contexto econômico de uma minoria que consome produtos de luxo, sob medida e exclusivos na cidade de Fortaleza. A partir dessa vivência, surgem os questionamentos, relacionados ao corpo e ao vestir, que ancoram esta pesquisa.

Como ponto de partida, tomo algumas ocasiões do meu processo de trabalho para o desenvolvimento de vestidos — tipo de roupa que predominantemente desenvolvo, que pode ser melhor compreendido a partir de uma sequência a qual identifico por meio de números e títulos que remetem a objetivos práticos e específicos. A sequência é definida pelas seguintes fases: (1) motivo, (2) atendimento, (3) desenho, (4) aprovação do projeto, (5)(6) provas, (7) última prova e (8) postagem. Cada fase se estabelece a partir de uma relação de dependência e interdependência em que cada nível dá suporte para o próximo, mas também é influenciado por ele, sendo esta sequência, vista em conjunto, o cenário de desenvolvimento do projeto.

Uma ocasião importante que esteja no plano de acontecer é o motivo (1) para a cliente entrar em contato com o ateliê — o próprio casamento, o casamento da melhor amiga ou do filho, os esperados 15 anos ou o batizado da primeira filha são exemplos. As clientes colocam o vestido que me foi encomendado no mesmo patamar de importância do acontecimento. Para um maior entendimento, relato que já precisei me defender perante o juiz da acusação de uma cliente que queria uma indenização por ter deixado de viajar para um casamento porque o vestido estava um pouco folgado no seu corpo. Um detalhe: o guarda-roupa dessa cliente deveria ter mais de uma dezena de vestidos para ocasiões formais.

O atendimento (2) é feito individualmente, em um horário marcado e em um ambiente construído para encantar. O mais adequado, quem sabe, seria definir esse ambiente como cenário<sup>1</sup>. Nessas ocasiões, as conversas giram em torno do evento e das expectativas quanto à roupa, as quais podem se estender para as temáticas “filhos”, “amigos em comum”, entre outras.

Os primeiros esboços do vestido (desenho) são feitos com a participação da cliente, de acordo com as informações passadas por ela e, principalmente, com o que pode ser

---

<sup>1</sup> Lugar onde todos os objetos, a iluminação e a posição dos espelhos têm um motivo para estar naquele determinado canto. Eles ajudam a construir uma linguagem não verbal que será lida pela cliente de forma consciente ou não.

captado pelo corpo, pelos comportamentos e entrelinhas. A cliente opina no modelo, mas sei como ajustar as opiniões às decisões finais do projeto; todas querem ser jovens e magras. Por vezes, argumento: “Essa opção te deixa mais jovem”. Dessa forma, garanto a escolha que julguei, por algum motivo<sup>2</sup>, melhor.

A criação “exclusiva” segue um padrão, com pequenos ajustes. É previsível: as meninas amam vestidos justos e bordados; as formandas “precisam” de cores mais fortes e cristais que brilham para se sobressaírem em um ambiente com muitas outras jovens; e as mães de noivos preferem rendas, modelos tradicionais e cores pastéis. Existem também “regras” quanto aos tipos de corpos que “devem” ser cumpridas: quem tem o corpo triângulo invertido<sup>3</sup>, por exemplo, deve evitar decotes ombro a ombro.

Estou falando de paradigmas, com peso categórico e determinístico, que fixam identidades e corpos. As revistas de moda que decoram o ambiente e estão acessíveis para as clientes mostram modelos de vestidos em corpos magros e jovens, e livros de moda ensinam o que determinado corpo pode usar e o que lhe é vetado. Fugir a essas regras é uma forma de exclusão, sob pena de preconceito e isolamento social.

Durante todo o atendimento, falamos do corpo e pensamos no corpo estético, nas medidas de busto, cintura e quadril; nos “defeitos” que precisam ser disfarçados; nas partes que devem ficar em evidência, sem cobrir com tecido; nas partes que devem ser contidas por estarem atrapalhando a harmonia entre as medidas, que devem ser próximas à tabela de medida padrão. O corpo é o centro.

As minhas clientes têm obsessão pela magreza. A maioria delas tem um corpo perfeito e ainda se acham gordas. No entanto, elas se sentem ofendidas se eu falar que elas não estão gordas — fica parecendo que eu não estou dando a devida importância ao “problema”. Mas também não posso ficar calada, dado o risco de criar uma situação que faça com que elas saiam do ateliê direto para o cirurgião plástico.

Com o tempo e a experiência adquirida, aprendi que um vestido se faz de tecidos, conversas e narrativas. Por vezes, o mais inteligente é falar “Não se preocupe. Vou fazer uma roupa que vai disfarçar t-u-d-o”.

---

<sup>2</sup> O motivo que eu, como designer, julgo ser melhor para determinado projeto é por ser mais fácil/rápido de executar; ter mais chance de estar no orçamento que ela deseja; ser confeccionado com matéria-prima já disponível em estoque.

<sup>3</sup> A formação do designer de moda inclui o estudo dos tipos de corpos: oval, triângulo, retângulo, entre outros tipos. Para cada tipo, existem regras do que deve ser usado para esconder o “defeito” a fim de se chegar mais próximo da aparência do corpo padrão (ele existe?). Triângulo invertido, por exemplo, significa um corpo que tem medida de ombro maior que a medida do quadril.

O desenho técnico do vestido (3) é a materialidade do que proponho com as especificações técnicas para a execução, já que a confecção do vestido passa por várias etapas e por pessoas diferentes. Ao tirar as medidas do corpo da cliente, faço anotações para que a modelista<sup>4</sup> consiga visualizar o corpo da cliente. Um exemplo: ao lado do termo “circunferência da cintura”, escrevo a rubrica “95cm BG”, denotando “barriga grande” e denotando que tal corpo é estreito e o volume não é lateral. No caso, a estratégia de disfarce é definida por uma estrutura com aspas e barbatanas para modelar.

Assim, um “bom vestido” — nos critérios mercadológicos e perceptivos desse “nicho de mercado” — é aquele que produz disfarces, deixa o corpo mais próximo do padrão<sup>5</sup> e, assim, atinge o objetivo mercadológico: a aprovação do projeto (4).

Sei o que todas as minhas clientes querem: ser a mais diferente e a mais bonita da festa. Também sei o que elas consideram bonito e diferente. As noções de beleza e diferença que minhas clientes parecem buscar quando me procuram são definidas por uma poderosa estrutura que modela, organiza e uniformiza os gostos e os pensamentos em órbitas de mercado<sup>6</sup>, e que me chega em diversos formatos: palestras sobre pesquisa de tendências e comportamentos; matérias em revistas; fotos de formadoras de opinião; novelas; e outras formas que não chegam no nível da consciência.

Por isso, as provas do vestido (5 e 6), muitas vezes, traduzem um ritual de checagem dos parâmetros definidos por essa estrutura mencionada. O foco principal é o corpo e sua aparência. Em muitos casos, as clientes não se importam em usar roupas e sapatos desconfortáveis em prol da estética. Já fiz decotes que, para se sustentarem ao corpo, precisaram ser colados na pele — com cola, mesmo. Já foi preciso fazer mangas que só permitiam levantar o braço até a altura suficiente para levar o copo de champanhe à boca. Em outros casos, foram feitos ajustes no sentido de diminuir alguns centímetros no vestido para deixar a cintura mais fina ou aumentar o decote para chegar a uma aparência mais feminina, como os protocolos definem.

A última prova (7), já com uma prévia do penteado, da maquiagem e com o sapato que será usado no grande dia, é para garantir que nada vai dar errado. Ao ser colocado no

---

<sup>4</sup> Profissional que vai interpretar o desenho (2D) para o tamanho real (3D); faz moldes.

<sup>5</sup> As roupas são modeladas em um manequim tridimensional. Eles estão disponíveis nos tamanhos que vão do 36 ao 54. No entanto, mesmo nos tamanhos maiores, eles seguem uma relação perfeita entre as medidas. Todas apresentam os seios no lugar, não apresentam volume abdominal e o quadril apresenta uma medida próxima da distância entre os ombros.

<sup>6</sup> Órbita de mercado é um termo usado por Suely Rolnik (1995) para associar a forma como o mercado organiza os sujeitos em “blocos”, de acordo com comportamentos, gostos, estilo de vida, nível social, entre outros critérios similares. No marketing, costuma-se chamar de “nichos de mercado”.

mesmo patamar de importância que os eventos, o vestido torna-se a imagem do corpo que será postada nas redes sociais. Os vestidos, nestes modos de se apresentar, remetem ao objeto, à estabilidade, à ausência de movimento, para evidenciar a anuência com um padrão, o polido e o esperado.

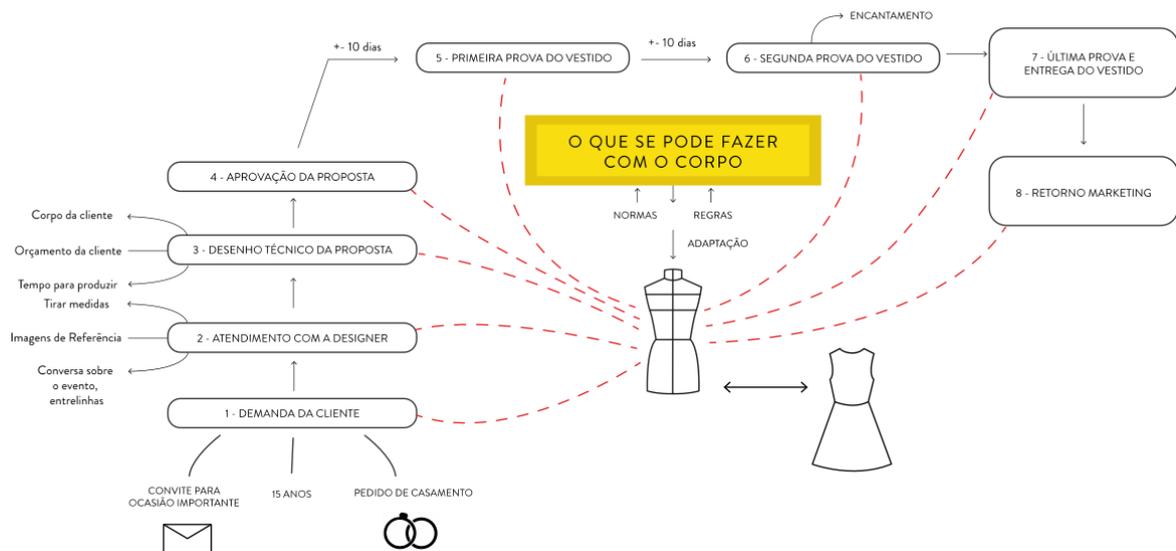
No contexto de vida virtualizada em que essas mulheres vivem, suas vidas são expostas através de imagens editadas e cuidadosamente selecionadas. Assim, a postagem do vestido nas mídias sociais (8), principalmente no *Instagram*, deve ser considerada como a última fase do processo de desenvolvimento do vestido. Tal ação é uma forma de mostrar-se pertencente ao grupo de mulheres de bom gosto e bem-sucedidas, o que tem grande valor na sociedade; para o contexto do ateliê, divulga o trabalho desenvolvido, reverbera em mais encomendas e gera desejo de compra.

Após o seu primeiro uso, o vestido passa a ser “velho”; do passado — e é pouco provável que ele seja usado novamente. Ora, todas as amigas, conhecidos e admiradores já o viram, mesmo que só virtualmente. O vestido perece e o corpo nem percebe que está sendo gerido por forças diversas nas quais o poder da padronização se manifesta, e ele não esboça nenhuma reação de defesa.

A sequência — (1) motivo, (2) atendimento, (3) desenho, (4) aprovação do projeto, (5)(6) provas, (7) última prova e (8) postagem — mostra-se como estratégia para descrever as demandas das clientes e dos seus corpos, bem como o processo de desenvolvimento de vestidos. É também o gatilho desta pesquisa, cujo foco é pensar o processo de construção de vestidos como estratégia de experimentar o corpo a partir do vestir.

O diagrama a seguir foi desenvolvido como recurso para visualizar o caminho que percorro para criar vestidos sob medida.

Diagrama 1 - Percurso criativo no contexto ateliê



Fonte: elaborado pela autora.

Parto de uma abordagem crítica do cenário de produção de vestidos descrito anteriormente (Diagrama 1) — sem negar meu lugar de fala, que é o de uma *designer*, dentro do sistema — para afirmar o *design* a partir do pensamento da arte, como estratégia de produção de experiências para a construção de um corpo sensível.

Trata-se de uma outra forma de pensar projeto de produto, com foco no processo e não somente no resultado, com o objetivo de sacudir o corpo de um tal estado de letargia; retomar o corpo naquilo que lhe é mais próprio, sua dor no encontro com a exterioridade, sua condição de corpo afetado pelas forças do mundo, e capaz de ser afetado por elas: sua afetibilidade (PELBART, 2007).

Os procedimentos de projeto de produto comumente utilizados para a criação de vestidos devem ser esgotados ou deslocados para que um outro jogo seja pensável, um jogo que possibilite a retomada do corpo como afetibilidade, fluxo e vibração.

Se eu alterar a estrutura que desenvolvo meus vestidos (**Diagrama 1**), o que acontecerá com o corpo e o seu entendimento? Qual corpo estará sendo produzido? Como tornar os procedimentos — entendidos como etapas necessárias para o desenvolvimento dos vestidos — em ferramentas dotadas de potência criativa e de caráter ativo, aliando ao *design* o pensamento de arte? Qual concepção de projeto emerge dessas reflexões?

Assim “como um grande poeta, um grande músico ou um grande pintor, que, com suas visões singulares da escrita, da música ou da pintura, podem desencadear uma mutação nos sistemas de escuta e visão” (GUATARRI; ROLNIK, 1986, p. 55 *apud* VASSÃO, 2010),

o *designer* pode possibilitar uma modificação na relação do sujeito com o corpo, questionando as ordens instruídas e as regras tácitas, lidando com a transgressão e desobstruindo os impedimentos e as interdições que a realidade coloca. (COHEN, 1997, p. 45).

Ou seja, mudam-se as regras, muda-se o próprio funcionamento do sistema. Nesses termos, produzir vestidos pode se dar por uma forma diferente de estar no sistema (pensamento crítico) e resultar em novos conceitos — ideias — de corpo.

Trata-se de uma reflexão que ancora a pesquisa e que inclui a construção de um corpo sensível — entendido como um corpo que se deixa afetar e é sensível àquilo de que é feito o mundo —, que, por definição, é processual, dinâmica e única; fruto de um aprendizado oriundo das experiências cotidianas e que se articula pelo sentido de “ter um corpo” — expressão utilizada por Latour (2014) que vamos discutir mais adiante. É importante esclarecer, desde já, que “não ter um corpo” equivale a corpos padronizados e determinados socialmente.

A personagem Bloom<sup>7</sup> — que é um tipo humano de existência branca, presenças indiferentes, sem espessura, o homem ordinário, anônimo, talvez agitado quando tem a ilusão de que, com isso, pode encobrir o tédio, a solidão, a separação, a incompletude, a contingência. Descrita por Pelbart (2007), ilustra essa totalidade afetiva que caracteriza nossa época de decomposição niilista e nos faz pensar: Bloom é você? Sou eu? Quem realmente “tem um corpo”? Quem pode ser preservado da ingerência direta dos poderes?

Para articular essas questões, conto com as minhas perambulações artísticas as quais vieram a partir das andanças pelo pensamento de Latour (2004) ao pontuar a urgência de mudarmos a forma como lidamos com objetos e ações de maneira geral, ao afirmar que “a pequena palavra ‘design’ pode servir como um importante medidor” para aplumar o rumo que o mundo está tomando e pensar numa ideia de *design* favorável à vida que se quer produzir (LATOUR, 2014, p. 4). Tal visão se torna mais fecunda, no sentido de realização de artefatos, ao utilizar Vassão (2010), que relaciona os processos de *design* e arte a partir de um fator comum de proposição de perguntas sobre o social, e Salles (2006), que identifica uma morfologia do processo criativo, prevendo as singularidades dos processos do *designer* e do artista, mas identificando algumas dinâmicas comuns.

Os diálogos críticos e outros percursos que emergem da conexão entre os autores, no contexto desta pesquisa, mostram-se como caminho para tramar um sentido de vestir (o corpo) em uma perspectiva multidisciplinar e transdisciplinar, que envolve os pensamentos

---

<sup>7</sup> Bloom, personagem da revista Tiqqun. (PELBART, 2007).

da arte e do *design* e também fatores sociais, simbólicos, afetivos e tecnológicos a eles associados.

Nesse sentido, a pesquisa foi produzida em um lugar de contaminação, mistura e hibridação, considerando o fazer sob uma ética de colaboração e de produção distribuída nas tramas do social. Levamos em consideração uma visão do *design* como ação descentralizada — fora do centro indutor do mercado — e uma concepção de projeto como estratégia capaz de tocar os espaços da subjetividade. Trata-se de um estado de construção permanente do projeto, que considera o contexto perceptual, cultural e histórico, o grupo social, os alinhamentos sociopolíticos e os repertórios.

O objetivo geral desta pesquisa é abordar o desenvolvimento de vestidos pelo viés do corpo que se tem a traduzir/construir, e o objeto é processo de criação de vestidos. Como objetivos específicos, pretende-se rever qualquer dualismo entre a figura do artista e do *design*, “fora” e “dentro” do sistema e desenvolver projetos de vestidos que despertem questionamentos, inquietações sobre o corpo de um usuário ativo, entendido como aquele que participa de forma crítica da criação e da apropriação do objeto.

Começo esta dissertação desenvolvendo os conceitos principais em torno da pesquisa, refletindo sobre a ação de construção de vestidos e encerrando o capítulo com uma discussão sobre “ter um corpo”. No capítulo três, abordo as práticas, pensando o vestido entre Arte e Design e considerando a modelagem como recurso poético. O capítulo quatro é a ação desta pesquisa, na qual inicio com uma descrição de verbos que apoiam o processo de criação de vestidos como questões de interesse e finalizo com uma narrativa das experiências com as ações realizadas.

## 2 FUNDAMENTOS

### 2.1 Pensar / Conceito

A concepção do *design* como propositor de criações mais reveladoras e como indutor ou mobilizador de mediações mais sólidas (entre corpo/sujeito, corpo/outros corpos, corpo/natureza e corpo/objeto) encontra afinidade na sociologia de associações proposta por Latour na teoria Ator-Rede (ANT – Actor Network Theory).

A ANT parte da ideia de que a vida social se produz por associações entre humanos e não humanos, uma equivalência a partir de uma espécie de atuação múltipla, heterogênea, cheia de deslocamentos e propícia à conectividade com outros agentes em rede. Para a teoria, não existe a possibilidade de compreender o campo social sem essas associações. O destaque da teoria nesse sentido é a inclusão dos artefatos nesse movimento da constituição do social. (BAUM; GONZALES, 2013).

A teoria latouriana se interessa pelo caminho percorrido pelos objetos até fazerem parte da sociedade dos homens ou do reino da natureza; toma o próprio pensar e fazer científico como objeto de seus estudos (assim como esta pesquisa, ao ter o processo de criação de vestidos como objeto de pesquisa), e “reafirma o lugar das **controvérsias** no modus operandi de todas as entidades que em algum momento se associam delimitando formas vivas e prontas a se conectarem em novas associações compostas heterogeneamente”. (BAUM; GONÇALES, 2013, p. 3).

O reconhecimento das controvérsias — as divergências de opiniões dos envolvidos no processo, a individualidade de cada indivíduo e o agrupamento de elementos multivariados: culturais, tecnológicos, econômicos, linguísticos, que estão sempre em movimento e estabelecendo conexões provisórias — equivale a não reduzir a realidade a um efeito de verdade do discurso e a rejeitar as grandes narrativas, as unidades conceituais, a unicidade de fatos e as categorias. (BAUM; GONZALES, 2013).

O *design* instrumental — aquele que se apoia em um método linear de comprimento de tarefas e procedimentos, onde a criação é prevista e controlada em detalhes desde o início do processo através de desenho técnico com todas as especificações para a produção — encara as controvérsias como problemas a serem resolvidos ou desconsiderados e está constantemente revendo seus processos com o objetivo de interrompê-las, já que são vistas como fator de atraso na produção e que compromete a qualidade (nos padrões mercadológicos dominantes) dos artefatos.

Do ponto de vista do *design*, seguir as controvérsias interfere no próprio modo de fazer, que não comporta etapas definidas previamente de forma rígida e o resultado final pode em nada parecer com a ideia concebida no início do processo criativo, produzindo sempre versões provisórias, mutáveis e heterogêneas.

Isto significa que a cada nova circunstância novos agregados se formam e novas concepções são reformuladas, pois, as anteriores já não falam das associações mais recentes e ao estabilizarem-se perdem o rastro das controvérsias que tencionam para um movimento a mais. (BAUM; GONÇALES, 2013, p.10).

O reconhecimento das controvérsias implica em considerar as infinitas possibilidades e versões de corpos, pessoas e relações; e rompe com o pacto capitalista e dominante de que os produtos devem manter a ordem, os padrões e a descrição do mundo social que se deseja preservar.

Assim, incorpora-se a política ao fazer do *design*. O *design* assume o papel de reorganizar as articulações em um coletivo, redefinindo funções e recolocando as possibilidades de ação de humanos e não-humanos numa visão de que a sociedade a ser transformada é efeito de um conjunto de práticas de mediação, sendo o próprio *design* um desses mediadores.

Uma roupa pode alterar as relações entre pessoas, entre o indivíduo e o seu corpo, entre as pessoas e o ambiente?

A resposta é afirmativa, e o caminho pode ser pela via da teoria ANT, onde encontramos uma lista de “fontes de incertezas” para auxiliar na tarefa de desdobrar as controvérsias sobre o mundo social e que também supre designers interessados em criar artefatos que sejam mediadores de uma construção social associativa.

Baum e Gonzales (2013) resumem as fontes de incerteza definidas por Latour nos seguintes termos: a primeira fonte definida por Latour é referente a **grupos**. Na performance da associação e nos meios utilizados para estabilizá-la é que se encontram as questões que ajudam a desbravar o social, o que significa a negação de grupos já formados e a valorização dos movimentos associativos se formando.

A segunda fonte são os **autores da rede**. Não se sabe quem faz o quê. A rede só existe com todas essas entidades se debatendo em controvérsias, criando diferentes mundos que os próprios atores elaboram uns para outros. O investigador não sai imune. Ele também assume a ação na rede e é assumido na ação dos agentes que a constitui.

A terceira fonte são os **objetos** — humanos e não humanos conectados em vínculos sociais, que são mediadores na vida deste mundo social em suas relações de poder e suas assimetrias.

A quarta fonte equivale à **construção** e tem relação com as *questões de fato* e as *questões de interesse* (conceitos importantes para esta pesquisa e que iremos abordar de forma mais aprofundada). Latour entende o construtivismo como aumento de realismo e considera mais “real” o que é construído a partir de associações ou conexões que induzem ou mobilizam mediações entre entidades (questões de interesse), opondo-se aos procedimentos de causalidade previsível (questões de fato).

A quinta fonte diz que as associações se materializam em um relato escrito, trazendo para o primeiro plano o próprio ato de compor relatos, tendo o **texto** como mediador.

Recorro às *questões de fato* e às *questões de interesse* — a quarta fonte da lista das incertezas descritas por Latour (2004) — como dispositivos conceituais que permitem aproximar minha prática como *designer* aos processos da arte. A opção por Latour justifica-se por uma compreensão do *design* a partir de uma epistemologia que se constrói na fronteira entre ciência e arte. Ao transpor as fronteiras dos fazeres da arte e da ciência, o *design*, mostra-se como fator estratégico na construção de sociabilidades no contexto contemporâneo.

Antes, porém, são necessários alguns ajustes terminológicos. Como ponto de partida, empregamos o termo “vestido<sup>8</sup>” para designar a vestimenta desenvolvida no contexto do *design* instrumental<sup>9</sup>, cujas formas são respostas ao problema objetivo que é vender e segue as especificações e normas mercadológicas, dominantes e padronizadas.

Se pensamos os vestidos como um dispositivo para questionar, criar pensamentos, provocar inquietações e experiências e construir um corpo sensível, devemos definir caminhos para ligar os artefatos aos processos sociais a eles vinculados.

A partir de Latour (2004), identifico um caminho para aproximações entre design e arte pelo viés da realização do projeto. Fazendo uso dos dispositivos conceituais oferecidos pelo autor, entendo que o vestido está associado às “questões de fato” — ao “objeto” —, o que significa que os fundamentos do projeto não acolhem o contexto no qual o vestido está inserido e que são incapazes de simular, materializar, aproximar e modelar os aspectos subjetivos e as questões que vêm da relação do indivíduo com o seu corpo (como construção

---

<sup>8</sup> Categorizamos o vestido apenas para facilitar a comunicação da discussão. Entendemos que a roupa (o vestido), no seu sentido ampliado, articula o sentido do vestir como uma questão de ordem sociocultural e/ou política e/ou subjetiva demarcada pelos rituais aos quais se vincula.

<sup>9</sup> Design Instrumental: termo cunhado por Vassão (2010) para designar o design com metodologia linear e como resposta a uma necessidade mercadológica.

social).

“As questões de fato tornam-se mudas, não conseguem chegar nas conexões e controvérsias que mobilizam as entidades em associações”. (BAUM; GONZALEZ, 2013, p.12). O objeto (vestido) não produz controvérsias. As perguntas que enlaçam as questões do projeto são formas de afirmação de um corpo modulado pelo poder das convenções; ou seja, os projetos ancorados nesta rubrica não procuram reunir as partes interessadas em um conflito de natureza social e subjetiva. (LATOURE, 2004).

Já os vestidos como **questões de interesse** tornam-se proposições sobre formas de rever as normatividades e o adestramento civilizatório do corpo. Quem sabe se não é um caminho para rever o efeito do vestir como ocorrência que deve ser apropriada predominantemente pelo olhar?

O motivo de escolha de um vestido pelo cliente gira em torno de questões estéticas fundamentadas em informações absorvidas de forma acrítica, geralmente oriundas de tendências de moda e apreendidas através de revistas, observação direta de novelas, imitação de formadores de opinião, imagens midiáticas, entre diversas outras formas. Os critérios de escolha são “tá na moda?”, “Veste bem?”, “Tem um bom custo-benefício?”.

Esses vestidos como afirmação dos sistemas da moda envolvem sujeição<sup>10</sup> do corpo — já que são definidos por coleção relativamente unificada de objetos, que funcionam de maneira coordenada e articulada com um todo — para reafirmar tendências e hábitos estéticos, o que os enquadra como *questões de fato*. Pelo viés desta rubrica, identificamos os vestidos que fixam identidades e seguem a perspectiva da causalidade previsível e da indução de comportamentos que impõem fórmulas<sup>11</sup> de vestir — transmitem valores que qualificam o corpo para um observador passivo do seu próprio corpo.

Em contraposição ao vestido, entendido como “objeto”, Latour (2014) oferece o termo “coisa” como um modo de pensar o artefato, como parte de um agenciamento concreto entre as dinâmicas que definem o social. Nesse sentido, o artefato torna-se interativo e permite que a entidade (coisa) se revele para nós, aceitando sua concretude e alteridade.

Por essa perspectiva — modo de pensar e agir —, os vestidos associados às questões de interesse engendram o projeto para além da semiótica do significado para se tornar vestíveis (*wearables*).

---

<sup>10</sup> Vestidos que permitem ser criados de acordo com especificações normativas e atendem às demandas exógenas.

<sup>11</sup> “Isso combina com aquilo”; “Quem tem o corpo obeso não ‘pode’ usar listras e estampas grandes”. Há uma infinidade de regras amplamente divulgadas em revistas femininas, por exemplo.

Há, portanto, uma virulência transformadora nos vestidos que são “vestíveis”, que investe o projeto de uma capacidade de sensibilizar, sociabilizar e mobilizar os corpos com os quais tenho lidado, sobretudo para formular questões que produzem conexões e associações entre as coisas, as situações e as pessoas, implicando em relações intrapessoais e interpessoais.

Proponho, aqui, uma abordagem dos vestidos não pelo viés do valor/tempo, tampouco pelo valor moda/arte, mas pelo aval<sup>12</sup> do corpo que se tem a traduzir/construir, sendo este o objetivo geral.

Talvez esta pesquisa, mais do que com o estabelecimento de conexões entre o corpo e o vestir, esteja lidando com a associação entre materialidades e subjetividades. Ao pensar a prática de projeto de produto que torna os vestidos coisas, estamos buscando identificar as questões de interesse e construir caminhos de aproximação do *design* com a arte.

... o design se oferece a interpretação; ele é feito para ser interpretado na linguagem dos signos... É claro que, em sua forma mais clássica, o design acrescenta apenas significados superficiais ao que era matéria bruta e pura eficiência. Mas à medida que o design se infiltra em mais e mais níveis dos objetos, ele traz consigo um novo tipo de atenção aos significados... Pensar artefatos em termos de design significa concebê-los cada vez menos como objetos modernistas e cada vez mais como ‘coisas’. (LATOURET, 2014, p. 6).

Em definitivo, pretendo, com esta pesquisa, rever qualquer dualismo entre a figura do artista e do *designer*, “fora” e “dentro” do sistema, ou qualquer julgamento sobre as materialidades em *design* e arte no que se refere aos processos de transformação social. Antes disso, busco, a partir do meu processo criativo, parâmetros para pensar projeto de *design* pelo potencial da dúvida (do “entre”), considerando a importância de se analisar a intenção do *designer* e os seus resultados.

Assim, diferenciar intenção e resultado pode significar identificar novos parâmetros para pensar os vestidos; ainda que sejam roupas (objetos, “questões de fato”), eles também podem ser coisas (vestíveis, “questões de interesse”).

## 2.2 Pensar / Ação

A visão crítica sobre o meu fazer (Diagrama 1) é uma reflexão sobre a construção de um corpo obsoleto e padronizado que não se mantém vivo porque pede a sua substituição por objetos; um corpo que só persiste como imagem.

---

<sup>12</sup> Dependerá do aval do público para decidir o que sobreviverá na história, fazendo do “coeficiente artístico” e da “pós-produção” um determinante para sua efetivação.

Como devolver ao corpo sua vitalidade social? Como fazer com que as forças que o atravessam inventem novas conexões e liberem novas potências? Como conceber roupas como questões de interesse, geradoras de questionamentos sobre o corpo que tende à afirmação do vestir como repetição? E mais: Como criar vestíveis que “toquem” o corpo — em questões sociais — em incômodos sociais?

Em torno dessas questões, a estratégia é “bagunçar” o cenário de projeto de desenvolvimento de vestidos sem negá-lo, pensando como um jogo, para, quem sabe, encontrar novas possibilidades e valores para os vestidos.

A ideia é jogar com o processo de produção de vestidos, revendo regras, pulando etapas e invertendo as ordens para se chegar a vestidos como questões de interesse; é caminhar pelo viés das rubricas da participação e de ações poéticas fora do centro indutor do mercado, onde a intenção é por um corpo sensível e o resultado é corpo que se tem a traduzir.

A busca é por modos de concepção de artefatos que não parecem à obsolescência do uso e por vestidos que produzem corpos sensíveis ao invés de corpos domesticados e validados por protocolos que os legitimam somente como objetos.

Tendo em vista que o vestido como vestível pode atravessar as materialidades dos corpos, das formas e dos hábitos, a intensão é desenvolver projetos de vestidos que despertem questionamentos e inquietações sobre o corpo de um usuário ativo (condição oposta da personagem Bloom), entendido como aquele que participa de forma crítica da criação e da apropriação do objeto (“ter um corpo”).

O propósito desta pesquisa é menos questionar os sistemas da moda e mais (re)pensar meus processos (fazer) como “questões de interesse” com o intuito de contribuir para um aprendizado do corpo e, conseqüentemente, para a construção de um corpo sensível.

Nesse sentido, reflito sobre o “fazer” pelo viés da minha vivência como *designer*, e a parte prática desta pesquisa — que é o desenvolvimento de projetos de vestidos — acontece no contexto da Universidade Federal do Ceará a partir da minha atuação como professora do Curso de Design-Moda.

“Quanto mais artificial e melhor organizado for um laboratório, mais “fidedigno” será o relato do cientista sobre aquilo que o não-humano lhe diz”. (LATOURET apud BAUM; GONZALES, 2013, p.12). Nesse contexto, o ambiente da Universidade foi escolhido como laboratório de teste por ser lugar de experimentação, por acolher novas propostas e, também, para contribuir para o fomento de um *design* aliado aos pensamentos de arte no Curso de Design-Moda, onde predominam projetos inseridos no centro indutor de mercado.

A intensão é de que os resultados obtidos neste laboratório sejam levados ao contexto de mercado — na minha atuação no ateliê<sup>13</sup> e através da atuação dos alunos — em um intercâmbio entre Universidade, mercado e sociedade, contribuindo efetivamente para um *design* que promove sociabilidades. No entanto, esses resultados inseridos na prática de mercado, com foco no usuário final, não serão o foco de análise desta pesquisa. Deteremos no processo de construção da roupa — como uma construção permanente, descentralizada, colaborativa e fora do centro indutor de mercado — e na sua experimentação pelos próprios alunos da Universidade.

O método de investigação qualitativa foi a Observação Participante, que possibilitou obter uma perspectiva holística, mais densa e próxima do processo criativo a ser estudado e vivenciado. (MINAYO, 1999).

Como o *Design* tem como característica definir parâmetros de análise de resultados, aproprio-me de questões subjetivas e da pergunta “Qual corpo se tem a traduzir?” — em vez do verniz formal, estético e simbólico — para observar o produto em sua essência e significado e não apenas por suas qualidades concretas enquanto produto.

Sabe-se que todo produto, por mais funcional e pragmático que seja, ganha caráter social quando utilizado (DOUGLAS, 2004). Latour (2014) diz que é possível diferenciar o *design* bem feito do mau feito, pois o *design* possui um conjunto de protocolos que permite validar as ações do *designer* e o resultado do projeto. O “*design* bem feito”, no caso, seria aquele capaz de rever as normatividades e o adestramento do corpo — considerando o contexto perceptual, cultural, histórico e os repertórios sociais e permitindo que o artefato se revele ao usuário, aceitando sua concretude e alteridade.

Nesse entendimento, “o *design* bem feito” é o *design* como “questão de interesse”. Tal parâmetro diz respeito aos procedimentos empregados no laboratório de criação durante o processo de experimentação; não tem relação direta com os resultados obtidos perante o usuário/público.

É por esse viés que aproximo nossas práticas de *designer* do fazer do artista como este que se apresenta, segundo Rancière: “Os artistas, como investigadores, constroem a cena na qual a manifestação e o efeito das suas competências se expõem e se tornam incertos nos termos do novo idioma que traduz uma nova aventura intelectual” (RANCIÈRE, 2010, p. 35).

---

<sup>13</sup> Como já descrevi, desenvolvo vestidos para mulheres em um contexto de ateliê.

O *design* se aproxima da arte pela possibilidade de consagração, que não se dá no ato da criação, mas na sua reverberação. Isso significa que o *designer* produz sociabilidades e lida também com a imprevisibilidade.

“O artista não tem nenhum controle sobre a maneira como o observador vai perceber seu trabalho uma vez saído de suas mãos. Pessoas diferentes vão entender a mesma coisa de maneiras diferentes”. (LEWITT, 1967 *apud* FERREIRA; COTRIM, 2006, p. 176). Ele pode encontrar maior projeção para suas ações, dependendo do prestígio associado à sua assinatura e da forma como o produto é exposto ao público. Dissociando-se do valor econômico e do preço de mercado, qualquer relação com o valor de produção já não importa mais.

Os vestidos, “ao modo do sistema” (como questões de fato), são artefatos articulados em situações de passividade — que reafirmam um corpo que precisa saber como agir e se adaptar a parâmetros e regras, para caber nos objetos (vestidos). No entanto, esse corpo não é o único sobre o qual o *design* pode atuar/construir.

O corpo que se quer produzir a partir da experiência prática desta pesquisa, instala-se nos conflitos entre a vida e a ação e podemos identificá-lo para além da realização dos protocolos previstos para a produção de uma roupa (etapas e procedimentos de projeto). Está associado ao desenvolvimento de roupas que possibilitam a sensibilização do “corpo domesticado”. Acredito que, mesmo para o *design* de moda, já não cabe mais impor qualquer lição ao corpo (restrições), mesmo para fazer ritos de passagens sociais (corpo vestido).

Por isso, como *designer*, invisto em estratégias de pesquisa e desenvolvimento de produtos associados ao pensamento da arte e que se ancoram na produção de conhecimentos e ações, bem como em processos de produzir vestido a partir de proposições de estratégias poéticas.

O processo de produzir vestido como questão de interesse é o objeto desta pesquisa. Os vestidos que desenvolvo, codificados por um conjunto de modelagens, são analisados, portanto, nesta pesquisa, como recursos de linguagem a serem articulados pela perspectiva interativa, em que o usuário participa de forma crítica da criação e da apropriação do objeto.

Revejo, portanto, a sequência de etapas que definem a minha prática de projeto — (1) motivo, (2) atendimento, (3) desenho, (4) aprovação do projeto, (5)(6) provas, (7) última prova e (8) postagem — definidas pela lógica dos sistemas da moda.

Em oposição a aparente passividade poética do *designer*, regrado pelo mercado, procuro reverberar formas de uso da linguagem da modelagem como recurso poético do meu

fazer. O *design*, como a principal estratégia para lidar com o mundo contemporâneo, como articula Latour, apresenta-se como um recurso para a vida que se quer produzir: como uma forma de consciência; como uma intensidade de pensamento; e como uma energia para a ação, devolvendo aos espectadores a posse da consciência e da atividade. (RANCIÈRE, 2010).

Portanto, considera-se que o vestido, como questões de interesse, pode potencializar estranhamentos, produzir misturas de hábitos, criar concretudes e sentidos para aquilo que está se passando subjetivamente e possibilitar a construção de outras corporeidades — outros corpos. Fala-se, então, desses vestidos como territórios para apropriar-se do corpo (de si e do mundo); lembrando que eles — assim como o jeito de andar, de pegar, o tom da voz, a cor e o penteado do cabelo, a estatura física, a tatuagem, a roupa, o adorno, a forma de cumprimentar, a atitude, o braço, a perna, entre outros — agenciam e formam o corpo. Falo sobre ter um corpo.

### 2.3 Ter um corpo

É impactante perceber que muitos permanecem em estado de não “ter um corpo” por toda a vida, haja vista que o aprendizado e a própria existência tendem a ser capturados por dispositivos de controle que incidem sobre as maneiras de perceber, de sentir, de amar e de criar.

Para Latour, “ter” e “não ter um corpo” designam não fatos objetivos, mas posições existenciais subjetivas, o que não tem relação com a interpretação dualista entre corpo e mente. (LATOURE, 2004).

O sujeito que “não tem um corpo” ressoa no termo “sobreviventes” — cunhado pelo filósofo italiano Giorgio Agamben ao discorrer sobre estruturas políticas, de poder e de estado vigentes no contexto de um mundo globalizado e financeirizado — como uma “zona intermediária entre o humano e o inumano, máquina biológica desprovida de sensibilidade e excitabilidade nervosa” (PELBART, 2007, p. 25).

Essa noção reverbera também no conceito de biopoder<sup>14</sup> de Michael Foucault quando fala sobre a pluralidade de práticas de regulação em que estamos circunscritos (o poder tomou de assalto a vida!) e instala a condição de “sobreviventes” (Agamben) como um efeito generalizado do mundo contemporâneo.

---

<sup>14</sup> Biopoder é um termo elaborado por Michel Foucault entre os anos de 1974 e 1979 e refere-se aos dispositivos disciplinares encarregados de extrair do corpo humano sua força produtiva mediante o controle do tempo e do espaço; e nos auxilia na compreensão das formas atuais de governo das condutas (FOUCAULT, 2008).

Retorno o foco para a personagem Bloom; para o **corpo produzido pelo vestir como questão de fato**; e, por que não, para todos nós?

O corpo, de uma maneira geral — do domesticado ao sensível, demonstra raiva, amor, aversão, aceitação, pudor, entre outros sentimentos, e pode produzir, no outro, encantamento, tédio, atração, repulsa, surpresa ou outra emoção e impressão. É através do corpo que nos reconhecemos, representamo-nos e somos reconhecidos pelos outros.

Os corpos são essencialmente sociais e uma forma concreta de estar no mundo e de pertencer a ele. Nesse sentido, os modos que regem a apresentação dos corpos (os modos de se vestir, de se adornar e interferir sobre os corpos) são entendidos como sendo a própria subjetividade (modo de ser e de relação de si).

A forma como os corpos se apresentam é entendida como um perfil de um modo de ser, de pensar, de agir, de amar, de aprender, de curar, de libertar, de reagir, entre tantos outros verbos (MESQUITA, 2002).

A pergunta que deve ser feita é: a apresentação do corpo dá conta dos fluxos que lhe habitam? Qual a motivação que rege essa apresentação do corpo? No caso do corpo produzido pelo vestido como questão de fato, a motivação é acompanhar a moda; imitar comportamentos, atitudes e formas de vestir; pertencer a um determinado grupo estabilizado e definido (em oposição à primeira fonte de incerteza de Latour, na teoria ANT, quando se refere ao movimento do grupo em formação).

O sujeito domesticado acredita estar manipulando a leitura que outros terão sobre ele a partir do que está sendo visível aos seus olhos. Isso porque tudo que infere sobre os corpos, seja uma prótese de silicone no seio, uma tatuagem, uma roupa ou o um jeito de andar vem com uma epígrafe que diz o que vem junto com aquilo: aquela pessoa é advogada, pela roupa e pelo broche da OAB; ela é casada, pela aliança; tem dois filhos, pelos pingentes de bonequinhos que usa no colar; e é delicada, pelas cores suaves das roupas e pelos movimentos suaves. (Mas Isto é Moda?, 1997).

Hoje, o “eu” é o corpo! Ou seja, a subjetividade foi reduzida ao corpo, à aparência, à imagem, à performance, à saúde e à longevidade, como diz Pelbart (2007). No entanto, o corpo não é inerte, um receptáculo passivo que obedece mecanicamente aos decretos da consciência, e acrescento, o corpo não é uma entidade que segue à risca os vários protocolos que definem o social. Pelo contrário, há um excedente desconhecido, incontrolável, inconsciente, oculto, plural e poderoso interferindo e inferindo sobre os corpos (nem o corpo sensível está imune dessas influências; nem mesmo os não-humanos; os artefatos). (MESQUITA, 2002).

Podemos falar dos corpos como complexos sistemas que articulam as dimensões da natureza e da cultura, simultaneamente (BRETON, 2011), delineados por uma série de agenciamentos, em um processo incessante de produção e destruição<sup>15</sup>.

Desde o nosso nascimento, aprendemos os códigos culturais estabelecidos, como a maneira “correta” de curvar o corpo, de sentar e até o tom de voz para cumprimentar alguém a qual respeitamos. (MESQUITA, 2002). Esses códigos culturais são repetidos pela tradição e profundamente influenciados pelo sistema de poder; são entendidos como um adestramento civilizatório que silencia o corpo; produzem um corpo padronizado; criam “sobreviventes<sup>16</sup>”. (PELBART, 2007).

Essa condição — o adestramento do corpo — implica desde a adequação do corpo às normas científicas da saúde, longevidade e equilíbrio; passa por adequar o corpo às normas da cultura midiática, conforme o modelo das celebridades, para chegar na produção de sujeitos com pouca capacidade de crítica e de questionamento.

Assim, os sobreviventes abraçam voluntariamente a tirania da corporeidade perfeita, que é difícil de ser localizada por estar agregada a princípios ligados a saúde, bem-estar, felicidade e qualidade de vida. Uma tirania articulada por um jogo entre os sistemas da moda e da mídia — que toma como modelo a imagem da mulher feliz, da adolescente cheia de amigos, do homem bem-sucedido e que está em todos os lugares e das formas mais diversas. Quem sabe por isso a nossa dificuldade de identificar como nos posicionamos nesse jogo, onde estão e como operam os mecanismos que manipulam as nossas ideias, gostos e pensamentos.

O sistema da moda, o contexto de reflexão desta pesquisa, por exemplo, se apoia nas imagens de moda<sup>17</sup> (disseminadas em todos os lugares, das mais diversas formas) pelo viés da estratégia de segmentação de público-alvo. Trata-se do agrupamento de pessoas com gostos e características similares para serem atendidos por um produto ou serviço; essa segmentação pode se dar pela definição de faixa etária, por estilo de vida ou por segmento social, mas pode ser mais personificada a partir do conceito de *persona*<sup>18</sup>, que exemplifico a seguir: Janaína é médica, tem 35 anos, é casada e mãe de duas meninas. Gosta de exercitar-

---

<sup>15</sup> Os agenciamentos são componentes científicos, familiares, corporais, sociais, econômicos, culturais e tecnológicos da produção de poder; eles se entrecruzam, estão em constante modificação e é nas suas dobras e desdobramentos que o corpo é esculpido, sempre em um formato instável (GUATARRI, 1992).

<sup>17</sup> Imagem de Moda são fotografias ou vídeos criados em um contexto manipulado (a luz, os objetos de cena, as poses da modelo, a maquiagem e a roupa são planejados em conjunto) com o objetivo de vender — seja um objeto ou uma ideia.

<sup>18</sup> *Persona* é a personificação do público-alvo. Tem origem na psicologia e no teatro, e hoje é usada pelo *marketing*.

se, sair com amigos e já conhece boa parte do mundo. É pensando na Janaína que os produtos serão criados e a comunicação da empresa será dirigida. Todos os clientes e potenciais clientes aos quais a marca se dirige são “Janaínas”?

O agrupamento de pessoas em grupos homogêneos reduz os sentidos do corpo aos mesmos códigos e chaves de leituras; produz uma seletividade nas coletividades urbanas e no mercado. Quem não se encaixa nas características do público-alvo que a marca selecionou, não interessa; cabe a pessoa se moldar às condições impostas enquanto corpo, estilo de vida e pensamento. Vemos os efeitos desta dinâmica nas lojas de roupas que já não contemplam pessoas que usam tamanhos maiores que 46 ou meninas que tem pouco seio, por exemplo.

Jogadas numa condição de inferioridade humana, as pessoas que não se encaixam nos padrões correm risco de extinção, já que são compelidas para cirurgias bariátricas, regimes abusivos, implantes de silicone, enchimentos artificiais para seios, cintas etc.

As roupas, nesse sentido, tornam-se um dos mais facilmente alcançáveis recursos de interferência e alteração do corpo e contribui para a constituição de um corpo fascista, tendo em vista as dificuldades e impossibilidade de cumprir os padrões impostos (PELBART, 2007).

Pontuamos, ainda como marca deste contexto, a possibilidade de metamorfosear o corpo em identidades múltiplas, apresentar um corpo diferente para cada turno do dia, se assim for o desejo ou a necessidade, trazendo a ilusão de que é possível preservar alguma autonomia em relação aos poderes, cada vez mais difíceis de serem localizados. Apenas ilusão... (PELBART, 2007).

A associação do objeto com pessoas para a construção de sociabilidades, como define Latour (ANT), nos permite refletir: Como o corpo vive a sua multiplicidade trocando de pele de acordo com as articulações que faz com os artefatos, para além da modularização dos corpos padronizados? Isso em um contexto definido por opções de modelos prontos para serem consumidos, pautado pela velocidade das informações, pela aceleração com a qual produtos são criados e como eles rapidamente tornam-se obsoletos e são substituídos.

As roupas — como aparatos produzidos por componentes materiais, semióticos e sociais para apresentação dos corpos no mundo (MESQUITA, 2002) — entranham nas nossas vidas e alteram profundamente nossa percepção do mundo, nossos modos e campo de ação criativa. Então, na roupa reside também a resistência!

### 2.3.1 O projeto da roupa (questão de fato)

No sistema do mercado da moda, o processo de criação das roupas é predominante apoiado em pesquisas, normas, criação de metas e objetivos e no cumprimento como realização última desse sistema. O corpo produzido a partir desse processo “criativo” que segue “o modo do sistema”, como vimos, é “domesticado” e “padronizado”.

Pautado pelas regras da moda/mercado, que devem mudar a cada estação — em detrimento das demandas do local —, este corpo deve seguir os princípios da heteronormatividade — homens usam roupas masculinas e mulheres usam roupas femininas — e da moral — conhecer o que é adequado/permitido/certo para cada situação social.

A produção dos vestidos é engendrada, agenciada e condicionada por regras autoevidentes — procedimentos, indicações e norteamentos — ou por fórmulas, formulários, regras e determinações que colaboram para uma manutenção de uma lógica que parece ajudar na “organização da sociedade”.

Quem está acima do peso não pode usar roupas justas; mulheres baixas não devem usar o comprimento “midi”; é proibido decotes fechados para quem tem muito seio; corpo do tipo “triângulo invertido” deve evitar estampas graúdas na parte de cima do corpo.

Fica evidente que a lógica das representações que ancoram os processos de desenvolvimento das roupas é opressora, conforma uma realidade, constrói categorias que organizam nossa compreensão do mundo e têm uma dimensão performativa: induz uma ação, pode firmar um compromisso social, instaurar juízos de valores de certo e errado e reiterar uma normatividade (AUSTIN, 1975).

O corpo como suporte para o consumo imposto pelo sistema de moda-mídia atravessa materialidades do vestir na direção de sujeitos que se relacionem com os artefatos sem nenhuma apropriação. As estratégias utilizadas são não ouvir o que se passa sensivelmente para compor o corpo vestido e investir na submissão acrítica aos modelos identitários. O que se concretiza na imitação de *looks* apresentados nas revistas, nos programas de televisão, aprovados pelas blogueiras e formadoras de opinião.

Não existe um corpo igual ao outro nem um sujeito igual ao outro, mas o processo de desenvolvimento de roupas “como questões de fato” insiste em trabalhar em um regime marcado pela unidade, pela repetição, por reterritorializações massificantes e por opressão de singularidades, que produz o “Corpo atomizado”, “corpo domesticado”, “personagens como Bloom”, “condição de não ter um corpo” e “sobreviventes”.

Como desconstruir a figura do sujeito que lida com o seu corpo como unidade, identidade e como ego-autocentrado? Como proporcionar uma experiência que trabalhe com a ideia de um corpo que afeta outro corpo (o que inclui os artefatos) ou é por ele afetado numa relação de troca?

Precisamos repensar a forma como desenvolvemos, usamos e descartamos os objetos (LATOUR, 2004). É possível “jogar”, subvertendo às regras e normas, “tocando em feridas sociais” e considerando os rastros da moda, que está sempre se renovando e deixando muitas coisas para trás.

### ***2.3.2 O projeto da roupa (vestir questão de interesse)***

Pensemos na condição de “ter um corpo” (LATOUR, 2004), no corpo complexo e dinâmico, constituído por uma multiplicidade de outros corpos, que não é lugar de censura e nem suporte da individualidade.

Corpo com participação ativa na totalidade vivente, “corpo sensível”, “ter um corpo” e “sujeito vivo” estão ligados à pergunta ***O que pode o corpo?*** — colocada por Pelbart (2007) ao refletir sobre biopotência<sup>19</sup>. Formulada de outra forma, a pergunta pode ser a seguinte: como possibilitar experiências para construção de um corpo sensível?

Pensar o projeto da roupa como questão de interesse parte do sentido de vestir como forma de criar a partir do estranhamento produzido pelas misturas que habitam o sujeito, já que a escolha deliberada da roupa é capaz de proporcionar “concretude, de criar sentidos para aquilo que está se passando subjetivamente” (MESQUITA, 2002, p.116). Quando isso acontece, falamos na roupa como território expressivo de si e do mundo.

Essa construção de territórios (ter um corpo) através da roupa pode se dar numa lógica dentro do sistema, através do uso da própria máquina. Um exemplo: Vitória compra suas roupas em lojas e magazines, mas sempre interfere nelas, as mistura com outras roupas de brechós, faz interferências e novas composições. Ela se recusa a usar a roupa comprada da forma que estava na vitrina, sente necessidade de adequar aquela roupa a ela. As formas de uso nunca são programadas; vão de acordo com seu momento, seu dia. Assim, as roupas (independentemente de terem sido compradas em lojas de moda) contam suas histórias, suas vivências e encontros, numa lógica singular e em constante mutação, dependendo do que se está passando com ela e com o mundo.

---

<sup>19</sup> Onde se encontra a potência da vida.

Do sistema e das suas ramificações podem resultar na apropriação acrítica dos referenciais identitários hegemônicos (situação programada) ou promover composições singulares através de mecanismos de heterogênesse dos elementos disponibilizados pela moda, ou seja, da reapropriação dos vetores da Moda, resultando em devires que se produzem na trama subjetiva (MESQUITA, 2002).

A criação de territórios se processa de forma contínua na composição da subjetividade. Não são lugares fixos, de forma que a todo instante outras realidades emergem para funcionar como expressão da realidade atual e como novas imagens para as subjetividades. Territorialização e desterritorialização formam um par constante (MESQUITA, 2002).

Latour (2014) fala de um *design* como questões de interesse que não se restringe aos aspectos formais e estéticos impostos, que leva em consideração as consequências previstas e as não previstas (as controvérsias), bem como a relação do objeto com os interesses humanos e ambientais. O objeto de *design* associado ao sujeito produz sociabilidades; pode produzir uma corporeidade sensível e afetiva; pode contribuir para um aprendizado corporal (LATOURE, 2014).

Um *design* como questão de interesse considera que somos híbridos e promove um aprendizado constante com o corpo que é sensível e expressivo. Seus componentes são múltiplos, desreferencializados de moldes de apreensão capitalísticos e capazes de produzir territórios existenciais, processuais e incessantes.

A construção de roupas como questões de interesse passa pelo questionamento das fronteiras entre um corpo e outro (entre agentes humanos e não humanos), por considerar que não somos todos iguais (os gostos, interesses e culturas não são globais), que não há correspondência entre sexo, identidade de gênero e prática social (BUTLER, 1993) e pela constatação de que o sujeito é indissociável do seu corpo (BRETON, 2011).

Também reflete sobre as possibilidades de mudança na hierarquia de valores: a felicidade não está no acúmulo de bens; não é consumindo novidades que se alcança a juventude eterna; não é descartando objetos que se valoriza o tempo presente; a riqueza não é o excesso de bens e o estímulo ao desperdício (MORAES, 2006).

A busca é por uma criação ou pelo resgate ao lampejo das nossas condições sociais e culturais, de formas de sociabilidade e de troca. E a forma de alcançar é através de um processo criativo que “bagunça” o sistema, faz novas apropriações e muda as regras do “jogo”.

O processo criativo como questões de interesse não segue uma lógica linear e controlada (vamos vivenciar um processo criativo como questão de interesse na ação desta

pesquisa, narrada no capítulo quatro). Baseia-se no apego, na precaução, no envolvimento, na dependência, no cuidado, e se apropria de mais aspectos do que uma coisa é — além das condicionantes materiais e objetivas, têm-se as condicionantes simbólicas, humanas e subjetivas (LATOURE, 2004).

Projetos de *design*-arte, como propostos pela pesquisa, são um filtro que aborda o vestir e espreita a ideia de corpo grotesco<sup>20</sup>; um corpo que põe em xeque as divisões legadas por nossa tradição, que é despojado de tudo que aquilo que pretendeu contê-lo, que se libera daquilo que pesa sobre ele como determinação e que rejeita toda categoria.

No contexto contemporâneo, o corpo grotesco demarca o extremo oposto do corpo atomizado; define uma minoria específica no cenário atual; é o sujeito participante de festas populares, como o carnaval — o bebê, o idoso, o louco e o ébrio, alguns jovens experimentadores.

O corpo grotesco é um estado máximo de entrega, que pode ser experienciado também a partir de uma obra, sendo um estado momentâneo. Ao trazer essa corporeidade, se quer partir de uma lógica que coloca em dois extremos de um lado o corpo “domesticado” e do outro o corpo grotesco.

Os projetos de vestíveis, como questões de interesse, tem por finalidade tencionar essa polaridade para sensibilizar o corpo “atomizado”, prevendo tensões em intensidades diferentes, a depender do acoplamento do usuário com o vestido, que é pessoal. Não se pretende, necessariamente, ir de um extremo ao outro, mas, sim, “mover” o corpo “domesticado” do seu lugar, o que já é um feito. Já estamos fartos do poder sobre a vida, do corpo anexado à axiomática capitalista, ao que Agambem chamou de vida nua. Queremos “uma vida”<sup>21</sup>.

---

<sup>20</sup> que é um corpo, no contexto original, pré-sistema — como um estado máximo de entrega do corpo, no sentido de estar aberto para afetar e ser afetado através do corpo. O corpo grotesco é “formado de relevos, de protuberâncias. Ele transborda de vitalidade, está mesclado à multidão, indiscernível, aberto, em contato com o cosmo, insatisfeito com os limites que ele não cessa de transgredir” (BRETON, 2011, p.47).

<sup>21</sup> Uma vida é feita de encontros, vivências, acoplamentos; de experiências sensíveis; de leituras críticas e trocas que permitem deslocar as influências cotidianas do poder.

### 3 PRÁTICAS

#### 3.1 Vestido entre arte e *design*: a modelagem como recurso poético

Parte-se do fato de que todos têm condições de retornar ao corpo como afectibilidade, fluxo, vibração e intensidade; de que não estamos condenados a uma “vida nua” — como denominou Agamben (1999 *apud* PELBART, 2007) para se referir ao contexto em que vive os sobreviventes — para sempre.

Ter um corpo se torna ainda mais intenso ao pensar no contexto do desenvolvimento de vestidos. Conhece-se várias estratégias para deixá-lo mais bonito, atraente, alongado, feminino, sofisticado. Estas, numa visão crítica, são formas de adestramento e de manter o corpo colonizado pelo biopoder.

Ao *Design*, cabe trabalhar as potências do corpo pelo viés de uma concepção de projeto multifacetada; por considerar os contextos perceptual, cultural, histórico, social, econômico e ambiental nos quais o objeto está inserido para produzir singularidades. Não interessa mais *o que se pode fazer com o corpo*, os modelos padronizados disponíveis, as regras sobre o vestir e tudo que pretende representar ou conter o corpo como domesticado.

A intensão é por outros sentidos e outras formas de existência. A busca é pelo corpo sensível que pode ser ativado pela mediação de artefatos (no contexto desta pesquisa, de roupas). Nesse sentido, o processo criativo como questão de interesse é o caminho para a criação de objetos, que, ao se associarem aos sujeitos, produzem corpos sensíveis, pois considera a vida como virtualidade, diferença e invenção de formas.

O processo criativo como questão de interesse considera o corpo desobediente, inquieto, que interage com o meio e com outros corpos; corpo afetivo; corpo devolvido a si mesmo; corpo desfeito e intensivo. É pensar as roupas, lugar onde o poder incide com força extrema, como espaço de resistência e de experimentação de outros corpos

Alguns artistas e *designers* — não importa a formação de origem, e sim a intensão, o corpo que se quer produzir — refletem e atuam no poder sobre a vida e as potências da vida sob um crivo particular: o do corpo vestido. Eles fazem uso do vestido, mais precisamente da sua modelagem, como recurso poético.

Considera-se que o vestido se traduz pelo modo como se vincula ao sujeito. O vestido que reafirma o corpo padronizado mantém a estrutura de modelagem padrão, segue a lógica do vestir (sabe-se claramente como vesti-lo, não gera dúvidas quanto ao uso e não incita

formas diversas de apropriação) e estimula uma única forma de leitura (referente a questões estéticas e objetivas do projeto).

Nesses casos, mantém-se o protocolo de vestir e as normatividades. A forma do vestido é familiar (localiza-se claramente o lugar do decote, por onde passa a cabeça e as cavas, por onde passam os braços), considera-se o volume do busto e da bunda e a ausência de volume na barriga. Faz-se uso padrão das pences, recortes, caimentos e medidas.

Já os vestidos que sofreram o mecanismo de heterogênesse dos elementos disponibilizados pela moda e que passaram por uma reapropriação dos vetores da moda, trabalham com a subversão de volumes, formas e usos, são abertos à interpretação e mediam experiências únicas. Geralmente causam estranhamento ao observador, acostumado com modelos identitários e padronizados, provocando diálogos e novas experiências.

Por ser uma característica que facilita o entendimento da intenção do vestido, utilizo, oportunamente, a oposição entre “situação” e “espetáculo” feita por Vassão (2010, p. 90):

a primeira é a ‘situação concreta’, um processo subjetivo de apropriação do espaço urbano para a vida individual e coletiva; o segundo é um sequestro, ou captura, do ambiente urbano para a construção de um tipo de situação centralizada, dominada por uma única pessoa, processo ou ideia.

Aos vestidos que não cabem uma lição, uma única forma de uso e interpretação, associamos a ideia de “situação”. Aos vestidos que reduzem os corpos à passividade, falamos em “espetáculo”.

A atenção desta pesquisa é direcionada aos criadores que fazem uso de **situações** para exibir seus vestidos, o que pode acontecer em um evento de moda ou em uma galeria de arte. Mais importante que a escolha das tramas de linguagem, já que todos os recursos têm potencial de causar transformação no receptor e desenhar novas realidades, é questionar qual tipo de senso comum, de olhar e de consideração é construído pelo conteúdo informacional que está envolvendo a roupa para um usuário ativo.

O processo de modelagem que dá conta de pensar o corpo pelas rubricas da participação poética é o **livre**, oposto à técnica tradicional de modelar roupas. A modelagem, seja ela plana ou tridimensional, trabalha a partir da construção de moldes básicos, de tabelas de medidas e de alterações programadas, tudo milimetricamente conferido por régua, a partir de cálculos e regras matemáticas.

Quando se rejeita todo tipo de categoria que objetiva domar o corpo para caber no padrão, não faz sentido modelar a partir de moldes pré-existentes, como indica as técnicas de modelagem tradicional.

As roupas como questões de interesse são visualmente reconhecíveis por trabalharem com formas alteradas de volumes corporais, indo de encontro ao corpo delineado, modularizado, binário, tirano e fascista; e indicam que sua construção foi a partir de uma **modelagem intuitiva e livre**, onde a técnica existe para viabilizar a sua execução, numa abordagem libertadora.

Lembrando das fontes de incertezas (LATOIR), que remete a dinâmica dos grupos, autores na rede, objetos e construção, o interesse desta pesquisa é por roupas que consideram a performatividade dos grupos em formação, por roupas conectadas às pessoas para promover sociabilidades e por roupas que foram construídas aceitando as controvérsias.

Selecionamos alguns exemplos de projetos que apontam para um processo de construção livre, que não querem impor uma lição em um contexto espetacularizado. Rompem com as regras das roupas, colocam volumes em lugares “estranhos” e propõem vestíveis que têm outra relação com o corpo, que se realiza a partir do estranhamento e do questionamento da ordem.

### **3.1.1 Issey Myake**

- *designer* de moda japonês;
- propõe uma experiência no ato de vestir ao criar formas que não indicam claramente a forma de uso;
- Uso impecável de tecidos e acabamentos, onde se observa que houve uma pesquisa rigorosa para a escolha dos materiais; uma escuta às potências das próprias materialidades;
- Não se visualiza pistas de uso de moldes básicos para a construção das roupas, indicando um processo livre e intuitivo, que levou em consideração as emergências e controvérsias, o que é visível a partir de formas nunca vistas anteriormente.
- As criações não têm formas e causalidade previsíveis.

Figura 1 - Imagens de criações de Issey Myake



Disponível em: <<http://mds.isseymiyake.com/im/en/award>>. Acesso em: 10 de Dez. de 2017.

### 3.1.2 *Comme de Garçons*

- Marca de moda fundada em Tóquio em 1973 por Rei Kawakubo;
- Muitas criações da marca fazem referência à técnica de modelagem tridimensional tradicional, de forma crítica, parecendo questionar as medidas e distâncias-padrão;
- A reflexão sobre o corpo padrão permanece em todas as obras a partir da alteração de volumes;
- A modelagem é recurso poético; o pensamento crítico é construído a partir de pregas, franzidos e pences, usadas em localizações e dimensões diferentes do uso padrão;
- Algumas peças criadas pela marca são desenvolvidas para vestir o corpo humano, enquanto outras peças vestem apenas corpos não humanos (manequins), com o objetivo de serem apreciadas pelo olhar. Em todos os casos, o que se propõe é uma experiência com o vestir, traduzindo corpos pelo estranhamento.

Figura 2 - Imagens de *Comme des Garçons*



Disponível em: < <http://www.comme-des-garcons.com> >. Acesso em: 10 de Dez. de 2017.

Figura 3 - Imagens de *Comme des Garçons*

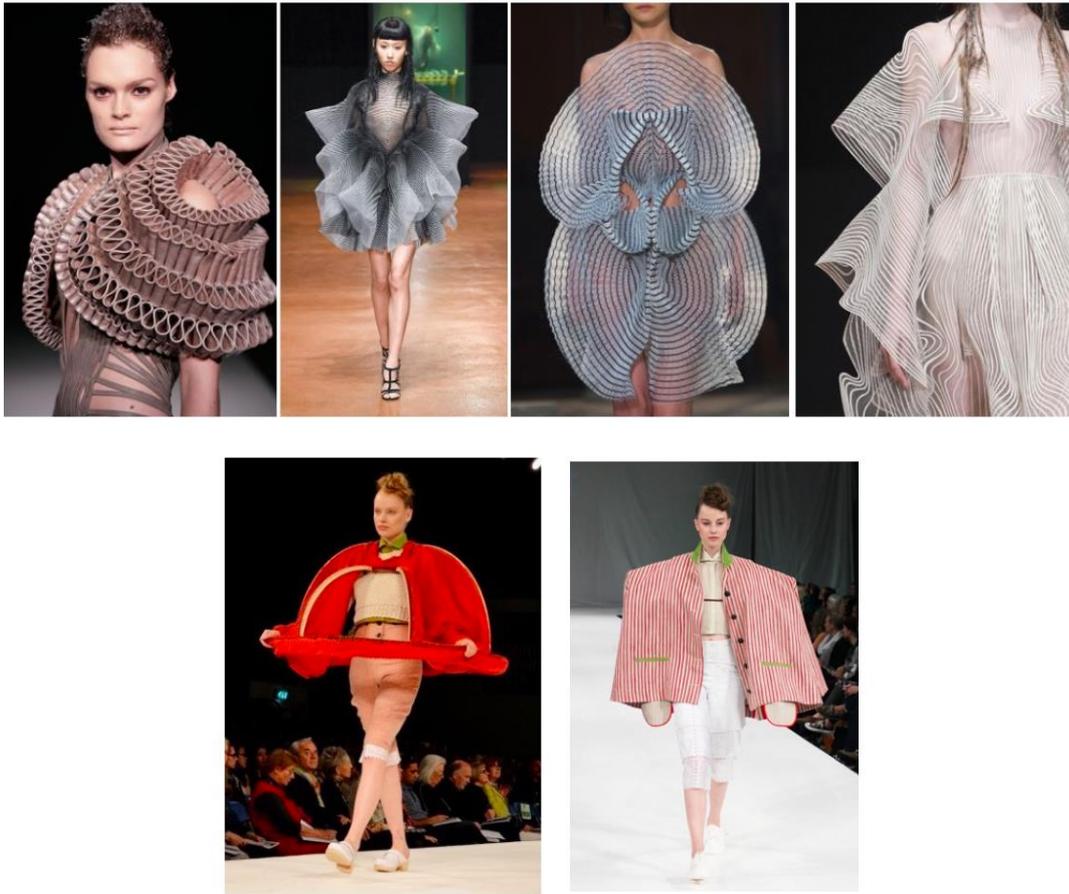


Disponível em: <<https://goo.gl/BdDT7f>>. Acesso em 10 de Dezembro de 2017.

### 3.1.3 Iris Van Herper

- Jovem *designer* de moda alemã; membro do *Parisian Chambre Syndicale de la Haute Couture*.
- Trabalho primoroso com textura e tecnologia;
- Alterações de volumes, distanciando a roupa da sua funcionalidade e se aproximando do seu significado e essência.
- Qual a relação dessas roupas com o sujeito? Qual a relação desses corpos vestidos com outros corpos? (Me faz lembrar um corpo atomizado, que não se mistura, excêntrico. Como viver socialmente com roupas que ampliam o volume do corpo e restringe os movimentos?).

Figura 4 - Imagens de Iris Van Herper



Disponível em:cesso em: 10 de Dez. de 2017

## 4 AÇÃO DA PESQUISA

Este capítulo contempla o processo criativo prático desta pesquisa mostrando o movimento de construção da roupa e do pensamento, bem como as duas ações propostas para refletir o corpo a partir da prática.

Antes, porém, trago uma coletânea de verbos, compilados a partir de leituras de obras, que caracterizam e orientam o processo de desenvolvimento de roupas como questões de interesse.

Relato as duas ações: a primeira, ainda nas fases iniciais da pesquisa, foi importante para delinear o caminho a ser percorrido, definir o objeto e a problemática central. A segunda ação aconteceu em uma fase já final e amadurecida da pesquisa, sendo, portanto, mais complexa em termos de processo criativo e discussões.

### 4.1 Características de natureza geral do processo de criação de vestidos como questões de interesse

A proposição de método é uma condição obrigatória para o *design* (MORAES, 2011) e não pode ser desconsiderada em nenhum projeto. Os artistas também organizam suas criações em fases e preveem procedimentos, como podemos perceber nos vários relatos apresentados no livro *Redes de criação*, de Cecília Salles (2006).

O processo do trabalho artístico também pode ser considerado como um método, que manifesta etapas comuns, mesmo que sua apresentação seja de forma intuitiva e pessoal. É difícil definir seu fim. Salles (2006) fala em obra inacabada, pelo seu potencial de desdobramento, de retomada e de transformação.

O processo de criação, com o auxílio da semiótica peirceana, pode ser descrito como um movimento falível com tendências, sustentado pela lógica da incerteza, englobando a intervenção do acaso e abrindo espaço para a introdução de novas ideias. Um processo no qual não se consegue determinar um ponto inicial, nem final (SALLES, 2006, p. 15).

O método deriva etimologicamente do greco-latino e significa *caminho para alguma coisa*. Há uma infinidade de métodos dedicados ao desenvolvimento de objetos, pois não existe um que seja infalível, e seu emprego, quando transferido para determinado contexto, requer ajustes (MORAES, 2011). Modelos, descrições, usos e práticas têm

aplicações temporárias e limitadas e dependem de quem as usa, do contexto e do motivo pelo qual são realizadas.

Os métodos marcados pela instrumentalidade (projeto instrumental) partem de dispositivos evidentes e objetivos; têm por objeto o controle e a dominação da natureza, do espaço, das pessoas e populações. Seus potenciais de alteridade são domados a partir do uso das entidades como instrumentos, como meios para a obtenção de um fim. “Um paralelo prosaico poderia ser feito com a receita culinária, farmacêutica ou química, em que uma sequência de procedimentos define a criação de alguma entidade” (VASSÃO, 2010, p.60).

Essa abordagem projetual, marcada por essa formalidade, não dá conta dos projetos em *Design-Arte*, pois resulta em produtos de constituição e funcionamento convencionais, conservadores e pouco inovadores; como questões de fato, reafirmam modelos hegemônicos.

Quando falamos de projetos em *Design-Arte*, vislumbramos um *design* que parte de uma ideia ou de questões sociais; que é descentralizado; cujos agenciamentos não são hierárquicos; e que busca agrupar, através das materialidades, as questões de interesse, de modo a oferecer uma visão das dificuldades e das questões que nos envolvem. Nesse sentido, cada método torna-se único, marcado pelas singularidades do criador e pelo contexto em ele se encontra.

No entanto, é possível traçar alguns parâmetros gerais para o desenvolvimento de produtos como questões de interesse a partir de autores que abordam o fazer aliado à vida, como Vassão (2010), Latour (2004) e Salles (2006), que funcionam como “chave” para a leitura de trabalhos e “pistas” para guiar criações.

Sistematizamos os aspectos gerais da criação de vestidos como questões de interesse; como coisas a partir de *verbos*, por melhor contemplar o potencial de singularização, ação, mobilidade e movimento de cada característica selecionada. Os “verbos” são customizáveis e abertos à polêmica. Cabe a quem usá-los uma interpretação à luz da sua realidade.

## I Envolver

Envolver-se com a **equipe de trabalho** e com a **cliente** para promover encontros frutíferos. (Lembremos da segunda fonte de incerteza de Latour: autores em rede).

A produção de roupas é um processo criativo coletivo, ou seja, envolve uma **equipe de trabalho** com funções determinadas e especializações de caráter multidisciplinar.

Pensemos a “criação como rede de conexões, cuja densidade está estreitamente ligada à multiplicidade das relações que a mantém” (SALLES, 2006, p. 17).

No fluxo voltado para a descentralização do projeto, as pessoas envolvidas — designer de produto, modelista, pilotista, cortador, bordadeira e designer gráfico — participam, de forma crítica, de todo o processo, considerando as relações entre as tarefas isoladas e o impacto do projeto na sociedade, em uma abordagem sistêmica.

Dessa forma, as decisões não partem do designer de maneira determinista, estrita, hierárquica e objetiva para serem executadas pelos demais envolvidos.

O envolvimento com a **cliente** no processo de desenvolvimento de vestidos é de extrema fecundidade para a criação de roupas expressivas. Todos os processos do desenvolvimento do vestido são centrados na concretude da sua vida cotidiana — como entidade complexa dotada de propriedades emergentes —, dando espaço para que outras realidades, diferentes das hegemônicas e difundidas pelo sistema, possam emergir.

Essa abordagem procura compreender o processo criativo como fluxo cultural, como a contínua e constante fricção de pessoas, ideias, imagens, tecnologias e comunidades na conformação dos objetos e processos característicos de nosso cotidiano (VASSÃO, 2010, p.61).

O envolver está relacionado com uma abordagem produtiva distribuída; é promover a interação entre os membros da equipe para que as multiplicidades se proliferem, contribuindo para a pluralidade e a autenticidade da vida cotidiana.

## II Desmodular

A consequência do envolvimento com a cliente é a ação de “desmodular”. Um exemplo bastante emblemático é a forma como as mulheres são modularizadas: do tamanho das roupas, definindo o tamanho do busto, da cintura, do quadril, entre outras medidas, até os “nichos de mercado”, em que os consumidores são agrupados em órbitas de mercado, onde uma palavra é a própria representação e traz uma série de formalizações físicas e comportamentais que definem os projetos e uniformizam as pessoas em grupos: das patricinhas, dos intelectuais, dos alternativos, dos artistas, entre outros grupos.

Para criar roupas como questões de interesse, faz-se necessário “**desmodular**”, ou seja, rever alguns instrumentos utilizados para a criação de vestidos, com o objetivo de transformá-los em ferramentas para a criação.

Sugere-se olhar de outras formas para os manequins tridimensionais e suas medidas específicas, que são usados no processo de modelagem dos vestidos de festas; para os bojos, barbatanas e aspas, que artificializam o corpo ao sanar ou minimizar seus “defeitos”, em detrimento do conforto e da liberdade corporal; para as pesquisas de tendências, que “impõem” regras sazonais, definindo as cores, formatos e materiais dos vestidos de festa, entre outros.

O procedimento de modelagem utiliza como referência um “corpo padrão”, que não dá conta da pluralidade de corpos existentes. Questionar as regras, os princípios, as normas, o que é “certo e o que é “errado”, o que “pode” e o que “não pode” é fundamental para promover a colaboração e viabilizar os projetos distribuídos.

“**Desmodular**” significa considerar as pessoas diferentes; esquecer “rótulos” e encarar a subjetividade como a legítima produtora criativa.

### **III Incorporar**

Incorporar é a ação de tomar o corpo como principal referência de projeto; é pensar em como promover a sensibilização do corpo; é ser uma forte resistência às inúmeras tentativas de domesticação do corpo.

Latour (2004) cita o exemplo de como uma pessoa é treinada para tornar-se um perfumista capaz de reconhecer cada aroma que compõe um perfume por meio de um *kit* e um processo sistematizado. O processo criativo de desenvolvimento de vestido, baseado no envolvimento e na colaboração, pode ser sistematizado de forma a funcionar como um “*kit*” para promover a construção de um corpo — se pensarmos a roupa como entidade acessível ao corpo e à percepção.

Nesse sentido, os encontros necessários para a construção de uma roupa sob medida — as provas do vestido, por exemplo — seriam organizados para produzir experiências, indo além do protocolo do corpo reto e imóvel (estátua) — posição ideal para ajustar a roupa ao corpo com alfinetes e para analisar os mínimos detalhes das costuras e das sobras de tecido —, situação em que o corpo funciona como o cabide para a roupa. Como aproveitar esses momentos para produzir outras corporeidades no intuito de sensibilizar o “corpo domesticado”?

Como trazer e pensar no corpo em conjunto com todas as forças que o atravessam para liberar novas potências em contraposição ao corpo isolado da mente que é apenas um objeto?

Incorporar é definir o corpo como parâmetro do projeto

#### **IV Documentar**

A gênese de uma roupa como questão de interesse se realiza em um estado constante de construção e transformação em que as tendências poéticas vão se definindo ao longo do percurso. Se estamos falando de um projeto criado a partir da concretude da vida, o desenho original do vestido vai, provavelmente, sofrer uma série de alterações até que fique pronto; e essas modificações são previstas e até estimuladas.

Lembremos da quarta fonte de incertezas de Latour, em que ele fala das construções. A roupa como questão de interesse é construída por associações constantes, que estão frequentemente se modificando. Os criadores vivem em estado contínuo de pesquisa; eles “carregam” seus escritórios e ateliês para todos os lugares, e as coisas e situações que chamam sua atenção são coletadas e armazenadas nas mais variadas formas e formatos: sketchbook, painel, uma gaveta na sala da casa, escritório, entre outros.

Esse material, junto com os rabiscos, as tentativas que não deram certo, os testes, os pensamentos vagos que foram transcritos para o papel, as notas em um bloco de anotações e os registros fotográficos são documentos que servem para uma análise do pensamento construído e para uma melhor compreensão do processo de sistemas responsáveis pela geração do vestido (SALLES, 2006).

Através dos rabiscos, rascunhos, desenhos, trabalhos malsucedidos, modelos, estudos, pensamentos, conversas, imagens, objetos em diversas materialidades, bem como em domínios díspares, é possível acompanhar o planejamento, as apropriações, os julgamentos e a execução de uma roupa. Ao mesmo tempo que podem gerar novas ideias para o criador, estes registros são importantes para a leitura do vestido por parte dos espectadores. Talvez seja a exposição desse movimento que evidencie o vestido como questão de interesse.

Explico: o vestido exposto numa loja, no formado tradicional, não mostra todos os envolvidos no processo nem de onde vieram as ideias; é uma caixa preta: sabemos o que “entrou” (*inputs*, os materiais que o formaram) e o que “saiu” (*output*, o resultado), mas não temos respostas para “como tudo foi criado”. Quando se exhibe o processo, abre-se a caixa preta e, assim, é possível compreender o processo de gênese. Por isso, os registros do movimento do processo e do pensamento do criador são tão importantes quanto o produto final.

Documentar é registrar todo o percurso de construção do pensamento.

## V Multiplicar

Compreender algo é quase sempre reduzir. É praticamente impossível lidar com as coisas sem fazer uso das representações, e por isso é importante saber que essa simplificação não é um conhecimento definitivo ou completo sobre o mundo. É um ato criativo e subjetivo, que varia de acordo com o contexto social, cultural, como o repertório de cada um, sendo, portanto, temporário, circunstancial e incompleto (VASSÃO, 2010).

Daí a necessidade de procurar por visões múltiplas e até mesmo conflitantes da mesma realidade, revezar os pontos de vista, as teorias, as explicações, as taxonomias, as ontologias e o sistema de projeto, permitindo que as múltiplas subjetividades se sobreponham para um processo de produção do mundo diferente do modo unificado e “unívoco” de compreender as coisas.

Para criar roupas como questões de interesse, faz-se necessário envolver o objeto proposto em um máximo de experimentos — tentar “vê-lo em ação” das mais diversas maneiras e situações. Nos processos de projeto, como questões de fato, os encontros da usuária com o vestido se dão em uma condição controlada e formal (ambiente padronizado, com iluminação, espelho, personagens definidos).

Para projetos de *design* como construção social, fazem-se necessários procedimentos mais heurísticos, que dialoguem com a vida concreta.

Multiplicar significa considerar o máximo de visões possíveis.

## VI Diagramar

O registro de informações para serem repassadas e discutidas por todos os membros envolvidos no projeto são ainda mais importantes nos processos criativos caracterizados pela descontinuidade, ou seja, “aqueles que envolvem a criação de um projeto, que surgem como resultado de um processo individual, mas cuja continuidade é dada por outra pessoa, normalmente escolhida pelo primeiro” (SALLES, 2006, p. 153).

Os processos, no *design* instrumental, são direcionais e procuram controlar a complexidade, tornando-a um conjunto de objetos simples, de fácil compreensão e controle (“realidade compartilhada” pelos membros). Nesse contexto, as informações se concentram na ficha técnica do produto, que é um documento que descreve de forma minuciosa como

proceder em cada passo do desenvolvimento, não dando espaço para aproveitamento de novas ideias que possam surgir durante o processo.

Nos projetos descentralizados, como questões de interesse, não se define/projeta o objeto de forma definitiva no início da construção. O processo de criação envolve todos os membros envolvidos, aproveitando as controvérsias que surgem no caminho; requer uma comunicação entre os membros que vá além do determinismo e objetividade de uma ficha técnica de produto (VASSÃO, 2010).

É o uso de diagramas — como espaço abstrato de pensamento, máquinas e entidades ativas — que promove essa dinâmica colaborativa e descentralizada.

O diagrama alude a um campo muito preciso de representação e, ao mesmo tempo, de realidade: o diagrama não é a representação sintaticamente controlada da comunicação verbal e tampouco é a representação figurativa da imagem; e, ainda, não é a síntese de ambos, em alguma forma mista ou híbrida. O diagrama tem uma realidade e concretude própria (VASSÃO, 2010, p.45).

Diagramar é transmitir as informações necessárias para o desenvolvimento do projeto de uma maneira aproximada, aberta à interpretação, apropriação, subversão, ressignificação.

## **VII Abrir**

O vestido é composto de várias partes, a partir de várias operações. Abrir representa a ação de desmembrar o vestido pelas suas partes (cava, decote, gola, manga, barra, punho, entre outras), pelas possibilidades de ajuste ao corpo (prega, recortes, franzidos), pelos acabamentos (tipo de costura, possibilidades de linhas) e pelos materiais (tecidos, não tecidos e aviamentos).

Depois de desmembrado, a etapa seguinte é remontar o vestido, testando várias maneiras de associações. Essa é uma forma de pensar a modelagem como recurso poético e de se chegar a criações mais reveladoras.

**Abrir** significa tornar acessível cada parte que compõe uma roupa, em termos perceptuais e cognitivos, para reconhecer as infinitas possibilidades de combinações.

## VIII Intermediar

**Intermediar** refere-se a abordagem gerativa das roupas, que dependem de quem as usa e em que contexto são usadas. Até mesmo a roupa gerada por projetos hierárquicos e centralizados — com controle quase que absoluto nas mãos de quem coordenou a sua concepção, fabricação e distribuição —, à medida que circula pela sociedade, é questionada em sua função, uso e significação, e dela surgem desdobramentos não estritamente controlados por quem a criou.

Nos projetos como questões de interesse, as roupas já são desenvolvidas para sofrerem novas interferências, usos e apropriações; para serem capazes de desdobrar-se em múltiplas possibilidades. A roupa é uma intermediária procedimental para a criação de entidades; não prevê o controle sobre os resultados; não delimita e homologa propriedades e usos; é flexível para adaptar-se.

As roupas, nesse modo, são intransponíveis e atadas a contextos específicos; sua transposição incorre em sua alteração de identidade. Um mesmo vestido utilizado por pessoas diferentes ou até por uma mesma pessoa, mas em momentos diferentes, trará resultados (sentidos) diferentes, isto por ser ele acessível a percepção e a apropriação.

O usuário é instigado a colaborar, e, assim, o vestido se altera à medida que há mudanças do sujeito, dos ambientes, dos agentes e dos fluxos que lhe habitam para dar conta da nova realidade.

Intermediar é projetar não necessariamente o objeto final, mas um objeto intermediário, o qual torna-se referência ou procedimento para realizar o objeto de projeto.

## IX Emergir

**Emergir** é o ato de aceitar a emergência como um dado inevitável, e possivelmente aproveitável, do projeto, que faz abrir novos campos do possível e faz o vestido ganhar novas formas e usos. (Lembremos da teoria Ator-Rede, de Latour, que sugere que não devemos interromper os fluxos das controvérsias).

O vestido não precisa ser previsto de início. Ele pode ser planejado e alterado com o andamento do projeto. Muita coisa muda, surgem novas soluções e ideias durante a operacionalização das condicionantes do projeto a partir da composição daquilo que existe, das suas conexões e das regras de composição e operação. Variabilidades não são compreendidas como “defeitos”, mas como potenciais inovações.

Emergir é aceitar e aproveitar as entidades emergentes que se manifestam à medida que a criação se desenvolve e é implementada.

## **X Subverter**

Subversão da função da roupa é pensá-la para além da sua funcionalidade; como uso poético, como suporte para micropolíticas, como resistência.

A subversão nas roupas pode acontecer pelo material — apropriação de novos materiais, geralmente usados com outras finalidades ou pelo processo de construção — e pela busca por novas formas de modelagem, novas localizações e usos para cavas, decotes, pences, pregas, entre outros elementos.

**Subverter** é a ação de pensar outras funções e apropriações para algo que é comumente operado de uma determinada forma; é a recusa por operar apenas de maneira normatizada e a partir do senso comum.

## **XI Aproximar**

O discurso, quanto à globalização e sua generalização ou universalização de uma lógica global, diminui a importância do local e do contexto. Para criar produtos inovadores, é importante reconhecer sua própria história, sua formação e seus relacionamentos. Esse reconhecimento é corpóreo: por onde você esteve? (VASSÃO, 2010).

Aproximar é pensar o local de forma global. É pesquisar a cultura, o artesanato e os bens materiais e imateriais do território para usá-los de forma não caricata e óbvia.

**Aproximar** é a ação de reconhecer onde estamos.

### **4.2 Ação de pesquisa 1**

Esta ação foi realizada em junho de 2016, durante a disciplina “Ateliê de Criação”, do Mestrado em Artes, ministrada pela professora Patrícia Caetano. Naquele período, a pesquisa estava no seu estágio inicial, e os caminhos a percorrer ainda eram incertos diante das tantas possibilidades possíveis.

O que se pretendia com a experiência era colocar em evidência a ideia de corpo complexo e dinâmico, constituído por uma multiplicidade de outros corpos. A inspiração se

deu a partir da leitura de Breton (2011), que traz uma discussão sobre o estado de corpo “grotesco”.

Para isso, foi tomado como referência o *designer* Hussein Chalayan e sua obra “*Gravity Fatigue*”. Hussein Chalayan é conhecido por desenvolver um *design* inovador, com tecnologia e com estética minimalista. A obra “*Gravity Fatigue*” foi o seu primeiro trabalho teatral, quando ele combina a criatividade visual de seus projetos com conceitos da dança contemporânea para dar vida a um mundo imaginário transformacional.

Figura 5 - Imagem da Obra Gravity Fatigue



Disponível em: < <https://goo.gl/E4Ghvr>>. Acesso em: 6 de Jun. de 2016.

A criação dos vestíveis partiram de um processo criativo diferente do que trabalho como designer de moda: foi definido um limite de tempo (três horas para pensar e finalizar as peças); não foi feito nenhum desenho prévio com as especificações técnicas para serem seguidas, e as peças foram criadas em um suporte tridimensional do corpo (manequim) a partir de testes e estudo de possibilidades, de forma a não gerar resíduo têxtil e utilizar o mínimo de costuras.

A quantidade de tecido a ser utilizada na fabricação das peças foi definida a partir da restrição de verba disponível (70 reais), sem uma definição antecipada das peças que iriam ser desenvolvidas. A escolha do tecido (quanto às especificações técnicas de peso, elasticidade, transparência) seguiu a exigência de ser em cor neutra e ter elasticidade. Dentre

as opções existentes, foi selecionada a opção mais acessível em termos de custo, sendo possível a compra de 20 metros de malha.

Os vestíveis construídos foram todos pretos, com *shape* simples, amarrações e tiras em locais estratégicos para se conectarem com outros corpos. Em algumas peças, utilizou-se roupas prontas, que estavam em desuso, como base para as amarrações e para as conexões. O trabalho foi pensado e desenvolvido individualmente por mim, sem contar com a ajuda de outros profissionais.

O ambiente escolhido para a ação foi uma sala de aula. Sem música. Os movimentos deveriam ser gerados a partir do movimento dos corpos; a ideia de um corpo interferindo em outro corpo, que interfere em outros.

Os participantes eram pessoas dispostas a jogar, experienciar, influenciar outros com seus movimentos e serem influenciadas — alunos do Mestrado em Artes.

Figura 6 - Ação 1: experiência que aconteceu no dia 16 de Junho de 2016



Fonte: acervo pessoal

Após a experiência, aconteceu o momento de compartilhamento das emoções, sensibilidades, que transcrevo a seguir a partir das falas de cada participante:

- a) **Felipe** – Considerou uma experiência do tipo sensorial, que gera dinâmicas;
- b) **Lara** - Ressaltou um clima de tensão que a materialidade dos vestíveis lhe causou, por deixar seu corpo descoberto em alguns movimentos. A participante lançou a ideia de levar a experiência para a uma situação prática

da vida, onde os participantes, conectados uns aos outros, teriam que se organizar para conciliar suas demandas de movimento e direção.

- c) **Andrea** (na posição de observadora da ação) - Despertou para o lugar da roupa com relação ao corpo. A roupa é funcional (não podemos andar nu). A experiência proposta subverte a ideia de roupa e faz pensar em como o corpo aceita a roupa. Qual o performativo da roupa? Como seria sair na rua conectados uns aos outros?
- d) **Jéssica** – A experiência a fez pensar no equilíbrio, peso e elasticidade do corpo, gerando um autoconhecimento. Em alguns momentos, a participante deixou de olhar e planejar os seus movimentos de forma racional para pensar com o corpo. Ela percebeu que seus movimentos estavam sendo gerados pelo corpo, quando deixou de usar a visão e passou a se orientar pela audição (som da pisada) e pelos movimentos gerados pelos outros corpos.
- e) **Sol** – Relatou que em alguns momentos pensava em como criar movimentação e no que poderia propor ao grupo. Como participante, também pôde perceber o desenho que o grupo formava com a tensão das malhas, o que considerou interessante.
- f) **Layton** – Em muitos momentos, ficou sem saber qual era a sua roupa e qual era a do outro.
- g) **Patrícia** (na posição de observadora da ação)
- Falou em corporeidade coletiva. Onde termina o meu corpo e começa o do outro? A roupa foi experimentada como extensão do corpo.
  - Concluiu que a materialidade da experiência não são roupas, entendidas como vestimentas organizadas para determinada ocasião/contexto, mas vestíveis.
  - Como o corpo se desorganiza e como o corpo se expande?
  - Ação performativa — o participante cria (como foi dito previamente, as roupas foram pseudoprogramadas).
  - A observadora chamou a atenção para os tempos gerados na ação: momentos de euforia e pausa. De repente, gerava-se algo. As vestes reuniam os participantes e expandiam o grupo numa ideia de pulsação.
  - O tecido, que era elástico, lembra pele.
  - Vestes criam desenhos no espaço.

Observar a ação, o comportamento de cada participante e, posteriormente, participar de um momento de troca foi muito importante para definir pontos importantes desta

pesquisa. Foi a partir desse momento que defini o **processo** de desenvolvimento de roupas como objeto da pesquisa.

O processo criativo que vivenciei nessa ação, que quebrou os formalismos, gerou novos procedimentos para criar e outros resultados, sendo a chave para criar roupas como questões de interesse.

Considere o fato de ter feito uma pesquisa de referências em outros artistas e obras, com o objetivo de me inspirar, um fator de limitação de ideias, por ter direcionado meu olhar e meu fazer, podendo novas ideias. Achei a obra que criei muito próxima da obra de referência, apesar de o contexto e as experiências terem sido únicas.

### **4.3 Ação de pesquisa 2: Ação coletiva de construção de vestidos na disciplina de Slow Fashion.**

#### ***4.3.1 Sobre a disciplina Slow Fashion do Curso de Design-Moda da Universidade Federal do Ceará***

Por muitos anos, o mercado de moda é dominado por indústrias do tipo que segue a moda fugaz, descartável e alucinante, em que o ciclo entre criação–produção–consumo–descarte é cada vez mais curto, às custas do sacrifício da natureza, das pessoas e das relações. Esse modo de produzir é denominado popularmente de *Fast Fashion*.

O conceito do movimento *Slow Fashion*, que a disciplina aborda, vai de encontro aos produtos massificados, as metas altíssimas de desenhos por dia e as pressões para criar produtos fáceis de serem produzidos e de baixo custo. O *Slow Fashion* é um movimento que incentiva o estilo pessoal, prioriza a qualidade em vez da quantidade, encoraja a educação sustentável, promove o consumo suficiente e tem um espírito colaborativo (FLETCHER; GROSE, 2011).

A disciplina “*Slow Fashion*” tem uma carga horária de 64 horas divididas em 16 semanas, ocorrendo na periodicidade de uma vez por semana. É optativa do Curso de Design-Moda da Universidade Federal do Ceará, ou seja, faz parte de um grupo de disciplinas em que o aluno escolhe de acordo com suas demandas. Para participar, basta ser aluno do curso, pois não tem como pré-requisito ter cursado outras disciplinas anteriormente.

A disciplina vem sendo ofertada desde o semestre 2014.1, em semestres alternados, sendo eu a única professora a ministrá-la até então. A oferta de vagas é limitada

— no máximo, 15 alunos — e apresenta uma demanda superior a sua disponibilidade, tendo como consequência um perfil predominante de alunos cursando os últimos semestres e com bom Índice de Rendimento Acadêmico (IRA), pois esses são os fatores de prioridade de vaga da Universidade.

O conteúdo abordado abrange técnicas de modelagem tridimensional para corpos únicos, artesanatos locais e acabamentos manuais tradicionais. O produto prático desenvolvido durante a disciplina são roupas em que o processo de criação emerge da prática e apresenta um formato rizomático e caótico; não é linear e pré-definido.

Já como tradição, desde a primeira vez em que a disciplina foi ministrada, faz-se um registro dos processos e uma exposição das peças criadas. Na Figura 7, tem-se imagens de peças elaboradas durante a disciplina “*Slow Fashion*” do semestre 2015.1, com a técnica artesanal de macramê. Na ocasião, foi trabalhada a estética das salinas como cultura material local, e as pedras de sal viraram acessórios para remeter ao tema de forma mais literal.

Figura 7 - Exemplo de peças criadas na disciplina “*Slow Fashion*” do semestre 2015.1



Fonte: acervo pessoal

A disciplina é prática e não segue um regime rígido de meta de conteúdo e produção. O ambiente no qual ela acontece é um laboratório de modelagem, com um quadro branco, duas mesas grandes e manequins tridimensionais. De acordo com as necessidades que vão emergindo dos projetos, utiliza-se outros laboratórios como o de costura e o de *design* (que tem uma máquina de corte a *laser*).

Todo semestre, a disciplina funciona de uma forma diferente, abordando novas técnicas e discussões. A única tarefa centralizada (definida por mim) e programada é a

definição das técnicas manuais que serão abordadas. Elas funcionam como vivências, com artesãos convidados ou não, com o objetivo de que, dali, surjam novas apropriações das técnicas apresentadas, que poderão ser aproveitadas nas peças finais da disciplina ou não.

Meu papel como professora é diluído. Não há uma hierarquia e um poder de decisão maior. O clima é de coautoria e coparticipação, onde a criação é de todos, pois todos interferem, opinam e agem nas peças.

#### ***4.3.2 Disciplina Slow Fashion no semestre 2017.2***

A disciplina teve doze inscritos e nenhuma desistência. Foram catorze encontros, na frequência de uma vez por semana, com quatro horas de duração. Logo no primeiro encontro, após explicar o formato da disciplina, propus como tema central discutirmos o corpo a partir da prática para criar os produtos finais do projeto da disciplina. De forma espontânea, emergiu uma discussão de como o Curso de Design-Moda, a partir das disciplinas voltadas para o mercado de confecção, vem reafirmando o corpo domesticado, e o quanto iria ser rico para os envolvidos e também para o curso se distanciar do centro indutor do mercado para pensar as potências do corpo.

As técnicas artesanais que seriam exploradas também foram definidas inicialmente, sendo macramê, crochê, crochê de lunneville e malha de pesca. Ainda não sabíamos como aproveitaríamos (e se aproveitaríamos) essas técnicas no projeto de roupas. O interesse se dava pelos encontros que essas práticas iriam proporcionar ao grupo.

Estava claro que o que faríamos diferente dos outros semestres seria o distanciamento do mercado, das suas normas e das tendências moduladoras; sendo esse o maior desafio da disciplina. A intenção já não seria o belo, a estética agradável aos olhos; e sim a experiência e o corpo a ser criado.

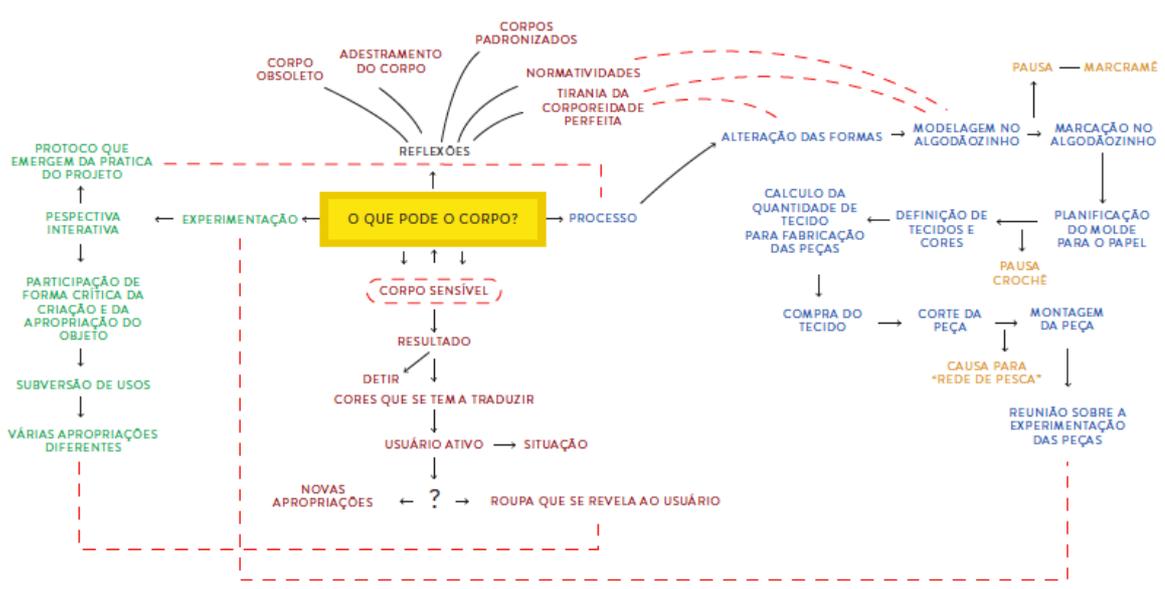
Em vários momentos nos pegávamos replicando modelos, normas e procedimentos padrões, muitas vezes sem perceber conscientemente, de tão doutrinados que fomos a usá-los. Graças a um trabalho engajado e em equipe, quando um de nós se apegava a uma referência de moda ou a uma forma padrão, logo éramos lembrados pelos colegas sobre a intenção do projeto e incentivados a “desmodular” e buscar novas direções.

Os encontros tiveram a participação ativa de todos os alunos trabalhando em coletivo e com a figura do professor deslocada. Não me coube a tarefa de direcionar o projeto, de definir quantas aulas dedicaríamos a cada etapa e qual o caminho a ser percorrido. As criações foram de fato coletivas, descentralizadas e não programadas inicialmente.

Foram no total dezesseis encontros, em que registramos todo o processo para entendermos como o pensamento foi construído. O percurso não foi definido previamente, pois iniciamos o projeto sem saber a forma e as proporções que ele iria tomar. A programação era feita após cada encontro, onde definíamos os objetivos da próxima aula e as necessidades de materiais para serem providenciados, pois tínhamos uma data para apresentar o projeto, que seria o fim do semestre letivo da Universidade.

O fluxo do **diagrama 2** mostra o percurso criativo percorrido, e para melhor compreensão e reflexão falaremos de cada etapa a seguir. Evitamos enumerar as etapas, como fizemos no **diagrama 1**, pois essas etapas não seguiram uma rigidez cronológica — tinham idas e vindas. Algumas etapas, como as reflexões teóricas, permearam todos os encontros, emergindo da prática.

Diagrama 2 - Percurso da Ação 2



Fonte: Elaborado pela autora.

#### 4.3.2.1 Reflexão inicial: O que pode o corpo?

O corpo tem que ser o magro, o feminino, o saudável e o polido? Bastou olharmos para os manequins dispostos na aula — com tamanhos padronizados, em que as medidas da cintura, busto e quadril seguem uma proporção exata — para constatar que os manequins não dão conta da pluralidade de corpos existentes naquela sala de aula, quiçá em contextos mais populosos. Então, por que se utiliza esses manequins como molde para criação de roupas?

Qual a consequência de se usar um manequim como padrão que representa apenas uma pequena minoria da população?

Logo a discussão evoluiu para o quanto as materialidades dos ateliês e das oficinas conformam essa realidade e o quanto essa realidade influencia o criar. Estamos, como *designers*, fazendo mais do mesmo ao utilizar esses padrões de corpos como referência? Como a Universidade pode fazer uma heterogênese dos vetores da moda? Como contribuir para que outros pensamentos emergjam do fazer?

Uma aluna disparou a discussão em torno da tirania da corporeidade perfeita ao relatar sua história de vida como uma adolescente cujo corpo não era o padrão. Suas dificuldades, desafios e confrontos inspiraram tantas outras histórias e, quando percebemos, já estávamos há mais de uma hora citando exemplos e mais exemplos. Quanta gente sofre e se entrega a procedimentos estéticos abusivos e violentos acreditando ser o caminho para uma aceitação social!

O primeiro desafio estava traçado: fazia-se urgente pensar os manequins como ferramentas com potência criativa e de caráter ativo. Decidimos que já no próximo encontro esgotaríamos as formas e interferiríamos nas medidas dos manequins. Partimos, então, para discutir os materiais necessários para a prática do próximo encontro.

Precisaríamos de manta acrílica, prioritariamente (quem tem aquela cintura?). Um aluno indicou tiras metálicas para criar volumes e lembramos de que necessitaríamos de papel *film*.

Antes de encerrar o primeiro encontro, veio a pergunta: “Professora, a senhora pode passar algum exemplo para eu entender melhor como serão as roupas que iremos criar?” A ansiedade era geral em torno de como seriam as peças finais. “Não seria melhor desenharmos primeiro?”, sugeriu outra aluna.

Minha experiência na primeira ação, em que fiz uma pesquisa imagética com o objetivo de buscar inspirações para uma prática, não havia me deixado satisfeita. Achei que minha criação ficou muito próxima de uma obra que pesquisei. Já havia decidido que não daria ênfase à pesquisa imagética, que, muitas vezes, direcionam o olhar e o fazer. Indiquei que eles próprios buscassem novos olhares para as roupas e tivessem suas próprias experiências com as obras que eles entrassem em contato.

Ficou claro que eles não saberiam o que aconteceria (nem eu) nas demais aulas; e que eu tinha muito mais perguntas que respostas para oferecer. Viveríamos uma experiência única, um dia de cada vez, para deixar que as materialidades se revelassem para cada um de nós, aceitando suas concretudes e alteridades.

#### 4.3.2.2 Estratégia: Alteração das formas - ligando o manequim aos processos sociais a ele associados

Utilizando manta acrílica e ferros flexíveis, fomos desfigurando os volumes dos manequins, deixando surgir novos desenhos, numa ação sem planejamento. Esse processo evoluía na medida em que nos distanciávamos do *design* pelo verniz formal.

Alguns alunos, abertos a selecionar os estímulos que lhes cabiam acolher, escolher ou evitar, obedeciam aos comandos vindo de suas mãos, deixando surgir formas irreverentes; estranhas. Outros alunos, presos a paradigmas, à necessidade de construir um belo agradável aos olhos, mostravam-se incomodados, pouco à vontade e travados.

O que pude observar é que, mesmo nessa etapa inicial de trabalho em grupo, em que a equipe ainda estava em processo de adaptação ao coletivo, uns inspiravam outros através da troca de olhares e da observação das formas que estavam sendo construídas. Aos poucos, todos conseguiram se desprender da forma do corpo determinada socialmente.

Foram dois encontros alterando os manequins. Ao final, eles já não eram mais estáticos, passivos, meros instrumentos para dar suporte à criação de roupas. Os manequins passaram a ser um dispositivo que questionava, criava pensamentos e provocava inquietações.

Driblamos o *design* instrumental ao deixar emergirem as ideias durante o fazer e ao considerar os rastros da moda, aproximando-nos do *design* como questão de interesse.

Figura 8 - Materiais utilizados para interferir nos manequins



Fonte: acervo pessoal  
Fotografias: Rebeca Feitosa

Figura 9 - Materiais utilizados para interferir nos manequins



Fonte: acervo pessoal  
Fotografias: Rebeca Feitosa

#### 4.3.2.3 Estratégia : Modelagem no algodãozinho

Compramos 30 metros de algodãozinho, que é o tecido comumente utilizado para executar a modelagem tridimensional, sem saber quantas peças iríamos criar e como elas seriam. Instruí os alunos a não fazer nenhum rabisco no papel. A ideia consistia em trabalhar com os manequins alterados de uma forma intuitiva, subjetiva, acolhendo os caminhos que a própria materialidade iria apontar.

Como modelista, de que maneira pensar esse corpo? O conhecimento técnico de como construir pregas, franzidos e pences é importante, mas teria que ser apartado das regras estabelecidas como obrigatórias e certas. As pences que geralmente são usadas para transferir o volume de um canto para outro deveriam ter sua função deslocada, devendo ser feito o mesmo com os franzidos e as pregas.

As pences têm um formato triangular, cuja base possui de 2 até 6 centímetros, em média. Faz-se pences abaixo do busto, para tirar o excesso de volume da barriga e transferi-lo para o busto; e acima da cintura das costas, para acinturar o corpo e ressaltar o volume do bumbum. As pregas são dobraduras no tecido. Podem ser sobrepostas e de várias espessuras e direções. São muito usadas para construir volumes em saias ou criar textura tridimensional nas partes de cima dos vestidos. Os franzidos têm funções e aplicações parecidas com as pregas, mas com uma aparência mais desordenada.

Em algumas ocasiões, precisei intervir nas modelagens dos alunos por perceber um apego às normatividades, às ordens instruídas e às regras tácitas. Os alunos tendiam a reproduzir os usos padrões de pregas, franzidos e pences; a reafirmar os lugares pré-determinados como sendo da cabeça e dos braços.

De fato, os livros de modelagem são cheios de regras e procedimentos padrões para criar roupas de fácil leitura para consumidores passivos, de maneira que não seja necessário pensar e ser criativo para vesti-las; as roupas, geralmente, são elaboradas para serem usadas daquela determinada forma.

Ocorreu uma discussão em torno da “obrigatoriedade” de certos efeitos de modelagem para construção de roupas embalados com argumentos técnicos, quando, na verdade, são formas de modulação de corpos; de uniformizar a pluralidade de corpos existentes.

Alguns alunos relataram sobre como a atividade de subverter regras de modelagem despertaram neles infinitas possibilidades criativas.

“Como seria uma roupa para um corpo que está em movimento, que se deixa afetar?”; “Como criar uma modelagem sem pistas óbvias de como vesti-la, para possibilitar novas apropriações para a roupa?”; “E se a roupa criasse um estranhamento tão grande a partir de sua estética, o que ela provocaria ao usuário que a experimentasse ou a quem a observasse?”. Essas foram algumas perguntas que permearam essa fase e que, de certa forma, foram influenciando as criações.

À medida que as modelagens ficavam complexas, surgiam preocupações em torno de como iríamos costurar e como conseguiríamos reproduzir aquela ideia em outro tecido. A técnica utilizada na Alta Costura foi demonstrada para mostrar que é possível planificar o molde mais complexo.

A modelagem tridimensional das peças consumiu oito aulas, sendo três aulas destinadas também para as vivências com os trabalhos manuais, já previstos para a disciplina. A tarefa de criar concomitantemente ao fazer, fora do contexto mercadológico e das regras

estabelecidas, foi muito intensa, e esse contato com as artesãs e com um conhecimento novo e instigante foi imprescindível para o processo criativo. Estando no ambiente e com os manequins em processo à vista, foi possível analisá-los à distância, fazer alguns ajustes e pensar sobre o pensamento que estava sendo ali construído.

Os manequins já tinham vida própria. Eles se modificavam de forma constante e, se não estipulássemos um prazo para evoluir o projeto, entrar na fase de planificação de moldes, poderíamos passar vários outros encontros naquela mesma labuta. Mas houve o consenso de todos de que a criação não estava esgotada, podendo, dali, surgir outras possibilidades e desmembramentos; de que se tratava de obras ainda em processo e em estado “inacabado” (visto a possibilidade de recomeçá-las). Ao concluirmos o oitavo encontro, algo nos dizia que já dava para partirmos para a fase seguinte.

Figura 10 - Modelagem no algodãozinho durante o processo de construção das roupas



Fonte: acervo pessoal

#### 4.3.2.4 *Pausas*

Vivenciamos em grupo uma experiência com quatro técnicas manuais: o macramê, o crochet, o crochet de Luneville e a malha de pesca. Tais vivências ocorreram durante a fase de criação da roupa no algodãozinho sobre os manequins modificados e foram importantes para amadurecer o que estava sendo construído. Foram três pausas para nos distanciarmos um pouco do projeto de roupas, pois não sabíamos se as técnicas aprendidas iriam ser utilizadas nas roupas que estavam sendo construídas.

Os alunos me perguntavam, e eu não sabia a resposta. Estávamos diante de um projeto que tinha alguns passos a serem seguidos (é preciso modelar antes de cortar; cortar antes de costurar), mas que estava aberto a acolher algumas ideias que surgissem e a rejeitar tantas outras.

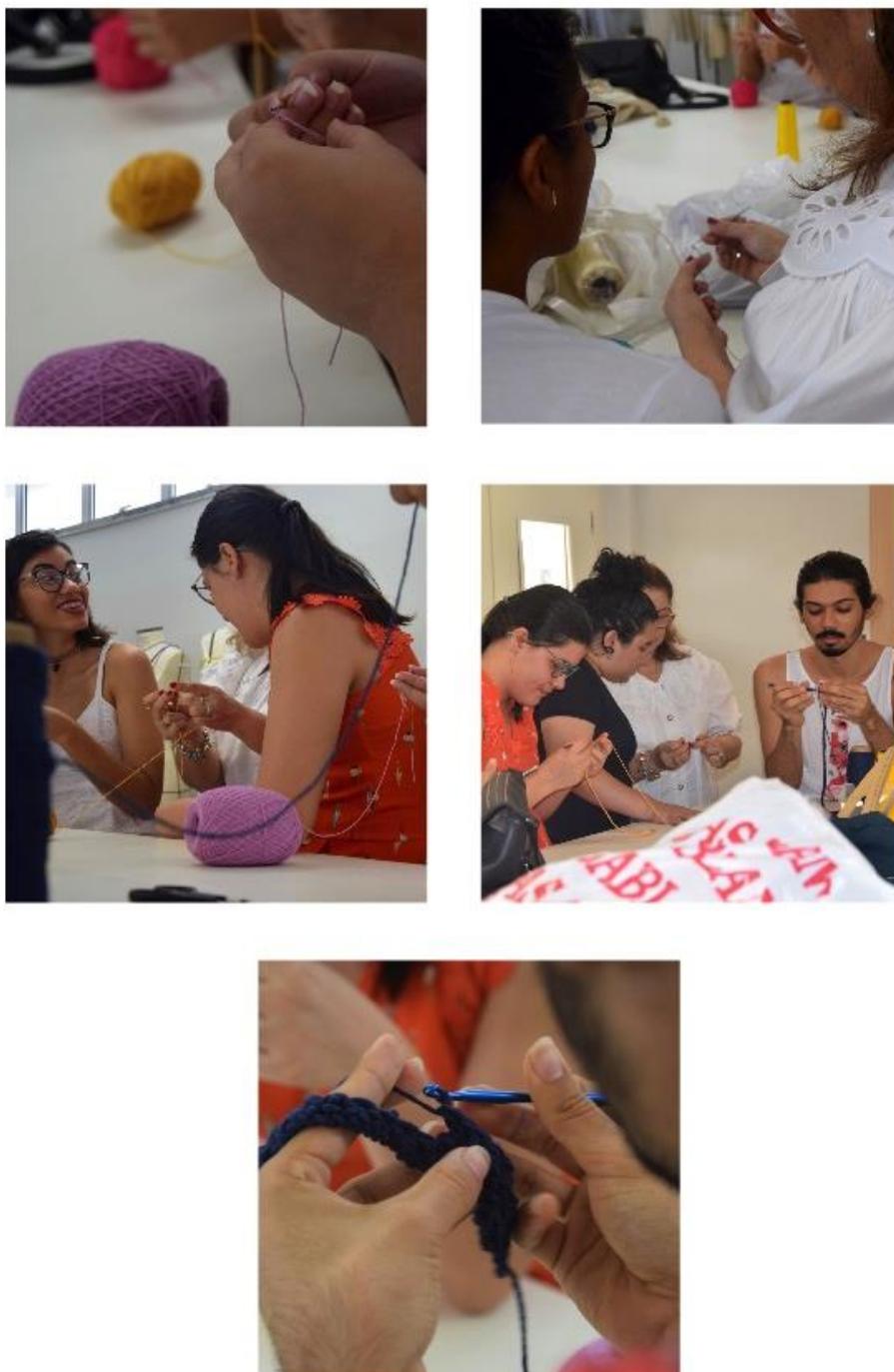
A escolha das técnicas a serem exploradas se deu a partir de uma conversa com os alunos. Conciliamos, então, as demandas com o acesso às técnicas. A maioria dos alunos apresentava grande expectativa em aprender o macramê, pois eles haviam visto os trabalhos dos semestres anteriores que utilizaram a técnica. O crochet e o crochet de Lunneville foram propostos por mim por serem técnicas pouco exploradas na Universidade, e a malha de pesca foi sugerida por uma aluna, cuja família é de pescadores que teiam sua própria rede, que enxerga outros usos para esse artesanato.

As técnicas de crochet e de malha de pesca contaram com a participação de uma artesã, que, voluntariamente, veio até a Universidade transmitir seus conhecimentos, aprendidos de forma espontânea em seus ambientes familiares desde criança.

A cada dificuldade em fazer as manobras com as mãos, que as artesãs faziam com tanta rapidez, pensávamos na sabedoria que vinha daquelas mãos calejadas e daquelas vozes gentis.

Tão importante quanto a técnica apreendida, foi a percepção diferente do tempo. O tempo que não era o do mercado ou da moda. Era o tempo dos encontros, da troca de afetos, que foi o combustível para olharmos nossos projetos e criações com emoção e subjetividade.

Figura 11 - Oficina de crochet



Fonte: acervo pessoal

#### 4.3.2.5 *Marcação do algodãozinho*

Utilizamos a técnica de alta costura para fazer as marcações no manequim e conseguir tirar os tecidos sem comprometer sua remontagem no tecido definitivo. Para isso, o tecido precisa ser marcado para que possa ser entendido; ser capaz de ser reproduzido.

Com canetas, linhas coloridas de costura, letras, números e símbolos criamos uma linguagem para comunicarmos os locais que deveriam ser unidos por costuras.

Geralmente, as roupas contam com lugares pré-determinados e fáceis de serem identificados, como caimento do ombro, lateral, manga e cava. No caso dessas roupas que não obedeciam essas regras em consenso de construção de roupas, a preocupação era tirar do manequim e não saber mais montar.

Em torno de duas horas, concluímos a marcação dos manequins e já partimos para a planificação dos moldes.

Figura 12 - Procedimento de marcação dos moldes com caneta para planificação



Fonte: acervo pessoal

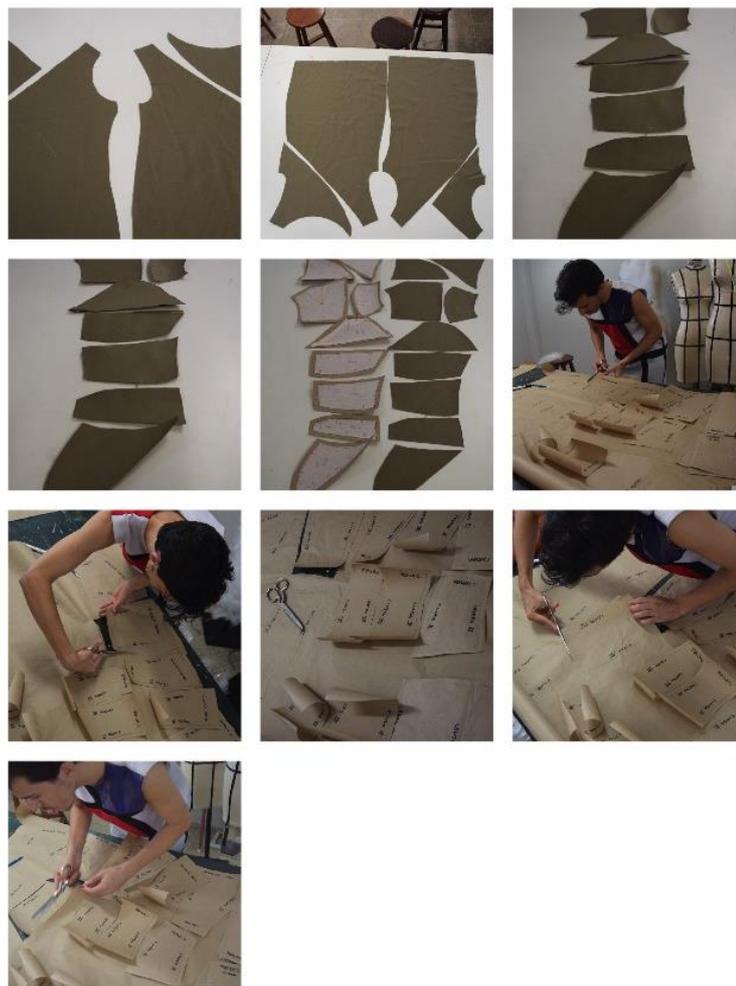
#### 4.3.2.6 Planificação do molde para o papel

Nesta etapa, foi necessário transferir a modelagem plana, com todas as marcações no algodãozinho, para o papel no intuito de colocar as margens de costura e conferir todas as medidas para montagem.

Decidimos questões técnicas como qual o melhor acabamento para as peças. Lembramos que a roupa tinha sido construída sobre manequins com estruturas e enchimentos e as roupas seriam usadas por outros corpos. Tínhamos duas possibilidades: colocar os enchimentos nas roupas ou não.

Optamos por deixar eles sem enchimentos, deixando os vazios para serem preenchidos ou não pelos corpos. Pensamos que o fato de não deixarmos os enchimentos poderia render outras apropriações de usos.

Figura 13 - Moldes em processo de planificação



Fonte: acervo pessoal

#### 4.3.2.7 Definição de cores e tecidos

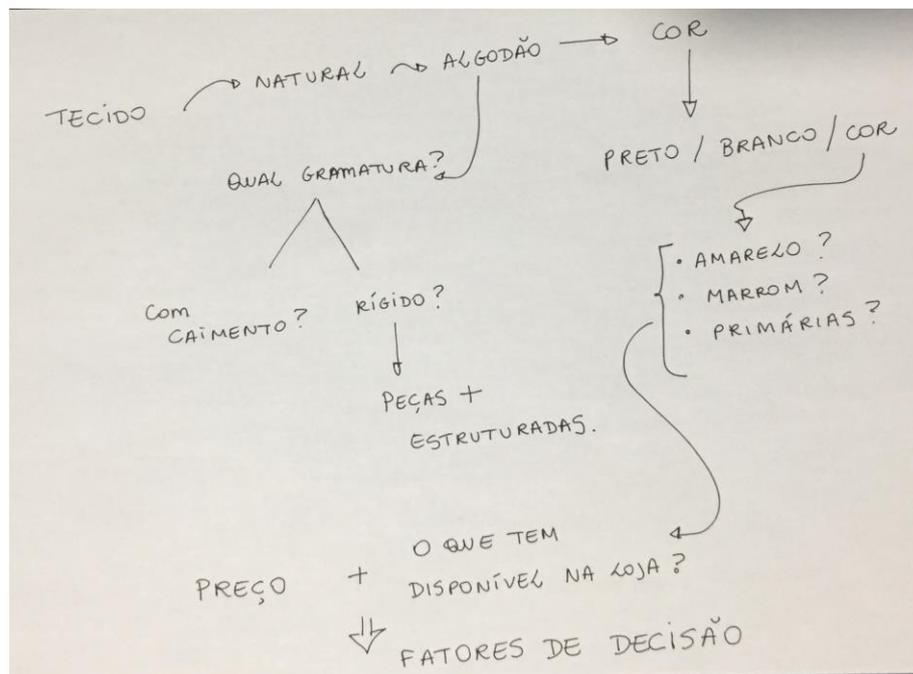
Geralmente, em projetos de moda, a definição de cores e tecidos é uma das primeiras etapas a ser decidida. Foi só depois de chegarmos na forma final da roupa que sentimos a necessidade de definirmos qual tecido daria conta daquele projeto, bem como as cores ou a ausência delas.

Não tínhamos um tema específico; não tínhamos uma inspiração próxima. Talvez por isso não conseguíamos chegar a uma conclusão. Alguns alunos argumentaram sobre elegermos as cores da tendência para ter informação de moda. Estes foram rebatidos por outros, que lembravam de que se deveria fugir dos paradigmas do sistema.

Estávamos diante de um prazo e o semestre estava se aproximando do final. Foi lembrado o fato de que teríamos que escolher de acordo com a oferta das lojas e o orçamento disponível. A escolha deveria ser a partir dos empecilhos que a realidade coloca.

Fizemos um diagrama (Diagrama 3) e colocamos as características que seriam mais importantes: exigência por um fio natural e com uma gramatura espessa, pois deixaria os volumes mais visíveis. Chegamos a conclusão de que uma cor não daria conta do projeto, que poderia ser de todas as cores possíveis. Mais uma vez, decidimos por não definir.

Diagrama 3 - Diagrama que mostra a construção de um pensamento coletivo para decisão de compra de tecidos



Fonte: Elaborado pela autora.

#### 4.3.2.8 Definição da quantidade de tecido

Antes de comprar o tecido, fazia-se necessário calcular a quantidade de tecido a ser comprado. Para isso, existe a técnica de encaixe. A partir dos moldes no papel, por uma largura média de tecidos (1,50 m) e respeitando as orientações de fio do tecido, chegamos à quantidade de que necessitaríamos.

#### 4.3.2.9 Compra do tecido

Diante da dificuldade de reunir todos os envolvidos no centro da cidade e diante do prazo final que se aproximava, fui ao centro e escolhi sozinha, sem muitos porquês, o tecido e as cores.

#### 4.3.2.10 Corte da peça

Com a modelagem, foi realizado o corte das peças, incluindo as marcações que orientariam a montagem das peças.

Figura 14 - Imagens que exibem o corte das peças através dos moldes em papel no tecido definitivo



Fonte: acervo pessoal

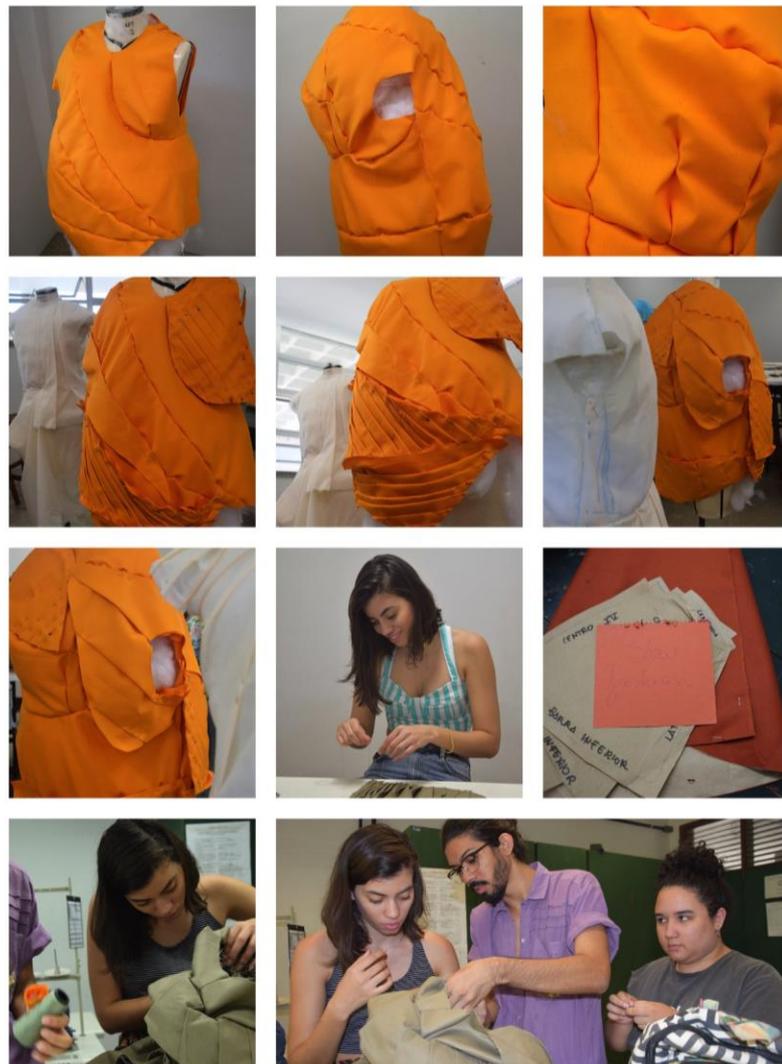
#### 4.3.2.11 Montagem da Peça

Tecnicamente falando, essa foi a parte mais desafiadora do processo criativo. Os moldes estavam com todas as indicações, mas eles eram confusos.

Como *designers* de artefatos como questões de fato, estamos acostumados a trabalhar com parâmetros que nos auxiliam a executar as etapas de forma mais fácil e rápida. No caso desse projeto, em que bagunçamos as regras, deslocamos os lugares e desfizemos as simetrias, a lógica e o convencional dos lugares determinados de costura não existiam para nos orientar.

Foi necessário alfinetar novamente as peças, montar como um quebra-cabeça, para só depois levar as peças para serem costuradas pela máquina de costura.

Figura 15 - Montagem das peças



Fonte: acervo pessoal

#### 4.3.2.12 *Reunião para decidirmos como faríamos a experimentação*

Lembrando que a intenção do projeto é pelo corpo que se tem a produzir, em uma perspectiva de experimentação, para um usuário ativo. Decidimos que os participantes dispostos a “jogar” seriam os sujeitos da ação. O objetivo era que os alunos, que já participaram de forma crítica da criação das roupas, pudessem se apropriar dos objetos por eles criados.

Fugiríamos da ideia de modelo selecionada a partir das suas características físicas, com postura e movimentos dirigíveis, maquiagem pré-determinada, construção de cenário e todos os protocolos que regem uma produção de moda.

Para contribuir para um aprendizado do corpo, faríamos a apropriação de um ambiente externo à sala de aula e o usaríamos como um provador, inserindo os objetos em uma **situação** concreta para uma vida coletiva, ou seja, onde não existe a dominação de uma ideia imposta ao coletivo como uma lição.

Nada deveria ser pré-determinado. Não iríamos dirigir um ao outro. Caminharíamos pela via da participação e das ações poéticas. Do produto, interessa-nos sua essência e significado.

#### 4.3.2.13 *Experimentação*

Minha postura durante a experimentação foi a de observadora, sendo a mais discreta possível para que minha presença passasse despercebida. Não instiguei falas nem fiz perguntas porque não senti essa necessidade e por receio de que a figura da professora pesasse em respostas maquiadas, com fins de melhorar a avaliação pessoal diante da disciplina.

Tivemos cinco participantes dispostos a se deixar experimentar e dezenas de experiências corporais diferentes, isso porque as peças (construímos quatro roupas) foram se modificando a partir da interação com cada corpo, revelando-se de formas únicas e em constantes modificações.

A roupa funcionou como um ritual de passagem; ao vesti-la, passava-se a estar pronto para iniciar um aprendizado do corpo. Uma participante sentiu a necessidade de fazer uma maquiagem; outros incorporaram outros elementos na experimentação, como fita métrica e cinta pós-cirúrgica.

O vestir não estava mais como repetição, ele inventava novas conexões e liberava novas potências. E isso me faz lembrar Rancierre (2010), quando explica a imprevisibilidade

no qual uma obra se depara ao chegar no espectador. Estávamos diante de vários idiomas diferentes, pois cada forma de consciência liberava uma energia diferente para a ação, que era visível em novas apropriações de usos, movimentos e expressões corporais.

“Quando estávamos modelando esta peça, nunca imaginei que a vestiria assim, como estou vestindo. Estou surpreso e maravilhado com as possibilidades que surgem quando nos distanciamos do interesse pelo corpo que existe apenas como imagem”, desabafou um dos participantes durante a ação. As modificações cessaram com o cansaço físico, pois as possibilidades não foram esgotadas.

A partir do contato com o objeto, cada participante da ação criou concretudes e sentido para aquilo que estava passando subjetivamente, pois o corpo não precisava mais saber como agir para caber nas roupas; já não tinham padrões que dirigiam o seu uso.

Para os demais integrantes da disciplina, que observavam as experiências dos colegas, os movimentos corporais e os novos desenhos que tomavam forma despertavam um sentimento de estranhamento. A experiência é de cada um e os sentidos não eram os mesmos para todos.

Essas experimentações foram registradas junto com as reflexões que delas surgiram.

### **Elvis**

- Experimentou uma roupa, explorando várias formas de uso;
- Em alguns momentos, de acordo com a forma que tinha vestido a peça, mostrava-se desconfortável, com movimentos comedidos e imobilizados. Já em outros momentos, sentia seu corpo mais livre para fazer movimentos orgânicos, numa espécie de dança.
- Relatou sua surpresa em descobrir novas formas de uso das peças que ele não havia imaginado durante o processo de construção da roupa, que se manifestaram no ato do vestir.

### **Deyvson**

- Ele já tem uma conexão com seu corpo, leituras em arte, e isso lhe deixou mais aberto à experimentação. Em todo o projeto, exerceu o papel de lembrar de

que a intenção das roupas não era pelo belo, no campo da estética, e sim pela experiência e corpo a construir;

- Permitiu se experimentar de diversas formas, e com todas as roupas disponíveis.
- O participante relatou a importância dessa vivência para fortalecer o Curso de Design-Moda da Universidade Federal do Ceará no campo das artes e do pensamento crítico e poético.
- Notei que a entrega corporal do Deyvson influenciou os outros participantes que o observavam e que seriam os próximos a experimentar as roupas. Esse processo de contaminação e imitação de movimentos e formas de uso se repetiu em outros momentos.
- Em um momento da sua experiência, fez uso de cinta redutora e fitas métricas, elementos ícones de uma ditadura de um corpo padrão e fascista, tão difícil de ser alcançado.

### **Juliana**

- A participante se mostrava preocupada em não mostrar nenhuma parte do corpo mais íntima e não se desconectou da fotógrafa (que tentava ser a mais discreta possível, preocupando-se em passar despercebida).
- Depois de algum tempo, mostrou-se mais desinibida e entregue ao momento de experimentação.
- Em alguns momentos, perguntava “E agora?”, querendo ser dirigida, como acontece nas produções fotográficas.

### **Marília**

- Sentiu a necessidade de fazer uma maquiagem. Para isso, contou com a ajuda de outros alunos. (Acredito que para criar uma linguagem de moda. A participante tem experiência como modelo e isso lhe capacitou a atuar em imagens, criando atitudes que não necessariamente são reveladoras do que se passa subjetivamente).

- A participante experimentou todas as roupas. O que, no início, parecia uma atuação de modelo para uma imagem de moda, foi se transformando em atitudes mais existenciais, afastando-se das poses típicas de imagens com o objetivo de vender um produto ou ideia.
- Em alguns momentos, contou com a ajuda de uma colega para prender o corpo com fita métrica, pois queria mostrar de uma forma mais literal a crítica de um corpo contido; preso.

### **Rafaela**

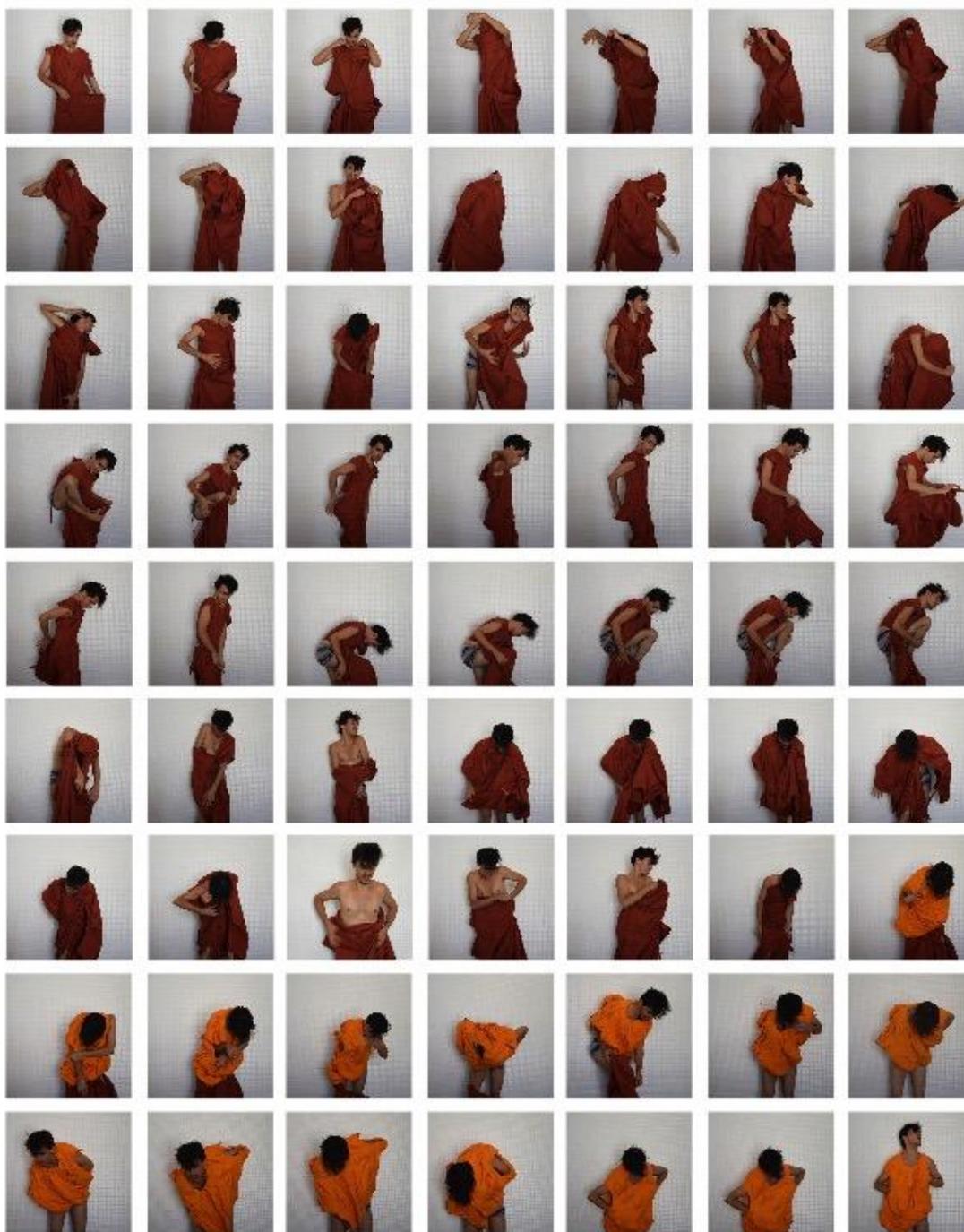
- Em um momento, quis experimentar a cinta para redução de medidas, usada por muitas mulheres que ela conhece. Sentiu dificuldade de vestir sozinha e pediu ajuda.
- Falou da sensação de desconforto com a cinta, que lhe apertava muito. A situação contagiou os participantes que a observavam e gerou vários comentários: “Nossa, como alguém consegue usar isso?”.

Figura 16 - Experimentação: Elvis



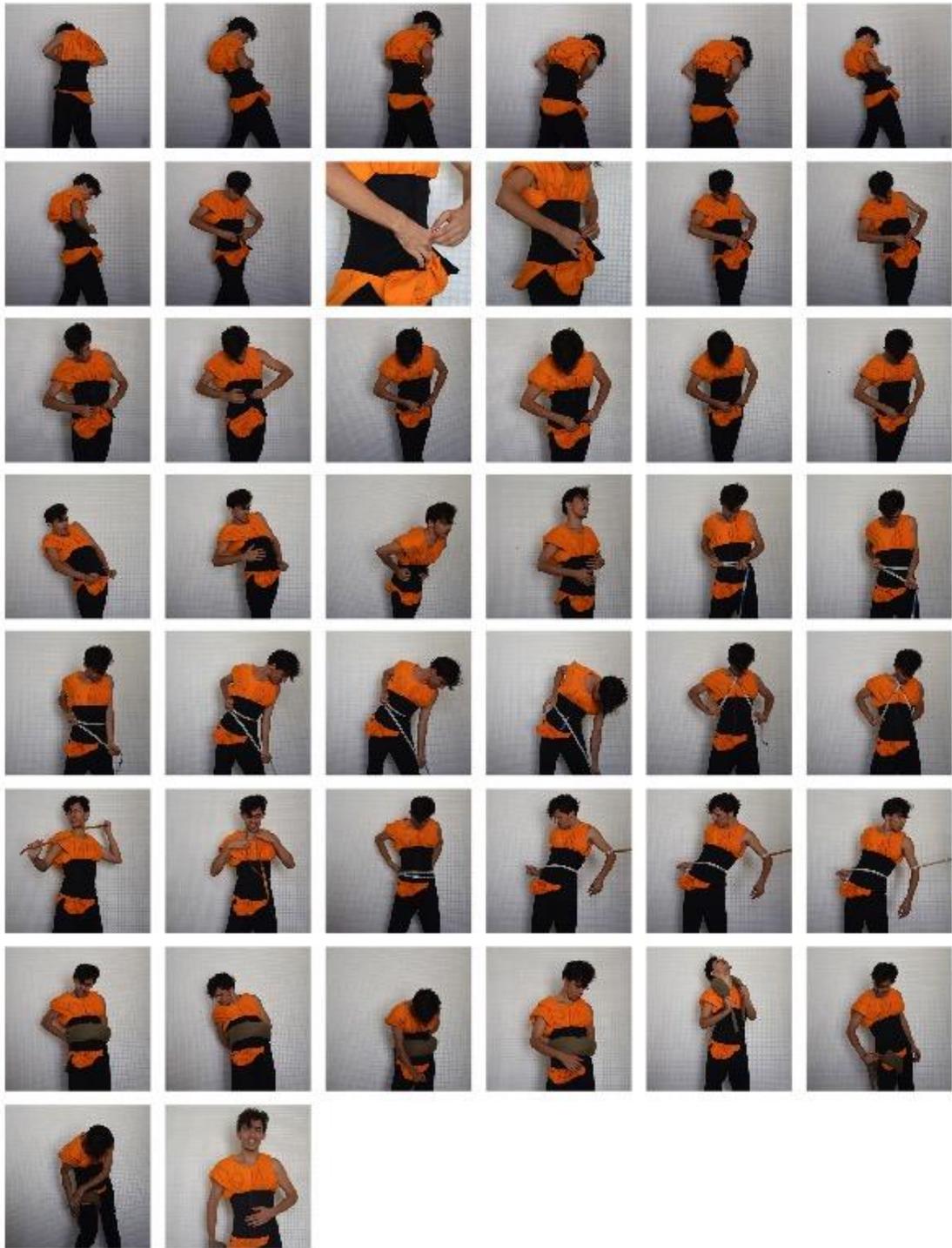
Fonte: acervo pessoal

Figura 17 – Experimentação: Deyvson (1)



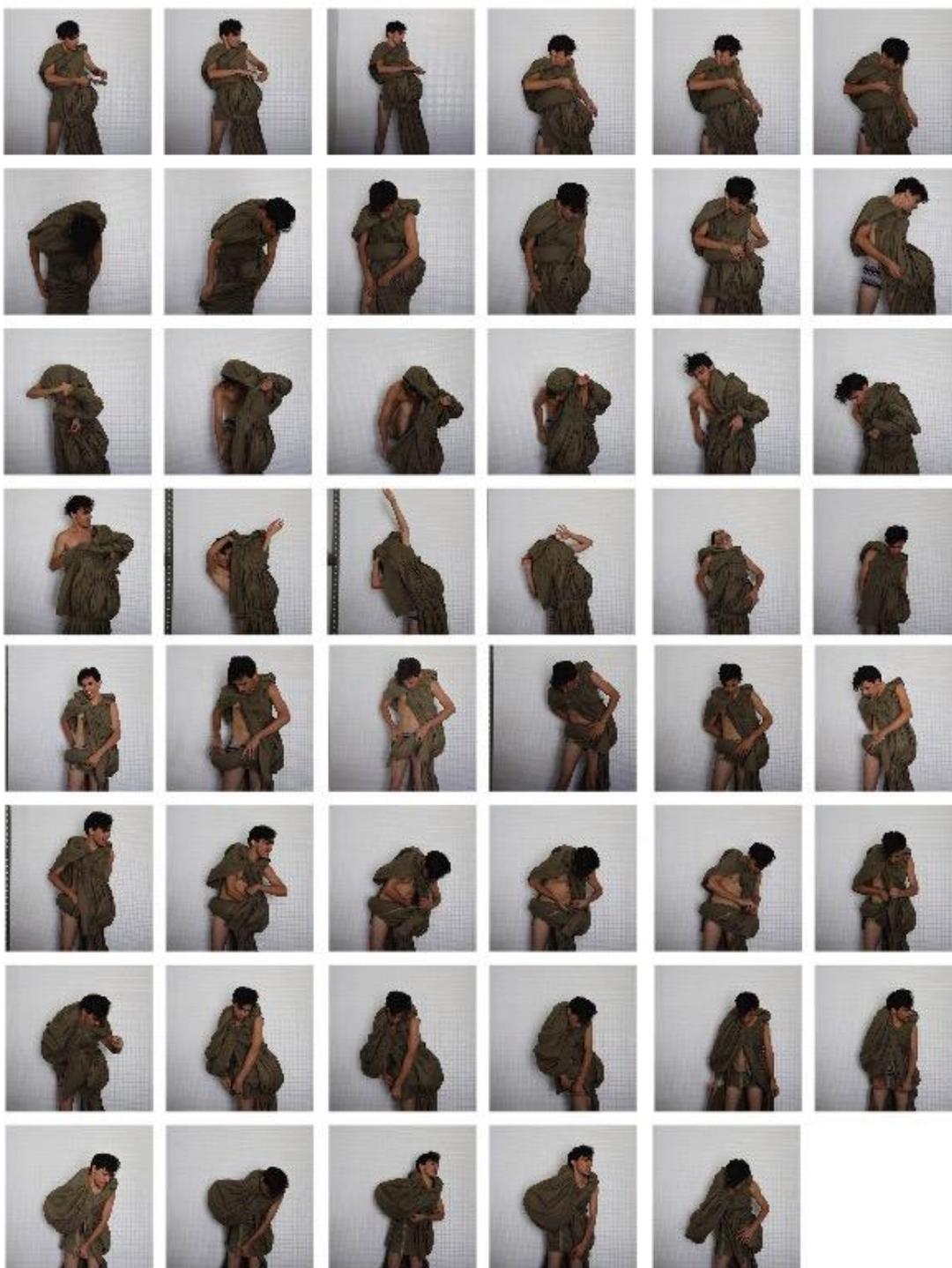
Fonte: acervo pessoal

Figura 18 - Experimentação: Deyvson (2)



Fonte: acervo pessoal

Figura 19 - Experimentação: Deyvson (3)



Fonte: acervo pessoal

Figura 20 - Experimentação: Juliana (1)



Fonte: acervo pessoal

Figura 21 - Experimentação: Juliana (2)



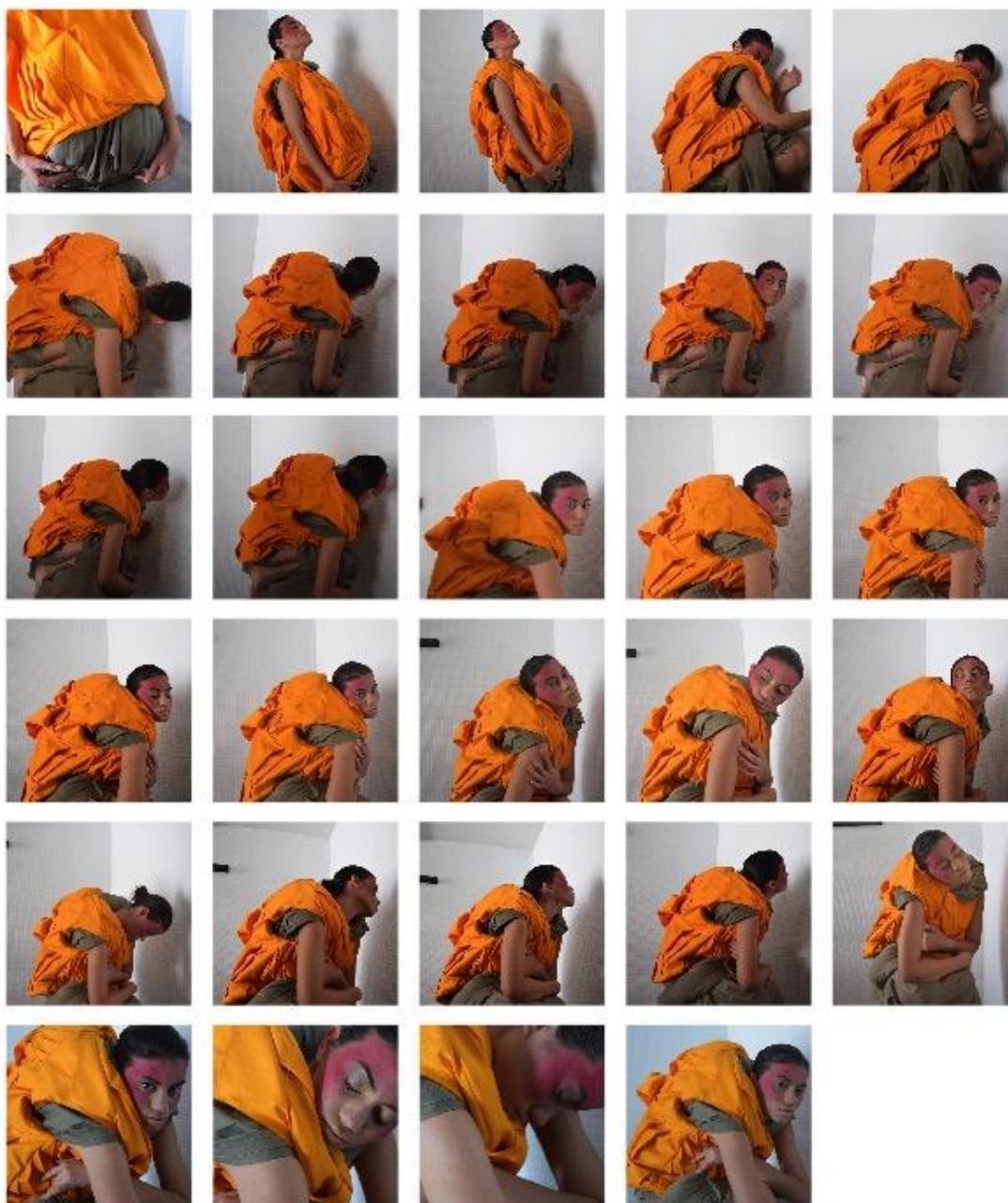
Fonte: acervo pessoal

Figura 22 - Experimentação: Marília (1)



Fonte: acervo pessoal

Figura 23 - Experimentação: Marília (2)



Fonte: acervo pessoal

Figura 24 - Experimentação: Marília (3)



Fonte: acervo pessoal

Figura 25 - Experimentação: Marília (4)



Fonte: acervo pessoal

Figura 26 - Experimentação: Marília (5)



Fonte: acervo pessoal

Figura 27 - Experimentação: Rafaela



Fonte: acervo pessoal

Participar de todas as fases de desenvolvimento das roupas dessa ação como observador participante foi uma experiência que me despertou reflexões e, principalmente, uma vontade de replicar experiências similares em outras ocasiões (quem sabe em uma ocasião concreta?).

Um pensamento que surgiu no grupo de trabalho na fase de finalização das roupas e anteriormente à experimentação foi a hipótese de como as roupas (vestíveis) seriam “lidas” em um contexto mercadológico, deslocado dos registros de processos e sem o conhecimento da intenção do projeto.

Percebemos a necessidade e a importância dos registros para entender como o pensamento foi construído. O processo é mais rico que a peça construída, concluímos em conjunto. Sem o percurso criativo, que funciona como uma chave de leitura, provavelmente, as roupas seriam lidas pelo viés estético, prioritariamente.

A seguir, para concluir a narrativa que conta a experiência da segunda ação desta pesquisa (lembrando que o texto é a quinta fonte de incerteza de Latour), recorro à lista de verbos como ferramenta que destaca as características principais vivenciadas pelo processo criativo das roupas.

- a) **Envolver:** Os participantes permaneceram conectados uns com os outros; trabalharam em conjunto, interferindo em todas as peças. O projeto funcionou como uma obra coletiva e descentralizada.
- b) **Desmodular:** Desde os primeiros encontros, o grupo buscou se distanciar dos modelos padronizados, das regras.
- c) **Incorporar:** A atividade de interferir nos manequins, alterando seus volumes através de enchimentos foi uma etapa importante para colocar o corpo no centro do processo criativo.
- d) **Documentar:** Em todos os encontros, registramos as atividades executadas através de imagens fotográficas.
- e) **Multiplicar:** A busca por outras possibilidades, fazendo testes, foi consequência de se estar em um grupo em rede. Quando um participante encontrava uma solução para determinado problema, perguntava aos demais e sempre alguém mostrava outra opção. Assim, as ideias se multiplicavam.
- f) **Diagramar:** A equipe se comunicava através de diagramas. As próximas etapas eram planejadas e registradas no esquema que ia se formando, mostrando visualmente o caminho percorrido e o que ainda faltava experimentar.

- g) **Abrir:** Para pensar a modelagem como recurso poético, foi necessário pensar cada parte da composição de uma roupa de forma isolada para chegar em novas combinações. E assim, foi bagunçada a ordem, as localizações, os tamanhos da cava, do ombro, do busto, da abertura da cabeça, entre outros.
- h) **Intermediar:** Na fase de execução das roupas, sempre pensamos que as peças iriam vestir um usuário ativo. A roupa estaria “aberta” para interpretações, apropriações e usos diferentes.
- i) **Emergir:** A decisão de não fazer desenhos iniciais para orientar os passos do desenvolvimento das roupas foi essencial para acolher as ideias, as controvérsias que surgiam no processo.
- j) **Subverter:** A busca do projeto não era pela funcionalidade da roupa. O objetivo era pela capacidade da roupa, funcionando como mediadora, propondo uma experiência ao usuário.
- k) **Aproximar:** A aproximação com a cultura local ocorreu através das visitas de artesãs, com destaque para a Teresinha — filha de pescador e que nos ensinou a técnica de “tarrafa” ou rede de pesca e nos contou histórias familiares.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As reflexões que permeiam o corpo e o vestir já me habitam há anos, desde quando comecei a trabalhar na indústria da moda. As inquietações vinham das metas estipuladas de forma hierárquica, que definiam quantos desenhos deveriam ser criados por dia; das “capacitações criativas”, que diziam, de forma clara e objetiva, as cores, os temas e os formatos que deveriam ser usados naquela estação, como uma cartilha a ser seguida; do funcionamento de uma produção de uma indústria, que funciona sob vigilância de controladores, para garantir maiores produções em menores tempos (im)possíveis.

O modo de criar e produzir baseado no movimento *Slow Fashion* foi a opção por mim escolhida para atuar como designer, e, assim, optei por não trabalhar com metas estipuladas por pessoas que não estão envolvidas no processo, remunerar de forma justa os funcionários (sem premiação por metas de produção), priorizar matérias-primas que agredem menos a natureza (no entanto, as opções ainda são escassas), valorizar a cultura local (em uma perspectiva global), retrabalhar os resíduos têxteis e criar peças atemporais e duradouras, buscando um equilíbrio entre os pilares econômico, social e ambiental.

As dificuldades em querer fazer diferente, estando dentro de uma lógica opressora e dominadora da indústria da moda, são muitas, e a motivação que levavam as minhas clientes a querer um vestido sob medida me inquietavam. Mas, de um modo geral, o modo de criar e produzir ao modo do movimento *Slow Fashion* me satisfez por muitos anos.

Quando entrei no Mestrado em Artes e evoluí com as leituras nesse campo de sabedoria, as inquietações acerca de como as minhas clientes se relacionavam com seus corpos, que antes eram paralisantes (não me faziam agir para mudar), passaram a ser impulsionadoras de mudança.

Como *designer* e professora, eu podia, sim, propor experiências para criar outros corpos. Através da inventividade, imaginação e criatividade, é possível desembaraçar os modelos sensório-motores interiorizados no corpo e desinvesti-lo dos seus órgãos (PELBART, 2007).

Comecei, assim, a caminhar por outras vias, descobrir novos caminhos e a me perder no meio do processo... Nesse (novo) percurso criativo, encontrei soluções impensadas e nunca vistas; descobri soluções novas para algo que eu fazia do mesmo jeito há anos, que de tão interiorizado tinha passado a ser automático.

Paralela a minha atuação como discente do Mestrado, atuei como docente do Curso de Design-Moda da Universidade Federal do Ceará e como designer de vestidos de

feita, e essas atividades se contaminam entre si.

À medida em que eu avançava nas leituras, entediava melhor meu papel como *designer* e achava novas possibilidades para desenvolver roupas como questões de interesse. Passei a lidar com minhas clientes de uma forma mais criativa e instigadora. Também, as disciplinas que ministrei no Curso de Design-Moda (“Projeto de Produto I” e “*Slow Fashion*”) passaram a ser abordadas de forma mais livre e independente, sem sofrer alteração nas suas ementas, conteúdos e estruturas.

Com as clientes, eliminei todas as revistas que ficavam na sala de atendimento e que funcionavam como acervo de modelos, prolonguei as conversas acerca dos fluxos que nos habitam (o desenvolvimento de vestidos se faz com narrativas) e passei a considerar o contexto perceptual, cultural, histórico, o grupo social, os alinhamentos sociopolíticos e os repertórios, distanciando-me dos modelos padronizados.

Minhas clientes, que já participavam da estética do processo de forma superficial, passaram a enxergar de forma multifacetada a exclusão de uma manga, por exemplo, que em um caso específico pode deixar o vestido mais próximo da existência do usuário, possibilitando encontros e movimentos mais libertadores.

Na disciplina de “Projeto de Produto I”, que “ensina” criação e planejamento de coleções em um contexto mercadológico, os alunos criaram seu próprio percurso criativo sem precisar seguir um raciocínio linear pronto e a eles imposto (geralmente, segue-se a seguinte ordem: decisão de tema de coleção, cartela de cores, cartela de tecidos, desenhos, modelagem, pilotagem, costura e acabamento). Poder começar pela modelagem, pelo desenho ou pelo tema foi muito libertador para alguns alunos, que decidiam de acordo com suas habilidades e o tipo de empresa em questão (mesmo em um contexto comercial, é possível ter uma certa mobilidade e utilizar procedimentos com ferramentas, sem comprometer os resultados esperados).

A disciplina de “Projeto de Produto I” também contou com uma discente do Mestrado em Artes: a artista Andrea Reis, que fez seu estágio de docência nessa disciplina. Nos encontros, ela nos falou sobre seu processo criativo e levou algumas obras e artistas para discutir em sala de aula. Como mediadora, eu fazia aproximações da arte ao fazer da moda, sugerindo, como Salles (2006), uma morfologia geral para todo processo criativo e incentivando um percurso mais individual.

Na disciplina de “*Slow Fashion*”, pelo seu caráter aberto e customizável, apliquei a segunda ação desta pesquisa, como descrita no capítulo quatro. Mais do que roupas ou vestíveis, trabalhamos com questões que realmente falam do acontecer e do social; com

questões de interesse para uma sociologia de associações.

O aprendizado expandido a partir das experiências das ações nos mostra que a roupa, enquanto mediadora de experiência, não faz sentido de ser julgada, apreciada ou observada separada do corpo. Falamos então de corpo vestido, que mistura humano e não-humano, numa perspectiva performática e em constante construção e metamorfose. Híbridos é a definição que dá conta do combo corpo + roupa (vestíveis), termo cunhado por Latour (BAUM; GONZALES, 2013).

Os híbridos como questões de interesse podem ser construídos com o objetivo de aplumar o rumo que o mundo está tomando; ser favoráveis à vida que se quer produzir; ser mediadores de uma vida social.

Os híbridos criados na ação 2 facilitaram, permitiram e produziram argumentos, ações e múltiplas realidades; criaram concretudes e sentidos para o que passava subjetivamente em cada participante e possibilitou mudanças na relação dos participantes com seus corpos.

Aos meus olhos, como observadora da ação, as construções performáticas se mostravam através de feições, poses, atitudes e desenhos corporais únicos. Os híbridos criados em rede liberaram os participantes, em intensidades diferentes, daquilo que pesavam sobre eles como determinação, rejeitando as categorias e criando muitas posições e formas de usos possíveis; possibilitaram uma vida como virtualidade, diferença e invenção de formas.

A Universidade funcionou como laboratório repleto de episódios e fatos interessantes, visíveis, discutíveis, dispendiosos e controversos para todo o público, e o resultado foram os melhores que obtive em cinco disciplinas já ministradas em semestres anteriores, mostrando uma criatividade pulsante que acompanha os pormenores de um assunto interessante, vivo e controverso.

Nesse sentido, essa pesquisa mostra a necessidade de o *designer* se colocar politicamente, criando mediadores que mobilizam transformações e efeitos inesperados. Talvez seja preciso encarar a lista de proposições latourianas (as cinco fontes de incertezas) e de verbos para criação de produtos (descritos no item 4.1) para rastrear os vínculos sociais e se deixar mobilizar nos nossos ambientes de trabalho, sejam eles de cunho mercadológico ou acadêmico, abrindo novas conexões para entidades impensadas em contextos tradicionais e lineares.

Que sejamos atores-redes (como propõe a teoria ANT, de Latour), feitos para agir, ou seja, para induzir outras entidades a fazerem coisas, através de translações e deslocamentos. (Latour, 2012). Essa pesquisa já conseguiu alguns adeptos. Alguém mais se junta a nós?

## REFERÊNCIAS

- AUSTIN, J. L. **How to do things with words**. Cambridge: Harvard University Press, 1975.
- BAUM, Carlos; GONZALES (Zuleika Kohler) **Desdobrando a Teoria Ator-Rede: Reagregando o Social no trabalho de Bruno Latour** Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, Brasil. 2013
- BRETON, David. **Antropologia do corpo e modernidade**. Rio de Janeiro: Vozes, 2011.
- BUTLER, Judith. **Bodies that matter: on the discursive limits of sex**. New York: Routledge, 1993.
- COHEN, Renato. **Performance como linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 1997.
- DOUGLAS, M.; ISHERWOOD. B. **O mundo dos bens: uma antropologia do consumo**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2004.
- FERREIRA, Glória e COTRIM, Cecília. **Escritos de artistas: anos 60/70**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.
- FOUCAULT, M. (2008b). **Nascimento da biopolítica: Curso dado no Collège de France (1978-1979)**. São Paulo: Martins Fontes.
- FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2007
- LATOURE, Bruno. **Jamais fomos modernos**. São Paulo: Editora 34, 2012.
- LATOURE, Bruno. **Um prometeu cauteloso?: alguns passos rumo a uma filosofia do design**. São Paulo: Agitrop, 2014.
- MAS ISTO É MODA? **Sentidos do vestir no contemporâneo**. Roteiro: Cristiane Mesquita e Kiko Goifman. Direção: Cristiane Mesquita e Malu Pedrosa. PaleoTV, São Paulo, 1997.
- MESQUITA, Cristiane. **Roupa - Território da Existência**. Fashion Theory: A Revista da Moda, Corpo e Cultura. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2002.
- MINAYO, M. C. S. (org.) **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 1999. Petrópolis, Vozes.
- MORAES, Dijon de. **Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem**. Minas Gerais: Blucher, 2006.
- MORAES, Dijon de. **Cadernos avançados em design: método**. Belo Horizonte, MG: EdUEMG, 2011.
- PELBART, Peter Pál. A vida denudada. In. **Leituras da Morte.**/ Organização de Christine Greiner e Cláudia Amorim – São Paulo: Annablume, 2007.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. Editora: WMF Martins Fontes, 2010.

SALLES, Cecília A. **Redes da criação**: construção da obra de arte. Vinhedo: Ed. Horizonte, 2006.

VASSÃO, Caio. **Metadesign**: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. São Paulo: Blucher, 2010.

## ANEXO A - BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. [trad.] Artur Mourão. Lisboa: Edições 70, 2008.

BELTING, Hans. **O fim da história da arte**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

BORRIAUD, Nicolas. **Pós-produção** – Como a arte contemporânea reprograma o mundo contemporâneo. [trad.] Denise Bottmann. São Paulo, Martins, 2009.

CIDREIRA, Renata Pitombo. Moda e artisticidade: uma introdução a uma estética da moda. In: IV Enecult – **Encontro de estudos multidisciplinares em cultura**. UFBA, Salvador, Bahia – Maio 2008. Disponível em: < <https://tinyurl.com/y8qqy9hk>>. Acesso em: 20 de Ago. 2015.

DERRIDA, Jacques. **Margens da filosofia**. Campinas: Papyrus, 1991.

DUCHAMP, Marcel. **O ato criador**. In: Battcock, Gregory (Org.). **A nova arte**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

FLETCHER, S; GROSE, L. **Moda & Sustentabilidade: design para mudança**. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.

FLUSSER, Vilém. **The shape of things: a philosophy of design**. [trad.] Anthony Mathews. London: Martin Pawley, 1999.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

FOUCAULT, Michel. **O corpo utópico, as heterotopias**. São Paulo: N-1 edições, 2013.

GEERTZ, Clifford. **O saber local**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1997.

LATOUR, Bruno. **Um prometeu cauteloso?: alguns passos rumo a uma filosofia do design**. São Paulo: Agitrop, 2014.

MORAES, Dijon de. **Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem**. Minas Gerais: Blucher, 2006.

MORAES, Dijon de. **Cadernos avançados em design: sustentabilidade**. Belo Horizonte, MG: EdUEMG, 2009.

MORAES, Dijon de. **Cadernos avançados em design: identidade**. Minas Gerais: EdUEMG, 2010.

MORAES, Dijon de. **Cadernos avançados em design: método**. Belo Horizonte, MG: EdUEMG, 2011.

OSTROWER, Fayga. **Acasos e criações artísticas**. São Paulo: Unicamp, 2013.

ROLNIK, Suely. **Subjetividade, Ética e Cultura nas Práticas Clínicas**, in Cadernos de Subjetividade, v.3, n.2 (set-fev 1995)

SVENDSEN, Lars. **Fashion: A philosophy**. [trad.] John Irons. London: Reaktion Books, 2006.