UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES

LIGIA VIANA

ROUPAS DINÂMICAS: CORPOS EM PROCESSO

São Paulo

2015

LIGIA VIANA

Roupas Dinâmicas: Corpos em Processo

Dissertação apresentada à Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre de Ciências do Programa Têxtil e Moda.

Versão corrigida contendo as alterações solicitadas pela comissão julgadora em 29 de abril de 2015.

A versão original encontra-se em acervo reservado na biblioteca da EACH/USP e na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da USP (BDTD), de acordo com a resolução CoPGr 6018, de 13 de outubro de 2011.

Área de concentração:

Projeto de Têxtil e Moda

Orientador (a):

Suzana Helena de Avelar Gomes

São Paulo

2015

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

CATALOGAÇÃO-NA-PUBLICAÇÃO

(Universidade de São Paulo. Escola de Artes, Ciências e Humanidades. Biblioteca)

Viana, Ligia

Roupas dinâmicas : corpos em processo / Ligia Viana ; orientadora, Suzana Helena de Avelar Gomes. – São Paulo, 2015
115 f.

Dissertação (Mestrado em Ciências) - Programa de Pós-Graduação em Têxtil e Moda, Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, em 2015
Versão corrigida

1. Moda. 2. Corpo – Aspectos sociais. 3. Tecnologia têxtil.
I. Gomes, Suzana Helena de Avelar, orient. II. Título.

CDD 22.ed. – 391

Nome: VIANA, Ligia

Título: Roupas dinâmicas: corpos em processo

Dissertação apresentada à Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre de Ciências do Programa Têxtil e Moda.

Aprovado em: 29/04/2015

Banca examinadora

Profa. Dra. Suzana Helena de Avelar Gomes
Instituição: Universidade de São Paulo (EACH)

Profa. Dra. Beatriz Helena Fonseca Ferreira Pires
Instituição: Universidade de São Paulo (EACH)

Prof. Dr. Ernesto Giovanni Boccara
Instituição: UNICAMP

Ao meu pai e irmã com carinho
e respeito pelos exemplos de
profissionalismo e integridade.

AGRADECIMENTOS

Para o início neste programa de mestrado, tive algumas inspirações que começaram entre os anos de 2002 e 2006, período em que cursei a graduação de moda na FMU, instituição em que tive grandes mestres que fizeram com que despertasse em mim o desejo de seguir a carreira de docente e ampliar as pesquisas na área, mostrando que o universo da moda vai muito além da indústria de confecção e ateliês de estilo. Dentre tantos professores, Suzana Avelar foi inspiração para que eu prosseguisse e, de maneira acolhedora, em 2012, aceitou orientar meu projeto para que pudesse dar sequência em meus estudos. À Suzana, minha eterna gratidão.

À professora Beatriz Ferreira Pires, que durante o período de licença maternidade da Suzana, me orientou e fez com que o estudo ficasse cada vez mais completo.

À professora Cláudia Garcia, que durante as aulas muito colaborou com o desenvolvimento deste estudo.

Às três pelas contribuições pontuais e precisas durante a banca de qualificação, assim como pelo apoio durante este período de estudos.

À professora Tita Mendes, que durante a graduação mostrou como é maravilhoso e complexo o processo de modelagem plana.

Aos amigos Kledir Salgado e Marcela Favero, parceiros na jornada acadêmica e que muito me ajudaram com o processo de compartilhar conhecimento.

Ao meu pai, Benedito Nativo Viana, por tudo, sempre; à minha irmã, Lilian Viana; e aos familiares: meu muito obrigada!

À minha equipe de trabalho e grandes amigos, da ETEC Carlos de Campos que sempre viabilizaram meus horários para que eu pudesse frequentar as aulas do programa.

E à comunidade EACH, professores e funcionários que sempre propiciaram um ambiente agradável e acolhedor.

RESUMO

VIANA, L. Roupas dinâmicas – corpos em processo. 2015. 114 f. Dissertação (Mestrado em Ciências, Programa Têxtil e Moda) - Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

O estudo aborda as modificações corporais por meio de diversas técnicas, as possibilidades de vestuário que dão-se com as novas tecnologias e diferenciais nas modelagens básicas. As análises mostram como corpo e moda são simultâneos e ocorrem de acordo com a época em que estão inseridos. Tal estudo torna-se relevante por analisar corpo e moda no contemporâneo e como ambos estão em constante modificações. Para as análises, foram pesquisadas imagens diversas em que podemos verificar as transformações corporais e o motivo das mesmas, podendo ser por crenças religiosas, ou a fim de diferenciar-se ou enquadrar-se em determinados grupos, e imagens de moda em que podemos observar como as novas tecnologias são aplicadas a fim de obter um produto com aspectos inovadores, estes com propriedades desde as que podem auxiliar a medicina, como também aquelas com caráter apenas estético. Mostraremos como a moda pode obter determinados elementos a fim de termos um corpo híbrido nas passarelas e como, no contemporâneo, faz-se diferente até as apresentações de desfiles.

Palavras-chave: Moda. Corpo. Tecnologias. Modificações corporais.

ABSTRACT

VIANA, L. Dynamic clothes - bodies in process. 2015. 115 f. Tese (Mestrado em Ciências, Programa Têxtil e Moda) - Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

This essay deals with body modifications through many techniques, the possibilities of clothing which are obtained with new technologies and differentials in basic modelings. The analyses show how body and fashion are simultaneous and happen accordingly to the time in which they are inserted in. Such study becomes relevant by analysing body and fashion on contemporary days and how both of them are in constant changes. Several images were researched to enable the analyses, so that we can verify body transformations and the reasons why they happen (be it for religious beliefs, for standing out from others or for taking part of a given group). We can observe in fashion images how new techniques are applied to get a product with innovative aspects which have properties that either may have only aesthetic character or can help medicine. We are going to show how fashion can get certain elements for us to have a hybrid body on stages and how even fashion shows are done differently nowadays.

Keywords: Fashion. Body. Technologies. Body modifications.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – New Look de Cristian Dior.....	17
Figura 02 – Cintura de ampulheta da cantora Polaire.....	21
Figura 03 – Dândi.....	22
Figura 04 – Decoração <i>Belle Époque</i>	22
Figura 05 – Pé de chinesa atrofiado devido ao uso de sapatos apertados.....	23
Figura 06 – Mulher da tribo de Mianmar.....	24
Figura 07 – Botoque nos lábios.....	25
Figura 08 – Pintura corporal da tribo Aborígenes.....	27
Figura 09 – Stelarc com um terceiro braço biônico.....	32
Figura 10 – <i>Looks</i> da coleção Corpo Cru, de Ronaldo Fraga.....	35
Figura 11 – <i>Looks</i> de Jeremy Scott com estampa de carne crua.....	35
Figura 12 – Trecho do filme “ <i>All that jazz</i> ”.....	36
Figura 13 – <i>Look</i> de Sandra Backlund.....	37
Figura 14 – <i>Look</i> de Sandra Backlund construído com cabelos.....	38
Figura 15 – Criações de Nicola Costantino.....	39
Figura 16 – Zombie Boy.....	40
Figura 17 – Campanha de Thierry Mugler, tendo Zombie Boy como modelo.....	41
Figura 18 – Mary José.....	45
Figura 19 – Stelarc com prótese em forma de orelha implantada no braço.....	48
Figura 20 – Stelarc praticando suspensão corporal.....	49
Figura 21 – Performance <i>La Ré-Incarnation de Sainte-Orlan</i>	50
Figura 22 – Foto de Orlan, em que podemos claramente ver seus implantes.....	51
Figura 23 – As faces de Orlan.....	52
Figura 24 – Próteses de Aimee Mullins.....	53
Figura 25 – Aimee no filme <i>Cremaster Cycle</i>	54
Figura 26 – Aimee em editorial da revista Dazed&Confused.....	55
Figura 27 – Vestido Bubelle.....	63
Figura 28 – Descritivo de como funciona a tatuagem digital.....	65
Figura 29 – Tatuagem digital.....	65
Figura 30 – Vestido com o tecido Micro Be de Gary Crass e Donna Franklin.....	68
Figura 31 – Bio Couture.....	69

Figura 32 – Suzanne Lee examinando um pedaço de biomaterial.....	70
Figura 33 – Jaqueta Bio Couture.....	70
Figura 34 – <i>Bio Shoe</i>	71
Figura 35 – <i>Look</i> da Prada com tecidos experimentais.....	73
Figura 36 – <i>Look</i> do desfile virtual de Walter van Beirendonck.....	75
Figura 37 – Desfile da Burberry.....	76
Figura 38 – <i>Look</i> da coleção <i>Echoform</i>	78
Figura 39 – Detalhes do desfile <i>Afterwords</i>	79
Figura 40 – Metamorfose de vestido da coleção <i>One hundred eleven</i>	81
Figura 41 – Aparatos tecnológicos de vestido da coleção <i>One hundred and eleven</i>	81
Figura 42 – <i>Look</i> de Iris van Herpen.....	83
Figura 43 – <i>Look</i> de Iris van Herpen onde há formas semelhantes a corais.....	84
Figura 44 – Construção de Iris van Herpen semelhante ao tronco de uma árvore...84	
Figura 45 – <i>Look</i> de Iris van Herpen onde há formas que se assemelham ao esqueleto humano	85
Figura 46 - <i>Look</i> em que material sintético simula água.....	86
Figura 47 – <i>Looks</i> da coleção <i>Sex Clown</i> de Walter van Beirendonck.....	87
Figura 48 – <i>Look</i> de Walter van Beirendonck.....	88
Figura 49 – Croquis de Alena Akhmadullina, híbridos de homem e cavalo.....	89
Figura 50 – <i>Looks</i> de Alena Akhmadullina.....	90
Figura 51 – <i>Look</i> de Alena Akhmadullina.....	91
Figura 52 – <i>Look</i> de Rei Kawakubo com diversos recortes em sua construção.....	93
Figura 53 – <i>Look</i> de Rei Kawakubo com a silhueta composta por duas saias.....	93
Figura 54 – <i>Look</i> da Maison Martin Margiela com calça com excesso de tecido que permite que se criem dobras na peça.....	94
Figura 55 – <i>Look</i> da Maison Martin Margiela com calça com nós ampliados.....	95
Figura 56 – Estudo de modelagem de saia com nós ampliados da Maison Martin Margiela.....	96
Figura 57 – Estudo de modelagem de saia de Rei Kawakubo.....	97
Figura 58 – <i>Look Comme des Garçons</i> , inverno de 2013.....	98
Figura 59 – Estudo de modelagem de blazer <i>Comme des Garçons</i>	99
Figura 60 – <i>Look Comme des Garçons</i>	100
Figura 61 – <i>Look Comme des Garçons</i>	101

Figura 62 – Campanha da Comme des Garçons em parceria com Cindy Sherman.....	102
Figura 63 – <i>Looks</i> da coleção A costura do invisível.....	104

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	13
2 POSSIBILIDADES DO CORPO.....	16
2.1 MODA E CORPOS (RE) MODELADOS: DESEJO E SUBVERSÃO CONTEMPORÂNEOS	29
3 O CORPO PADRONIZADO.....	43
3.1 O CORPO (RE) MODELADO TAL COMO DESEJADO.....	44
4 O CORPO COBERTO E MONITORADO.....	58
4.1 O CORPO COBERTO: NOVAS TÉCNICAS E NOVOS MATERIAIS.....	67
4.2 A EFEMERIDADE DA SILHUETA – NOVAS FORMAS.....	77
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	105
REFERÊNCIAS	111

1 INTRODUÇÃO

Em uma era de possibilidades ilimitadas, o corpo se torna uma medida do excesso, uma medida da possibilidade de ir além de si mesmo e de suas limitações físicas (2004, p.75).

Este trabalho é um estudo sobre algumas ações entre corpo e vestuário. Partimos da perspectiva de que, assim como a moda, o corpo também se torna efêmero e ambos se modificam com o passar das décadas, tal como destacou Pires (2005, p. 38) “[...] moda é prazer, é por meio dela que o indivíduo visivelmente se faz belo, se modifica conforme seu desejo, se torna único, se sente parte de uma cultura”.

Estudaremos, a princípio, a relação do corpo no meio em que está inserido, como este corpo comunica e registra os fatores de determinadas épocas, de que modo ele absorve as mudanças vigentes na sociedade e as transporta para o meio, essas características sociais e culturais que o corpo comunica dão-se por meio de roupas e de aparatos aplicados ao corpo, tais como *piercings*, tatuagens, implantes, órteses e próteses.

No capítulo 2, será estudada as possibilidades dos diferentes corpos. Buscaremos exemplificar como se constituem em cada cultura e, em seguida, questionaremos o que de fato é o corpo humano e como ele pode ser configurado, pois, são diversas as possibilidades de corpos que aparecem no contemporâneo e também os que estão em estudo.

No capítulo 3, será estudado os corpos modelados no contemporâneo, como se dá o implante de técnicas nos mesmos e quais os corpos classificados como padrões. Neste momento, torna-se necessário entender como as transformações corporais fazem parte do mundo da moda e como algumas interferências que o corpo recebe por motivo da área médica (no caso de implantes, órteses e próteses) passam a compor editorias de moda e a figurar nos mais conceituados desfiles.

Ciborgues e corpos híbridos se tornaram constantes, e no contemporâneo começam a ser tidos como aceitáveis, configurando-se na fronteira entre o belo e o estranho. Tal como destacou Avelar (2009, p.157) o termo ‘estranho’ é o que melhor representa a moda da atualidade, pois, segundo a autora, ele não representa o feio, apenas algo ainda não compreendido.

No capítulo 4, será realizada uma pesquisa na qual traçaremos as novas possibilidades do vestir, tanto em materiais quanto em modelagens.

É fundamental, nesta análise, conhecer qual a moda do século XXI, como são as criações de estilistas aliados às outras áreas e o que se pretende com essas roupas dinâmicas e modelagens híbridas que se configuram como parte integrante do nosso corpo, fazendo, assim, que sejam criadas novas silhuetas, registrando os avanços tecnológicos no que concerne à indústria da moda.

O objetivo principal desta pesquisa de mestrado é entender como o vestuário vem se desenvolvendo aliado a outras áreas (como, por exemplo, a engenharia) a fim de criar roupas com propriedades distintas que tendem a viabilizar a performance do corpo no contemporâneo. O vestuário tem o poder de moldar corpos e criar novas silhuetas, de modo que iremos analisar quais são esses corpos e como eles, assim como a moda, também são efêmeros, fazendo com que muitos designers busquem a cada coleção explorar novos sentidos do vestir-se, trabalhando assim as distintas possibilidades que o setor têxtil nos fornece tanto em materiais quanto em modelagens.

A relevância das questões ensejadas nesta pesquisa de mestrado está relacionada com as novas tecnologias e as técnicas experimentais no desenvolvimento de formas de produtos de moda que fazem com que novos corpos surjam no contemporâneo, moldados por meio de novos têxteis e modelagens distintas. Assim, esta pesquisa torna-se importante para um melhor entendimento das novas maneiras do vestir-se através de modelagens, novos têxteis e aparatos tecnológicos, podendo ser eles acoplados ao vestuário ou até mesmo ao próprio corpo.

Esse estudo também se faz necessário para compreender como os corpos estão em processo constante devido às novidades da indústria do vestir-se, o que faz com que eles, assim como a moda, sejam efêmeros. Assim, torna-se necessário observar e entender a variedade de corpos híbridos e ciborgues criados no contemporâneo.

A pesquisa terá como foco o estudo de corpos e suas transformações por meio de diversas possibilidades de vestuário. Entenderemos o corpo como objeto receptor de meios que o transforma, sejam eles têxteis ou não, e que passam a interagir com ele, moldando-o época à época.

A análise se dará por meio de criações de estilistas de diversas nacionalidades, tendo como base os que se utilizam das tecnologias e modelagens dinâmicas para a construção de novas formas de corpos e vestuários. Serão observados os discursos dos mesmos e o que eles comunicam, quais os questionamentos com relação ao corpo e ao vestuário, e como estão sendo exploradas as novas silhuetas por meio de diversos materiais e técnicas.

2 POSSIBILIDADES DO CORPO

Segundo o dicionário Houaiss, 2001, o termo moda vem do latim *modus*, que significa, dentre outras opções, “maneira, modo de fazer” e ainda “maneira, gênero, estilo prevalente (de vestuário, conduta, etc); conjunto de opiniões, gostos e apreciações críticas, assim como modos de agir, viver e sentir coletivos, aceitos por determinado grupo humano num dado momento histórico (...)”.

A moda, em um de seus possíveis significados, determina muitos padrões de vestuário; ela é efêmera e pode nos mostrar os registros de determinadas épocas. Ao falarmos de moda, não falamos somente de vestuário. Falamos também de um conjunto de elementos comportamentais, tais como: estética, expressões, gestos e posturas. Assim, tudo pode estar na moda. Ela é um vetor de transformação social e essa transformação não ocorre somente nas peças de vestuário propriamente ditas, pois o corpo também se (re)cria. Por meio da moda observamos os padrões culturais da sociedade e as transformações que nela ocorrem, estando o corpo e o vestuário em um constante processo de transformação.

Para Castilho e Vicentini:

[...] podemos distinguir algumas instâncias na criação de moda na qual esta recriação ou re-design da aparência formal do corpo pelo design da moda se localiza. A cada época a complexidade de nossos trajes e adornos passam por modificações estruturais e de representação extremamente significativas (2011, p.133).

Renovação é algo necessário e constante em diversos contextos, e o é também na indústria da moda. Assim, no contemporâneo, muito da renovação se dá por meio dos avanços tecnológicos e da exploração de novas silhuetas. Essas silhuetas são construídas a partir de novas propostas de formas, volumes, texturas e materiais, além das novas tecnologias aplicadas no desenvolvimento de vestuário. O uso de novas tecnologias é decorrente em diversas áreas, nas quais se buscam um melhor desenvolvimento, um melhor desempenho, ampliando assim as possibilidades. E com a indústria da moda não é diferente, já que esta se alia às novas tecnologias para criar roupas com novos propósitos além daqueles de proteção e estética, criando com isso distintas silhuetas.

Dentre as propostas de transformações corporais a fim de criar novas silhuetas, faz-se necessário entendermos suas diferenças, pois há aquelas realizadas por motivos estéticos (com o intuito de modificar o corpo para torná-lo mais belo e assim adequar-se a sua real personalidade, ou então pertencer a um determinado grupo) e há também aquelas realizadas por motivos médicos, como podemos citar, por exemplo, as próteses para substituir membros amputados ou defeituosos e as órteses para correções.

Vale lembrar que, na moda, a referência de uma silhueta que marcou sua história foi o *New Look*¹ proposto por Cristian Dior em 1947. As mulheres, devido aos anos de Guerra², passaram a masculinizar-se³, usar calças compridas, algo incomum à época. Resultado da preponderância das mulheres no trabalho fabril para suprir a carência de mão – de – obra masculina, que estava concentrada aos esforços de guerra.

Figura 01 - *New Look* de Cristian Dior

Fonte: Baudot; François (2002, p.146)

¹ Look “com cintura marcada, seios majestáticos, pequeno busto encimando uma ampla saia carola” (BAUDOT, 2002).

² Refere-se ao período da Grande Guerra, que se estende de 1914 a 1945, entendendo-se o que se convencionou chamar de Primeira Guerra Mundial e Segunda Guerra Mundial.

³ Há um padrão, na sociedade ocidental de um “feminino” e um “masculino”. De modo que, masculinizar-se significa aqui adotar em seu vestuário peças e características do vestuário masculino.

Houve também na época uma recessão de tecidos, e em alguns casos confeccionavam-se roupas com tecidos de decoração. As roupas femininas absorveram muitas características do guarda-roupa masculino, como as calças compridas e os ombros estruturados. Os anos de guerra fizeram com que a moda fosse adaptada, buscando a praticidade e o conforto que esse período solicitava, pois as mulheres deixaram suas casas e passaram a ir a campo.

Em 1945, ao fim da Guerra, a mulher voltou a buscar elementos que delimitasse as fronteiras com o que era definido como masculino. Dior buscava com sua moda um retorno aos valores mais tradicionais da mulher e, em 1947, criou o *New Look*. Carmen Snow, redatora da revista Vogue americana, exclamou: “*This is a new look*”. A expressão firmou-se e passou a ser a referência para a silhueta que estava sendo proposta. Essa era constituída por cintura marcada e uma ampla saia godê, repleta de feminilidade e elegância, criando assim uma silhueta referência para a época. O *New Look* renovou o guarda-roupa feminino, visto que as mulheres, que nos anos de guerra tinham seus trajes masculinizados, passaram, no pós-guerra, a buscar sua feminilidade por meio de amplas saias rodadas, meias finas e salto alto.

François Baudot (2002, p.60) sobre as guerras nos diz que qualquer conflito preside a uma mudança de costumes. Hábitos e costumes tendem a criar novas silhuetas, como ocorreu durante os anos de guerras. Essas silhuetas surgem com o intuito de o corpo adaptar-se a um novo cotidiano, buscando o conforto e realizando suas atividades da melhor maneira possível. E, simultâneo aos costumes, a moda, os corpos e as silhuetas também mudam. Sobre silhuetas, Saltzman (2009, p.70) salientou que “*Lo que resulta crucial para proyectar la silueta del vestido es entender que se está interviniendo sobre la estructura del cuerpo y que és esse el punto de partida en la configuración de uma nueva topografia anatômica*”.

Roupa e corpo estão intimamente relacionados, pois este é vestido com diversas possibilidades como próteses, órteses, implantes, tatuagens etc, e não só com abrigos têxteis. E é por meio dessas possibilidades de vestir o corpo que surgem as novas propostas de silhuetas. Diversos materiais são introduzidos ao corpo por motivos estéticos ou de saúde que acabam modificando e criando novas anatomias.

As buscas por novas silhuetas são constantes, e essas, ao longo da história, modificaram-se devido às novas realidades cotidianas. Devido a essas

necessidades , roupa e corpo se (re) criam, buscando não somente a novidade, mas, também, conforto e praticidade no dia-a-dia, muito almejados pela indústria na construção do vestuário na contemporaneidade a fim de fazer com que o corpo seja vestido de uma maneira que o favoreça, facilitando assim as atividades que este executa e, também, buscando se adequar aos padrões estéticos estabelecidos no contemporâneo. A cada época, nosso vestuário passa por modificações em sua construção, fazendo com que o corpo humano se reconstrua em seus contornos.

A engenharia está cada vez mais próxima da indústria da moda e são notáveis os frutos promissores desta união. São inúmeros os designers e empresas que se valem desses campos para seus estudos. Por meio das novas tecnologias podemos redesenhar nossa realidade e, também, termos uma nova construção da figura humana. Essa construção ocorre de diversas maneiras, tendo sempre o corpo como vetor, recebendo em si essas transformações. No capítulo 3, será explorada a relação entre moda, corpo, engenharia e as novas tecnologias acopladas ao campo da moda, e como esta união vem sendo realizada na contemporaneidade. Afinal, como apontam Farren e Hutchison:

[...] roupas são uma tecnologia muito mais importante para a vida moderna do que os telefones celulares. Elas são a nossa armadura para a participação na vida diária. Poucos contextos permitem a nudez (2004, p.97).

Elemento primordial para a moda é o corpo. Ele, além de suporte para o vestuário, absorve as características de uma determinada moda e está em constante processo de mudanças e interferências. Coleciona informações de modo que tudo pode estar inscrito no corpo. Ele muda de local para local e não somente com o passar dos anos. Cada região, assim como o vestuário, tem seus corpos mais frequentes: podem ser mais bronzeados em determinado local; mais alto ou baixo em outros, isso de acordo com as características geográficas e genéticas da população. Modificam-se, ainda, as percepções sobre o corpo e lhe são agregados diferentes valores de “belo” e “feio”, o que, portanto, se relaciona aos padrões estéticos e fatores culturais. Em suma, esses corpos mudam de acordo com fatores geográficos, climáticos e culturais. As informações das sociedades são transformadas em corpos e roupas, uma vez que são eles que carregam as transformações sociais e estéticas da sociedade e as expõem.

Park, no artigo *A Cidade: sugestões para a investigação do comportamento humano no meio urbano*, trouxe alguns questionamentos sobre como a cidade e seus costumes se modificam

“[...] a cidade é algo maior que um amontoado de homens individuais e de conveniências, ela é também um estado de espírito, um corpo de costumes, tradições, sentimentos e atitudes” e pergunta (1973, p.49): “Até que ponto a moda é uma indicação de mobilidade? Qual é a diferença na maneira pela qual as modas e os costumes são transmitidos?” (1973, p.27).

Observamos que traços de uma cultura podem ser reconhecidos através dos corpos e da moda porque eles detêm os registros da época em que se situam. Cronologicamente, o corpo humano, enquanto vestido (seja com pinturas, apliques ou o vestuário propriamente dito), passou por mudanças década a década. Para Saltzman (2009, p.21), “*El ser humano adquiere su aspecto físico, no sólo nace con él. También se programa culturalmente: la moda, las acciones, la vestimenta y el mobiliário, inciden en las formas Del cuerpo.*”

Sobre a relação entre a moda e o corpo, e a importância do corpo para a moda, Sant’Anna diz:

A roupa desassociada de um corpo é apenas um ser inerte, destituída de vida, parcialmente esvaziada e neutralizada; aberta a qualquer apropriação. Num museu, ela poderá indicar um passado, determinados costumes, as condições tecnológicas de seu fabrico, desde que adequadamente legendada; num cabide denunciar seu uso, lembrar alguém, sugerir certas emoções, que somente alguns têm domínio. Porém, associada a um corpo, mesmo ao desconhecido, sem qualquer legenda, ela ganha vitalidade e torna-se expressão constante (2007, p.76-77).

Exemplo de como o corpo se molda a cada época foi o uso de espartilhos a fim de afinar a cintura na *Belle Époque*⁴. Os espartilhos produziam modificações extremas no corpo feminino, pois eles oprimiam e causavam um desconforto físico para a mulher, porém, esse era o corpo feminino tido como belo na época: cintura extremamente fina projetando os quadris e os seios, assemelhando-se a uma ampulheta. Na *Belle Époque*, o que prevaleceu nas artes, vestuário e arquitetura foram as linhas curvilíneas e orgânicas. Eram também valorizados os ornamentos e

⁴ *Belle Époque*: período que se estendeu de 1870 a 1914, na Europa. Um dos seus símbolos é a Torre Eiffel, inaugurada em 1889, em Paris. Era a Revolução Industrial impondo-se como fenômeno de transformação cultural: uso das estruturas de ferro e vidro, armações metálicas. Os artistas também incorporaram em suas obras a modernidade; alguns pintores traduziram tristeza e melancolia; outros incorporaram o tempo da evolução tecnológica e futurismo.

as cores vivas, de modo que a preferência por linhas curvas foi claramente demonstrada nos corpos da época com as cinturas extremamente afuniladas, sendo 40 cm a medida ideal de circunferência de cintura. Para obter medidas próximas, muitas mulheres passaram por cirurgias em que tinham as costelas serradas e removidas.

Valerie Steele, (2006, p.18) mostrou as medidas da imperatriz Elizabeth da Áustria (1838-1898). Ela tinha uma cintura de 49,5 centímetros, media 1,71 de altura e pesava 50 quilos. Sua cintura era desproporcional à sua altura, sendo extremamente fina, fazendo que sua silhueta fosse semelhante a uma ampulheta.

Figura 02 - Cintura de ampulheta da cantora Polaire

Fonte: Braga; João (2004, p.66).

Na *Belle Époque*, alguns homens também utilizaram o espartilho propondo um novo estilo de traje masculino. Foram chamados de dândis e seus trajes eram compostos por paletós com abas caídas, calças justas, coletes com abotoaduras, cores sóbrias e botas de canos curtos. Os dândis, que buscavam discrição e elegância em seus trajes, também foram adeptos da prática de afinar a cintura, tendo assim uma silhueta de ampulheta.

Figura 03 - Dândi

Fonte: Boucher; François (2010, p.326).

Figura 04 - Decoração *Belle Époque*

Fonte: www.pinterest.com <acesso em 20 de junho de 2013>.

Por outro lado, segundo Avelar (2009, p.134) ao “longo do século XX, Coco Chanel e Paul Poiret foram a favor da abolição do espartilho, propuseram o conforto e a celebração da forma natural do corpo”.

Conforto na moda era algo secundário se pensarmos que este termo engloba diversos fatores como clima, postura, sensibilidade, etc. Percebemos que o vestuário de algumas épocas em nada dele se valia, visto que o corpo foi, em alguns

momentos da história, suporte do vestuário e objeto passível das mudanças geradas por tais fatores. Podemos observar que as transformações corporais por meio do vestuário eram doloridas e sofridas, e para o corpo se reconstruir, eram necessários esforço e dores físicas. Essas modificações ocorriam para que o corpo se adequasse aos padrões estéticos da época.

Outra dolorosa e desconfortável mudança na silhueta do corpo gerada por vestuário é a modificação nos pés das chinesas por uso de sapatos apertados. Steele (1996, p.97) explica que “[...] no Ocidente pés pequenos são associados à beleza feminina”. A prática das chinesas em atrofiar os pés surgiu na corte imperial no século X e teve adeptos até o século XX. Segundo Steele, durante a dinastia Sung, o costume se espalhou pelas classes mais altas como marca de status e, por volta do século XIV, a prática foi inserida até na população campestre. Steele descreve como os pés eram atrofiados:

A atrofia dos pés por amarração era um procedimento debilitador e doloroso que limitava severamente a mobilidade física de uma mulher. Os quatro dedos pequenos dos pés eram pressionados para baixo do peito do pé, deixando somente o dedão estendido. O antepé e o calcanhar eram colocados juntos, movendo o dedão para baixo e o osso do calcanhar para frente. Ossos eram quebrados, e o aro formava uma curva alta, criando uma grande fenda na sola do pé. De perfil, tinha o efeito de um sapato de saltos altos (1996, p.101).

Figura 05 - Pé de chinesa atrofiado devido ao uso de sapatos apertados

Fonte: Steele; Valerie (1996, p.101).

Na contemporaneidade, os sapatos de saltos altos fazem com que os movimentos e a postura de quem os utilizam sejam prejudicados. Steele relata como se dá essa mudança na postura:

Ao colocar a parte inferior do corpo num estado de tensão, o movimento dos quadris e das nádegas é enfatizado e as costas ficam arqueadas, impulsionando o busto para frente. Os saltos altos também mudam o contorno aparente das pernas, aumentando a curva da panturrilha e inclinando o tornozelo e o pé para frente, criando, dessa forma, um look atraente de pernas longas (1996, p.118).

As práticas de mudanças corporais que ocorrem em diversos momentos e nas mais variadas culturas estão relacionadas às práticas sociais e ao universo de valores de cada sociedade. Podemos citar o exemplo das mulheres-girafas de Mianmar, na antiga Birmânia, as quais, para além de questões estéticas, relacionam o alongamento de seus pescoços por meio de argolas de metal à proteção quanto aos ataques de leões. As argolas inseridas no pescoço causam uma espécie de ilusão de ótica, fazendo que o pescoço pareça mais comprido, porém o que elas fazem é pressionar o osso da clavícula transformando a caixa torácica.

Figura 06 - Mulher da tribo de Mianmar

Fonte: www.pinterest.com <acesso em 03 de março de 2012>.

Tribos indígenas mutilam-se de diversas maneiras. É comum o uso de botoque nos lábios a fim de aumentá-los, como no caso da tribo etíope e, também, o uso de ornamentos perfurantes em narizes e orelhas. Castilho (2001, p.196) explicou que “sociedades arcaicas já inseriam no corpo sinais, tatuagens,

escarificações indeletáveis permanentes, que sinalizavam status, função e organização social e estética.”

Figura 07 - Botoque nos lábios

Fonte: www.pinterest.com <acesso em 03 de março de 2012>.

Pinturas corporais e tatuagens datam do período paleolítico e eram feitas a partir de corantes extraídos da natureza. Essas pinturas ocorriam não só por motivos das práticas culturais, mas, também, pelo desejo de decoração de seus corpos. Saltzman, ao referir-se sobre as sociedades arcaicas e as práticas de pinturas corporais, destacou que:

Cuando en el siglo XIX el naturalista Charles Darwin investigó las culturas primitivas, descubrió que no había territorio, desde el Polo Norte hasta Nueva Zelandia, en que los nativos no acostumbraran colorearse la piel o utilizar tatuajes. Incluso en climas extremos, como el del sur argentino, los antiguos habitantes se adaptaban al medio casi sin vestir ropa alguna, como si su necesidad de adornar, embellecer y resignificar la piel a través del tatuaje fuera más imperiosa que la de proveerse abrigo (2009, p.50).

Neste período, o homem pintava o próprio corpo utilizando-se de corantes naturais e essas pinturas faziam com que se diferenciasssem entre si de modo hierárquico, de modo a mostrar diferentes desníveis sociais. Andrea Saltzman (2009, p.50) apontou que devido à falta de uma escrita sistematizada, as pinturas corporais

e as tatuagens faziam com que um indivíduo fosse também reconhecido pelo grupo a que pertencia, levando em consideração suas crenças e atividades no meio social.

Suporte, espaço e território. Tendo em vista tais elementos, notamos que o corpo é tido como relator das mudanças na sociedade e elemento que absorve as alterações de seu meio ambiente. O corpo, segundo Walter Benjamin (1968, p.66) muda quando tudo já foi transformado, porém, podemos observar que ele muda simultaneamente à sociedade e com os costumes da mesma. O corpo é simultâneo, constitui-se socialmente e participa em tempo integral deste meio. E, se é ele quem muda com a sociedade, precisamos observá-lo para entender claramente essas mudanças. É também por meio das roupas que podemos observar as formas dos corpos com o passar dos anos.

O corpo é singular e único em cada indivíduo, pois carregamos marcas próprias. Impressões digitais, por exemplo, não se repetem de indivíduo para indivíduo. Alguns ainda carregam marcas e/ou manchas de nascença; outros têm cicatrizes, verrugas ou pintas em partes diversas do corpo; e aqueles que desejam podem inserir em si as marcas por meio de diversas técnicas. Em suas interferências, temos no contemporâneo uma diversificação de corpos, todos eles descrevendo as características da sociedade atual e do indivíduo a quem ele pertence.

São muitas as transformações corporais, e elas podem ocorrer das mais variadas formas possíveis. Os exemplos mais comuns são: tatuagens, *piercings*, implantes, escarificações e cicatrizes. Sobre as cicatrizes, Castilho e Martins destacaram:

Sabe-se, por exemplo, que, para os povos guerreiros, as cicatrizes conquistadas em combates contra inimigos consistiam em motivos de glória e de honra. Elas eram, portanto, tão condecorativas como hoje são as medalhas ou outro tipo de prêmio em reconhecimento ao fazer do sujeito. (2008, p.105)

Pinturas corporais e tatuagens carregam diferentes significados dependendo da cultura e do período histórico a que pertençam. Os Aborígenes, por exemplo, se pintam para obter proteção contra as enfermidades e os espíritos malignos. Já na contemporaneidade, na maioria das vezes, a tatuagem carrega a função estética, mesmo que por trás desta haja a ideia de registro de uma mudança de ciclo, na qual

os indivíduos que adquirem as tatuagens as façam como forma de marcar uma etapa. Para Pires:

A necessidade existente de criar uma identidade e se diferenciar dos demais faz do corpo um outdoor de si mesmo, onde as interferências aplicadas à pele, ao marcar momentos e situações, constituem um registro da história do indivíduo. Elas apresentam um resultado físico e outro psicológico - o primeiro ligado à estética e à funcionalidade, e o segundo, ao gozo, à satisfação que advém da realização de superar os próprios limites e estar de posse de um determinado elemento. (2005, p.129)

Figura 08 - Pintura corporal da Tribo Aborígenes

Fonte: www.pinterest.com <acesso em 03 de março de 2012>.

O corpo é espaço de percepção individual. Sentimos, ouvimos e falamos através dele, e propomos mensagens ao meio em que estamos. Muitas dessas mensagens conseguimos passar por meio da roupa que estamos vestindo porque ela se une a nossa pele e transfere para o meio ambiente em que estamos parte de nossas mensagens. Corpo e roupa são uma extensão do outro. Avelar (2009, p.133) afirma que:

Se mil pessoas se vestem com calça jeans, ainda assim há que diferenciá-las, pois cada uma apresenta um comportamento corporal muito peculiar, coerente com seu mundo – com o mundo vivido individualmente. Numa perspectiva histórica, a moda oferece um verdadeiro indicador da ‘literatura’ do corpo, mostrando as diversas formas pelas quais ele foi concebido ao longo do tempo. A moda é a incorporação cultural daquilo que nos cerca.

Alguns entendem o corpo como “escravo da moda”, outros como objeto de externalização de desejos. Desse modo, o corpo torna-se protagonista de determinadas questões, incorporando-se às características da época em que situa-se. Ele pode obter determinadas marcas, como as pinturas corporais tribais, por motivos culturais do grupo a que pertence, bem como tatuagens escolhidas por vontade própria para externalizar desejos variados. Em suma, se um corpo não tem uma marca, pode adquirir variados tipos, se é essa a vontade de quem o tem. Castilho e Martins (2008, p.89) explicam que “[...] épocas, espaços, etnias, grupos etc. são facilmente reconhecidos quando levamos em conta a leitura do corpo e, com ela, verificamos o que ele comunica, como, para quem e por que o faz.” Assim, o termo moda fica claro também como registro de épocas, sendo o corpo em si quem recebe esses registros e quem se modifica de acordo com a época em que está.

Essas modificações corporais dão-se por meio de diversas possibilidades. Um exemplo são as pintas que eram feitas com um emplastro de seda preta e aplicadas nos rostos, como explica Pires (2005, p.49). Tal modificação corporal surgiu em 1655 e podia ter diversos formatos, como estrelas, luas crescentes e carruagens com cavalos. Essas pintas eram modificações visuais no corpo, não interferiam na silhueta do mesmo.

Assim também são as tatuagens, de modo que Pires (2005, p.75) explicou que “[...] a primeira técnica de modificação corporal assimilada pela sociedade e incorporada pela moda foi a tatuagem. A partir dos anos 1970, a tatuagem começou a sair da clandestinidade” e ser tida como aceitável. Pires (2005, p.61) ainda ressalta que “[...] alguns indivíduos partilham da ideia de só se sentirem completos a partir do momento em que adquirem suas respectivas marcas pessoais”.

Os exemplos citados acima mostram transformações bidimensionais nos corpos. Essas são diferentes das modificações tridimensionais que alteram a silhueta dos corpos, como aconteceu na *Belle Époque* com o uso dos espartilhos e, também, em tribos indígenas que tinham no corpo acréscimos de diversos tipos, como *piercings* e anéis nos pescoços.

Nota-se aqui que essas transformações corporais, em qualquer período, foram geradas por motivos estéticos e de diferenciação do indivíduo, sendo diferentes das transformações corporais tribais que possuíam caráter religioso e de significação.

Por origem, o corpo é composto de cabeça, tronco, membros, ossos e órgãos, e seu principal órgão é a pele. Pires (2005, p.26) afirma que “[...] a pele é o contorno que separa o que é interno do que é externo”. Hall (1977, p.107) sobre a pele afirmou que “[...] a delimitação do homem começa e acaba com sua pele”. É por meio da pele que sentimos, pois ela recobre nosso corpo, protege do calor, do frio e demais intempéries do meio externo. É a pele também que primeiro recebe as transformações do corpo como as tatuagens, cicatrizes e os *piercings*. Sobre as possíveis interferências corporais, Saltzman (2009, p.50) explica que desde o princípio dos tempos, o corpo humano vem sendo utilizado como um dos campos de manifestações artísticas mais férteis e significativas.

Além de interferências permanentes como as tatuagens e as escarificações, e de interferências móveis como os *piercings*, a pele recebe as roupas propriamente ditas, sendo estas também interferências móveis e utilizadas desde os primórdios. Pires (2005, p.85) diz que a pele é o primeiro invólucro e tem a função de proteger e algumas vezes de ocultar o corpo. A autora destacou ainda que pele e indumentária têm a mesma função, porém, a pele é estável e não se modifica, salvo alguns casos, como bronzeamento artificial; já a indumentária é mutável por princípio, permitindo que se execute com ela diversas combinações.

Há tempos o corpo humano vem sendo objeto de estudos e representações artísticas. Villaça (2007, p.57) explicou que são diversas as representações do corpo humano e individual, variando de autor para autor e, dentre essas representações, há o projeto de um corpo biônico.

A ideia de corpos biônicos não acontece somente no campo das artes e ficção científica. Ela torna-se real por meio da medicina, que, devido à sua evolução, permitiu que os corpos tivessem implantados em si diversas próteses e órteses a fim de aumentar e melhorar suas funções.

2.1 MODA E CORPOS (RE) MODELADOS: DESEJO E SUBVERSÃO CONTEMPORÂNEOS

As projeções de corpos biônicos vêm há algum tempo sendo exploradas em diversos campos e tema de diversas publicações. Muitos se questionam como será

o corpo do futuro, quais as interferências que ele receberá e, até mesmo, que forma terá este homem. Villaça (2007, p.30), sobre o corpo no século XXI, explicou que não há mais fronteiras entre a perfeição estética, a velhice e a morte. Fez, ainda, uma comparação com ficção científica, na qual existiria a possibilidade de uma gravidez sem barriga, robôs domésticos e objetos que nos obedeceriam. Sua afirmação nos mostra como a tecnologia vem estando cada vez mais presente, unindo-se ao corpo para que este tenha as características que desejamos, sejam elas estéticas ou por necessidades médicas. As novas tecnologias estão intimamente ligadas com o vestuário e o corpo.

São diversas as especulações referentes aos corpos robóticos. Em 1960, surgiu o termo ciborgue, criado por Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline com a intenção de estabelecer uma ligação entre o homem e a máquina e, desde então, foram comuns personagens ciborgues em produções cinematográficas de ficção científica, como *Matrix*, *Robocop*, *O Exterminador do Futuro*, etc.

Em 1985, Donna J. Haraway escreve o Manifesto Ciborgue:

Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção. Realidade social significa relações sociais vividas, significa nossa construção política mais importante, significa uma ficção capaz de mudar o mundo.

O termo ciborgue refere-se, como mostrado por Donna Haraway, a um híbrido de humano e máquina; Villaça (2007, p.32) ainda destacou que “[...] o ciborgue é a versão moderna do homem-máquina cujo corpo incorporou extensões eletrônicas ou informáticas que multiplicam as capacidades físicas ou mentais”. Vale observar que, na maioria dos casos, essas máquinas são implantadas nos organismos por motivos médicos, com a finalidade de melhorar e/ou corrigir as funções do corpo humano, tal como o caso do inglês Neil Harbisson, que nasceu com uma doença que não permitia que ele enxergasse as cores. Por isso, em 2002, aos 20 anos, ele teve um olho eletrônico implantado em seu corpo, o que permitiu que ele, por meio de sons, soubesse diferenciar as cores. Aparatos tecnológicos também são inseridos no corpo com a finalidade de sobrevivência, como no caso de pessoas que utilizam marca-passo, que não sobreviveriam sem o uso do aparelho.

As possibilidades de acréscimos que os corpos vêm recebendo são inúmeras. Há uma infinidade de próteses com a função de substituir parcial ou totalmente um

membro ou órgão. Já as órteses, como aparelhos odontológicos, visam uma correção de determinadas funções do corpo humano.

São inúmeros os corpos que estão em ascensão no contemporâneo. Eles são modificados por diversos meios a fim de melhorar seu desempenho ou ainda alcançar a estética que se deseja. Classificaremos aqui tais corpos que utilizaremos como base para o entendimento das questões aqui abordadas. São eles:

- Corpo padronizado: é o corpo que configura-se como belo de acordo com cada época. Sofre alterações com o passar do tempo, dado que cada época tem seu padrão de beleza estipulado. São corpos modelados por diversas maneiras, sendo as mais comuns as técnicas de aprimoramento físico como a musculação, e as técnicas cirúrgicas para implantes de próteses. São os corpos mais comuns no contemporâneo, pois privilegiam a estética proposta pela mídia e adaptam-se constantemente a ela sendo facilmente modificados. É este o corpo que mais aparece em editoriais de moda. Ressaltamos aqui que não há neste caso uma modificação corporal única, pois ela varia de acordo com os padrões da época, podendo este corpo sofrer modificações por outros meios como *piercings*, tatuagens e escarificações. Um exemplo que podemos citar aqui é a cintura extremamente fina, formando uma silhueta de ampulheta devido ao uso de espartilhos, padrão de corpo que ocorreu durante a *Belle Époque*, ou ainda os corpos malhados nas academias durante a década de 1980. O corpo padronizado é o corpo que mais vai aparecer; ele não acontecerá em nichos ou tribos porque configura a sociedade da época.

- Corpo desejado: este é o corpo manipulado por diversos meios, sem que haja necessidades médicas para tais manipulações. É o corpo buscado a fim de ser único, de diferenciar-se do padrão da época, muitas vezes este corpo distancia-se dos padrões de beleza estipulados pela sociedade. Tal corpo é construído de acordo com o que o indivíduo busca interiormente; é a busca por adaptar seu corpo a uma identidade antes incompleta. Os meios mais comuns para chegar a esses corpos são as tatuagens, escarificações, implantes diversos e a moda com suas possibilidades diversas de vestuário. Nota-se aqui uma semelhança com o corpo padronizado quando falamos de implantes de próteses, porém, neste caso, o indivíduo busca completar sua identidade e em muitos casos, diferenciar-se dos demais. Assim, quem modifica-se em busca do corpo desejado não segue os padrões da época. Veremos no capítulo 2 alguns exemplos de indivíduos com o

corpo transformado como desejaram e que tornaram-se corpos referências no contemporâneo.

- Corpo (re) modelado: esses são corpos ciborgues, híbridos, são corpos corrigidos por meio de próteses e órteses, primeiramente ocorrem por necessidades médicas a fim de completar ou ampliar um corpo e melhorar sua performance. São alterações fundamentais do corpo, visando aumentar sua funcionalidade interna. Esses corpos não são tidos como belos pela indústria da moda, porém, vem aparecendo em alguns momentos, tanto em desfiles quanto em campanhas publicitárias (como veremos no capítulo 2), em muitos casos, com a intenção de questionar a própria indústria da moda e o que ela tem como belo. As experiências com corpos ciborgues são infinitas e o artista plástico e performático Stelarc é uma das principais referências ciborgues. Por meio de implante de próteses, ele realizou diversas performances com o intuito de ampliar as capacidades do corpo humano, tais como o implante, em seu corpo, de um terceiro braço e uma terceira mão, ambos robóticos; e, também, já teve seus movimentos controlados por meio de estimuladores eletrônicos de músculos conectados à internet. Stelarc trouxe para a realidade o que antes era executado apenas em filmes.

Figura 09 - Stelarc com um terceiro braço biônico

Fonte: www.stelarc.org <acesso em 22 de junho de 2012>.

No futuro, não só com próteses esses corpos poderão ocorrer, pois há estudos de bioengenharia e engenharia genética a fim de manipular o genoma humano, podendo com essa manipulação genética definir sexo, cor de olhos e de cabelo de um feto ainda não gerado, como também clonar seres vivos. São possibilidades que causam polêmicas em diversos contextos e foram temas de novelas (como *O Clone*⁵) e alguns filmes (como *Gattaca*⁶). Podemos também, com as técnicas da bioengenharia, criar novos materiais têxteis, como o projeto *Bio Couture*, que será explorado no capítulo 3.

Percebemos uma variada possibilidade de corpos no contemporâneo, alguns possíveis, e outros em estudo, porém, já sendo explorados em performances e materiais. Santaella (2010, p.207) afirma que “[...] o corpo humano está sob interrogação” e, de fato, vemos hoje uma constante de artigos e publicações sobre o mesmo. Ampliaram-se as possibilidades de corpos e, se desejável, o corpo pode ser facilmente reconstruído por diversas técnicas. O corpo do contemporâneo pode ser (re) modelado tal como for desejado. Podemos observar corpos padronizados, idealizados pelo público comum que tende a ter seu gosto influenciado pela mídia. Assim, os ideais de beleza privilegiados por ela mudam rapidamente, e as pessoas tem o poder de recriar constantemente seus corpos, que acabam sendo *outdoors* que expõem os padrões pela mídia ditados.

A moda, impulsionada pela mídia, é a principal condutora dos corpos; é ela que os modela, para Mesquita:

A moda, em sua instabilidade, espera dos corpos. Espera que um corpo demasiado grande se torne um pouco menor, melhor remodelado, menos estranho. Espera que um corpo baixo se torne mais alto, sobre saltos. Espera que morenas se tornem loiras, que executivas se transformem em princesas, que o feminino no masculino se atualize. Espera que a juventude seja eternizada sobre pares de tênis. Que com um terno um corpo se dê ao respeito. A Moda espera... Espera... Espera (2004, p.226)

Baudrillard (1991 p.129) afirma que o corpo humano chegou ao fim. Sobre esta afirmação, Santaella diz que:

⁵O Clone é uma telenovela brasileira exibida em 2001, nela um médico dá vida a um clone de seu afilhado já falecido.

⁶Gattaca (no Brasil, *Gattaca - Experiência Genética*) é um filme americano de 1997, uma ficção científica que aborda as preocupações sobre as tecnologias reprodutivas e as possíveis consequências de tais desenvolvimentos tecnológicos para a sociedade.

[...] o pensamento de Baudrillard pode nos parecer fascinante pela engenhosidade de seu raciocínio, preconizar o fim do corpo é uma maneira de deixar de interrogá-lo, ou talvez, ao fim e ao cabo, essa seja uma maneira estratégica de levar tal interrogação até o limite último do impossível (2010, p. 33).

Interrogações sobre o corpo tornaram-se constantes no contemporâneo e foram diversos os designers que exploraram seu interior e trouxeram para o exterior seus questionamentos mais íntimos.

Em 2002, posterior à afirmação de Baudrillard, o estilista Ronaldo Fraga levou às passarelas da *São Paulo Fashion Week* sua coleção intitulada *Corpo Cru*. Nesta coleção ele retrata os conflitos da roupa com o corpo. No release do desfile,⁷ Fraga diz que a coleção fala do dia em que o corpo cansou de tudo e, ainda, deixou no ar o dilema de qual modelo construir quando o corpo não existe, ou que corpo perseguir quando o modelo não existe. A coleção foi desfilada em cabides de madeira que simulavam corpos, estes dispostos em um carrossel. Durante o desfile, a estrutura mecânica quebrou e fez com que o carrossel parasse de funcionar. Já prevendo possíveis problemas durante esta apresentação, as camareiras estavam disponíveis para entrar na passarela segurando os cabides com as roupas, e, assim, foi finalizado o desfile de Ronaldo Fraga.

Corpo Cru trouxe para as passarelas pensamentos sobre a relação corpo e moda, e nos mostrou como ambos são efêmeros. As estampas retratavam seios, peles, vasos sanguíneos e um amontoado de carne crua; os volumes foram construídos por meio de pences e nervuras fazendo com que as formas do corpo ficassem camufladas pelos acabamentos. A coleção de Ronaldo Fraga trouxe nas estampas a construção carnal de nossos corpos e, por meio delas, vemos o nosso interior e a pele que os recobre. Os acabamentos internos das peças dessa coleção mostram uma preocupação do estilista com o interior da roupa, que é a parte que está em contato direto com o corpo de quem a veste. Logo, esses acabamentos foram feitos com delicadas rendas.

Com estampas e acabamentos como pences e nervuras, Ronaldo Fraga (re) construiu o corpo humano, fazendo com que partes internas fossem expostas em tecidos.

Figura 10 - Looks da coleção *Corpo Cru*, de Ronaldo Fraga

⁷ *Corpo Cru*. Disponível em: <http://www.ronaldofraga.com.br/port/index.html>. acesso em 09/12/2012

Fonte: www.ronaldofraga.com.br <acesso em 10 de agosto de 2012>.

Em setembro de 2010, na NY Fashion, o estilista Jeremy Scott, apresentou coleção constituída de peças em látex com estampas de carne crua, bem similares às de Ronaldo Fraga. Vemos, em ambos os exemplos, uma similaridade na maneira de se trabalhar com o interior do corpo humano, embora as coleções tenham um espaço temporal razoável entre elas, tendo em vista que as coleções de moda são apresentadas semestralmente.

Figura 11 - Looks de Jeremy Scott com estampa de carne crua

Fonte: jeremyscott.com <acesso em 10 de agosto de 2012>.

Vale aqui citarmos que outras áreas também questionam e exploram o interior do corpo humano. No filme *"All that jazz"*, de 1979, dirigido por Bob Fosse, a canção final intitulada *"Bye bye life"* relata uma despedida da vida e de elementos que trazem felicidade, e apresenta-se à solidão e ao vazio. As artistas que encenam, por sua vez, trajam um figurino em que há a simulação de artérias do corpo humano. Nos figurinos, nos quais metade das artérias está na cor vermelho e a outra metade em azul, podemos entender como uma interpretação dos elementos que compõem felicidade e dos que compõem o vazio, ambos relatados na canção.

Figura 12 - Trecho do filme *"All that jazz"*

Fonte: *"All that jazz"* (1979).

Extrair do nosso interior e colocar na passarela as partes menos imagináveis do nosso corpo também é proposta da sueca Sandra Backlund. Ela desenvolve em suas coleções trabalhos muito autorais e que têm em comum o mesmo ponto de partida: o corpo humano. As silhuetas exploradas pela estilista apresentam-se distorcidas, transformadas e (re) criadas a partir de suas roupas.

Assim como fizeram Ronaldo Fraga e Jeremy Scott, Sandra Backlund também explora o interior do corpo humano, e o expõe através de técnicas diversas, sendo uma delas o tricô e os relevos que, como diz Avelar (2012 p.203) "[...] os

volumes lembram verdadeiras vísceras como numa realidade aumentada de nossos órgãos, possibilitadas pelas micro câmeras digitais que trazem aos nossos olhos o privado de nosso interior fisiológico”.

As criações de Sandra Backlund são verdadeiras esculturas têxteis, sendo a maioria de suas peças confeccionadas à mão e com muitos volumes tridimensionais. Ela tem o corpo humano como ponto de partida e, em seu processo criativo, não executa croquis e cria direto em manequins, buscando silhuetas amplas e com volumes sobrepostos.

Figura 13 - Look de Sandra Backlund, em que podemos ver projeções similares a órgão

Fonte: sandrabacklund.com <acesso em 20 de janeiro de 2013>.

Sandra Backlund explora o corpo humano também por meio de seu exterior, e o faz desde 2005, quando apresentou como conclusão de sua graduação no *Beckmans College of Design* de Estocolmo uma coleção feita com cabelos humanos. Tanto o cabelo quanto a pele humana são, respectivamente, para a estilista, matéria-prima e fonte de inspiração para suas coleções, fazendo com que se moldem às peças criadas.

Figura 14 - *Look* de Sandra Backlund construído com cabelos

Fonte: sandrabacklund.com <acesso em 20 de janeiro de 2013>.

Não só na moda o corpo humano vem sendo explorado, e um trabalho que nos apresenta os aspectos do corpo como pele humana é a coleção *El textil como piel* que a artista plástica argentina Nicola Costantino realizou. Ela fez uma coleção de peças em látex que simulavam a pele humana com textura similar a poros abertos e mamilos. Nicola ainda utilizou cabelos na construção de algumas golas de vestidos da coleção.

Figura 15 - Criações de Nicola Costantino

Fonte: Saltzman; Andrea (2009, p.64).

Os trabalhos citados neste capítulo transformaram o corpo humano em vestuário; os estilistas e designers mostraram com seus trabalhos que pode haver diálogo entre roupa e corpo, a fim de um externalizar o outro. Os exemplos vistos mostram partes do corpo sendo externalizadas e transformadas em vestuário. Exemplos esses que, de uma maneira ou de outra, nos trazem questionamentos com relação ao nosso corpo, podendo gerar repulsa ou até mesmo admiração.

Apresentando uma proposta similar às que externalizam o corpo humano, temos o modelo canadense Rick Genest⁸, também conhecido como Zombie Boy. Em janeiro de 2011, ele desfilou para Thierry Mugler. O modelo Zombie Boy ficou conhecido mundialmente por ter seu corpo tatuado com uma representação do interior do corpo humano, mostrando ossos, veias e músculos como se fosse um raio-x do interior de seu corpo. Segundo ele próprio, quis representar com suas tatuagens "o corpo humano como um corpo em decomposição, a arte de um cadáver apodrecendo".

⁸ Rick Genest, também conhecido como Zombie Boy (em inglês: Menino Zumbi) é um modelo canadense. Ele é conhecido por ter tatuagens por todo seu corpo imitando um cadáver.

Figura 16 - Zombie Boy

Fonte: rickgenest.com <acesso em 12 de maio de 2013>.

O corpo de Zombie Boy é todo tatuado; já é vestido, porém, sem materiais têxteis; traz significados muito pessoais; e é um trabalho inédito, pois, como vimos anteriormente, tatuagens e pinturas corporais carregam significados variados, de acordo com tribos e crenças. O corpo de Zombie Boy se distancia dos corpos tidos como padrões, mas é aceito no contemporâneo. Sua estranheza é notável, porém, na busca pelo novo, pelo inédito, passa a ser um corpo que compõe desfiles e editoriais de moda, muitas vezes deixando a roupa como coadjuvante. É um claro exemplo de corpo desejado, sendo a tatuagem a técnica escolhida por ele para alcançar tal corpo e expor seus pensamentos.

Em fotos que Zombie Boy participou para a marca de Thierry Mugler, o modelo tem mais destaque do que a roupa propriamente dita. Seu corpo torna-se o principal elemento do editorial, mostrando assim como o corpo pode ser vestido com características pessoais e moldado como desejado, sendo a roupa apenas um detalhe acoplado a ele.

Figura 17 - Campanha de Thierry Mugler, tendo Zombie Boy como modelo

Fonte: rickgenest.com <acesso em 12 de maio de 2013>.

Os exemplos citados trouxeram o corpo humano em representações têxteis e sintéticas - salvo o modelo Zombie Boy, que tatuou o próprio corpo, apresentando suas texturas e seu interior por meio de desenhos. Porém, com os avanços da biotecnologia é possível, no contemporâneo, cultivar pele humana em laboratório. A manipulação de tecido vivo visa o tratamento de ferimentos e a reconstrução do corpo por meio de enxertos. Essas experiências, no futuro farão com que aconteça uma maior modificação corporal, podendo o indivíduo ter seu corpo desejado alterando geneticamente cor de olhos, cabelos, pele, etc e, quem sabe, possuir texturas e pigmentação que possam substituir o desejo de tatuagens. Com a possibilidade do cultivo de pele humana em laboratório, podemos ainda pensar em “peles móveis”, “segunda-pele” e roupas construídas com tais peles, que poderão fazer com que os indivíduos tenham uma camada móvel acoplada ao seu corpo.

Confeccionar roupa com pele humana talvez gere repulsa nas pessoas. A ideia de vestir algo vivo e humano não soa bem e, como apontam Anne Farren e Andrew Hutchison:

Fazer crescer uma indumentária passível de ser vestida e vivenciada a partir de amostra de tecidos não chega a ser algo prático por duas razões. Em primeiro lugar, o tecido se ressecaria e/ou se tornaria infecto em razão da falta de uma camada protetora. Em segundo lugar o tecido se dispõe de um sistema de apoio de capilares para lhe trazer oxigênio e nutrientes ou estrutura para lhe conferir forma física (2004, p. 104).

O fato de não ser viável a utilização de tecido vivo em indumentária pelos motivos citados por Anne Farren e Andrew Hutchison é algo temporário, pois biotecnólogos já estudam maneiras de alimentar esses tecidos para que eles não ressequem. Esses estudos contemplam primeiramente a área médica, visando tratamentos e transplantes de órgãos humanos. Anne e Andrew (2004, p.102) ainda propuseram que a “tecnologia poderia potencialmente ser aplicada ao crescimento de peles de animais, sem o restante do corpo, e, principalmente, sem o seu sistema nervoso.” No capítulo 3, abordaremos algumas técnicas de cultivo de tecido com organismos vivos de origem animal, assim como outras técnicas para construção de vestuário e de silhuetas. O que antes pareceria ficção científica torna-se ponto de estudo no contemporâneo, fazendo com que novas possibilidades de criar elementos vestíveis sejam exploradas e até executadas. Muitas em fase de experimentação, mas com grandes possibilidades de serem comercializadas com o passar dos anos.

Os estudos e experiências com cultivo de pele e elementos vivos faz com que o corpo possa tornar-se cada vez mais efêmero. Com os avanços da tecnologia aliada à medicina, já foi possível realizar um transplante total de rosto humano⁹. Este aconteceu por motivos médicos de reconstrução de face, mas, até que ponto isto poderia ser algo a ser realizado por motivos estéticos e de hibridização?

Com o cultivo de tecido vivo, no futuro poderíamos até realizar a troca parcial ou talvez total da pele humana, adquirindo peles com tonalidades e texturas diferentes daquelas com que nascemos, ou ainda poderíamos ter uma pele que difere da humana, criando um híbrido com corpo humano e pele animal. A pele tornar-se-ia uma camada móvel, assim como a roupa, sendo ela variável e mutável.

Claro que esta é por enquanto uma hipótese, mas sabemos que pelos avanços da bioengenharia, aliada à área médica, isto pode vir a tornar-se uma realidade num futuro próximo. No entanto, fica complicado descrever qual seria a aceitação desta modificação corporal. É provável que haja uma variedade de pensamentos contra e a favor de tal ato, uma vez que até a tatuagem (uma das transformações mais antigas e hoje aceita em diversas culturas) gera essa variação em seu aceite, sendo aceita e praticada em algumas culturas e vista como algo

⁹O rosto do americano Dallas Wiens foi todo queimado e ele ficou cego após um acidente elétrico enquanto pintava uma igreja, em novembro de 2008. Em 2011, recebeu por implante o rosto de um doador anônimo.

“condenável” em outras ou por alguns. Assim, um transplante de pele, por motivos estéticos, poderia ser muito criticado por diversos fatores, pois tornar-se-ia para alguns agressiva a idéia de trocar a própria pele apenas por fatores estéticos, mesmo que só uma parte dela.

3 O CORPO PADRONIZADO

O conceito de beleza varia de cultura para cultura, mas entre as sociedades há fatores em comum e, talvez, o mais comum seja a simetria. Desse modo fica difícil estabelecer padrões de “normalidade”, dado que cada época e cada configuração cultural estabelecem normas, modelos e valores específicos. Neste sentido, dentro de tais limites, alguns grupos e indivíduos tentam romper determinados padrões como uma forma de orgulho pessoal. E essas tentativas são conseguidas por diversos meios, tanto de vestuário quanto de implantes a fim de modelar corpos.

A silhueta do corpo vestido sofreu alterações de acordo com o momento histórico em que este se configurava, pois o estilo de vida sempre esteve em transformação contínua, e o é assim até hoje. Com isso, cada silhueta proposta foi sendo assimilada e aceita, visto que a moda tem o poder de padronizar. Isso ocorre desde os primórdios e, no contemporâneo, dá-se por a moda ser ditada por tendências.

Podemos citar os bureaux de estilo que surgiram na década de 1960 como padronizadores de tendências de moda, fazendo com que as silhuetas continuassem padronizadas. Com os bureaux de estilos, eram propostas roupas de fácil execução em grande escala de produção e com preços acessíveis. Assim, essas roupas eram assimiladas e aceitas pela população, com as variadas classes sociais vestindo-se de maneira similar. São com os bureaux que surge a profissão de estilista e, dentre os pioneiros, podemos aqui citar André Courrèges, pois suas criações eram facilmente adaptáveis à produção em série e possuíam detalhes minimalistas. Suas propostas de vestuário eram facilmente aceitas na época, como foi, por exemplo, com as calças compridas para as mulheres, propondo uma silhueta que é utilizada até hoje.

A moda integra a construção de corpos padronizados. É ela que compõe esses corpos e ela também tem o poder de romper com determinados padrões. Ainda na década de 1960, com os bureaux de estilo, começaram algumas tentativas de inovar com os padrões estabelecidos pela indústria da moda. O estilista Paco Rabanne, por exemplo, elaborou modelos experimentais que se adaptavam ao estilo de vida da época, buscando um aspecto inovador para a moda, como, por exemplo, um vestido feito de papel e fios de náilon e roupas sem costuras, que eram obtidas por meio de um processo de vaporização de cloreto de vinila sobre um molde. Observamos como a moda molda o corpo da época; é ela, aliada às tendências, que faz com que corpos sejam padronizados. Há, claro, o desejo de alguns de saírem desse padrão, e isso se dá por diversas técnicas, podendo ser também por meio de vestuário desconstruídos em sua modelagem, propondo uma silhueta híbrida, fora dos padrões convencionais da moda.

3.1 O CORPO (RE) MODELADO TAL COMO DESEJADO

O desejo de transformar o próprio corpo é decorrente no ser humano por diversos motivos, tal como destacamos no primeiro capítulo ao historicizar de que forma esta é uma questão presente desde os primórdios. Os motivos mais comuns estão relacionados à necessidade de diferenciar-se dos demais, criando assim corpos que se destacam em meio a um grupo com corpos padronizados.

No contemporâneo, tais transformações corporais dão-se muito por motivos pessoais em que indivíduos buscam obter um corpo que melhor se adéque à sua personalidade, buscando uma incansável diferenciação dos demais e criando assim corpos diferentes em vários aspectos daqueles que tradicionalmente configuram as sociedades contemporâneas.

Há uma criatividade na busca do que determinado grupo social entende por “diferente”, o que cria, no contemporâneo, corpos extremos. Le Breton, sobre as manipulações corporais apontou que:

Para muitos contemporâneos, o corpo tornou-se uma representação provisória, um *gadget*, um lugar ideal de encenação de “efeitos especiais”.

(...) um objeto transitório e manipulável suscetível de muitos emparelhamentos (1999, p. 28).

As transformações nos corpos ocorrem por meio de diversas técnicas. Podemos aqui citar a mexicana Mary José Cristina¹⁰, que aparece como a mulher mais modificada do México, com tatuagens, implantes que simulam dentes de vampiros, chifres, alargadores e *piercings* diversos. Ao ser questionada o porquê de dentes vampirescos, Mary José diz que vampiros têm vida eterna. Assim, quer se assemelhar a eles. Suas modificações corporais e os motivos de por que fazê-las tornam Mary José um claro modelo de corpo desejado. Ela, assim como o modelo Zombie Boy, tem seus ideais e desejos expostos no corpo, fazendo com que este seja uma vitrine de seu interior.

Figura 18 - Mary José

Fonte: girbakalim.net <acesso em 27 de outubro de 2012>.

Segundo Diego Castrilhos¹¹, em entrevista para o programa Tabu do canal *National Geographics*, “enquanto existirem humanos existirá transformações corporais”. Com a afirmação do professor Diego Castrilhos¹², podemos também questionar: como são compostos esses corpos?

¹⁰ Informações retiradas do programa Tabu, exibido em 30/09/2013 no canal *National Geapgraphic*.

¹¹ Professor de Psicologia da Universidade Católica da Colômbia.

¹² Informações retiradas do programa Tabu, exibido em 30/09/2013 no canal *National Geapgraphic*

Tais corpos são compostos principalmente pelo desejo de sua modificação. Em seguida, são escolhidas as técnicas para tais modificações. Deste modo, o indivíduo chegará ao corpo por ele desejado, sendo este por necessidades variadas, pois, há por parte de alguns indivíduos a necessidade da transformação corporal. Para Le Breton (1999, p.30), “ao mudar o corpo, o indivíduo pretende mudar sua vida, modificar seu sentimento de identidade”. Essa necessidade em transformar-se se dá para Le Breton (1999, p.40), pela “necessidade de completar por iniciativa pessoal um corpo por si mesmo insuficiente para encarar a identidade pessoal”. Portanto, se uma pessoa deseja uma marca pessoal ou uma forma nova, por que não implantá-la? Cada indivíduo é dono de seu próprio corpo, e tem autonomia total para conduzi-lo da forma que deseja.

O corpo no contemporâneo pode ser modelado e potencializado por diversos meios. A moda aliada à tecnologia é detentora de possibilidades variadas e são inúmeros os estilistas que trabalham com novas propostas de silhuetas apresentadas, em sua maioria, nas passarelas tidas como “não comerciais”. Contudo, observamos que muitas vezes houve o desejo de modificar o corpo, o que ocorreu em diversas culturas e épocas, e não é diferente no contemporâneo.

Modelagens ou, ainda, aparatos tecnológicos acoplados às roupas podem remodelar um corpo ou substituir parte dele. A roupa pode ser tida como uma extensão ou, até mesmo, complemento do corpo humano. Em suma, corpo e roupa ganham novas funções e formas, estando ambos passíveis de transformações. Katherine Hayles (1993, p.3), sobre as explorações de silhuetas, descreve o corpo humano como “a prótese original que todos aprendemos a manipular”.

Le Breton (1999, p.33), diz que “o corpo é uma forma a ser transformada”, e muitos partilham dessa mesma opinião. Os artistas performáticos Stelarc¹³ e Orlan¹⁴ são exemplos que traduzem esta opinião, já que ambos têm o próprio corpo como palco de suas performances e o transformam em objetos passíveis de modificação para, assim, realizarem uma metamorfose de si mesmos.

¹³Stelarc é um artista performático australiano, suas performances têm o foco no futurismo e na extensão das capacidades do corpo humano. Além de artistas, ele também é pesquisador titular do *Performance Arts Digital Research Unit The Nottingham Trent University*, em Nottingham.

¹⁴Mireille Suzanne Francette Porte é uma artista francesa, nascida em Saint-Étienne em 1947, mais conhecida como Orlan, é uma artista performática e utiliza de cirurgias plásticas para realização de suas performances.

As transformações desejadas são possíveis por diversos meios. Um indivíduo pode moldar seu corpo desenvolvendo músculos apenas com estímulo de exercícios físicos, assim como pode implantar, por meio de cirurgias, próteses de silicone que simulariam os músculos, de modo que há diversas maneiras para chegar à forma desejada, seja por meio da medicina estética, implantes internos e/ou externos, viabilizando assim muitas possibilidades de transformações corporais, podendo o indivíduo, em pouco tempo, ser detentor do corpo que deseja. Para Le Breton:

É importante gerir seu próprio corpo como se gerem outros patrimônios do qual o corpo se diferencia cada vez menos. O corpo tornou-se um empreendimento a ser administrado da melhor maneira possível no interesse do sujeito e de seu sentimento de estética. (1999, p. 32)

Em 2007, o artista performático Stelarc, administrando a forma do próprio corpo, como proposto por Le Breton, implantou uma prótese que simula uma orelha humana em seu braço. Essa orelha foi criada por meio de cultivo de tecido humano em laboratório e implantada de forma subcutânea em seu braço esquerdo por meio de intervenção cirúrgica. Ele foi o primeiro a fazer isso e, até o momento, desconhecemos outros indivíduos que tenham feito implantes similares. Stelarc obteve uma nova forma com o implante de uma orelha em um local não convencional, desconstruindo a forma tradicional de um braço humano. Vemos, com o experimento de Stelarc, que o corpo humano pode ser modelado tal qual for a vontade de seu dono. O corpo humano, assim como a moda, passa a ser efêmero.

Figura 19 - Stelarc com prótese em forma de orelha implantada no braço

Fonte: stelarc.org <acesso em 05 de abril de 2013>.

Anterior ao implante da terceira orelha, Stelarc construiu, em 1968, os primeiros ambientes de imersão virtual da história da arte, que eram chamados de Compartimentos Sensoriais. Neles, os espectadores entravam e, utilizando um capacete com lentes especiais que faziam com que o espaço fosse dividido em um labirinto de imagens sobrepostas, eram atacados por luzes, movimentos e sons. E em 1970, continuando com a junção entre arte e tecnologia, ele desenvolveu o projeto *Corpo Amplificado*, filmando internamente seu esôfago e intestino a fim de entender o funcionamento de seu corpo.

Stelarc tem o corpo como algo obsoleto e receptor de diversos tipos de aparatos tecnológicos a fim de potencializar suas funções, além de permitir que seja modificado e controlado. Suas performances vão ao encontro da superação dos limites físicos da natureza humana, surgindo em suas performances como um ser híbrido de homem com máquina e seu corpo passa a ser objeto do ambiente em que está, podendo até ser controlado por outras pessoas, como na performance em que, com auxílio da robótica, permitiu que seu corpo fosse controlado por internautas por meio de estimuladores eletrônicos de músculos acoplados ao seu corpo.

Uma das performances mais constantes de Stelarc é a suspensão por meio de ganchos. Nessas performances, o corpo mantém-se como protagonista da arte contemporânea. Stelarc realizou 25 dessas performances entre 1978 e 1988 em diversos países como Japão e Estados Unidos, e em 2012 fez sua 26ª apresentação na *Scott Livesey Galleries*. Nesta performance, ele era suspenso de uma enorme

escultura branca de seu braço esquerdo e assistido por 40 pessoas que foram testemunhas desse momento.¹⁵ Com essas suspensões, Stelarc busca discutir a obsolescência e os limites do corpo, o transformando em ciborgues diversos e fazendo não só uma discussão acerca de seus limites físicos e metafísicos, mas também fazendo com que as suspensões sejam experimentos de sensações, e não de significados ou explicações como ele próprio diz.

Figura 20 - Stelarc praticando suspensão corporal

Fonte: stelarc.org <acesso em 05 de abril de 2013>.

Adeptos de diversas modificações corporais fundaram em San Diego (Califórnia, Estados Unidos), no início do século XXI, a Igreja da Modificação Corporal. Nesta igreja, seus adeptos buscam o poder superior através da dor do próprio corpo, buscam com a dor ser parte de uma força maior no universo. Seus freqüentadores, dentre diversas possibilidades de modificações corporais, têm a suspensão do corpo por meio de ganchos como um dos principais meios de atingir tal poder superior. Segundo o site da organização¹⁶, “praticando as técnicas de manipulação e de modificação corporal reforçamos os laços entre mente, corpo e alma, e conseguimos viver nossa espiritualidade como indivíduos completos”.

¹⁵ Disponível em: <<http://www.scottliveseygalleries.com/Exhibition.aspx?ExhibitionId=68>>. Acesso em: 20 de jun. 2013.

¹⁶ Disponível em: <http://noticias.terra.com.br/mundo/noticias/0,,OI1272364-EI294,00-Igreja+da+Modificacao+Corporal+causa+polemica+nos+EUA.html>. Acesso em: 20 de junho de 2013.

Notamos uma distinção nos ideais de adeptos de performances muito similares. Enquanto Stelarc busca atingir os limites de seu corpo e o faz buscando sensações e não significados, os frequentadores da Igreja da Modificação Corporal o fazem buscando o divino, e chegar assim mais perto de um poder supremo. As performances de Stelarc integram o campo da arte contemporânea; já as suspensões dos adeptos da Igreja da Modificação Corporal fazem parte do religioso.

Assim, como Stelarc, Orlan também tem o corpo como centro de seu trabalho. Ele é o principal suporte de sua arte e seu foco são as transformações extremas em seu rosto por meio de intervenções cirúrgicas. Orlan deseja e modela o corpo trazendo para ele referências da história da arte e da mitologia, criando em si um rosto híbrido que foge dos padrões convencionais. As transformações que ela recebe são realizadas durante performances. Em uma delas, intitulada *La Ré-Incarnation de Sainte-Orlan* (1990-1995), a artista recebeu em seu rosto próteses de silicone, introduzidas por intervenção cirúrgica logo acima das sobrancelhas. Para esta performance vestiu uma roupa assinada por Issey Miyake e os vídeos da intervenção foram disponibilizados para serem assistidos em tempo real.

Figura 21 - Performance *La Ré-Incarnation de Sainte-Orlan*

Fonte: orlan.eu <acesso em 05 de abril de 2013>.

Fato é que suas performances lhe renderam uma aparência nada convencional para os padrões estéticos da sociedade. Orlan tem cabelos arrepiados e pintados em duas cores, implantes subcutâneos na testa, no queixo, nas bochechas e ao redor dos olhos. Ela, ao lado de Zombie Boy e Mary José, são

exemplos de corpos modelados tal como desejados; não são necessariamente belos se analisarmos de acordo com os padrões estéticos da sociedade, mas, se analisarmos seus desejos e ideais e o resultado que conseguiram com seus corpos, tais corpos passam a ser exemplos de corpos desejados e que muitos consideram belo.

Figura 22 - Foto de Orlan, em que podemos claramente ver seus implantes

Fonte: orlan.eu <acesso em 05 de abril de 2013>.

Ela foi criadora do Manifesto Carnal¹⁷, no qual afirmava que a arte carnal não busca a purificação (ou o poder superior como almejam os adeptos da Igreja da Modificação Corporal), mas sim a transformação do corpo como forma de linguagem e de protesto ao culto de idealização do corpo feminino pela sociedade.

Orlan deixa claro em seus trabalhos que ela é quem escolhe a forma de seu corpo. Este a ela pertence e é ela quem o define em seus contornos, o modelando tal como deseja. A artista é um exemplo claro da externalização dos desejos por meio do próprio corpo, estando este em contínua modificação. Observando suas performances, percebemos claramente o quão livres somos para projetarmos nosso próprio corpo.

¹⁷ Disponível em: <<http://www.orlan.eu/texts/>>. Acesso em: 05 jun. 2013.

Figura 23 - As faces de Orlan

Fonte: orlan.eu <acesso em 05 de abril de 2013>.

A indústria da moda até a década de 1990 absorveu corpos tidos como belos. As silhuetas eram curvilíneas e esguias, e as modelos pareciam verdadeiras bonecas *Barbies*. Para chegar a este corpo tido na época como perfeito, muitas modelos adquiriram distúrbios alimentares como anorexia e bulimia e foram em busca de incontáveis procedimentos para chegar ao ideal de beleza da época, mas, devido à efemeridade que a moda nos traz em seus corpos, em meados da década de 1990 já era possível ver corpos não tão perfeitos assim, sendo que alguns editoriais e desfiles de moda questionavam os padrões estabelecidos como belo.

Em 2013, questionando os padrões de beleza, a organização *Pro Infirmis*, dedicada às pessoas com deficiência, criou uma ação¹⁸ em que solicitou a um designer que construísse manequins idênticos a algumas pessoas com deficiência.

Esses manequins foram expostos em vitrines de lojas em Zurich, Suíça, chamando a atenção de quem passava pelas calçadas. O vídeo da ação mostra o trabalho do designer ao observar os corpos deficientes sem suas próteses e a execução ao esculpir os manequins. O término do vídeo se dá com as pessoas nas calçadas observando as vitrines. A ação certamente faz com que os padrões estéticos sejam questionados.

Hoje, o corpo vem recebendo diversos acréscimos de técnicas. Algumas, como as próteses, têm o intuito de substituir parte dele; as órteses têm a finalidade de melhorar suas funções. Exemplo claro da aceitação desses corpos é a participação da modelo e atleta paraolímpica Aimee Mullins em editoriais e desfiles.

Aimee nasceu com uma má formação genética e teve que amputar as pernas logo abaixo dos joelhos. Quem a iniciou no mercado da moda foi o estilista

¹⁸ Disponível em: <http://www.adrants.com/2013/12/disabled-mannequins-ponder-the-notion.php> . Acesso em: 03/01/2014

Alexander McQueen, convidando-a para desfilarm em uma de suas coleções. Ele esculpiu próteses de madeira para ela, que só foram percebidas após o desfile, gerando críticas por parte da imprensa.

Figura 24 - Próteses de Aimee Mullins

Fonte: ieet.org <acesso em 18 de maio de 2012>.

A modelo e atleta possui diversas próteses, cada qual adequada a uma situação. Em sua coleção podemos ver as mais dinâmicas (utilizadas em práticas esportivas) e aquelas esculpidas por McQueen, que simulam botas de cavalaria com salto alto. Aimee também participou do filme *Cremaster Cycle*, do artista plástico Matthew Barney, de 2003, no qual não só suas pernas, mas também seu corpo foi reconstruído dando vida a um leopardo.

Figura 25 - Aimee no filme *Cremaster Cycle*

Fonte: *Cremaster Cycle* (2003).

Em editorias de moda, Aimee também se reconstrói. Em 1998, em editorial e capa da revista *Dazed&Confused*, assinados por McQueen, ela aparece com próteses mecânicas e volumes nos ombros, numa nova proposta de silhueta que torna a modelo em um mix de humano e máquina, um belo ciborgue. Sobre as possibilidades ciborgues, Derrick de Kerckhove (1995, p.204) diz que “[...] por meio desses poderes, ignoram-se os parâmetros da natureza e que podemos fazer qualquer coisa que queremos, porém, primeiramente devemos saber o que queremos”.

Figura 26 - Aimee em editorial da revista Dazed&Confused

Fonte: Dazed&Confused (1998).

De próteses e órteses mecânicas com finalidade médica e/ou estética, o corpo passa a absorver formas vindas também do vestuário. Estas modelam e (re) constroem um novo corpo, que, como pede a indústria da moda, necessita sempre de reafirmar padrões e buscar diferenciais. Os materiais utilizados na execução de peças do vestuário devem de alguma forma se adequar a anatomia humana e, caso não seja possível, sua modelagem deve ser realizada seguindo as formas do corpo que irá vestir, fazendo, assim, praticamente uma escultura. Para isso, utiliza-se trabalhos primordiais de modelagens bi ou tri dimensional, nas quais trabalha-se com recortes, pences e pregas para que o material seja modelado ao corpo, que é quem recebe a matéria-prima já em forma de roupa - e é por meio desta roupa que se tornam possíveis algumas modificações corporais. A roupa com materiais inovadores pode ser capaz de redesenhar um novo corpo, pois os têxteis tradicionais são produzidos para, de certa maneira, dar caimento e mobilidade ao serem transformados em roupas. Dessa maneira, vestem um corpo de acordo com suas formas. Já materiais inovadores podem fazer com que o corpo adentre a essa roupa, sem que esta absorva suas formas. Assim acontecem processos criativos em que a roupa tem a função de invólucro (de cobrir o corpo, e não de moldar-se a ele), diferente de processos criativos em que o tecido tradicional é a matéria-prima principal, uma vez que matéria-prima e forma anatômica são simultâneos, um depende do outro para a criação do vestuário. Sobre a estética e a importância do

corpo físico no processo de criação, Castilho e Vicentini citam o processo de Issey Miyake:

Eu sempre começo da observação do corpo, porque é o essencial. O corpo é excitante. Meu grande desejo é fazer trajes que criem a mesma excitação natural do corpo. Não tem nada mais divertido do que trabalhar contemporaneamente com o corpo e com os tecidos. Eu me concentro exclusivamente sobre o tema do prazer e da experimentação. Meu trabalho consiste em criar, em explorar, em abrir novos territórios e naturalmente em vender. Se prolonga até o momento no qual as pessoas vestem o que crio. Este é o grande desafio (2004, p. 130).

Podemos dizer que o corpo é um objeto totalmente passível de alterações. São diversas as possibilidades de elementos que podemos introduzir e sobrepor a ele, tendo eles funções ou sendo apenas decorativos. Nosso corpo passa a ser uma matéria-prima de nossa propriedade; somos capazes de decidir e executar qual corpo queremos, como se estivéssemos em um supermercado. Santaella (2010, p.75), sobre as possibilidades do corpo diz:

Em uma era de possibilidades ilimitadas, o corpo se torna uma medida do excesso, uma medida da possibilidade de ir além de si mesmo e de suas limitações físicas. Esse é o fenômeno de hibridização do corpo com as tecnologias: o ciborgue, o organismo tecnologicamente estendido que liga ritmos biológicos e o universo midiático atravessado por fluxos de informação. É esse corpo que venho chamando de biocibernético, um corpo ciborgue cujo organismo está tecnologicamente estendido: um corpo que começa na esfera biológica e nunca termina na medida em que se estende pelos pontos mais distantes do raio de ação dos sensores e recursos de conexão remota (2010, p. 75).

Na contemporaneidade, moda e corpo aparecem cada vez mais associados um ao outro: o corpo deixa de ser somente um suporte para a roupa, esta que, por sua vez, não se limita apenas a ser uma veste para aquele. Temos no contemporâneo uma nova construção de corpos da moda. Há algumas décadas, alguns estilistas vêm trazendo para a passarela roupas que desconstroem a forma tradicional do corpo humano, criando volumes inexistentes e formas que fogem do padrão da silhueta humana, e transformando o corpo em algo novo, uma incansável busca pelo inédito.

Norval Baitello Junior, sobre as transformações em nossos sentidos que o vestuário e materiais podem causar, comenta:

É por meio da roupa que o homem se liberta da própria biologia, tornando-se ave, nas plumas; e animal selvagem no uso do couro, vira lagarta ou borboleta, encasulado de seda ou adornado de esvoaçantes asas. Transforma-se em vegetal, vestido de fibras das plantas ou do colorido das flores¹⁹.

Vemos nestes dizeres o quanto a roupa pode transformar e reconstruir o corpo humano. Ela pode dar novas dinâmicas e inéditas percepções. Sendo de tecido ou qualquer outro material, a roupa pode dar uma nova vida ao corpo humano. No caso de estampas e materiais têxteis, a modificação do corpo não ocorre, mas Norval Baitello Junior nos mostra como há o desejo dessa transformação e, se esta não é feita realmente em suas formas corporais, faz-se de uma maneira mais comum através de estampas e têxteis. Neste caso, temos tais transformações como metáforas da moda.

4 O CORPO COBERTO E MONITORADO

O corpo humano sempre esteve coberto, e os motivos são além daqueles apontados por alguns autores (pudor, proteção e ornamentação). Ele é coberto sócio-culturalmente, uma vez que a relação entre corpo e roupa acontece de acordo com a dinâmica social em que estes se encontram, e o ato de vestir o corpo varia de acordo com a cultura em que este se encontra. Como vimos anteriormente, o corpo pode ser coberto por pinturas como em algumas tribos indígenas, ou ainda por sementes, penas e flores.

Alguns, ao vestir-se, buscam alterar a exterioridade do corpo ou ainda encaixar-se em determinados grupos sociais. Em situações religiosas, esportivas e profissionais, os indivíduos uniformizam-se. Tem-se assim o corpo vestido de acordo com a situação que este passará. Nesses casos, há uma constante busca por materiais e técnicas que possam aprimorar o desempenho do corpo e facilitar as atividades por ele realizadas.

O contato entre a roupa e o corpo é inevitável. Logo, o corpo precisa estar confortável para seu bom relacionamento com a roupa porque o contato entre eles

¹⁹ Vestir a segunda pele do homem. Disponível em <http://www2.uol.com.br/modabrasil/acontece/homem/index.htm> Acesso em 12/01/2013

ocorre em período integral. O avesso (a parte interna da roupa) é que está em contato direto com nossa pele e o exterior da roupa é que se comunica com o meio onde se situa. Sobre a relação da roupa com o corpo e o local em que este se situa, Saltzman diz:

La faz interior de la tela es la que nos se muestra y se vincula al cuerpo o a la prenda que se li antepone en la intimidad más próxima al espacio anatómico, quedando así como la cara oculta de la vestimenta. La faz externa, por el contrario, es la que se exhibe y establece el contacto visual y táctil com el médio (2009, p. 99)

Na contemporaneidade, a preocupação com a roupa e o corpo cresce continuamente. Muitas empresas hoje se preocupam em desenvolver tecidos que se ajustam da melhor maneira às necessidades de um corpo padrão e das atividades que este executa. Lembramos aqui que as “necessidades de um corpo padrão” vão depender da época em que este se situa. Há algum tempo, a idéia de roupas tecnológicas vêm sendo explorada e, já em 1951, Alexander Mackendrinck dirigiu o filme *O Homem do Terno Branco*, no qual, como Sabine Seymour (2010, p.82) explica, um inventor criou um tecido que não amassa e também não se desgasta. Vemos, então, o desejo de uma roupa que, além de vestir os corpos, tenha funções e propriedades diversas, facilitando o desempenho deste corpo no contemporâneo. Há a busca de um conforto em tempo integral. Segundo o dicionário Michaelis, o termo conforto refere-se à bem-estar, e tal bem-estar vai variar de acordo com a época, tal como com as necessidades que temos, que acontecem de acordo com as atividades desempenhadas. No contemporâneo, há a necessidade da praticidade e mobilidade que se dá devido às mudanças no estilo de vida adotado na contemporaneidade. Aqui, conforto está intimamente relacionado com praticidade e mobilidade, pois é o que buscamos com o vestuário. Tanto matéria-prima quanto modelagens são criadas a fim de proporcionar tais características ao corpo no contemporâneo. Tal praticidade também é exposta quando desenvolvem-se tecidos com características que eliminam práticas adotadas pré-uso dos mesmos. Então, os têxteis com rápida secagem e os que não amassam (embora possam parecer propriedades simples) são os que fazem com que haja um melhor aproveitamento do tempo na contemporaneidade. A mobilidade fica exposta quando há a busca por materiais e modelagens que melhor se moldem ao corpo, para que este não seja

privado de movimentos e que, no caso principalmente dos uniformes, que os têxteis possam facilitar tais movimentos.

Agora a roupa torna-se um elemento necessário para o conforto nos âmbitos físico e social. Desse modo, há uma grande variedade de tecidos sendo criados a fim de melhorar o desempenho do corpo em suas atividades e de facilitar de alguma maneira o cotidiano. Esses tecidos são classificados em: tecidos técnicos, tecidos inteligentes e os *wearables computers*.

Sobre tecidos técnicos, tecidos inteligentes e os *wearables computers*, o professor Wesley Paixão, em entrevista cedida para esta pesquisa no dia 09 de abril de 2013, explica cada um deles:

- “Tecidos técnicos: são substratos com características específicas e aplicações muito focadas. Dependendo de sua utilização, pode-se entender que o desempenho e/ou rentabilidade de dado artigo sofrem alterações de constituição das matérias-primas (fibras e afins tecnológicos), buscando a longevidade e originalidade do bem construído. Os tecidos técnicos integram a micro e a nanoeletrônica;
- Tecidos inteligentes: são aqueles que através de memorização e/ou programação pré-formatada geram ou proporcionam condições de otimização para quem faz uso dos mesmos. Tais tecidos proporcionam rentabilidade colorimétrica, de desempenho esportivo, adornos eletro-térmicos; todos com o intuito de ampliar recursos físico-corpóreos além de abrilhantar o aspecto da indumentária visual. Esses são construídos pela engenharia têxtil e a bioquímica;
- *Wearables computers* ou computadores vestíveis: podem ser considerados como a perfeita fusão entre os tecidos técnicos e inteligentes focados com a ampliação de recursos físicos, excelência visual para a composição de uma imagem; além da capacidade de transferência cultural que sua premissa originou.”

Tecidos técnicos, inteligentes e os *wearables computers* vêm a cada ano compondo cada vez mais o cenário da moda, estando presentes não somente nas passarelas ou em áreas específicas, mas agora também no cotidiano contemporâneo.

Fato importante para o desenvolvimento de tecidos técnicos foi o surgimento da microfibras, lançada em 1992 pela Rhodia. Os tecidos desenvolvidos através da microfibras não amassam com facilidade, tem alta absorção, são leves e resistentes. Assim, com tais características, passaram a configurar parte considerável da indústria da moda, estando presentes em diversos setores e aparecendo tanto em

roupas do dia-a-dia quanto em roupas para determinadas situações, como veremos em seguida.

Suzana Avelar (2009, p. 143), dentre os tecidos inteligentes, cita uma camisa que utiliza de tecnologia espacial em sua construção. Esta camisa é programada para diminuir o comprimento das mangas quando a temperatura ambiente aumenta e pode também ser reduzida a uma pequena esfera, voltando a sua forma habitual quando recebe um jato de ar quente como o de um secador.

Os tecidos inteligentes carregam propriedades distintas, dentre eles há uma variedade extensa de tipos e funções sendo comercializados. Alguns já estão presentes no cotidiano, como os antibactericidas, sendo que alguns deles têm ainda a função de eliminar odores produzidos pelo corpo humano. Como exemplos podemos citar o *AB* (utilizado pela Hope nos forros das roupas íntimas), o *Amin Brotech* (utilizado em meias e também em roupas íntimas. Este ainda tem a propriedade de reduzir o suor) e o *Coolmax*, que além de ser resistente a odores e fungos, absorve o suor e tem alto poder de secagem. Tais propriedades foram antes adotadas em artigos esportivos, porém, saíram de tal segmento e já configuram parte da indústria da moda, assim como os tecidos com propriedades anti-celulite, que são exemplos de têxteis que tem características para melhorar a saúde física e estética de quem os utiliza.

A moda é condutora de acontecimentos e é também por meio dela que percebemos as mudanças na sociedade. Percebemos aqui como a roupa, aliada às inovações têxteis provindas da indústria da engenharia e da química, pode auxiliar em diversos aspectos os indivíduos que adquirem determinados artigos. Os têxteis no contemporâneo ganham novas características, que são aceitas e passam a ser cada vez mais difundidas. Nos vestimos desde os primórdios, porém, hoje, nos vestimos e com isso buscamos também agregar alguma função e/ou tratamento com determinados vestuários.

Dentre as opções de tecidos inteligentes, muitos são utilizados como segurança em determinadas profissões que oferecem riscos ou ainda em práticas esportivas, pois melhoram o desempenho do corpo humano, como os tecidos de fibra de carbono (desenvolvidos pela Nasa e que são altamente térmicos e resistentes ao calor e ao frio), os tecidos impermeáveis, os anti-chamas e aqueles que refletem a luz, fazendo com que fiquem iluminados no escuro. Podemos

também citar os tecidos que não amassam, como o *Merino Hype*, desenvolvido em uma parceria do estilista Ermenegildo Zegna com uma tecelagem italiana.

Com tais exemplos, vemos a busca pelo conforto. Se há a possibilidade de têxteis térmicos, no futuro talvez não haja a necessidade de materiais hoje utilizados no inverno com o intuito, dentre outros, de aquecer os corpos. Como, por exemplo, a lã, um dos têxteis mais utilizados e mais antigos. No caso de têxteis para o inverno, estes são mais rústicos e pesados, e caracterizam a estação do ano. Lembrando aqui que a moda cria coleções sazonais, porém, com a possibilidade de materiais térmicos, poderá haver no futuro uma descaracterização da moda, fazendo com que esta se torne visualmente atemporal, o que causaria uma mudança nas apresentações de coleções. Tal mudança foi vista pela última vez com o surgimento dos *bureaux de estilo*, nos quais as coleções passaram a ser sazonais. Essas inovações têxteis já configuram parte da indústria da moda, ainda pequena, mas não podemos descartar os pensamentos de como esta será no futuro. E também por esta estar relacionada com diversas indústrias a fim de agregar novas possibilidades, como, por exemplo, a indústria da engenharia e eletrônica que exploram os *wearables computers*.

Os *wearables computers* são aparatos tecnológicos que congregam desde elementos computadorizados inseridos nas tramas dos tecidos até objetos de comunicação acoplados ao corpo por meio das roupas (Avelar, 2009, pg 148)²⁰. Esses tecidos possuem funções variadas e, em muitos casos, podem auxiliar em questões médicas a fim de detectar constantes vitais nos indivíduos que os usam. O tecido *Hitoe*²¹, por exemplo, foi desenvolvido pela fabricante têxtil *Toray* em parceria com a empresa de telefonia japonesa *NTT*. Este tecido tem a capacidade de medir o pulso de quem o utiliza, permitindo assim que pacientes com problemas cardíacos sejam monitorados em tempo integral, assim como atletas durante práticas esportivas. Este tipo de material tem seu uso principal para cuidados médicos, dando segurança a quem necessita de determinado acompanhamento. Neste e em

²⁰ Ressaltamos aqui, que em aula no dia 11/04/2014, a própria autora expôs que já não concorda mais com tal classificação

²¹ “O Hitoe é formado por nanofibras cobertas por uma resina de alta condutividade elétrica capaz de deixar esse tecido sensível o suficiente para detectar sinais vitais e realizar um acompanhamento das condições de saúde de quem o veste. Já a NTT, gigante da telefonia no Japão, pretende lançar até o final do ano um serviço complementar a esse material, no qual as medições poderão ser acompanhadas através de um aplicativo no celular”. Disponível em <http://www.fashionbubbles.com/tecnologia/moda-e-tecnologia-japao-lanca-tecido-que-mede-batimentos-cardiacos/> (acesso em 10/02/2014)

outros *wearables computers*, a tecnologia aliada à moda busca ampliar os limites do corpo humano, expondo parte do seu interior, tornando público o que antes era privado e visto somente com aparelhos médicos por meio de exames diagnósticos. Tais *wearables computers* auxiliam o indivíduo em atividade motoras e/ou cognitivas, recebendo informações tanto do usuário quanto até mesmo do ambiente, como temperatura e luminosidade. Esses são exemplos da transdisciplinariedade que ocorre entre as indústrias da moda, ciência, engenharia e design. Elas juntam-se para desenvolver produtos com finalidades de agregar funções a fim de monitorar o corpo humano, que passa a ser vigiado e as fronteiras entre o público e o privado começam a ser expostas. Podemos questionar os limites de determinados *wearables computers* e até que ponto eles irão trazer segurança aos seus usuários, uma vez que também os expõem. Como apontou Suzana Avelar, “os *wearables computers* trabalham com a extensão do limite da vida²².”

Os *wearables computers* interagem com as pessoas que os vestem, podendo o indivíduo estar conectado em toda a esfera global. Pesquisadora deste segmento, Luisa Paraguai Donati, em entrevista ao Jornal da Unicamp publicada em agosto de 2003 afirma:

O ‘computador vestível’ gera outra forma de sinergia entre o homem e o computador, pois oferece uma área pessoal de comunicação, onde o usuário estabelece conexões através do próprio corpo por meio do uso de sensores. Quando conectado à Web este dispositivo potencializa a capacidade do usuário de interagir simultaneamente em diferentes espaços físicos remotos e digitais.

Podemos observar que roupa e corpo estão mais próximos. A roupa assume-se de vez como extensão do corpo, não somente o protegendo e o ornamentando, mas agora interagindo com ele, auxiliando e dando suporte nas atividades que a contemporaneidade solicita. Há uma interdependência de funcionamento, na qual hoje é possível nos conectarmos ao mundo através da nossa roupa. Vestir-se agora não é somente colocar uma roupa de tecidos; é também se conectar, realizar atividades diversas e ter os meios tecnológicos quase que acoplados ao nosso corpo. Muitos *wearables computers* têm como foco passar mensagens por meio das sensações e sentimentos. Na maioria das vezes, essas mensagens são percebidas pela alteração de cor que ocorre na peça. São exemplos a bolsa que muda de cor

²² Fala de Suzana Avelar em aula do dia 11/04/2014.

por meio do atrito com o corpo e a roupa que ascende lâmpadas no momento mais eletrizante da conversação, ambas criações de Giacomo Balla (citado em Avelar, 2009, p. 151) e o vestido Bubelle – *the “blushing dress”* (Bubelle – o vestido corado)²³, criado em 2007 pela empresa de eletrônicos Phillips, apresentado no *Skin Probe Project* (grupo de pesquisas que especula como será a vida em 2020) e que transmite através de sensores o estado emocional de quem o veste, mudando assim de cor.

Figura 27 - Vestido Bubelle

Fonte: design.philips.com <acesso em 16 de março de 2013>.

Esses são exemplos que saem da finalidade médica, porém, assim como o *Hitoe*, que monitora a pulsação de quem o utiliza, esses expõem os sentimentos e as sensações de quem os vestem, também fazendo com que o que antes era privado, agora seja público. Notamos aqui que no contemporâneo há a necessidade da exposição, e esta vem sendo cada vez mais alcançada com os aparatos tecnológicos, chegando ao extremo de expor, por meio da roupa, sentimentos antes privados. Tais exemplos mostram como diversas indústrias vêm se unindo no desenvolvimento de aparatos tecnológicos, sendo a moda a principal condutora dessas novidades apresentadas, pois, como falamos, é ela, a moda, que está em

²³ Disponível em:

http://www.newscenter.philips.com/main/design/about/design/designnews/pressreleases/skin_reddot2007.wpd

contato direto com o corpo humano, e é ela uma das condutoras das modificações sofridas na sociedade ao longo dos anos.

Também no *Skin Probe Project* já citado acima, a Phillips lançou a tatuagem digital²⁴, que consiste em uma pequena placa com *bluetooth* inserida através de uma incisão sob a pele e por meio de pequenos tubos converte componentes do sangue em energia, projetando assim imagens na pele. Ela fica ligada em tempo integral (podendo ser desligada com um toque na pele) e permite também que seu usuário conecte-se a outros dispositivos por meio do *bluetooth*. Se antes a tatuagem era uma marca fixa, podendo ser removida parcialmente apenas com tratamentos a laser, no futuro ela poderá ser uma marca móvel e mutável em que poderemos alterar o desenho e sua localização por meio de simples toques na pele. Com isso, o corpo continuará a ser cada vez mais um objeto por nós modificado de acordo com nossas vontades. Com a tatuagem digital, a tatuagem tradicional poderá ser questionada, pois o que antes era feito com o intuito de ser permanente, no futuro poderá ser feito já com a intenção de ser modificado e realocado com um simples toque. A tatuagem digital é um *wearable computer* com função inicialmente estética, sendo feita para decorar o corpo humano, diferindo dos *wearables computers* apresentados anteriormente que têm o intuito de monitorar o corpo, ou ainda expor sentimentos e sensações. Entretanto, se vier a ser comercializada, a tatuagem digital poderá também ter o intuito de expor sentimentos e sensações através do que irá ser mostrado através de desenhos na pele.

²⁴ Disponível em

<http://www.design.philips.com/about/design/designportfolio/design_futures/tattoo.page> acesso em 16 de maio de 2012

Figura 28 - Descritivo de como funciona a tatuagem digital

Fonte: www.terra.com.br <acesso em 16 de março de 2013>.

Vale ressaltar aqui que a tatuagem digital é um estudo de possibilidades para o futuro. Deste modo, a empresa Phillips Design estuda o futuro e não prescreve um. No vídeo do projeto, podemos observar como é simples a mudança da tatuagem digital e o quanto será cada vez mais possível realizar modificações corporais, que também são agora aliadas aos *wearables computers*.

Figura 29 - Tatuagem digital

Fonte: design.philips.com <acesso em 16 de março de 2013>.

Tais *wearables computers*, no futuro, poderão diminuir as fronteiras existentes entre o privado e o externo, vida e morte, e a idéia de monitoramento, exposta em ficção científica, por exemplo, no filme *O show de Truman: O show da vida*²⁵, de 1998, dirigido por Peter Weir e que poderá configurar como possibilidade de um futuro próximo. Vale perceber aqui as diferenças de monitoramento, pois os *wearables computers* acoplados em determinados indivíduos os monitoram, podendo esses monitoramentos ser ou não expostos, tendo o indivíduo, por hora, total controle se irá expor ou não os seus sentimentos, sensações e sinais vitais. Já no filme citado, o protagonista não tinha esta opção porque ele era monitorado por câmeras que expunham seus sentimentos e pensamentos, mas sem invadir seu universo privado. O que se via era a vida dele, monitorada de acordo com a necessidade de um programa de televisão que controlava inclusive o clima, podendo fazer chover ou não se fosse necessário para a melhor condução da vida do protagonista. Truman não teve a opção de ser ou não monitorado, porém, outra obra de ficção científica, que invade e nos faz questionar o interior do indivíduo, agora o manipulando, é o filme *Brilho Eterno De Uma Mente Sem Lembranças*²⁶, de 2004, dirigido por Michel Gondry. O filme mostra uma possibilidade de trabalhar a mente humana, podendo apagar lembranças nela existentes. Tal processo, como mostra a ficção, é feito por humanos manipulando uma máquina com o consentimento do indivíduo. Ambos os filmes citados, são extremos de possibilidades futuras e classificados como ficção científica, porém, com os estudos dos *wearables computers*, podemos observar como o que antes era apenas ficção científica está hoje próximo da realidade, e o que víamos somente em filmes é atualmente mostrado em estudos e projetos diversos nos quais as indústrias da engenharia, química, eletrônica, moda e design aliam-se a fim de prever possibilidades futuras.

²⁵ O filme mostra a vida de Truman Burbank, um homem que não sabe que está vivendo em uma realidade construída por um programa de televisão, e tem seu cotidiano transmitido 24 horas por dia para bilhões de pessoas ao redor do mundo.

²⁶ O filme começa quando Joel acorda e vai a uma praia. Lá, ele encontra Clementine e descobre que ela é sua ex-namorada, que recorreu a uma empresa especializada em apagamento de memória para apagar da sua própria memória tudo o que diz respeito a Joel e à relação que manteve com ele. No instante em que descobre, Joel, desesperado, acaba por fazer o mesmo, contrata a mesma empresa para apagarem da sua cabeça todas as memórias de Clementine e da relação que mantiveram. Enquanto ele está adormecido na sua cama ligado a uma máquina "apagadora de memórias", relembra fatos e arrepende-se de ter contratado a empresa. Começa então a fugir pelo labirinto das suas memórias, de forma a tentar anular o processo, enquanto os apagadores de memórias o perseguem.

4.1 O CORPO COBERTO: NOVAS TÉCNICAS E NOVOS MATERIAIS

São diversas as novas possibilidades do vestir, e com elas criamos novos corpos por meio de diversas técnicas. Também através do vestuário, esses corpos são percebidos por silhuetas tidas até então como estranhas. Avelar (2009, p.157) apontou que o termo ‘estranho’²⁷ é o que melhor representa a moda da atualidade, pois, segundo a autora, ele não representa a concepção de feio, apenas algo ainda não compreendido por determinado meio social.

Constantemente surgem estilistas que apresentam suas coleções explorando silhuetas que podem ser chamadas de estranhas, dado que essas silhuetas fogem do convencional. Isso acontece devido à efemeridade da indústria da moda porque há nela a necessidade de renovar-se também nas passarelas - além do fato de que a moda sobrevive da novidade, que muitas vezes pode ser obtida a partir das silhuetas. Há no contemporâneo a exploração de silhuetas distintas, bem como de materiais. Contudo, temos que ressaltar a diferença na relevância de ambos, pois os estudos aqui apresentados quando falamos de novos materiais trazem a ciência e a tecnologia unidas a fim de estudar e propor novos materiais. Já a exploração de novas silhuetas tem, majoritariamente, o estudo de modelagens e peças construídas por tecidos tradicionais, sendo assim o desenvolvimento de novos materiais mais relevante do que o de novas silhuetas - a menos quando essas são conseguidas valendo-se da união de moda e tecnologia, a exemplo das peças dos estilistas Hussein Chalayan e Iris van Herpen, que estudaremos no próximo capítulo.

Com a possibilidade da hibridização, ficam cada vez mais comuns formas inovadoras nas passarelas. A exploração de novos materiais e técnicas torna-se constante, e há a união de diversas outras áreas à indústria da moda, que passa a ter desfiles cada vez mais performáticos, nos quais não só o corpo realiza performances, mas também a roupa passa a dar sinais de sua evolução voltada à tecnologia e às novas formas.

Em busca de novidades, muitos estilistas têm o desejo de fugir das tendências ditadas pela moda. Alguns utilizam seus espaços nas semanas de moda de todo o mundo para fazerem trabalhos cada vez mais fora do convencional,

²⁷ Ressaltamos aqui que o *estranho* a que a autora se refere, é de acordo com o de Baumann, o da indeterminação

criando novas propostas de silhuetas e muitas vezes desconstruindo o vestuário e o corpo humano. Tais desconstruções acontecem quando, como diz Avelar (2009, p.164) “[...] rompem-se os padrões principalmente do corpo biológico e propõem-se novas versões de um corpo aberto, híbrido, sampleado e líquido”.

Sendo possível a hibridização entre roupa e corpo, o pesquisador Gary Casse e a artista plástica Donna Franklin, ambos australianos, desenvolveram roupas executadas com um tecido feito a partir de bactérias inseridas em vinho. Com a bactéria, o vinho fermenta e é convertido em vinagre, formando assim camadas que, aos poucos, vão se moldando em peças de vestuário. Este novo tecido foi chamado de *Micro Be* e não há previsão para ser comercializado, uma vez que não é resistente tal como, por exemplo, o algodão.

Figura 30 - Vestido com o tecido *Micro Be* de Gary Crass e Donna Franklin

Fonte: Seymour; Sabine (2010, p.89).

São diversos os experimentos com bactérias na indústria da moda. Desde 2007, a designer inglesa Suzanne Lee vem se dedicando ao projeto *Bio Couture* da *Central Saint Martins College of Art & Design de Londres*. Neste experimento, Suzanne utiliza bactérias para moldar um material semelhante a um tecido. Para

isso, o material é cultivado em uma solução de chá verde e é seco até obter a forma desejada.

Figura 31 - *Bio Couture*

Fonte: biocouture.co.uk <acesso em 22 de junho de 2013>.

O foco do trabalho de Suzanne Lee é exclusivamente biológico. Os materiais gerados em suas pesquisas de laboratórios provêm de organismos vivos, que podem oferecer novas qualidades, formas e funções, além de visões sustentáveis. O projeto *Bio Couture* tem sede em Londres, Inglaterra, e é pioneiro em criar materiais para a moda a partir de organismos vivos e recursos naturais. Segundo Suzanne Lee, no futuro da moda, as máquinas de costura poderiam ser substituídas por tonéis de líquidos. Desta maneira, as grandes fábricas seriam silenciosas e as peças seriam crescidas e não costuradas.²⁸ Na entrevista, disponível no site do projeto *Bio Couture*, Suzanne Lee, ao ser questionada sobre o que há de errado com os materiais tradicionalmente utilizados na indústria da moda, ressalta que não são só os materiais, mas sim o processo de fabricação das roupas, que é longo e gera um forte impacto ambiental. Com o projeto *Bio Couture*, ela repensa o sistema da moda, propondo um processo de fabricação que utiliza a fermentação em chá verde, sendo este processo mais próximo da indústria alimentícia e de bebidas do que da indústria

²⁸ Disponível em <http://biocouture.co.uk/foi/>, acesso em 04/04/2014

têxtil propriamente dita. No site do projeto *Bio Couture*, Lee disponibiliza a receita e explica como cultivar as bactérias em chá verde para que criem um tecido vivo.²⁹

Figura 32 - Suzanne Lee examinando um pedaço de biomaterial

Fonte: biocouture.co.uk <acesso em 22 de junho de 2013>.

Figura 33 - Jaquetas *Bio Couture*

Fonte: biocouture.co.uk <acesso em 22 de junho de 2013>.

²⁹ Disponível em <http://biocouture.co.uk/wp-content/uploads/2014/02/Biocouture-Grow-your-own-material-recipe-creative-common-license.pdf>, acesso em 04/04/2014

Com o *Bio Couture*, é possível criar não somente roupas, mas também acessórios, como o *Bio Shoe*, um sapato criado com materiais (???). Cada um desenvolvido com tipos diferentes de organismos: alguns com um resultado leve, e outros estruturados, mostrando como é possível obter características diferentes no cultivo do *Bio Couture*.

Figura 34 - *Bio Shoe*

Fonte: biocouture.co.uk <acesso em 22 de junho de 2013>.

Suzanne Lee, de certa forma, “alimenta” a roupa. Podemos assim pensar em uma metáfora da moda, em que, no futuro, cultivaríamos nossas roupas, podendo alimentá-las de acordo com o resultado final que desejássemos; poderíamos alimentá-las de acordo com a cor, forma e textura que quiséssemos, e assim surgiria nosso vestuário.

Farren e Hutchison nos fazem imaginar:

Imagine roupas que mudam de cor, imagine padrões mutáveis de combinação, de reação ao som, à luz, ao calor e à proximidade de outras pessoas. (...) que peças do vestuário alterassem o seu comportamento, aparência e textura ”
(2004, p. 95)

Tanto o *Micro Be* quanto o *Bio Couture* são processos que valem-se da ciência, porém, são artesanais. Ambos os designers utilizam de processos manuais para obter o material desejado. Para o cultivo desses materiais, há a necessidade de alguém supervisionando o desenvolvimento dos organismos vivos e interferindo quando necessário. Os materiais surgem da união entre as bactérias, materiais para o cultivo das mesmas (vinho e chá-verde) e a manipulação e supervisão dos mesmos pelos designers que os criaram. Essas propostas mostram como os processos artesanais não poderão ser descartados, e sim deverão unir-se aos processos do contemporâneo. Esses materiais são únicos, pois, por mais que a receita seja a mesma, haverá variações no resultado final, uma vez que bactérias são seres vivos, diferenciando-se umas das outras. Assim, se comercializados, os materiais serão exclusivos, cada qual alimentado de uma maneira.

Não somente a ciência vem se unindo à moda, mas ambas unem-se também à tecnologia. Essas uniões no campo da moda vêm sendo feitas em diversos segmentos. Um deles muito nos chama a atenção: o uso de meios tecnológicos na Alta Moda. Um produto de Alta Moda é um produto contextualizado, excêntrico e de difícil acesso devido ao seu preço exorbitante, que dá-se também pela dificuldade de criar o mesmo. Então, compra-se um valor imaterial³⁰ e não somente o objeto. Se tais produtos têm em si um valor imaterial e um custo exorbitante devido ao seu difícil processo de produção, que muitas vezes é artesanal. Podemos aqui repensar o que futuramente será a “Alta Moda”, e supor que talvez, em breve, produtos originados por materiais como o *Micro Be* e o *Bio Couture* irão fazer parte deste segmento com características muito tradicionais em seu feitiço.

A Alta Moda, por mais que mantenha alguns preceitos tradicionais, vem há algum tempo valendo-se de meios tecnológicos em suas coleções e desfiles, apresentando assim novidades. Essa indústria vem apresentando diversos produtos com viés tecnológico, fazendo com que o vestuário cada vez mais ganhe novas formas e texturas. Exemplo de como a Alta Moda vem absorvendo e buscando incorporar em si a tecnologia, seja no feitiço do vestuário, seja na apresentação de suas coleções, são os desfiles da Prada para o inverno de 2007 e da Burberry para o de 2011.

³⁰ Entendemos aqui por valor imaterial, o valor agregado a tais produtos devido ao seu processo de fabricação, seleção de matéria-prima e ações que despertam o desejo por tal produto. Assim, determinados valores se dão não somente pelo produto físico final, mas sim por todo o seu contexto.

Em coleção apresentada para o inverno de 2007, a Prada levou à passarela alguns tecidos experimentais. Um dos *looks* era composto por um cardigã feito de monhair plasticizado, sendo o lado externo da malha borrifado com uma resina plástica e em seguida prensado com calor para dar aparência brilhante e amarrotada, embora o tecido seja macio e flexível. Já a saia foi feita com um tecido com fio elástico que, quando prensado com calor, faz o elástico encolher, franzindo e amassando o tecido.

Figura 35 - *Look* da Prada com tecidos experimentais

Fonte: ffw.com.br <acesso em 26 de novembro de 2013>.

Esses materiais explorados pela Prada nos mostram como a indústria do luxo também busca a novidade. Por mais que tenham regras básicas a seguir, algumas marcas já exploram a tecnologia, e esta muitas vezes vem aliada a processos artesanais, gerando assim produtos únicos. Observando tais novidades, podemos observar que as fronteiras da Alta Costura³¹, Alta Moda e Moda³² vêm diminuindo,

³¹ A Alta Costura é uma patente, um patrimônio cultural parisiense, e só podem se intitular uma casa de alta-costura, uma casa de moda que for membro da Câmara Sindical e respeitar uma série de

gerando uma nova estética tecnológica para produtos de luxo e, em alguns casos, propondo novas silhuetas, como veremos em alguns exemplos no próximo capítulo. O uso da tecnologia, seja em propostas de novas silhuetas, seja no fabril de novos têxteis, mostra como a indústria da moda em geral vem se renovando e buscando novos atrativos. Essas novidades também ocorrem na apresentação de coleções, visto que algumas marcas e designers vêm buscando novas maneiras de apresentar suas coleções, fugindo do tradicional formato de desfile de moda que há décadas impera. Há uma constante pela novidade, e aquele formato tradicional de desfile, surgido com os bureaux de estilo, vem sendo aos poucos substituído por desfiles cada vez mais inovadores.

O belga Walter van Beirendonck é um dos nomes que buscam uma inovação com a moda, quer em suas coleções, quer na apresentação das mesmas. Em 1996, lançou sua coleção em um cd interativo, transformando a passarela em uma experiência virtual em que os modelos com *looks* futuristas se guiavam em um mundo virtual de imagens geradas por computador. Ele trouxe a ficção e a tecnologia para o que antes era um tradicional evento de moda com a finalidade de apresentar a coleção da estação e gerar venda nas lojas. Esse desfile de Beirendonck nos mostra como o corpo vestido vem se apresentando de formas distintas no contemporâneo, passando a configurar parte de uma ficção já explorada, mas não antes pela indústria da moda. Beirendonck desconstruiu o desfile tradicional, apresentou sua coleção de forma inovadora, e isso vem sendo buscado por outros designers também, como a marca Burberry, citada acima.

normas da entidade, sendo qualquer outra organização semelhante fora de Paris chamada de “Alta Moda”. (GRUMBACH, 2009).

³² Aqui usamos o termo Moda para nos referir a roupas em seus processos mais básicos.

Figura 36 - *Look* do desfile virtual de Walter van Beirendonck

Fonte: www.waltervanbeirendonck.com <acesso em 14 de setembro de 2013>.

A Burberry, em 2011 apresentou um desfile mesclando a fantasia com o mundo real. Seus *looks* foram apresentados unindo modelos reais, hologramas e imagens animadas, sendo o desfile transmitido em tempo real para mais de 50 lojas da marca espalhadas pelo mundo. O desfile ocorreu na China e, ao final, houve uma simulação de chuva na passarela. São eventos como esse que fazem a moda condutora das novidades que surgem em diversas indústrias. Se no filme *O Show de Truman: O Show da Vida*, que vimos anteriormente, era possível fazer chover para que o programa ficasse mais atrativo, aqui no desfile da Burberry essa simulação também é possível, fazendo com que chova, por exemplo, a fim de mostrar a que tal roupa ou acabamento têxtil se destina.

Figura 37 - Desfile da Burberry

Fonte: ffw.com.br <acesso em 20 de outubro de 2013>.

Ambos os desfiles mesclam o real, o digital e a ficção; modificam a tradicional apresentação de um desfile de moda e criam eventos performáticos. Assim, observamos que a busca pela novidade na moda é incansável e vem sendo, na maioria das vezes, buscada em toda a indústria com o apoio da tecnologia. Esses desfiles também nos fazem pensar como as relações de apresentação da moda estão constituindo uma mudança perceptível no contemporâneo. Se a mais recente forma de apresentação de coleções foi o surgimento dos bureaux de estilos trazendo os tradicionais desfiles de moda, agora talvez caminhamos para uma nova concepção de apresentações de coleção, colocando o que é tradicional em questionamento e fazendo com que os eventos de moda possam ser cada vez mais futurísticos e reais, pois há agora a possibilidade de mostrar na passarela como tal vestuário se comportará de acordo com a condição climática em que estará exposto.

4.2 A EFEMERIDADE DA SILHUETA – NOVAS FORMAS

É importante percebermos como as novas tecnologias modificam a moda tradicional de gênero e beleza, e geram novas construções de corpos, criando novas silhuetas e possibilidades do vestir. Desse modo, vamos observar alguns designers que vão explorar essas novidades, tais como os japoneses, holandeses e belgas, que, como aponta Avelar:

Tais criadores vêm constantemente atuando na quebra de determinismos de gênero e beleza, de binômios como original-cópia e humano e outros seres e objetos manipulados geneticamente, tal como a própria natureza da cultura tecnológica. (2011, p.65)

Unir moda e tecnologia a fim de desenvolver novos corpos e roupas é a proposta de Hussein Chalayan. Em seus trabalhos, o corpo passa a ser um objeto explorado tanto pelo designer quanto pela engenharia, em criações inovadoras e complexas. Como diz Avelar:

..., Hussein Chalayan coloca a tecnologia digital acoplada ao corpo, mostrando na passarela tradicional do sistema da moda computadores vestíveis que já haviam sido lançados por laboratórios de pesquisa como aqueles de Massachusetts Institute of Technology (MIT) e outros centros nos EUA. Chalayan trabalha com aparatos digitais contando uma história de transformação em tempo real. (2011, p.72)

Talvez seja ele o designer que mais explora essas possibilidades. Singular em seus desfiles, Chalayan traz para as passarelas roupas e corpos desconstruídos, rompendo com os padrões das passarelas e criando novas estéticas a cada desfile. Nos desfiles de Chalayan, o corpo é fluido e mutante, e a cada momento tem uma nova forma, sendo a silhueta re-construída por modelagens e aparatos tecnológicos.

Suas coleções sempre inovam, tal como fez em 1999, no desfile de outono/inverno no qual levou para as passarelas a coleção intitulada *Echoform*. Suas peças eram constituídas de fibra de vidro e placas de resinas que transformavam o corpo em um híbrido de humano e avião, referência clara ao ciborgue.

Figura 38 - Look da coleção *Echoform*, de Hussein Chalayan

Fonte: Violette; Robert (2001, p.91).

A coleção do outono/inverno de 2000, intitulada *Afterwords*³³, foi inspirada pela situação de refugiados em tempos de guerras. Nesta coleção, Chalayan explorou as reações das pessoas que são confrontadas pela guerra e suas necessidades de esconder seus objetos ou de carregá-los junto a si. A coleção foi apresentada por meio de uma performance que aconteceu em um espaço branco, em que havia a simulação de uma sala de estar composta por 4 cadeiras com capas, uma mesa de centro, uma TV e uma prateleira com objetos. A performance iniciou-se com a entrada de uma família e, em seguida, por uma porta escondida, modelos apareceram com roupas aparentemente simples e começaram a aproveitar os objetos da sala, transformando-os em vestuário. As capas das cadeiras transformaram-se em vestidos e, ao final, um último modelo entrou na mesa de madeira e puxou-a para cima, transformando-a em uma ampla saia. Por fim, as cadeiras, já sem as capas, foram dobradas e transformaram-se em malas.

³³Disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=qsNLsnAY8Q_. Acesso em 10/12/2012.

Figura 39 - Detalhes do desfile *Afterwords*

Fonte: Violette; Robert (2010, p.242, 246, 247).

Na coleção citada acima, observamos todo o conceito da coleção e a história que ela conta, que está cheia de significados. Entretanto, não podemos deixar de observar a complexidade da modelagem das peças, pois os vestidos foram modelados para vestir primeiramente as cadeiras e, em seguida, as modelos. Antes, eram simples capas cinzas, vestindo assento e encosto das cadeiras. Observamos que haviam aberturas para os braços das cadeiras, perfeitas capas, até que se iniciou o processo de transformação em vestidos que, ao serem tirados das cadeiras, passaram a vestir as modelos com formas que se adequaram perfeitamente a seus corpos. Os vestidos possuíam cavas e decotes, sendo um deles totalmente simétrico, enquanto que os outros três tinham pequenas assimetrias. Ao observarmos o que eram e no que se transformaram as capas, gera-se dúvidas em como foi pensada a modelagem: se primeiro em capa para cadeiras, ou em roupa para modelos. Fato é que elas cumpriram bem ambas as funções e nos mostram como, com um trabalho bem executado em modelagem, podemos criar

diversas situações, utilizando-se apenas de materiais têxteis. É importante salientar aqui que, para tal processo, houve um amplo estudo de formas e volumes, tanto das cadeiras quanto das modelos, uma vez que há de se pensar em cavas, recortes, pences etc, que possibilitem o vestir em que foi proposto. Tal coleção mostra as possibilidades que podemos conseguir por meio de modelagens utilizando apenas têxteis e os aviamentos necessários para a estruturação de peças. Em seguida, vemos como é possível elaborar a modelagem a fim de ela não cobrir somente o corpo humano, mas sim de ter características que possibilitem a função de vestir também objetos. Este é um caso incomum no que se diz respeito a roupas com funções variadas, e pode ser que gere estranheza. Contudo, não podemos deixar de observar as possibilidades diversas que a moda nos proporciona e, talvez, tal característica possa começar a vigorar futuramente em eventos de moda, fazendo com que roupas vestíveis no corpo e em alguns objetos não sejam somente experimentos, mas sim passem a ser aceitas e comercializadas no contemporâneo, o que ampliaria os estudos de modelagens e possibilidades com tecidos.

Roupas dinâmicas que se transformam em outras ou até mesmo em objetos vêm sendo experimentos de Chalayan. Na coleção *One hundred eleven*³⁴, da primavera/verão de 2007, Chalayan se inspirou em como acontecimentos políticos como guerras e revoluções influenciam na moda. A coleção foi composta por seis vestidos que por meio de aparatos mecânicos se metamorfoseavam de uma silhueta para outra. Este desfile nos mostra como poderão ser as roupas de um futuro próximo, e nos traz também a efemeridade da moda, porém, não sendo necessário adquirir uma nova peça para adaptar-se a uma das tendências propostas pela indústria da moda.

³⁴ Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=wXaONmuCgWE>. Acesso em 10/12/2012

Figura 40 - Metamorfose de vestido da coleção *One hundred eleven*

Fonte: Violette; Robert (2010, p.140).

Figura 41 - Aparatos tecnológicos de vestido da coleção *One hundred and eleven*

Fonte: Violette; Robert (2010, p.141).

São diversas as possibilidades que a tecnologia traz para a moda, como apontam Farren e Hutchison (2004, p.100): “as novas tecnologias tem a capacidade de permitir que bastante variabilidade seja construída em indumentárias específicas.”

Com formas variadas, que se sobressaem ao tradicional formato do corpo humano, a designer holandesa Iris van Herpen une, em seus trabalhos, moda, tecnologia e corpos mutantes. Van Herpen propõe novas direções para a moda, utilizando de técnicas tradicionais da alfaiataria com novos materiais e novos processos de construção. Ela explora a prototipagem rápida e a tecnologia 3D, que permitem trabalhos com formas exorbitantes e distintas do corpo humano, dando a este uma silhueta incomum. Iris foi a primeira designer a introduzir esta tecnologia na moda e conta com a colaboração da empresa belga *Materialise NV* para a impressão de seus projetos.

Atualmente, van Herpen desfila na semana de moda de Paris e, em meio à tradicional alta-costura, ela destaca-se com suas coleções em que apresenta novas maneiras de construir roupas, explorando novos materiais e novas técnicas. Em entrevista para o livro *Fashion Futures* (2012, p.50), ela explica que os vestidos impressos em 3D na coleção *Escapism* (outono/inverno 2011-12) não foram destinados ao uso diário devido à fragilidade do material, porém, ressalta que a tecnologia de impressão 3D vem avançando e que hoje já é possível imprimir roupas de borracha fina e flexível. Ela ainda acredita que é uma questão de tempo para que seja possível a impressão 3D de tecidos laváveis.

As roupas de Iris van Herpen são esculturais. Além da tecnologia 3D, que é o que mais se destaca em seu trabalho, ela rompe com os padrões da tradicional alta-costura e utiliza materiais incomuns para a moda, mas comuns em outros setores, tais como a arquitetura. Esses materiais (como fios de metal e plásticos com variadas características e acabamentos) acabam criando esculturas vestíveis no corpo-humano e formando uma nova silhueta sobre este corpo.

Figura 42 - *Look* de Iris van Herpen

Fonte: www.irisvanherpen.com <acesso de 12 de julho de 2013>.

As criações de Iris van Herpen são constituídas por muito volume, fazendo com que a silhueta humana ganhe novas formas além das tradicionais. Ao observarmos alguns de seus *looks*, temos a impressão de que estamos em uma viagem por um mundo submerso. Alguns detalhes nos remetem a texturas de animais marinhos e corais. Existe em suas roupas um movimento imaginário, visto que as mesmas são construídas de uma maneira em que temos a sensação de que estão em constante movimento. Há a sensação de que as peças irão se mover naturalmente.

Figura 43 - Look de Iris van Herpen onde há formas semelhantes a corais

Fonte: www.pinterest.com <acesso de 12 de julho de 2013>.

Figura 44 - Construção de Iris van Herpen semelhante ao tronco de uma árvore

Fonte: www.pinterest.com <acesso de 12 de julho de 2013>.

Há no trabalho de Iris van Herpen a possibilidade de diversas interpretações, o que é viabilizado devido à riqueza de detalhes. Em alguns casos, podemos fazer uma análise semelhante a das peças de Sandra Backlund (vistas anteriormente neste estudo), pois, assim como em alguns looks de Backlund, os de Iris também

podem ser interpretados como uma externalização do corpo humano, e não somente uma nova proposta de silhueta.

Figura 45 - *Look* de Iris van Herpen onde há formas que se assemelham ao esqueleto humano

Fonte: www.pinterest.com <acesso de 12 de julho de 2013>.

Os materiais explorados por Iris permitem a criação de diversas texturas e aparências. Consequentemente, as silhuetas criadas por ela transformam o corpo em híbridos dos mais diversos, podendo ser inclusive um híbrido de sólido e líquido, como no *look* em que há o uso de um material sintético que simula água, dando a sensação de que ele irá “escorrer”, mas o mesmo não ocorre.

Figura 46 - Look em que material sintético simula água

Fonte: www.irisvanherpen.com <acesso de 12 de julho de 2013>.

Iris van Herpen, em entrevista para o livro *Fashion Future* (2012, p.50), ao ser questionada sobre as silhuetas do futuro, diz que não acredita em uma silhueta uniforme, mas ressalta que é impossível prever como será a moda daqui a 100 anos. Ela também prevê que, com a técnica de impressão 3D, a máquina de costura tornar-se-ia redundante, mudando assim a maneira de se criar moda. Van Herpen ainda acredita que haverá uma nova possibilidade de materiais a serem manipulados a fim de criar roupas, sendo isso possível com materiais não palpáveis e instáveis, como água, vapor e fumaça. Iris van Herpen também crê que, no futuro, as roupas irão se modificar de acordo com o humor de quem as veste, assim como proposto pela *Phillips Design* em 2007 com o vestido Bubelle, abordado anteriormente.

Tanto van Herpen quanto Lee, estudada anteriormente com o seu projeto *Bio Couture*, preveem uma nova maneira de construir o vestuário. Van Herpen utiliza de tecnologia 3D e Lee de organismos vivos. No entanto, ambas quebram o padrão tradicional de modelagem e costura, propondo novas maneiras de construir, criar e até mesmo cultivar uma roupa.

Com os exemplos acima, vemos que materiais diversos vem sendo explorados na construção de vestuário. Com isso, novos corpos estão sendo criados

e as silhuetas estão cada vez mais distintas. Não só com novos materiais a moda vem se reinventando, já que há também o fato de técnicas e materiais se unindo a fim de criar novas formas, sendo os têxteis cada vez mais explorados para tal.

De acordo com análises feitas a partir dos *looks* de desfiles, notamos que o belga Walter van Beirendonck é mestre na arte de misturar elementos diversos para vestir o corpo humano masculino e criar novos volumes. Suas coleções são quase teatrais. Ele cria novos corpos a cada *look*, levando para a passarela peças irreverentes e informais. Beirendonck faz de seus modelos um híbrido entre humano e personagens por ele criados. Na coleção primavera/verão de 2008, intitulada *Sex Clown*, em que ele inspirou-se em avatares e na possibilidade de projetar-se como fantasia digital, observamos que a concepção e seus croquis parecem personagens de um divertido jogo de videogame. Os volumes criados nos braços dão a idéia de asas, deixando a impressão de que irão sair voando, e as máscaras nas cabeças fazem com que o rosto tenha um prolongamento, fazendo referência a uma pequena tromba ou mesmo a um bico alongado. Isso tudo aliado a uma cartela de cores que dá vida a seus desenhos. O belga cria personagens, fugindo da realidade e dos padrões da moda.

Figura 47 - *Looks* da coleção *Sex Clown* de Walter van Beirendonck

Fonte: www.waltervanbeirendonck.com <acesso em 15 de março de 2012>.

Sabine Seymour (2010, p. 78-80) mostra por meio de fotos que na coleção de 2009 ele faz uma mistura de têxteis e folhagens para criar seus *looks*. Os modelos

aparecem com chapéus e barbas feitos de folhas. Já na sua coleção de 2010/2011, ele traz peças que questionam as guerras que dividem o homem e que o está afastando da nossa sociedade, o que cria silhuetas de elementos distinguíveis e sobrepostos ao corpo humano. Se fizermos o exercício de observar somente a silhueta, como uma sombra, iremos perceber uma forma fora do normal, em que o corpo está desconstruído e com partes que não lhe pertencem naturalmente.

Figura 48 - Look de Walter van Beirendonck

Fonte: Seymour; Sabine (2010, p.79).

Há no contemporâneo uma constante de designers explorando corpos híbridos, que acontecem nas passarelas e também na concepção de seus croquis. Observamos por meio de fotos de desfiles, que a russa Alena Akhmadullina traz para seus desfiles ícones da história de seu país e os retrata também em seus croquis. A coleção primavera/verão de 2006 teve como inspiração o folclore russo, no qual é tradição vestir-se de animais nas festas populares. Logo, esses croquis eram híbridos de cabeça de cavalo com corpo humano. Tal hibridização genética proposta por Alena em seus croquis são ocorrentes na mitologia grega, em que

diversos seres são híbridos de partes humanas com partes animais. O que vemos com o trabalho de Alena são apenas croquis que trazem tal hibridização, porém, como apontam Anne e Andrew (2004, p.102), no futuro poderão ser cultivadas as peles animal e humana em laboratórios. Esse cultivo permitirá, quem sabe, que além de confeccionar roupas, também possamos substituir parte da pele humana pela de animal, tornando-nos assim reais seres híbridos de humano e animal.

Figura 49 - croquis de Alena Akhmadullina, híbridos de homem e cavalo

Fonte: Nebreda; Laura Eceiza (p.16, 17).

São comuns nas coleções de Alena volumes que modificam ou ressaltam os contornos do corpo humano. Em alguns *looks*, ela cria chapéus de tamanhos disformes em relação à cabeça; em outros, traz ombros estruturados; ou ainda veste o corpo feminino com ícones tradicionalmente masculinos.

Figura 50 - Looks de Alena Akhmadullina

Fonte: www.alenaakhmadullina.com <acesso em 28 de março de 2013>.

Tanto as criações de Alena quanto as de Beirendonck levam corpos híbridos para a passarela, com a mistura de elementos e/ou formas que se distinguem daqueles comuns e padronizados no contemporâneo. No cotidiano, a moda torna o desejo de um corpo híbrido mais tangível: a silhueta passa a ser cada vez mais transformada, tendo a moda atuando diretamente nesse desejo ao possibilitar que, com acessórios e vestes, o corpo tenha uma nova forma, mesmo que vestidos com determinadas roupas por alguns momentos. Se antes a roupa era tida como uma segunda pele, no contemporâneo ela atua como um segundo corpo, dando novas formas ao corpo vestido, que passa a ser re-criado e transformado a cada momento, sendo a moda o principal vetor desta transformação porque é por meio do vestuário que estilistas e designers expõem as novas possibilidades de silhuetas.

Tais possibilidades de re-criar a silhueta, abordadas por Alena Akhmadullina e Walter van Beirendonck, são possíveis com o uso de vestuário, que, acoplado ao corpo, permite uma nova silhueta. Assim como eles, Mary José e Stelarc, citados anteriormente, também buscam novas silhuetas, mas de maneira diferente, na qual o corpo é diretamente modificado por meio de implantes e demais elementos a ele acoplados. Ambas as maneiras de se obter uma nova silhueta são possíveis de acontecer e passam a aparecer cada vez mais no contemporâneo, sendo aceitas e almejadas por alguns. O corpo modificado com implantes diversos e demais

elementos, como o de Mary José e Stelarc, aparece no contemporâneo e sai às ruas, sendo vistos com certa frequência, pois implantes, tatuagens, piercings, etc, passam a ser cada vez mais usados e aceitos. Já a proposta de silhuetas apresentada por Akhmadullina e Beirendonck configura-se como estranha³⁵ no dia-a-dia, porém começa a aparecer cada vez mais nas passarelas das semanas de moda, que acabam sendo os momentos em que diversos designers expõem suas criações e buscas pela inovação por meio de modelagens.

Figura 51 - *Look* da russa Alena Akhmadullina

Fonte: Nebreda; Laura Eceiza (p.10).

Re-criar, desconstruir e inovar tendo o corpo como suporte e tecidos como matéria-prima principal é a proposta da Comme des Garçons. Criada por Rei Kawakubo, em Tóquio, na década de 70, a grife Comme des Garçons é um exemplo

³⁵ O termo estranho emprega o caráter de algo ainda não compreendido, não fazendo distinção se é belo ou feio.

de estética onde se desconstrói o corpo. Temos tal desconstrução com o corpo vestido pelas roupas de Kawakubo, quando ele passa a acoplar volumes fora dos padrões, e até mesmo volumes em locais incomuns. Tecidos são trabalhados a fim de a modelagem obter uma forma distinta se analisada com as modelagens tradicionais. A desconstrução desse corpo tem-se por meio do vestuário executado por Kawakubo, que sempre inovou com a marca Comme des Garçons, ora trabalhando com arquitetos, ora com floristas. Suas roupas são verdadeiras construções, e há uma complexidade em suas modelagens que as distinguem de trabalhos tradicionais de modelagem plana e até mesmo *moulage*. Grand sobre as peças da grife diz:

O que percebo é que está inflado com ar, dobrado sobre si mesmo, sem barra, como as páginas duplamente costuradas dos cadernos japoneses, como um livro que não foi cortado, como *brokendown*, *brokenenglish*. Vimos roupas furadas. Ei-las agora cortadas, fraturadas. (2009, p. 09)

Com modelagens complexas nas quais procuramos atentamente o local em que as partes irão se unir, torna-se um exercício de imaginação a observação dos moldes de Kawakubo. É complexo imaginar suas peças sobrepostas a um corpo, assim como suas aberturas e as possibilidades de vesti-las. Suas roupas possuem excessos de tecidos, tecidos sobrepostos e volumes tridimensionais que se sobrepõem aos limites do corpo; são verdadeiras esculturas têxteis.

Figura 52 - Look de Rei Kawakubo com diversos recortes em sua construção

Fonte:ffw.com.br <acesso em 17 de março de 2013>.

Figura 53 - *Look* de Rei Kawakubo com a silhueta composta por duas saias

Fonte: www.comme-des-garcons.com <acesso em 17 de março de 2013>.

Rei Kawakubo consegue recriar o corpo. Observa-se nas peças acima como são trabalhadas as modelagens. Há uma preocupação com a lateralidade das roupas que, quando vestidas, trazem ao corpo uma silhueta fora dos padrões convencionais. Vale lembrar aqui que as silhuetas são padronizadas de acordo com a época, e sofrem modificações com o passar dos anos. Entretanto, tais modificações sempre tiveram o caráter de valorizar ou ressaltar o corpo humano, mantendo a forma do mesmo e deixando-o belo de acordo com os padrões da sociedade em que se encontra.

Em 2010, a Maison Martin Margiela levou às passarelas roupas com modelagens e proporções ampliadas. As saias e as calças tinham dobras devido ao excesso de tecido; seus cós eram estruturados e muito maiores do que as cinturas das modelos; os blazers tinham corte reto e assimétrico, assim como os tricôs desfilados.

Figura 54 - *Look* da Maison Martin Margiela com calça com excesso de tecido que permite que se criem dobras na peça

Fonte: ffw.com.br <acesso em 17 de março de 2013>.

Figura 55 - *Look* da Maison Martin Margiela com calça com nós ampliado

Fonte: ffw.com.br <acesso em 17 de março de 2013>.

Com o desfile da Maison Martin Margiela, podemos questionar quais os padrões e quais os tamanhos corretos para vestir tais roupas ao corpo, pois há na moda determinados padrões de vestimenta em que a roupa deve ficar ajustada ao corpo no que se acredita ser a maneira correta de vesti-lo sem alterar sua silhueta. Contudo, em algumas coleções, tais padrões vêm sendo questionados, surgindo assim novas propostas de silhuetas. A modelagem dessas peças é o que permite as silhuetas fora dos padrões; as modelagens também são construídas fora dos padrões tradicionais, ora ampliando suas partes, ora às realocando. Vemos nos esboços abaixo, um breve estudo comparativo entre uma saia tradicional, e uma saia com nós ampliado, desfilada pela Maison Martin Margiela.

Figura 56 - Estudo de modelagem de saia com cós ampliado da Maison Martin Margiela³⁶

Fonte: da autora (2014).

Podemos observar que a base da modelagem é uma base tradicional, sendo adaptada em termos de medidas e ainda há uma estrutura para que seja possível o caimento desfilado pela Maison Martin Margiela. Ressaltamos aqui que este é um estudo baseando-se em modelagem plana, assim como serão os próximos, nos quais foi pensado em como construir tal peça. Vale lembrar que uma determinada peça pode ser construída de outras maneiras, utilizando-se, por exemplo, da *moulage*, que é a técnica de modelagem tridimensional. Abaixo, vemos um estudo de modelagem de saia em que utilizamos a mesma base da saia reta tradicional para adaptá-la a fim de obter a saia com sobreposição de Rei Kawakubo.

³⁶ Este é um estudo feito pela autora

Figura 57 - Estudo de modelagem de saia de Rei Kawakubo³⁷

Fonte: da autora (2014).

São essas alterações na modelagem tradicional que permitem que novas silhuetas sejam construídas. Assim como o corpo que as veste é um corpo padrão, a base da modelagem também o é, porém, há a intervenção em sua estrutura base para que surjam as novas possibilidades de silhuetas e criem-se formas fora do padrão tradicional.

Com tais propostas de novas silhuetas, a roupa traz uma nova forma ao corpo que a veste, acopla a ele uma forma inusitada e cria sobre um corpo padrão uma forma distinta daquelas vistas em roupas tradicionais do dia-a-dia. Rei Kawakubo trabalha o corpo visto pela frente, costas e lateral. Suas roupas, quando observadas por qualquer ângulo, possuem um volume diferenciado. O corpo vestido por Kawakubo torna-se um novo corpo, criado por ele com tecidos e volumes ímpares. Em suas peças, mangas, golas, cavas etc, aparecem em lugares incomuns. Há espaços para o corpo entrar na roupa, mas não necessariamente cavas e golas, por exemplo: muitas vezes, estão em lugares padrões da modelagem os espaços por

³⁷ Este é um estudo feito pela autora

onde entrará parte do corpo; estão em locais incomuns, se pensarmos em uma modelagem bi-dimensional tradicionalmente utilizada.

Figura 58 - *Look Comme des Garçons*, inverno de 2013

Fonte:ffw.com.br <acesso em 17 de março de 2013>.

Na foto acima, podemos observar a complexidade da modelagem do *look* criado por Rei Kawakubo. Observa-se uma assimetria e um volume nos ombros e braços que saem dos padrões da moda cotidiana, fazendo assim que suas modelagens sejam um exercício de recortes e experimentos até alcançar o efeito desejado. E mesmo em peças com cortes mais “secos”, como a saia do *look* acima, observamos o detalhe com pregas e franzidos na altura do quadril, fazendo com que a roupa vista o corpo e se molde a ele.

Figura 59 - Estudo de modelagem de blazer Comme des Garçons, inverno de 2013³⁸

Fonte: da autora (2014).

No estudo de tal modelagem, podemos observar que o corte godê possibilita que seus volumes sejam executados. Este é um exemplo de *look* em que se necessita um amplo estudo de modelagem e *moulage*, uma vez que seus recortes e assimetrias muitas vezes são construídos diretamente no corpo. O que vemos acima é um breve estudo em que podemos ter uma idéia de como será o início de execução de tal peça, porém, somente a executando de fato, em proporções reais, por meio de modelagem e/ou *moulage*, é que poderemos saber como é construída exatamente esta peça.

Observaremos nos próximos *looks*, ambos da coleção de inverno 2013, como o corte godê aparece nas coleções da Comme des Garçons, permitindo assim que, assim como no estudo acima, volumes e assimetrias sejam construídos nas amplas e volumosas mangas da coleção.

³⁸ Este é um estudo feito pela autora, à de se considerar que a peça original não foi vista, assim, detalhes como acabamento interno não puderam ser analisados

Figura 60 - *Look Comme des Garçons*, inverno de 2013

Fonte:ffw.com.br <acesso em 17 de março de 2013>.

No *look* acima, observamos uma modelagem que simula espaço para o braço, mas este está abaixo do volume que tradicionalmente seria uma manga, nos dando a impressão de mangas duplas, além do volume conseguido por meio de pences, tanto na parte frontal da peça quanto nas mangas. A peça vestida no corpo nos permite imaginar como foi colocada e por onde o corpo entrou, tendo em vista a complexidade da modelagem, com partes deslocadas. Esta é uma peça que desconstrói a forma tradicional de um blazer, já que há nela uma sobreposição fixada, o que nos dá a impressão de ser um *look* formado por dois blazers, sendo o primeiro deles, que veste primeiramente o corpo, um blazer básico e tradicional sobreposto por um outro, em que há uma manga decorativa porque o braço não passa por ela, que é construída por uma base godê com recortes e pences a fim de obter a forma que observamos na foto acima.

Figura 61 - *Look Comme des Garçons*, inverno de 2013

Fonte: ffw.com.br <acesso em 17 de março de 2013>.

As coleções de Kawakubo e Comme des Garçons apresentam roupas com detalhes e volumes descomunais nos ombros, costas e peitos, algo claramente oposto aos padrões estéticos e padronizados pela indústria. No *look* acima, observamos mangas que se sobressaem à forma do braço. Em uma análise, podemos pensar que são feitas, assim como as abordadas acima, a partir de um molde godê com recortes e pences executados a fim de se obter o volume desejado. Percebemos assim o quão complexos são os detalhes das peças criadas por Kawakubo. Ressaltamos aqui que tais estudos de modelagens são esboços criados a fim de observar as diferenças entre as modelagens de Kawakubo com as bases tradicionais de modelagens planas, pois suas criações acrescentam partes improváveis ao corpo, saem da silhueta tradicional e reorganizam um novo corpo. Suas criações são verdadeiras esculturas, e sua principal matéria-prima são os tecidos, que se moldam àquela forma por ela idealizada.

A marca de Rei Kawakubo explora essa estética desconstruída, propondo novas formas ao corpo não somente em seus *looks* (se analisarmos demais materiais da marca), mas também em convites e editoriais perceberemos o quão desproporcionais são as formas desse corpo.

Em 1997, a grife criou uma série de fotografias expostas em sanfona para o número 20 da revista *Visionaire*. O editorial mostrava uma verdadeira desconstrução do padrão tradicional do corpo. Em uma das fotos, um manequim de *moulage* aparece vestido de branco, há um volume nas costas na altura da cintura como as antigas *anquinhãs* e, também, um volume nas costas paralelo aos ombros, remetendo à uma corcunda. Outras fotos da mesma campanha preenchem o espaço entre os seios com espumas e criam volumes no quadril, isso tudo junto a closes de tecidos e florais em vermelho sangue.

Em fotos para a mala direta publicitária da coleção *Metamorphosis*, do outono-inverno 94/95, a artista plástica Cindy Sherman, em parceria com a Comme des Garçons, criou rostos sérios e com aspectos sofridos. As modelos vestiam roupas da grife, mas o grande destaque da campanha eram os rostos que causavam certo incômodo, pois eram construídos por máscaras de expressões marcantes. Em uma das fotos, observamos mãos gigantes bem próximas ao rosto, no qual podemos ter uma noção do quão fora das proporções humanas está essa mão.

Figura 62 - Campanha da Comme des Garçons em parceria com Cindy Sherman

Fonte: Grand; France (2000, p.30, 31).

Rei Kawakubo consegue desconstruir o corpo humano, visto que mangas, golas, cavas etc, aparecem em lugares incomuns. Suas coleções apresentam roupas com volumes descomunais nos ombros, costas e peito, o que é claramente oposto aos padrões estéticos e padronizados pela indústria da moda. As roupas de sua grife apresentam uma assimetria constante, o que vai ao oposto do idealizado, tendo em vista que simetria é um dos princípios do que se diz belo.

Observamos que há no contemporâneo uma nova estética de moda sendo explorada. O corpo, vestido ou não, já não é o corpo simétrico, belo e com suas proporções de acordo com as ditadas pela indústria da moda. Essa nova estética vem sendo construída por meio de modelagens, novas técnicas e materiais, sendo estes os principais condutores do que vimos aqui. Há uma gama de designers questionando o belo, o padrão, o vestuário e o corpo. Tais itens passam a ser efêmeros, assim como a moda, e o corpo, no caso, passa a ser perecível e transitório.

Observamos que a moda consegue ser padronizada e efêmera. Há a necessidade de atender ao que é proposto pela indústria, porém, há também o desejo da inovação. A moda segue então por duas vias: a da tendência, que traz os padrões; e a da inovação, em que é permitido as experimentações, sejam elas por técnicas, sejam por materiais diversos. Enquanto há os estudos de tendências a fim de propor o que deveremos usar na próxima estação, há também a incansável busca pelo novo, seja em formas, seja em matéria-prima. Como aponta Avelar (2011, pg.158), “percebe-se, hoje, uma tentativa de desconstrução do sistema da moda, no trabalho de vários estilistas espalhados pelo mundo.”

Questionando a moda do contemporâneo, em 2004, o estilista Jun Nakao realizou um desfile performático em que as roupas eram feitas de papel. Ao final do desfile, as modelos rasgaram as roupas e permaneceram vestindo apenas uma malha preta. Talvez este tenha sido, no Brasil, o desfile mais icônico da contemporaneidade.

Figura 63 - Looks da coleção “A costura do invisível”

Fonte: Martin; Macarena San (2010, p.98).

Com esta performance, Jun Nakao questionou o sistema da moda e sua efemeridade, pois passou a ser necessário no evento apresentar peças comerciais, seguindo as tendências da indústria da moda.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo um estudo sobre corpos e roupas com o objetivo de mostrar como ambos permitem alterações diversas e como eles configuram-se no contemporâneo, permitindo modificações variadas, sejam por motivos estéticos, médicos ou, até mesmo, de comunicar algo ao meio em que está inserido.

Iniciando o capítulo 1, vimos os significados possíveis do termo moda, esta que determina os padrões estéticos e de vestuário de determinadas épocas e culturas. No decorrer do capítulo 1, foram exploradas as modificações nas silhuetas que ocorreram com o passar dos séculos. Vimos como a mulher obteve uma silhueta de ampulheta por meio de uso de espartilhos durante a *Belle Époque* (de 1870 a 1914 na Europa) e como os pés das chinesas eram atrofiados por meio de dolorosas amarrações (século XIV) a fim de serem considerados belos, de acordo com a cultura oriental da época.

No capítulo 1, também foi abordado as modificações corporais feitas por meio de pinturas corporais e tatuagens, apliques de botoques, piercings e escarificações. Vimos que o corpo sempre está coberto, seja por vestuário, seja por pinturas ou tatuagens, seja por piercings ou demais apliques. Modificações estas de acordo com a cultura e fatores climáticos e/ou históricos.

Observava-se que tais modificações corporais evoluíram com o passar das décadas, dando espaço para que, no contemporâneo, o corpo fosse modelado de acordo com o desejo de quem o possui porque, como vimos com os artistas performáticos Stelarc e Orlan, o corpo é um território privado que permite modificações condicionadas ao desejo de quem o possui.

Observando as modificações e desejos para tais, vimos as possibilidades de corpos biônicos e corpos geneticamente alterados. Se hoje, no contemporâneo, utilizam-se próteses e órteses a fim de substituir ou corrigir membros e órgãos, as mesmas próteses e órteses poderão ser acopladas em um corpo tido como perfeito no futuro a fim de melhorar sua performance, seja ela devido à prática esportiva, seja para executar de maneira mais eficaz determinada função no trabalho ou, ainda mesmo, por desejo sem uma justificativa muito plausível.

Fizemos, a fim de nortear o estudo, uma classificação de corpos e suas possibilidades para entendermos melhor como e quais corpos estão presentes no contemporâneo; e quais poderão configurar-se no futuro. A classificação obteve 3 tipos de corpos, sendo eles:

- Corpo padronizado: é o corpo que configura-se como belo em determinada época e que sofre as alterações cabíveis para isso. Se na *Belle Époque* sua cintura foi pressionada a fim de adquirir uma silhueta de ampulheta, no contemporâneo este corpo frequenta as academias a fim de adquirir músculos e tornear-se, acoplando próteses de silicone e moldando-se aos padrões vigentes.

- Corpo desejado: este corpo é manipulado por meios diversos, sendo o motivo para tal o desejo de completar a identidade do indivíduo. Cabe aqui todas as modificações possíveis, pois o indivíduo detentor deste corpo busca também a diferenciação.

- Corpo (re) modelado: esses são os corpos com aparatos acoplados a ele por necessidades médicas, porém, há a projeção de que ocorram no futuro a fim de melhorar sua performance.

Em meio a tantas possibilidades de corpos, surgem os questionamentos e afirmações. Mesquita (2004, p.226) afirma que a moda é instável e sempre espera dos corpos. Já Baudrillard (1991, p.129) afirma que o corpo humano chegou ao fim. E, entre afirmações e questionamentos pertinentes ao corpo humano e a relação deste com a moda, o estilista Ronaldo Fraga lança em 2002 a coleção Corpo Cru, em que relata os conflitos da roupa com o corpo e como tal relação é efêmera.

Muitos estilistas e designers questionaram, em suas coleções e/ou performances, o corpo humano: em alguns momentos, o externalizando, como o fizeram Jeremy Scott, Sandra Backlund e Nicola Constantino; em outros, modificando o próprio corpo, a exemplo do modelo Zombie Boy, que tem seu corpo todo tatuado com uma representação interna do seu interior.

Observando como o corpo humano pode ser externalizado (como o fez Zombie Boy) ou vestido com representações do mesmo, como os *looks* criados à partir de cabelo humano (como o fizeram Backlund e Costantino), trouxemos a possibilidade de cultivar pele em laboratório, idéia exposta por Anne Farren e Andrew Hutchison (2004, p. 104). Com esta possibilidade, a pele cultivada em laboratório colaboraria com a área médica a fim de realizar implantes quando necessários e possibilitaria também que o vestuário de pele animal. Esta compõe

uma pequena parcela da indústria e é adquirida por puro luxo. Caso fosse cultivada, não haveria exploração animal, fato que vem sendo cada vez mais condenado em setores diversos. E pensando em implantes de pele cultivada em laboratório, há a possibilidade de implantar em si uma pele que não seja a humana, criando assim um corpo cada vez mais híbrido.

No capítulo 2, dá-se sequência aos estudos de corpos e, alinhando com a moda, vimos não só como corpo e moda se padronizaram com os bureaux de estilos surgidos a partir de 1960, mas também como o corpo pode ser modelado a fim de obter a aparência que sua personalidade deseja. Como exemplo, citamos a mexicana Mary José (a mulher mais modificada de seu país), o artista performático Stelarc (que implantou em seu braço esquerdo uma prótese em forma de orelha humana) e a também artista performática Orlan, que, dentre diversas cirurgias, realizou implantes de próteses de silicone em seu rosto.

Os exemplos acima questionam o corpo humano, fogem dos padrões estéticos impostos e abrem espaço para uma discussão em que podemos analisar o que de fato é belo. Inicia-se aí uma ruptura com os padrões impostos pela indústria da moda. O considerado diferente, ou até mesmo estranho, de acordo com as análises citadas, passa a compor o cenário. Citamos a modelo Aimee Mullins (que não possui as pernas e utilizou próteses para desfilar para McQueen, além de ter participado de editoriais para a Dazed&Confused) e também a associação Pro Infimis, que executou manequins semelhantes a algumas pessoas com deficiência física e os expôs vestidos em vitrines de Zurich, na Suíça. Finalizando o capítulo 2, vimos como o corpo pode ser alterado aliado à moda, adquirindo novas formas e características.

No capítulo 3, estudamos como o corpo é coberto, sendo os motivos para isso além dos apontados em alguns estudos (pudor e condições climáticas), e como a roupa vem sendo construída a fim de facilitar a existência do corpo no contemporâneo. A título de exemplo, vimos os tecidos técnicos, tecidos inteligentes e os *wearables computers*. Neste capítulo foi abordado como a tecnologia e a moda caminham juntas rumo a uma parceria de sucesso, pois tecidos poderão ser construídos a fim de auxiliar a área médica, expondo o que o corpo sente, como no caso do tecido *Hitoe* e do vestido *Bubelle*, pois ambos externalizam o que ocorre internamente no corpo humano: suas pulsações, sentimentos e desejos. Haverá também a possibilidade de escolher a mensagem a ser transmitida, como é o caso

com da tatuagem digital, que, assim como o vestido Bubelle, é uma proposta da Phillips Design. Há a possibilidade de que o corpo seja monitorado, então fizemos uma analogia com o filme de ficção *O Show de Thruman*, pois estamos na era da exposição, seja em redes sociais, seja em *reality shows*. Vemos que a intenção é expor situações e sentimentos, então novos materiais surgem a fim de fazer com que a roupa colabore com tal exposição.

Ainda no capítulo 3, vimos a infinidade de materiais construídos a fim de inovar a moda e seu processo de fabricação e apresentação, ou até mesmo repensá-los. Estudamos, neste capítulo, novos materiais e novas silhuetas. Vimos os projetos *Micro Be* e *Bio Couture*, em que o vestuário é construído a partir do cultivo de bactérias em vinho e chá-verde, respectivamente. Ambos os projetos, por hora experimentais, propõem o cultivo de roupa, sendo este um processo totalmente distinto do processo fabril das confecções existentes, uma vez que trata-se de um processo artesanal, único e de produção silenciosa. Tal produção vai ao caminho contrário das barulhentas e grandes confecções, com seus processos que muitas vezes exploram a mão-de-obra. Temos aqui uma nova possibilidade do mercado de moda. Pode parecer ficção científica termos nossas roupas cultivadas, porém, também o era pensar que um vestido poderia externalizar nossos sentimentos, e já vimos que tal fato é possível. Obviamente, falamos aqui de possibilidades futuras e sabemos que há ainda muito a ser aprimorado para suas viabilizações. Contudo, vimos como a moda busca tais novidades, que vêm sendo exploradas até pelas marcas mais tradicionais, como no caso da Prada, que em 2007 trouxe para as passarelas uma coleção com tecidos experimentais.

Caminhando em busca de novidades e unindo-se às tecnologias existentes, os desfiles de moda também vêm se destacando. Temos o exemplo do belga Walter van Beirendonck que, em 1996, lançou sua coleção em um cd interativo. Além dele, a tradicional Burberry, em 2011, fez chover na passarela e misturou modelos reais com hologramas. Ambos mesclaram o real com a ficção e são exemplos de como moda e tecnologia unem-se de maneiras distintas.

Na sequência, observamos como a moda é efêmera. Vimos as possibilidades de novas silhuetas, que estão sendo adquiridas por meio de materiais inovadores aliados à tecnologia, como na coleção *One hundred eleven*, de Hussein Chalayan e as coleções de Iris van Herpen, que têm as peças construídas por uma técnica

inovadora de impressão 3D e por meio de modelagens sendo executadas com tecidos e aviamentos tradicionais da moda.

Vimos também a busca por corpos e silhuetas híbridos de Beirendonck e Alena Akhmadullina, em que é realizada a mistura do que é humano com o que não o é. Vimos também como a japonesa Ri Kawakubo, com sua marca Comme des Garçons, repensa a silhueta do corpo. Estudamos como o corpo por ela é vestido, sendo suas roupas com volumes na frente, costas e lateral. E questionamos quem de fato cria os padrões, assim como o fez em 2010 a Maison Martin Margiela, que levou às passarelas roupas descomuns em relação aos corpos que as vestiam. Foi feito então, um estudo de como algumas peças são construídas, comparando-as com as bases tradicionais de modelagem plana.

Com a moda sendo um vetor de transformação, há, no contemporâneo, estilistas conceituais aqui citados que propõem um novo corpo. Ao observarmos essas novas propostas de silhuetas, podemos sentir certo incômodo, pois nos trazem um questionamento à tona e nos fazem pensar se é ou não belo. Podemos aqui dizer que essas novas silhuetas são estranhas, visto que o termo estranho não define belo e nem feio.

Finalizamos este trabalho com o desfile “A costura do invisível”, de Jun Nakao, em que o estilista questionou o sistema da moda.

Observamos e demos ênfase ao fato da indústria da moda caminhar por duas vias distintas: a da padronização e a da diferenciação. Pelos exemplos mostrados, podemos observar que a padronização é recorrente em tal indústria, visto que temos as tradicionais semanas de moda, que são herança dos bureaux de estilos surgidos na década de 1960. É óbvio que a indústria da moda visa o comércio, então sabe-se que o padronizado é o mais viável. No entanto, não podemos deixar de pensar no futuro, e sabemos que algumas propostas apresentadas aqui estão bem próximas de acontecer e virem a ser comercializadas.

A inovação é por vezes inacessível à grande maioria dos estilistas, seja por motivos financeiros, seja por possibilidades tecnológicas disponíveis. Mas há de se considerar que a inovação é um dos fatores que movimentam a indústria da moda.

Com este estudo observamos o quão padronizados e efêmeros são moda e corpo, e como ambos caminham por vias opostas, já citadas aqui. Sabemos que enquanto houver corpos e roupas, haverá a busca da padronização e da

diferenciação, sendo estes adquiridos de acordo com o meio e o momento em que estiverem.

REFERÊNCIAS

ALENA AKHMADULLINA. Disponível em: <www.alenaakhmadullina.com>. Acesso: 2015.

ANAWALT, Patrícia Rieff. *A história mundial da roupa*. São Paulo: SENAC, 2011.

AVELAR, Suzana. Moda e cultura tecnológica. In: MESQUITA, C., PRECIOSA, R. Moda em ziguezague interfaces e expansões. São Paulo: Estação das letras e cores, 2011.

AVELAR, Suzana. *Moda e tecnologia no contemporâneo*. In: CARLI, A. M. S.; VENZON, B. L. S. (Orgs.). *Moda, sustentabilidade e emergências*. Caxias do Sul: EducS, 2012.

AVELAR, Suzana. *Moda, globalização e novas tecnologias*. São Paulo: Estação das letras e cores editora, 2009.

BARTHES, Roland. *Imagem e moda*. São Paulo: Martins Fontes, 2005. V.3

BAUDOT, François. *Moda do século*. 2ª ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio D'água Editores, 1991.

BAUDRILLARD, Jean. *A troca simbólica e a morte*. São Paulo: Loyola, 1996.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2000.

BEYLERIAN, George M.; DENT, Andrew. *Ultra materials – how materials innovation is changing the world*. London: Thames & Hudson, 2007.

BIOCOUTURE Disponível em: <biocouture.co.uk> . Acesso: 2015.

BOUCHER, François. *História do vestuário no ocidente*. São Paulo: CosacNaify, 2010.

BRAGA, João. *História da moda: uma narrativa*. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2004.

CALEFATO, Patrizia. *The clothed body*. New York: Berg, 2004.

CASTILHO, Káthia. *Contaminações arcaicas do corpo no contemporâneo*. In: *De signis. La moda, representaciones e identidad*. Barcelona: Gedisa, 2001.

CASTILHO, Káthia; MARTINS, Marcelo M. *Discursos da moda, semiótica, design e corpo*. 2ª Ed. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2008.

CASTILHO, Káthia; VICENTINI, Cláudia Garcia. *O corte, a costura, o processo e o projeto de moda no re-design do corpo*. In: OLIVEIRA, A. C.; CASTILHO, K. (Orgs.).

Corpo e moda, por uma compreensão do contemporâneo. São Paulo: Estação das letras e cores, 2011.

COMME DES GARÇONS. Disponível em: <www.comme-de-garcons.com>. Acesso: 2015.

FARREN, Anne; HUTCHISON, Andrew. *Ciborgues, novas tecnologias e o corpo: a natureza mutável do vestuário*. In: *FASHION THEORY, A REVISTA DA MODA, CORPO E CULTURA*. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2004.

FEATHERSTONE, Mike (Edit.). *Body modification*. London: Sage, 2000.

FFW. Disponível em: <ffw.com.br>. Acesso: 2015.

GARDIN, Carlos. *O corpo mídia: modos e moda*. In: OLIVEIRA, A. C.; CASTILHO, K. (Orgs.). *Corpo e moda, por uma compreensão do contemporâneo*. São Paulo: Estação das letras e cores, 2011.

GRAND, France. *Comme des garçons*. São Paulo: Cosac & Naify, 2000.

GREINER, Christine. *A moda como reinvenção do corpo, o corpo como reinvenção da moda: estratégias*. In: OLIVEIRA, A. C.; CASTILHO, K. (Orgs.). *Corpo e moda, por uma compreensão do contemporâneo*. São Paulo: Estação das letras e cores, 2011.

HALL, Edward T. *A dimensão oculta*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1977.

HAYLES, Katherine. *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. The University of Chicago, 1999.

HOLZMEISTER, Silvana. *O estranho na moda*. São Paulo: Estação das letras e cores, 2010.

INSTITUTE FOR ETHICS E EMERGING TECHNOLOGIES. Disponível em: <ieet.org>. Acesso: 2015.

IRIS VAN HERPEN. Disponível em: <www.irisvanherpen.com>. Acesso: 2015.

JEREMY SCOTT. Disponível em: <jeremyscott.com>. Acesso: 2015.

KATZ, Helena. *Por uma teoria crítica do corpo*. In: OLIVEIRA, A. C., CASTILHO, K. (Orgs.). *Corpo e moda, por uma compreensão do contemporâneo*. São Paulo: Estação das letras e cores, 2011.

KERCKHOVE, Derrick de. *La piel de la cultura*. Barcelona: Gedisa editorial, 1999.

LACALLE, Charo. *Desconstruir la moda. El universo significativo de Vivienne Westwood*. In: De signis. *La moda, representaciones e identidad*. Barcelona: Gedisa, 2001.

LE BRETON, David. *Adeus ao corpo: antropologia e sociologia*. 2ª Ed. Campinas: Papirus, 2007.

MALYSSE, Stéphane. *A moda incorporada: antropologia das aparências corporais e megahair*. In: OLIVEIRA, A. C.; CASTILHO, K. (Orgs.). *Corpo e moda, por uma compreensão do contemporâneo*. São Paulo: Estação das letras e cores, 2011.

MARTIN, Macarena San. *El futuro de la moda*. Barcelona: Promopress, 2010.

MENDONÇA, Carla Maria C. *Tagarelices e memórias: notas sobre moda, corpo e subjetividade contemporâneos*. In: OLIVEIRA, A. C.; CASTILHO, K. (Orgs.). *Corpo e moda, por uma compreensão do contemporâneo*. São Paulo: Estação das letras e cores, 2011.

MESQUITA, Cristiane. *A moda à espera dos corpos: um olhar sobre o discurso da "liberdade de escolha"*. In: OLIVEIRA, A. C.; CASTILHO, K. (Orgs.). *Corpo e moda, por uma compreensão do contemporâneo*. São Paulo: Estação das letras e cores, 2011.

MESQUITA, Cristiane. *Moda contemporânea, quatro ou cinco conexões possíveis*. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2006.

NAKAMICHI, Tomoko. *Pattern Magic*. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.

OLIVEIRA, Ana Cláudia Alves. *Da boneca às bonequinhas: uma mesma imagem de construção do corpo*. In: *De signis. La moda, representaciones e identidad*. Barcelona: Gedisa, 2001.

ORLAN. Disponível em: <orlan.eu>. Acesso: 2015.

PARK, Robert Ezra. *A cidade: sugestões para a investigação do comportamento humano no meio urbano*. In: VELHO, O. G. (Org.). *O fenômeno urbano*. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

PEZZOLO, Dinah Bueno. *Tecidos – história, tramas, tipos e usos*. 3ª Ed. São Paulo: Senac, 2012.

PHILIPS design skin probe receives prestigious “best of the best” in red dot award: design concept 2007. 2007. Disponível em: <http://www.newscenter.philips.com/main/design/about/design/designnews/pressreleases/skin_reddot2007.wpd> Acesso em: 16 maio 2012.

PINTEREST. Disponível em: <www.pinterest.com>. Acesso: 2015.

PIRES, Beatriz Ferreira. *O corpo como suporte da arte – piercing, implante, escarificação, tatuagem*. São Paulo: Senac, 2005.

RICK GENEST. Disponível em: <rickgenest.com>. Acesso: 2015.

RONALDO FRAGA. Disponível em: <www.ronaldofraga.com>. Acesso: 2015.

SANT'ANNA, Mara Rúbia. *Teoria de moda: sociedade, imagem e consumo*. 1ª Ed. São Paulo: Estação das letras e cores, 2007.

SALTZMAN, Andrea. *El cuerpo diseñado, sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Buenos Aires: Paidós, 2009.

SANDRA BACKLUND. Disponível em: <sandrabacklund.com>. Acesso: 2015.

SANTAELLA, Lucia. *Corpo e comunicação*. 4ª Ed. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano, da cultura das mídias à cibercultura*. 4ª. Ed. São Paulo: Paulus, 2010.

SEYMOUR, Sabine. *Functional Aesthetics – visions in fashionable technology*. New York: Springer Wien, 2010.

STEELE, Valerie. *Fetiche: moda, sexo e poder*. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

STELARC. Disponível em: <www.stelarc.org>. Acesso em: 2015.

TERRA. Disponível em: <www.terra.com.br>. Acesso: 2015.

TUAN, Y.F. *Topofilia, um estudo da percepção, attitudes e valores do meio ambiente*. 1ª ed. São Paulo: Difel, 1980.

VESTIS: computadores vestíveis. *Jornal da Unicamp*. Campinas, 2003. Disponível em:

<http://www.unicamp.br/unicamp/unicamp_hoje/ju/agosto2003/ju223pg12.html>

Acesso em: 16 maio 2012.

VILLAÇA, Nízia. *A edição do corpo – tecnociência, artes e moda*. Barueri: Estação das letras, 2007.

VILLAÇA, Nízia; GÓES, Fred. *Em nome do corpo*. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

VILLAÇA, Nízia. *Mixologias, comunicação e o consumo de moda*. São Paulo: Estação das letras e cores, 2010.

VIOLETTE, Robert; Hussein Chalayan. New York: Rizzoli, 2001.

WALTER VAN BEIRENDONCK. Disponível em: <www.waltervanbeirendonck.com> Acesso: 2015.