

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA – UDESC
CENTRO DE ARTES – CEART
DEPARTAMENTO DE MODA – DMO
BACHARELADO EM MODA
HABILITAÇÃO EM DESIGN DE MODA

VITÓRIA VOLTOLINI DE ALMEIDA

KIRI:

A roupa-obra que ressignifica tempos e espaços

FLORIANÓPOLIS, SC

2017

VITÓRIA VOLTOLINI DE ALMEIDA

KIRI:

A roupa-obra que ressignifica tempos e espaços

Trabalho de Conclusão do Curso de Bacharelado em Moda – Habilitação em Design de Moda do Centro de Artes, da Universidade do Estado de Santa Catarina, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Moda.

Orientadora: Prof^a Dr^a Neide Köhler Schulte

FLORIANÓPOLIS, SC

2017

VITÓRIA VOLTOLINI DE ALMEIDA

KIRI:

A roupa-obra que ressignifica tempos e espaços

Trabalho de Conclusão do Curso de Bacharelado em Moda – Habilitação em Design de Moda do Centro de Artes, da Universidade do Estado de Santa Catarina, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharela em Moda.

BANCA EXAMINADORA

(Profª Drª Neide Köhler Schulte)

Universidade do Estado de Santa Catarina

(Profª Drª Monique Vandresen)

Universidade do Estado de Santa Catarina

(Profª Drª Lucas da Rosa)

“A liberdade do outro estende a minha ao infinito”. (Mikhail Bakunin, 1874)

“Nossas feridas do corpo, eventualmente, fecham e cicatrizam. Mas há sempre feridas escondidas, aquelas do coração, e se você sabe como aceitar e suportá-las, você descobrirá a dor e a alegria que é impossível expressar com palavras. Você conquistará o domínio da poesia que só o corpo pode expressar.” Kazuo Ohno *apud* Greiner (1998)

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer ao universo e aos ensinamentos do mestre Masaharu Taniguchi por me trazer o autoconhecimento necessário para acreditar e seguir em frente com os meus objetivos. Muito obrigada!

À minha mãe, à minha vó, tias e toda minha família materna que sempre me apoiou e esteve presente, cada um à sua maneira. À minha família paterna que apoiou e contribuiu com a minha permanência na universidade. Muito obrigada!

A minha orientadora Neide, que me fez ver na prática como a moda pode ser vista sob o viés da sustentabilidade social, ambiental e como é gratificante trabalhar com projetos sociais, nos quais tive a oportunidade de lidar como bolsista de pesquisa e extensão. Muito obrigada!

A todos os professores do departamento de moda da UDESC, cada um contribuiu da sua maneira e sou eternamente grata por todo o conhecimento e apoio compartilhado. Muito obrigada!

A todos os professores do departamento de Artes Visuais que me transmitiram conhecimentos nas disciplinas que fiz como isolada e outras até como ouvinte. Muito obrigada!

Ao meus colegas e amigos e todos que contribuíram com que eu continuasse o processo da pesquisa! Muito obrigada!

RESUMO

VOLTOLINI, Vitória. **KIRI**: A roupa-obra que ressignifica tempos e espaços. Projeto de TCC do curso de Bacharelado em Moda – Habilitação em Design de Moda – UDESC, Florianópolis/SC, 2017.

A coleção Kiri é sobre uma trajetória de pesquisa, desenvolvimento e produção de uma coleção de moda performática que partiu dos conceitos estéticos e filosóficos da dança japonesa butô, do performer Kazuo Ohno, unindo referências orientais e ocidentais em suas formas. Esta busca se justificou pela necessidade de refletir sobre trazer a moda para dentro das manifestações artísticas e, por fim, propor vestimentas performáticas a serem experimentadas em espaços públicos, ao invés de serem diretamente possuídas. Através do processo de criação e materialização, criou-se uma coleção de roupas conceituais e amplas, que pode ser experimentada por diferentes corpos através de botões, amarrações e regulagens. O destaque está no design têxtil das estamparias digitais e bordados pictóricos feitos pela autora. A coleção possui vinte looks, sendo que três destes foram confeccionados para apresentação final como parte do projeto de conclusão do curso de Design de Moda. Todo processo criativo e desenvolvimento da coleção foi relatado neste trabalho, bem como a apresentação do mesmo por meio de editorial, revista e desfile de moda.

Palavras-chave: Moda Conceitual; Performance; Butô; Kazuo Ohno.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Metodologia Mista.....	26
Figura 2: Kazuo Ohno e seu filho Yoshito Ohno.....	38
Figura 3: Kazuo Ohno em performance usando pintura corporal.....	40
Figura 4: Apresentação de butô do grupo Dairakudakan Kochuten.. ..	41
Figura 5: Apresentação do grupo butô Harupin-Há em diversos figurinos.....	41
Figura 6: Coletivo de Butô Asheville.....	46
Figura 7: Novos Costumes, I. Laura Lima, 2007.....	51
Figura 8: Novos Costumes II. Laura Lima, 2007.....	52
Figura 9: Corpo Ruindo. Paula Garcia, 2014.....	53
Figura 10: Homólogos. Maíra Vaz Valente, 2010.....	54
Figura 11: Referências políticas no desfile de Vivienne Westwood.....	56
Figura 12: Emicida e o empoderamento na passarela.....	57
Figura 13: Parangolés.....	59
Figura 14: Painel Imagético.....	64
Figura 15: Painel Lifestyle	66
Figura 16: <i>Trendboard</i>	68
Figura 17: <i>Moodboard</i>	70
Figura 18: Cartela de cores.....	71
Figura 19: Croqui do <i>Look 1</i>	74
Figura 20: Croqui do <i>Look 2</i>	75
Figura 21: Desenho Técnico do <i>Look 2</i>	76
Figura 22: Croqui do <i>Look 3</i>	77
Figura 23: Croqui do <i>Look 4</i>	78
Figura 24: Desenho Técnico do <i>Look 4</i>	79
Figura 25: Croqui do <i>Look 5</i>	80
Figura 26: Croqui do <i>Look 6</i>	81
Figura 27: Desenho Técnico do <i>Look 6</i>	82
Figura 28: Croqui do <i>Look 7</i>	83
Figura 29: Desenho Técnico do <i>Look 7</i>	84

Figura 30: Croqui do <i>Look</i> 8.....	85
Figura 31: Desenho Técnico do <i>Look</i> 8.....	86
Figura 32: Croqui do <i>Look</i> 9.....	87
Figura 33: Croqui do <i>Look</i> 10.....	88
Figura 34: Croqui do <i>Look</i> 11.....	89
Figura 35: Croqui do <i>Look</i> 12.....	90
Figura 36: Croqui do <i>Look</i> 13.....	91
Figura 37: Desenho Técnico do <i>Look</i> 13.....	92
Figura 38: Croqui do <i>Look</i> 14.....	93
Figura 39: Croqui do <i>Look</i> 15.....	94
Figura 40: Croqui do <i>Look</i> 16.....	95
Figura 41: Desenho Técnico do <i>Look</i> 16.....	96
Figura 42: Croqui do <i>Look</i> 17.....	97
Figura 43: Desenho técnico do <i>Look</i> 17 – frente do casaco.....	98
Figura 44: Desenho técnico do <i>Look</i> 17 – costas do casaco.....	99
Figura 45: Desenho técnico do <i>Look</i> 17 – saia e blusa.....	100
Figura 46: Croqui do <i>Look</i> 18.....	101
Figura 47: Croqui do <i>Look</i> 19.....	102
Figura 48: Desenho Técnico do <i>Look</i> 19.....	103
Figura 49: Croqui do <i>Look</i> 20.....	104
Figura 50: Desenho técnico do <i>Look</i> 20 – frente.....	105
Figura 51: Desenho técnico do <i>Look</i> 20 – costas.....	106
Figura 52: Mapa da Coleção.....	107
Figura 53: Mapa do Desfile.....	107
Figura 54: Ficha técnica do <i>Look</i> 1 - macacão.....	112
Figura 55: <i>Look</i> 1 na passarela do Octa Fashion.....	112
Figura 56: Design têxtil do casaco do <i>Look</i> 2 na passarela do Octa Fashion.....	114
Figura 57: Ficha técnica do <i>Look</i> 2 - casaco.....	116
Figura 58: Execução do design têxtil da blusa do <i>Look</i> 2.....	118
Figura 59: Drapeados da blusa do <i>Look</i> 2.....	118

Figura 60: Ficha técnica do <i>Look 2</i> – blusa.....	120
Figura 61: Ficha técnica do <i>Look 2</i> – saia.....	122
Figura 62: Foto do <i>Look 2</i> na passarela do Octa Fashion.....	122
Figura 63: Design Têxtil do <i>Look 3</i> na passarela do Octa Fashion.....	124
Figura 64: Ficha técnica do <i>Look 3</i> - vestido.....	126
Figura 65: <i>Look 3</i> apresentado na passarela do Octa Fashion.....	126
Figura 66: Páginas da coleção Kiri na revista Octa Mag.....	127
Figura 67: Foto do editorial com efeito de dupla exposição.....	128
Figura 68: Foto da beleza do editorial.....	129
Figura 69: Foto de corpo do editorial.....	130
Figura 70: Saia da coleção Kiri em editorial coletivo.....	131
Figura 71: Página do book com referências de maquiagem.....	132
Figura 72: <i>Look 1</i> na passarela do Octa Fashion 2017.....	133
Figura 73: <i>Look 2</i> na passarela do Octa Fashion 2017.....	134
Figura 74: <i>Look 3</i> na passarela do Octa Fashion 2017.....	134
Figura 75: Coleção Kiri na passarela do Octa Fashion 2017.....	135

SUMÁRIO

I. INTRODUÇÃO.....	13
1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA.....	13
1.2 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA.....	15
1.3 OBJETIVOS.....	17
1.3.1 Objetivo Geral.....	17
1.3.2 Objetivos Específicos.....	17
1.4 JUSTIFICATIVA.....	18
1.5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	19
1.5.1 Metodologia de Pesquisa.....	19
1.5.2 Metodologia de Desenvolvimento de Coleção de Moda.....	20
1.6 ESTRUTURA DO TRABALHO.....	25
II. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	27
2.1 O CORPO E SEUS SIGNIFICADOS.....	27
2.1.1 Desconstruindo o corpo da moda.....	27
2.1.2 Corpo da arte, corpo público, corpo privado.....	29
2.2 BUTÔ: A EXPRESSÃO DO CORPO MORTO.....	33
2.2.1 Surgimento, origens e rumos.....	33
2.2.2 O método de Kazuo Ohno	36
2.2.3 A estética <i>Hibakusha</i> e do corpo morto.....	39
2.3. O MA E A PERCEPÇÃO DO ESPAÇO-TEMPO JAPONÊS.....	43
2.3.1 O que é o <i>ma</i> e como ele é expresso culturalmente	43
2.3.2 Oriental e ocidental: conexões e divergências.....	44
2.3.3 Elemental: a tendência da busca por desaceleração.....	47
2.4 RESSIGNIFICAÇÃO DE TEMPOS E ESPAÇOS.....	49
2.4.1 Consumir menos e ressignificar mais.....	49
2.4.2 Exposições interativas na moda e na arte.....	50
2.4.3 A roupa-obra que ressignifica tempos e espaços.....	58
III. BOOK DE COLEÇÃO.....	61
3.1 CONCEITO E TEMA.....	61

3.1.1 Introdução à Temática.....	61
3.1.2 Texto Argumento.....	62
3.1.3 Painel Imagético.....	63
3.2 <i>LIFESTYLE</i>	65
3.2.1 Texto <i>Lifestyle</i>	65
3.2.2 Painel <i>Lifestyle</i>	65
3.3 <i>TRENDBOARD</i>	67
3.3.1 Texto <i>Trendboard</i>	67
3.3.2 <i>Trendboard</i> – Painel de Tendências.....	67
3.4 <i>MOODBOARD</i>	69
3.4.1 Texto <i>Moodboard</i>	69
3.4.2 <i>Moodboard</i> – Painel do Espírito da Coleção.....	69
3.5 COLEÇÃO.....	71
3.5.1 Cores.....	71
3.5.2 Materiais.....	72
3.5.3 Design Têxtil.....	72
3.5.4 Coleção Autoral.....	73
3.5.4.2 Croquis e desenhos técnicos.....	73
3.5.4.3 Mapa da Coleção.....	107
3.5.5 Mapa do Desfile.....	107
3.5.6 Release - Síntese da Coleção.....	108
IV. DESENVOLVIMENTO DE PRODUTO.....	109
4.1 LOOK 1.....	109
4.1.1 Macacão.....	109
4.1.1.1 Modelagem do Macacão.....	109
4.1.1.2 Design Têxtil do Macacão.....	109
4.1.1.3 Confeção do Macacão.....	109
4.2 LOOK 2.....	113
4.2.1 Casaco.....	113
4.2.1.1 Modelagem do Casaco.....	113

4.2.1.2 Design Têxtil do Casaco.....	114
4.2.1.3 Confeção do Casaco.....	114
4.2.2 Blusa.....	117
4.2.2.1 Modelagem da Blusa.....	117
4.2.2.2 Design Têxtil da Blusa.....	117
4.2.2.3 Confeção da Blusa.....	119
4.2.3 Saia.....	120
4.2.3.1 Modelagem da Saia.....	120
4.2.3.2 Design Têxtil da Saia.....	120
4.2.3.2 Confeção da Saia.....	120
4.3 LOOK 3.....	123
4.3.1 Vestido.....	123
4.3.1.1 Modelagem do Vestido.....	123
4.3.1.2 Design Têxtil do Vestido.....	123
4.3.1.3 Confeção do Vestido.....	124
V. PRODUÇÃO DE MODA.....	127
5.1 EDITORIAL INDIVIDUAL OCTAMAG.....	127
5.2 EDITORIAL COLETIVO OCTAMAG.....	131
5.3 CABELO E MAQUIAGEM.....	132
5.4 TRILHA SONORA.....	132
5.5 DESFILE.....	133
VI. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	136
REFERÊNCIAS.....	138

I. INTRODUÇÃO

1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA

A proposta do tema de pesquisa foi Disrupturas, um tema livre para que cada aluno pudesse selecionar uma temática de maior interesse pessoal. Dessa forma, buscou-se enxergar a moda de forma mais conceitual sob o reflexo multifacetado, na qual está sempre se relacionando com outras áreas culturais como a música, o teatro e as artes visuais.

Segundo Lipovetsky (2006), a moda instituiu uma ruptura radical na ordem do tempo legítimo. A descontinuidade histórica não impede de ver na moda um sistema que prolonga gostos, modelos de vida, ideais profanos anteriores ao aparecimento do sentido do “moderno”. Assim como a moda, a arte é também um reflexo do tempo, seus aspectos sociais e políticos.

Analisando a contemporaneidade, percebe-se que a arte está cada vez mais misturando suas mídias e/ou meios de expressão e dessa forma a performance se apresenta como uma ferramenta de transformação social e reflexão, trazendo de volta para a arte a função não só de encantar os olhos, mas também os ouvidos políticos e as mentes politizadas. Segundo Matesco (2009), os artistas tem explorado a capacidade de novas tecnologias para refazer os próprios corpos, que são com frequência: tecnológicos, híbridos, irônicos e abertos à diferença, a novidade. A arte tem o potencial de gerar crescimento, reflexão e a moda tem o público como aliado, pois conecta muito as pessoas e a criação.

Os objetos artísticos tem a missão de satisfazer as necessidades estéticas humanas pela otimização da informação estética correspondente à percepção sensorial do homem, o que possibilita a vivência estética (LÖBACH, 2001, p. 35).

Primeiramente então, foram identificadas relações entre a moda e outras áreas de expressão. Em paralelo com a disciplina de Conceito e Tema de

Coleção, da 6ª fase do Bacharelado em Moda, usou-se o espaço da disciplina de Representações Pictóricas da 4ª fase do curso de Artes Visuais ministrada pela profª drª Silvana Barbosa Macedo, cursada em 2016, como espaço de experimentações estéticas relacionados com a hibridez dos meios de expressão e a passagem humana do tempo -questões contemporâneas que eram possíveis ideias para o tema de coleção.

Também foi utilizado o espaço da disciplina de Performance - da 6ª fase do curso de Bacharelado em Artes Visuais da UDESC, ministrada pela profª drª Regina Melim Cunha, cursada em 2016, como uma forma de estudo teórico, reflexão e também momento de um processo antropofágico de compreensão da trajetória e poética de diferentes artistas que possuem em comum o diálogo entre performance e objetos vestíveis. Houve também, em um segundo momento, de exercícios de criação das próprias poéticas que auxiliaram na conceituação do tema de coleção.

“Um objeto tem função simbólica quando a espiritualidade do homem é estimulada pela percepção deste objeto, ao estabelecer ligações com suas experiências e sensações anteriores” (LÖBACH, 2001, p. 64).

A partir disso, uma série de referências e inspirações se sucederam a fim de criar uma coleção conceitual e performática, tratando da questão da passagem humana do tempo. Por existir um contato particular e transcendental com filosofias como o Tao, I Ching e (mais contemporânea) a Seicho, sempre houve uma grande admiração pela cultura oriental e os contrastes de cultura, de compreensão do tempo e do mundo em relação aos ocidentais. Aliando isso com outras pesquisas, vídeos, contato com artistas e diferentes meios de expressão determinou-se como inspiração central a poética do *performer* Kazuo Ohno, um dos precursores do *butô*, que é uma dança performática japonesa que, por fim, é mais voltada à performance das Artes Cênicas do que a performance das Artes Visuais. O *butô* é uma dança que traz a estética *hibakusha* (referente aos sobreviventes das bombas de Hiroshima e Nagasaki), que surgiu entre os anos 50 e 60, apresentando questionamentos filosóficos muito relevantes sobre a degradação do corpo e a efemeridade da vida,

discussão muito presente da contemporaneidade. Dessa maneira, buscou-se aliar conceitos teóricos e práticas para desenvolver o projeto.

A experimentação é o foco da coleção, logo, diferentes metodologias são exploradas como a de Löbach (2001) na questão do processo voltado para a solução de problemas como um método científico, Baxter (2003) diante das diferentes ferramentas de criação ofertadas e, por fim, Brown (2010) no sentido de trazer o *Design Thinking* como um novo olhar para as necessidades contemporâneas da moda e design.

O *Design Thinking* se baseia em nossa capacidade de ser intuitivos, reconhecer padrões, desenvolver ideias que tenham um significado emocional além do funcional, nos expressar em mídias além de palavras ou símbolos (BROWN, 2010, p. 4).

1.2 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

Buscando relacionar diversos meios de expressão como moda, arte e teatro, observa-se que a presença do corpo humano é algo que elas compartilham, embora apresentem sentidos diferentes em cada uma dessas esferas. Ideias sobre como corpo pode ser expresso estão em frequente desconstrução na atualidade. Assim como a dança butô está constantemente se reinventando, a moda também traz marcas que são reflexo de fenômenos sociais, múltiplas identidades, culturas e também das mudanças da contemporaneidade. Para Lipovetsky (2006), a moda é uma prática dos prazeres, é prazer de agradar, de surpreender. Prazer ocasionado pelo estímulo das mudanças, metamorfose das formas, de si e dos outros. A moda não é apenas marca de distinção social, é também atrativo, prazer dos olhos e da diferença.

A partir de então, é interessante fazer um levantamento sobre os primórdios de como surgiu a dança butô e de que forma ela está sendo afetada na atualidade, se dividindo em várias vertentes. A estética dos *hibakushas* é explorada pela filosofia de Kazuo Ohno. Através dos movimentos

experimentais do corpo na dança, é possível obter um caráter mais contemporâneo em alguns momentos e em outros apresentar mais traços da percepção tradicional do espaço-tempo japonês. É relevante compreender como e em que momentos ocorrem essa dicotomia.

Relacionando essas outras esferas com a moda e desenvolvendo um processo de criação de uma coleção autoral e performática assume-se uma posição contrária ao fenômeno do *fast fashion* (moda rápida), que está desligando a moda da arte, de forma que o ritmo de produção e consumo da sociedade globalizada muitas vezes leva a criação para um nível desenfreado de consumo e cópias. Para Bauman (2001), ainda que a moda possa ser algo a mais, o comprar compulsivo é um ritual feito à luz do dia para exorcizar as horrendas aparições da incerteza e da insegurança que assombram as noites.

Dessa forma, o *slow fashion* (moda lenta) surge como alternativa de pensar a moda de uma maneira mais ampla, subjetiva e, em primeira instância, repensando a ideia de posse, visto que, a maioria dos objetos (sejam funcionais ou artísticos) que as pessoas tem, ficam parados por muito tempo e poderiam ser estendidos a outras pessoas, fomentando experiências estéticas em espaços coletivos como museus, praças, universidades. É interessante investigar se é possível (e de que forma) ressignificar conceitos de moda e arte criando experiências mais colaborativas.

Brown identifica essa tendência através de mudanças sociais:

Estamos presenciando uma monumental mudança no equilíbrio de forças, na medida em que as economias evoluem do foco em produtos manufaturados para outro que favorece serviços e experiências. (BROWN, 2010, p. 189).

Diante de tais problematizações, surgem alguns questionamentos relevantes que buscarão ser resolvidos no decorrer da pesquisa: Quais os significados do corpo em diferentes contextos? Como é possível desconstruir o corpo da moda? Quais as diferenças para o corpo na arte? Como é a expressão do corpo da dança butô? Qual a origem e os rumos da dança? Como Kazuo Ohno filosofava e apresentava a estética *hibakusha*? De que

forma essa poética está interligada com a percepção do espaço-tempo japonês? Quais as relações e divergências possíveis entre orientais e ocidentais? É possível ressignificar conceitos de moda e arte criando experiências mais colaborativas?

Mais adiante, tais indagações buscam ser supridas, de alguma forma, porém o maior desafio é colocar em prática uma solução possível para a execução do projeto:

Como criar uma coleção autoral e performática que alia as culturas oriental e ocidental dialogando com a filosofia e a estética da dança *butô* de Kazuo Ohno?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo Geral

Criar e desenvolver uma coleção de moda autoral e performática que alia as culturas oriental e ocidental, dialogando com a filosofia e a estética da dança *butô* de Kazuo Ohno.

1.3.2 Objetivos Específicos

1. Identificar as relações entre o corpo na arte, na sociedade de moda e no *butô*;
2. Compreender a filosofia da dança de Kazuo Ohno e a estética *hibakusha*;
3. Definir as divergências de percepção do tempo-espaço entre orientais e ocidentais;
4. Explorar conceitos de moda e performance buscando ressignificar e criar experiências colaborativas;
5. Apresentar a coleção de moda no desfile de formatura Octa Fashion;

6. Relatar os dados e informações obtidos na criação e desenvolvimento da coleção de moda.

1.4 JUSTIFICATIVA

A finalidade da ação dessa pesquisa surgiu do questionamento em relação aos múltiplos significados do corpo nas diferentes esferas culturais da sociedade. Diante do excesso de informação, há um apagamento da consciência dos próprios corpos e existências. Principalmente nas metrópoles como Tóquio, a perda de noção de tempo e espaço provém de uma realidade na qual as pessoas questionam o fato de ter que sacrificar a maior parte de seus dias para trabalhar e sobreviver, por isso, a contemporaneidade tem sede por discussões que relacionam cultura e identidade.

O *butô* é um movimento que choca a cultura oriental e ocidental, traz reflexões sobre a dualidade vida-morte e a efemeridade do corpo. É uma forma de expressão que busca transgredir padrões da própria cultura e trazer discussões universais. Kaprow explicou o seguinte, comparando sua experiência com as da *body art*: “Tratar o corpo como se fosse um monitor de acontecimentos físicos é uma forma de perceber-se a si mesmo, de conhecermos nossos sentimentos e nossas múltiplas identidades” (GLUSBERG, 2011, p. 129).

O desenvolvimento desta pesquisa, portanto, se justifica pela necessidade de reflexão sobre o momento contemporâneo, que clama por desaceleração do estilo de vida e a valorização de experiências colaborativas em espaços de circulação pública. O fenômeno da rede globalizada pressupõe identificar tais necessidades humanas, no qual Brown faz alguns questionamentos:

O que as pessoas estão tentando atingir como indivíduos? Quais efeitos de grupo, como ‘hordas inteligentes’ ou ‘economias virtuais’ estão se formando? E como o fato de pertencer a uma comunidade on-line afeta o comportamento das pessoas, uma vez que elas voltam ao mundo prosaico de átomos, proteínas e tijolos? É difícil imaginar criar alguma coisa hoje em dia sem tentar compreender os efeitos de grupo. Até mesmo uma cadeira. (BROWN, 2010, p. 53).

Diante da problematização explanada anteriormente, as possibilidades de aproveitamento dessa pesquisa para a moda brasileira são voltadas para a ideia de ressignificação de tempos e espaços, trazendo a moda como experiência em locais de relevante circulação. Dessa forma, através do presente projeto, busca-se aliar conhecimentos de maneira interdisciplinar e consistente de modo a contribuir da melhor maneira possível através da pesquisa. Segundo Brown (2010), um excelente *Design Thinker* é aquele que tem a capacidade de identificar padrões na desordem de informações complexas; de sintetizar novas ideias a partir de fragmentos; de sentir empatia em relação a pessoas distantes, por isso a escolha da relação entre diferentes áreas de conhecimento.

1.5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

1.5.1 Metodologia de Pesquisa

a) Quanto a Natureza

Pretendeu-se estudar, analisar e experimentar diferentes alternativas através do desenvolvimento e criação de roupas-obra que ressignificam tempos e espaços. O trabalho proposto foi desenvolvido através de uma pesquisa experimental e aplicada.

b) Quanto aos Objetivos

A pesquisa foi de caráter exploratório, uma vez que visou entender, através de estudos na área de moda, artes, antropologia e sociologia em conjunto com a análise dos vídeos das performances de Kazuo Ohno.

c) Quando a Forma de Abordagem do Problema

A pesquisa ocorreu abordando o problema qualitativamente, trabalhando com dados não padronizados, que exigem interpretações subjetivas, dependendo da sensibilidade, intuição e experiência do pesquisador.

d) Quando aos Procedimentos Técnicos

Foi, em um primeiro momento, uma pesquisa bibliográfica, pois utilizou como material de estudo, autores das áreas de moda, arte, antropologia e sociologia que estudam as relações do corpo em diferentes esferas, a dança butô, as relações entre orientais e ocidentais, contextualizações da moda e da arte contemporânea, experiências estéticas e conceitos de ressignificação. Em um segundo momento, foi um estudo experimental, com o uso de espaços interdisciplinares para a conceituação do tema e geração de alternativas.

1.5.2 Metodologia de Projeto de Coleção de Moda

A forma de criar o projeto de coleção de moda foi através de uma metodologia mista, baseada em alguns autores. Diferentes processos foram explorados como o de Löbach (2001) na questão do processo voltado para a solução de problemas como um método científico, Baxter (2003) diante das diferentes ferramentas de criação ofertadas e, por fim, Brown (2010) no sentido de trazer o *Design Thinking* como um novo olhar para as necessidades contemporâneas da moda e design. “O *design thinking* se baseia em nossa capacidade de ser intuitivos, reconhecer padrões, desenvolver ideias que tenham um significado emocional além do funcional, nos expressar em mídias além de palavras ou símbolos” (BROWN, 2010, p. 4).

Para Löbach (2001, p. 141):

Todo o processo de design é tanto um processo criativo como um processo de solução de problemas:

- Existe um problema que pode ser bem definido;
- Reúnem-se informações sobre o problema, que são analisadas e relacionadas criativamente entre si;
- Criam-se alternativas de soluções para o problema, que são julgadas segundo critérios estabelecidos;
- Desenvolve-se a alternativa mais adequada (por exemplo, transforma-se em produto).

Com o advento do *Design Thinking* as quatro fases do processo de Löbach são realocadas em três etapas, mais centradas no ser humano, no consumo subjetivo e no surgimento da economia das experiências.

A evolução do design ao design thinking é a história da evolução da criação de produtos à análise da relação entre pessoas e produtos, e depois para a relação entre pessoas e pessoas. (BROWN, 2010, p.39-40).

Sobre os *Design Thinkers*, Brown (2010) afirma nós podemos vê-los como a *inspiração*, o problema ou a oportunidade que motiva a busca por soluções, a *idealização*, o processo de gerar, desenvolver e testar ideias; e a *implementação*, o caminho que vai do estúdio de design ao mercado de trabalho.

I. Inspiração: Esse é o momento de pensar em todas as possibilidades de temáticas desejadas, de forma divergente. “Se a fase convergente da resolução de problemas é o que nos aproxima das soluções, o objetivo do pensamento divergente é multiplicar as opções para criar escolhas” (BROWN, 2010, p. 62).

1. *Brainwriting*: A primeira etapa da inspiração consiste na geração de conceitos de forma o mais livre possível, escrevendo e desenvolvendo diversas ideias sem restrições. Baxter (2003, p. 71) afirma que o “*Brainwriting* é uma evolução do *brainstorming*, procurando conservar as suas vantagens e reduzir as desvantagens”. É o momento de pegar o *sketchbook*, cartaz ou papel e escrever deliberadamente tudo o que vem a mente e que pode se tornar uma definição de problema ou tema.

2. Definição do Tema Conceitual: A partir das ideias desenvolvidas, é necessário pesquisar as ideias a fundo e definir o que desperta mais interesse, afunilando as alternativas. Nessa etapa são criados os painéis imagético, *moodboard*, *lifestyle*, *trendboard* e seus respectivos textos argumentando as escolhas feitas e definindo a estética da coleção.

3. Definição do Problema: Tendo as ideias conceituais, é necessário justificar e compreender tal escolha a partir de sua abordagem problemática. “A descoberta de um problema constitui o ponto de partida e motivação para o processo de design, que depois se define melhor no seu desenrolar, dependendo do tipo de problema” (LÖBACH, 2001, p. 143).

II. Idealização: consiste na análise do problema geração de alternativas.

1. Análise do Problema: Nesse momento é necessário analisar o problema defino a ser estudado e conhecê-lo a fundo. “A análise do problema serve para conhecer as causas básicas do problema e assim fixar as suas metas e fronteiras”. (BAXTER, 2003, p.71). Somente tendo um amplo conhecimento do mesmo é possível buscar a melhor solução. “Todos os resultados da análise do problema de design podem ser incorporados à formulação da nova solução do problema. Os fatores do produto podem ser inter-relacionados entre si” (LÖBACH, 2001, p. 149).

2. Geração de Alternativas: Löbach (2001) classifica essa fase como uma etapa da produção de ideias baseada nas análises realizadas. Nesta fase de produção de ideias a mente precisa trabalhar livremente, sem restrições, para gerar alternativas com a maior qualidade possível.

Agora é preciso buscar meio de solucionar o problema, fazendo esboços/croquis e/ou protótipos, maximizando e analisando todas as possibilidades. “Nesta fase criativa é importante para o designer industrial preparar e executar esboços de idéias ou modelos tridimensionalmente de todos os detalhes das alternativas mais promissoras” (LÖBACH, 2001, p. 153).

De acordo com a temática da coleção, a criação das formas deve ser pensada para um indivíduo sensível a experiência vestível ao invés de um “consumidor”. Durante a geração de alternativas, é possível utilizar três ferramentas de criatividade desenvolvidas por Mike Baxter que ampliam a maneira de enxergar as formas e aumentam as possibilidades, listadas abaixo.

a) MESCRAI: Consiste em enxergar os looks criados por outros ângulos, gerando novas ideias. “MESCRAI é uma sigla de “Modifique (aumente, diminua), Elimine, Substitua, Combine, Rearranje, Adapte, Inverta” (BAXTER, 2003, p. 79).

b) Análise morfológica: Baxter criou tal ferramenta para que haja uma reflexão sobre as formas criadas nos esboços, ampliando as possibilidades de criação.

A vantagem da Análise Morfológica está no exame sistemático de todas as combinações possíveis. Sem esta, provavelmente limitar-nos-íamos a examinar apenas um número reduzido delas, esquecendo-se das demais. (BAXTER, 2003, p. 78).

Essa análise deve ser comparativa considerando alguns aspectos de seleção para que se possa afunilar e definir as melhores ideias.

Podem ser estabelecidas alguns critérios para se fazer essa seleção como, por exemplo, a disponibilidade de materiais, facilidade de fabricação, existência de fornecedores para componentes terceirizados, resistência, durabilidade, acabamento superficial, custos e assim por diante. (BAXTER, 2003, p. 78).

c) Análise do ciclo de vida: Através das ferramentas de Baxter, também é possível repensar o produto ao nível da sustentabilidade estudando possíveis materiais e tecnologias a serem utilizadas, como se comportam, suas propriedades e impactos ambientais, segundo Baxter (2003) a análise do ciclo de vida do produto se preocupa com o custo ambiental em todos os estágios do ciclo de vida do produto e faz uma avaliação relativa da fabricação, transporte, uso e descarte dos produtos.

3. Avaliação das Alternativas: “Entre as alternativas elaboradas pode-se encontrar agora qual é a solução mais plausível se comparada com os critérios elaborados previamente” (LÖBACH, 2001, p. 154). Tendo em vista as diversas ferramentas utilizadas, o processo de criação torna-se mais consistente. Para Brown (2010) o processo criativo se baseia o ato coletivo de juntar partes para criar ideias complexas, analisando e identificando padrões significativos.

Nesse momento é necessário passar pelas seguintes etapas práticas:

- a) Analisar o que foi criado, ajustando o que for necessário;
- b) Fazer a cartela de cores e os testes de cores da coleção;
- c) Selecionar os 20 croquis da coleção e os 3 finais;
- d) Desenvolver os desenhos técnicos e fichas técnicas dos croquis finais.

III. Implementação: O último passo da metodologia consiste em aplicar o conceito elaborado em uma coleção de moda, analisando as restrições projetuais necessárias e o contexto a ser exposto na coleção.

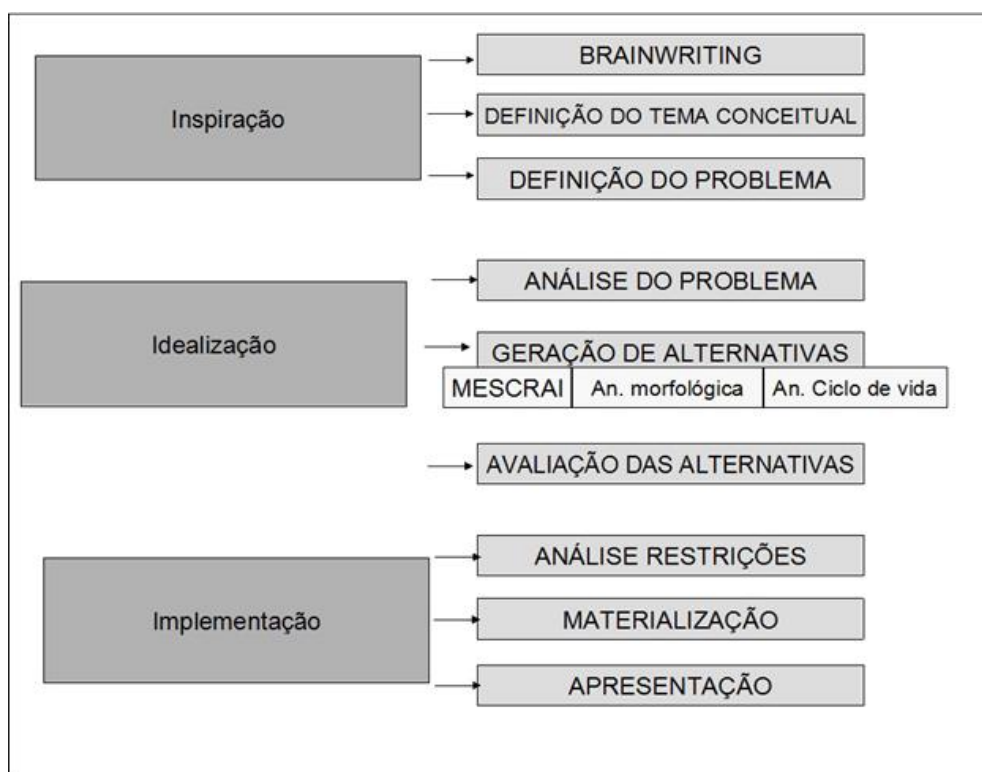
O último passo do processo de design é a materialização da alternativa escolhida. Ela deve ser revista mais uma vez, retocada e aperfeiçoada. A partir dos estudos desenvolvidos na análise morfológica, análise do ciclo de vida, correção e análise das restrições são escolhidos os materiais e tecnologias a serem utilizadas, como se comportam, suas propriedades e possíveis as aplicações diante da coleção desenvolvida.

Após isso, é feito uma análise das restrições do projeto e as últimas escolhas convergem para a solução da execução da coleção que se concretiza seguindo as seguintes etapas finais:

- a) Elaboração do book;
- b) Desenvolvimento dos protótipos;
- c) *Feedback* e correção de erros;
- d) Produção do material fotográfico para divulgação;
- e) Desfile.

A partir da metodologia mista desenvolvida, criou-se o quadro 1 explicativo a fim de ilustrá-la:

Figura 1: Metodologia Mista



Fonte: elaborado pela autora, 2016.

1.6 ESTRUTURA DO TRABALHO

Capítulo 1 – Introdução: a partir da proposta geral de tema Disrupturas, este capítulo contextualiza o tema e o conceito da coleção para o desfile OCTA Fashion 2017, abordando o problema de pesquisa do Trabalho de Conclusão de Curso quanto à sua justificativa e seus objetivos, incluindo ainda metodologias de pesquisa e de projeto de produto de coleção de moda para a realização do mesmo.

Capítulo 2 – Fundamentação Teórica: este capítulo apresenta a base teórica necessária para a realização deste estudo, mostrando uma discussão sobre conceitos que norteiam o tema, tais como: o corpo nas diferentes formas de expressão, a dança butô e a estética *hibakusha*, orientalismos x ocidentalismos e a ressignificação de tempos e espaços.

Capítulo 3 – Book da Coleção: este capítulo trata dos procedimentos que envolvem todo o processo criativo individual guiado pelo tema da coleção: *Release*; Painéis (Imagético, *Moodboard*, *Trendboard*, *Lifestyle*); Cartela de Cores; Materiais, Aviamentos, Design Têxtil; Croquis, Mapa da Coleção com 20 *looks* finais e Desenhos Técnicos de 10 *looks* escolhidos; Produção de moda (acessórios, cabelo, maquiagem, trilha sonora, *press kit*).

Capítulo 4 – Desenvolvimento de Produto: este capítulo apresenta o memorial descritivo sobre o processo de produção dos 3 *looks* escolhidos para o desfile, detalhando para cada um deles: desenho técnico, modelagem, corte, ficha-técnica e confecção das peças. Todo o processo e o resultado levado ao público no dia do desfile OCTA Fashion 2017, demonstrando em imagens (fotos).

Capítulo 5 – Considerações Finais: este capítulo apresenta as considerações sobre o cumprimento ou não dos objetivos propostos no princípio do trabalho, analisando, portanto, a eficácia da coleção na problemática proposta no início do projeto.

II.FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O CORPO E SEUS SIGNIFICADOS

2.1.1 Desconstruindo o corpo da moda

O corpo da moda é um corpo que busca trazer uma expressão individual e ao mesmo tempo se conectar com o coletivo, construindo o conceito de identidade aliado ao consumo material que adorna e complementa esse corpo. Ao longo da ascensão de diversas civilizações o corpo ganhou sentidos diferentes, de acordo com o que representou em cada uma delas.

A moda sempre acompanha as mudanças sociais, e eventualmente também é sujeito ativo dessas transformações, de forma que a ideia de corpo social é sempre atrelada ao corpo vestido. Dessa maneira, Schilder (1968, p. 155) *apud* Villaça (2007, p. 144) aponta que:

Desde o nascimento, o ser humano é marcado pelo social. O corpo não fala senão quando cercado de artifícios, coberto de signos. Uma pequena transformação operada sobre o corpo implica uma alteração das percepções e daquilo que Paul Schilder, médico e psicanalista austríaco contemporâneo de Freud, chamou de “imagens do corpo”. Se uma mulher usa uma pluma no chapéu, seu corpo se prolongará até o extremo desta pluma e, automaticamente, adaptará gestos e atitudes de sua nova dimensão.

A afirmação de Schilder converge para o fato de que a moda é uma extensão do corpo humano, assumindo um caráter de fenômeno social identitário. Entretanto, a moda enquanto sistema baseia-se em fazer a economia girar, portanto, age de acordo com padrões e estatísticas que sejam eficazes na manutenção da mesma. Yonnet, 1985 *apud* Villaça (2007, p. 145) cita que:

A roupa, para Paul Yonnet, pode assinalar, entreter, ocultar, aprofundar, renovar e interpretar inúmeras categorizações que estabelecem distinções sobre o comportamento adequado por sexo, faixa etária, posição social, atividade, posições político-ideológicas e religiosas, culturas, lugares e momentos.

Entretanto, da mesma forma que a moda cria esses modelos classificativos, ela também pode ser um meio de subverter os padrões de cada geração, conforme vão ocorrendo as mudanças mais drásticas na sociedade:

A gestualidade da moda assume, no contemporâneo, lugar proeminente na construção das novas subjetividades. Articulada com o consumo e a globalização, a performance *fashion* propõe identidades provisórias que vão mudando a cada momento. (VILLAÇA, 2007, p. 145).

O ritmo de mudanças da moda é, assim como a performance, algo transitório e que propõe uma variabilidade de discursos relativos a ideia do corpo nu, o corpo vestido, surgindo sempre novos padrões e diferenciações, como aponta Villaça (2007, p. 141) na citação abaixo:

Os discursos da moda como prótese corporal se aceleram na cidade pós-moderna com seus ritmo frenético, apropriando-se de inúmeros espaços e sugerindo diversas propostas existenciais. A multiplicidade de cenários e modelos oferece sempre mais elementos para construção-interpretação de um eterno jogo.

A moda, desde seus primórdios, tem relação com a efemeridade, com um eterno vir-à-ser, uma idealização que nunca se concretiza, como um ciclo vicioso. O momento de compra se caracteriza por um alívio instantâneo, mas que é rapidamente preenchido por outros desejos, outros anseios que geralmente são atendidos pelo consumo de novos produtos, como Schulte (2015, p. 52) ressalta:

A moda está relacionada com o novo, com o efêmero, com mudanças cada vez mais rápidas nos produtos. Com o estímulo da mídia, há uma busca frenética pela novidade e como consequência tem-se aumento do consumo. Esse sistema da moda sem medir as consequências tem grandes impactos ambientais que foram ignorados por muito tempo.

Embora originariamente a moda seja pautada em alimentar um sistema de consumo, em paralelo, ela é produtora de signos, significados e relações culturais que são agentes marcantes no desenvolvimento histórico das sociedades:

Os recursos estéticos da moda e o acesso ao consumo podem funcionar tanto como elementos de cidadania, democratização e comunicação, tanto como de exclusão elitista, via códigos,

simultaneamente rígidos e sutis, que se tornam verdadeiros fetiches mais importantes que o corpo. (VILLAÇA, 2007, p. 150).

Atualmente, o corpo social inserido no sistema da moda é marcado pelo dilema das relações virtuais e reais, que cada vez mais vem se misturando diante do advento da tecnologia:

A relação corpo/moda será por nós considerada dentro do subsistema da cultura corporal que vem sendo ativamente discutido, sobretudo devido aos horizontes abertos pelas novas tecnologias da comunicação e aos contextos em que a aparência é fator determinante da produção de sentidos. (VILLAÇA, 2007, p. 150).

2.1.2 Corpo da arte, corpo público, corpo privado

As relações sociais extracorpóreas são marcadas por uma infinidade de significados, com interpretações diversas de acordo com o ponto de vista a ser estudado, como Glusberg aponta abaixo:

O discurso do corpo é, talvez, o mais complexo modo de discursar, derivante da multiplicidade de sistemas semióticas desenvolvidos pela sociedade. Isso explica as dificuldades em reter sua dinâmica e seu desenvolvimento característicos. (GLUSBERG, 2011, p. 57).

Villaça (2007, p. 56) aponta que “o corpo constitui um subsistema cultural por meio do qual o indivíduo cria valores, coesão e interage com o mundo e com o outro”. De um ponto de vista antropológico, o ser humano se mostrou sempre impermanente em sua relação com o próprio corpo:

Desde o início da civilização, houve aqueles que fizeram de seu corpo uma substância semiótica maleável destinada a suscitar desde o riso até a lágrima ou a impressionar aos demais. Muitos temas tradicionais da narrativa - escrita, filmada ou televisionada - são baseados na exibição do corpo, nos seus movimentos e no poder de alguns de seus membros. (GLUSBERG, 2011, p. 57).

O próprio questionamento sobre o corpo do indivíduo já foi algo condenável antes do advento do humanismo, visto que na Idade Média a vida humana era voltada para um plano superior, etéreo e a vida terrena era apenas um espaço intermediário, como explica Matesco no texto abaixo:

Na Idade Média não havia representação do corpo individual - retratos como hoje entendemos. É só no Renascimento, quando o homem descobre a consciência de seu existir social, que um

processo de um processo de figuração plástica é concebido a partir da ideia de semelhança: o eu do sujeito torna-se o “espelho do mundo. (MATESCO, 2009, p. 22).

Para Glusberg, 2011, p. 52 “O corpo humano é a mais plástica e dúctil das matérias significantes, a expressão biológica de uma ação cultural”, entretanto, a forma de expressá-lo foi se modificando, assim como as relações entre público e privado foram se modificando. Hoje o cultivo a individualidade é uma proeza sistemática no capitalismo. Cultivar a si mesmo e identificar-se enigmaticamente através de produtos e experiências é a chave para que o sistema continue girando e essa engrenagem é movida pelas mídias, como é apontado abaixo:

O corpo, se não chega a se vingar, aspira ao menos escapar da sujeição do discurso, que é um prolongamento de sua sujeição ao olho. Não somos e nunca fomos criaturas falantes ou criaturas visuais: nós somos criaturas de carne e sangue. Tampouco somos alvos para tiros, que é ao que nos reduz o discurso da propaganda de massa e da publicidade. (GLUSBERG, 2011, p. 46 *apud* René Berger).

Nas artes plásticas, o corpo carrega as marcas políticas de cada contexto histórico, mas em geral, ele tem um caráter asséptico, por ser um objeto de estudo, uma complexa mancha gráfica a ser observada em termos de cores, formas, luz e sombra. Entretanto, nem todo o público está preparado para desmistificar certas ideias de pudor, visto que os padrões e tradições se romperam a medida em que a globalização vai avançando. Nessa linha de pensamento, Glusberg aponta que:

Em nossa sociedade atual, expressar-se através do próprio corpo de uma forma direta, tem, por esse único fato, um significado polêmico. A evolução da cultura se mede, segundo os padrões convencionais, pelo avanço dos instrumentos de transformação do mundo e sua progressiva especialização. (GLUSBERG, 2011, p. 100).

Expressar-se através do corpo é algo que existe desde os primórdios da humanidade, seja por meio de pinturas corporais, acessórios, vestimentas ou rituais que envolvem o corpo em movimento. Porém, com a tecnologia, o corpo deixa de ter um caráter apenas material e surgem significados virtuais, etéreos, como aponta o autor:

Pensar o corpo como matéria ou pensá-lo como virtual são apenas alguns dos desafios contemporâneos diante dos quais a estratégia mais adequada parece ser o jogo, a abertura, o controle do risco, a experimentação, a composição que integre a alteridade e a semelhança com o outro e com o mundo. (VILLAÇA, 2007, p. 50)

Villaça (2007) também fala sobre a desmaterialização do corpo na arte, apontando que a arte se baseia no processo, e a desmaterialização busca novas formas de expressão, subvertendo os sentidos humanos e derrubando valores que isolavam a experiência da vida:

A desmaterialização do corpo pós-moderno, as desconformidades do apelo ao grotesco, as formas híbridas e protéticas do contemporâneo são, desta forma, manifestações da quebra dos limites da espacialidade corporal da modernidade e apelam para um repensar o imaginário da invasão em suas formas tecnovirtuais. (VILLAÇA, 2007, p. 44).

A expressão através do corpo, bem como as visões sobre arte, forma e suporte se modificam de acordo com as transformações sociais e tecnológicas. Já na performance o corpo se torna o próprio suporte da arte e traz discussões de processos artísticos híbridos e, por fim resultam em um acontecimento, um evento limitado a uma fração de tempo.

A inclusão do corpo no processo artístico passa por vários estágios como a sensibilização do suporte, que perde a transparência, a preocupação com as marcas dos artistas que se deixam ver sob diversas formas, com a perda da terceira dimensão e outros processos que implicam a discussão da representação corporal. (VILLAÇA, 2007, p. 58).

Surgindo com o advento da arte contemporânea, a performance tira o foco da genialidade do objeto ou do artista e traz a ideia da imaterialidade para as obras visuais. A performance tem um caráter de romper com a arte de ateliê e trazer a naturalidade da vida cotidiana para a arte:

Ao tomar o corpo como objeto artístico, longe de propor um corpocentrismo, a *performance* busca despertar a atenção da audiência que está convidada pelas artes tradicionais. A figura humana e os movimentos foram objetivados pela escultura e pela pintura, porém o salto aqui vai se dar a partir de uma objetivação realista alienante até uma outra verdade, que é a oferecida pelo próprio *performer* e através de sua gesticulação. (GLUSBERG, 2011, p. 94).

A performance é uma forma de expressão condicionada a ocorrer em um tempo determinado, envolvendo uma ou mais pessoas, pode ter ou não a presença do artista, pode ter ou não uma plateia, ser registrada, pode ser feita com só com o corpo ou envolver outros objetos, vestimentas, etc. Algumas performances são, até hoje, consideradas chocantes para a maioria dos espectadores, principalmente aqueles que não estão familiarizados com as novas linguagens que surgem com o advento da arte contemporânea.

A performance é um questionamento do natural e, ao mesmo tempo, uma proposta artística. Isso não deve causar surpresas: é inerente ao processo artístico o colocar em crise os dogmas - principalmente os dogmas comportamentais - seja isso mediante sua simples manifestação ou através de ironia, de referências sarcásticas, etc. (GLUSBERG, 2011, p. 58).

Embora existam registros históricos de arte com o corpo desde a pré-história, a questão de usar o corpo como suporte da arte, legitimamente, surge nos anos 60, com o advento do *happening*, da *body art* e da performance-arte, com o objetivo de mostrar o ser humano sob uma nova perspectiva social, como aponta Glusberg:

A *performance* e a *body art* devem mostrar não o *homo sapiens* - que é como nos intitulamos do alto de nosso orgulho - e sim o *homo vulnerabilis*, essa pobre e exposta criatura, cujo corpo sofre o duplo trauma do nascimento e da morte, algo que pretende ignorar a ordem social, *ersatz* da ordem biológica (GLUSBERG, 2011, p. 46 *apud* René Berger).

Nessa época surgem as primeiras manifestações performáticas, onde os indivíduos passam a explorar o próprio corpo e tratá-lo como parte integrante de suas obras. Dessa forma, Glusberg fala que:

Muitas imagens são oferecidas a um público que vive a ficção de seu próprio corpo, que se apresenta de uma forma imposta por rituais sociais estabelecidos. Frente a essa ficção, os artistas vão apresentar, em oposição, um corpo que dramatiza, caricaturiza, enfatiza ou transgrida a realidade operativa. (GLUSBERG, 2011, p. 57)

Também nos entre os anos 50 e 60, em um momento pós-guerra, surgiu um movimento expressivo que está a parte para alguns autores está a parte que é o *butô*, uma dança performática japonesa que expressa o corpo morto buscando a vitalidade. Segundo Greiner (1998, p. 4) “o corpo que dança *butô*,

disse o coreógrafo Akaji Maro, é suportado por algo invisível. Butô é sobre capturar espíritos em um intervalo de tempo/espço chamado *ma*, que faz parte do cotidiano japonês”.

Conforme Greiner (1998, p. 2) “a ancestralidade do butô está nas tragédias de Hiroshima e Nagasaki.” Portanto, assume-se que o butô é uma dança de complexo entendimento. É preciso traçar um panorama do contexto no qual surgiram de transformações no cenário japonês, ter a ideia do que é exatamente o *ma* e as originais discussões em relação aos arquétipos e filosofias do butô, como seguem os próximos tópicos da pesquisa.

2.2 BUTÔ: A EXPRESSÃO DO CORPO MORTO

2.2.1 Surgimento, origens e rumos

Toda cultura traz marcas de seus acontecimentos históricos, no caso do Japão, as bombas de Hiroshima e Nagasaki afetaram muitas gerações seguintes, a população japonesa vive um luto inimaginável. Em relação a tal situação, Fernandes; Greiner (2008, p. 133) apontam que:

Devemos lembrar que ele não foi politicamente independente até o Tratado de Paz de São Francisco, em 1951 e a assinatura do Tratado de Segurança entre Japão e EUA, em 1952. Nos anos seguintes, sob fórceps políticos, influências intervencionistas econômicas e culturais dos EUA, o Japão continuava virtualmente “colonizado”, embora houvesse readquirido sua independência oficial.

Já em meados dos anos 60, o Japão passava por diversas transformações políticas, culturais e econômicas, buscando uma recuperação da nação após o momento da guerra:

Foi durante a década de 1960 que o Japão iniciou seu retorno ao cenário mundial, para se reerguer e se reformular como um gigante econômico até o final daquela década – na figura do GNP (Produto Nacional Bruto), o Japão tornou-se o segundo do mundo, segundo os EUA em 1968. (FERNANDES; GREINER, 2008, p. 133)

Houve uma grande migração das pessoas para as cidades e a cultura tradicional japonesa passava a se misturar com outras que iam surgindo com o advento de meios de comunicação como a TV:

Uma vasta porção da população estava incessantemente fluindo para as grandes cidades, Tóquio, Nagóia e Osaka entre outras, buscando empregos mais bem remunerados e um acelerado processo de industrialização, e, portanto, modificando não só a paisagem urbana, mas também a paisagem psicológica das cidades e de seus habitantes. A cidade tornou-se o lugar onde pessoas diferentes, falando dialetos diferentes com diferentes sistemas de valores se encontravam, colidiam umas com as outras e se misturavam, enquanto a televisão aparecia como objeto de unificação visual e linguística para dar origem a uma comunidade nacional homogeneizada e reinventada chamada Japão. Em 1962, mais de 10 milhões de famílias já estavam assistindo à televisão em suas casas. (FERNANDES; GRAINER, 2008, p. 134).

Depois dessa recuperação, surgiram algumas reações e movimentos de contracultura, buscando rediscutir o que era naquele momento presente a identidade dos japoneses, visto que a influência americana estava, inevitavelmente, modificando as culturas nacionais. Portanto, o *butô* foi um desses movimentos, que surgiu na cena *underground* das cidades:

Era uma década política, na qual a Nova Esquerda com expressões culturais *underground*, incluindo as práticas teatrais do *butô* e o assim chamado movimento *angura* (*underground*), eram as experiências mais subversivas no âmbito político-cultural. (FERNANDES; GRAINER, 2008, p. 134).

Doravante, passa-se a analisar o *butô* sob o ponto de vista de Kazuo Ohno. De acordo com Fernandes; Greiner (2008, p. 169) “Kazuo Ohno nasceu, em 1906, na ilha de Hokkaido. Após concluir a Escola de Atletismo, tornou-se professor de ginástica em uma escola cristã”. A partir daí começa uma longa jornada primeiramente lecionando dança contemporânea e fazendo diversas experimentações antes de chegar no *butô*, conforme abaixo:

A escolha de Ohno não foi aleatória. No começo dos anos 1930, o panorama da dança em seu país era composto das danças clássicas japonesas, algumas provenientes dos teatros *nô* e *kabuki*, aulas de balé clássico ocidental e de dança moderna. (FERNANDES; GREINER, 2008, p. 169).

Depois de então, segundo Fernandes; Greiner (2008, p. 169) “De 1938 a 1946, Ohno serviu ao exército”. Foi um breve período afastado da dança, que logo se sucedeu para a sua volta para o Japão na qual “foi convidado a dar aulas na famosa academia de Mitsuko Ando. Supostamente, o seu curso seria

de dança moderna, mas o trabalho já tinha uma marca bastante singular.” (FERNANDES; GREINER, 2008, p. 169).

Posteriormente, Kazuo Ohno já ministrava aulas de dança contemporânea em sua escola em Osaka, onde Hijikata acabou estudando. Mais adiante, ambos tiveram papéis expressivos no *butô*, porém o contato inicial entre os dois surgiu com um estranhamento:

Em 1954, a história tomou um novo rumo. Ohno conheceu Tatsumi Hijikata, um estudante recém-chegado de Akita (nordeste do Japão), que frequentava as aulas de jazz. Hijikata era um jovem estranho. Nunca participava das aulas de Ohno, ficando o tempo inteiro em um canto da sala, escrevendo. (FERNANDES GREINER, 2008, p. 170)

Há controvérsias sobre quem realmente criou o *butô*. Conforme o livro de Greiner (1998) assume-se que o Hijikata é o cérebro do *butô* e o Kazuo Ohno o coração, já que Hijikata criou uma série de arquétipos e símbolos dentro da dança dentro do Japão.

Hijikata foi um intelectual que desenvolveu expressivamente o conceito de *butô* e Kazuo Ohno buscou ensinar expandir a dança para diversas partes do mundo. Sobre a relação entre os dois nessa jornada, os autores falam:

O que seria, aos olhos de seus contemporâneos, apenas uma insanidade, tornou-se aos poucos um dos manifestos mais radicais acerca da existência humana. Não era uma tentativa de configurar vocabulários diferenciados de dança, mas uma nova proposta de pensamento para reinventar o corpo. Neste sentido, Kazuo Ohno foi o parceiro ideal, uma vez que, segundo o próprio Hijikata, era “um dançarino que exalava o veneno do corpo”. (FERNANDES; GREINER, 2008, p. 170).

Cada um tinha uma visão peculiar sobre o *butô* e contribuiu de alguma forma para o crescimento da dança que existe até hoje, na contemporaneidade. Posteriormente, com o crescimento da dança, o nome se oficializou. Conforme Greiner (1998, p. 19) “Em novembro de 61, Hijikata elegeu o grupo composto por Kazuo Ohno, seu filho Yoshito, Mitsutaka Ishii e Akira Kasai como *ankoku-butô-ha*. Esse grupo durou até 66. Nos anos 70 o termo *ankoku butô* foi encurtado para *butô*”.

Compreende-se que os dois tinham objetivos em comum em relação a dança, mas Hijikata era mais voltado para ensinar dentro de certos arquétipos

e Kazuo Ohno queria expandir seus questionamentos e improvisações. Por isso, segundo Fernandes; Greiner (2008, p. 170) “em 1977, depois de participar de muitos espetáculos sob a direção de Hijikata e do grupo *Ankoku butô ha*, Kazuo Ohno criou a sua própria escola em Yokohama”.

2.2.2 O método de Kazuo Ohno

A questão da efemeridade do tempo/espaço se torna uma discussão ainda mais presente no momento do luto japonês. Vindo disso que Kazuo Ohno passou a explorar também outros questionamentos filosóficos como as limitações dos sentimentos do corpo e maneiras de explorá-lo dentro da performance, conforme Fernandes; Greiner (2008, p. 171):

Segundo Ohno, a princípio todo mundo dança com uma cabeça repleta de desejos. É preciso saber de onde viemos, para onde vamos, como nos movemos. Mas, aos poucos, o treino do *butô* muda o foco. O universo deixa de ser apenas o corpo individual, buscando conexões com o seu entorno. O cérebro continua sendo importante, mas surgem diferentes perguntas: é possível dançar partindo de outros órgãos internos como o coração e os rins? Qual o nível de consciência que temos desse interior? Como ele se relaciona com o que está fora, no mundo?

Buscando responder esses anseios dentro da dança, o *butô* de Kazuo Ohno passa a retratar um corpo que tem local de fala, origem e memória e está conectado a questões universais:

Há coisas que não se vêem e que não estão sob controle racional, mas que existem. Coisas que não são tocadas, mas têm textura, materialidade. Para criar a dança, de acordo com Ohno, é preciso compreender a origem da vida, como ela se forma como embrião ou bactéria. Um dançarino pode falar e refletir acerca de tudo: o corpo, Deus, a natureza, o universo; mas a origem da dança no corpo seria sempre a não-ideia, o que ainda não foi formatado, o que conecta o dentro e o fora em um estado primário, em formação. (FERNANDES; GREINER, 2008, p. 171-172).

Em suas aulas, Kazuo Ohno instigava os alunos a pensarem o corpo de formas inusitadas, que até então nunca tinham pensado e provocar determinadas indagações que eram produtivas dentro das discussões sobre o que era o *butô* e a partir daí avançarem enquanto dançarinos:

Segundo Ohno, a dança começava sempre nos gestos do cotidiano e era preciso trabalhar durante anos para analisar, organizar os próprios gestos e aprofundar a consciência da vida. Durante as suas aulas em Yokohama costumava formular muitas questões sobre a vida diária, o auto-respeito e o respeito pelos outros. Os temas mais comuns eram a felicidade e a dor de viver, as feridas da vida e a qualidade selvagem da natureza. As cicatrizes do corpo pareciam estar sempre abrindo-se e fechando-se, mas havia também as cicatrizes do coração, um tema recorrente em suas lições, assim como o dos insetos, o do útero materno e o das marionetes, que se referia ao “deixar-se mover por algo”. (FERNANDES; GREINER, 2008, p. 171)

Kazuo Ohno tinha uma profunda sensibilidade no que concerne ao seu processo de criação. Ele transmitia o *butô* para seus alunos de forma que cada um buscasse uma interpretação individual, a partir dos arquétipos trazidos por Hijikata. Sobre alguns desses arquétipos corporais, tem-se o excerto de Iwabuchi (1988) *apud* Greiner (1998, p.29), que fala o seguinte:

O corpo do *butô* tem convulsões sem fim. É como se cada fibra dos músculos tivesse sua própria autonomia e estremecesse violentamente como era pedido. Não é algum *kata* que chora ou está triste, são os músculos, eles mesmos, que estão chorando. A vontade não move os músculos, os músculos, por si mesmos, têm as suas próprias vontades. O tremor dos membros infecta também o olhar do espectador; esta vontade dos músculos chama para o poder penetrante da imaginação, daí ocorre a comunicação mútua entre a audiência e o dançarino.

As múltiplas possibilidades de exploração dentro da dança só instigaram cada vez mais a Ohno querer expandir. Inicialmente, “as performances do *ankoku butô* aconteciam, quase sempre, em Tóquio. O clima marginal, ligado à boemia, ao espírito de revolta, combinavam com a cidade”. (GREINER, 1998, p. 24). Posteriormente, conforme Fernandes; Greiner (2008, p. 169) “Nas últimas décadas, uma busca messiânica tomou conta de países como o Brasil, a Itália, a França, a Argentina, o México e os Estados Unidos, reinterpretando os ensinamentos de Kazuo Ohno e de Hijikata”. Em relação a abertura de ensinar *butô* a alunos de outros países, a autora afirma que Ohno é:

Com certeza, um dos mais receptivos aos estrangeiros em seu estúdio em Yokohama, onde trabalha dentro de um esquema bastante particular. As suas aulas nada têm a ver com aquelas do balé ocidental ou da dança moderna” (...) Usa muita improvisação (como em todos os supostos *butôs*, existentes hoje pelo mundo) e deixa com que os participantes expressem a si mesmos, sem

preocupação em criar uma “forma pré-concebida”. (GREINER, 1998, p. 67)

Observa-se, pelas afirmações do autor, que Kazuo Onho pretendia estender o seu legado para outras pessoas, de modo que o butô não morresse consigo, mas continuasse como um movimento de reflexão e desenvolvimento ao longo do passar do tempo. Dessa forma, o butô de Kazuo Ohno continuou em movimento e seu filho Yoshito Ohno seguiu os passos do pai na dança, como mostra a imagem abaixo:

Figura 2: Kazuo Ohno e seu filho Yoshito Ohno



Fonte: Japanese Class (2010).

2.2.3 A estética *Hibakusha* e do corpo morto

A explosão das bombas de Hiroshima e Nagasaki foi um evento que afetou a população japonesa de forma inimaginável, um luto coletivo tomava conta das cidades nos anos 60 e então o *butô* surgiu como um movimento que expressa visualmente essa revolta:

Pensando em dança e no pós-guerra, período em que é instaurado o *butô* no Japão, parece que o *ankoku butô* surge justamente assim: como uma resposta a esses discursos pré-fabricados. Uma resposta bastante diferente do estilo japonês até então, através de outras manifestações artísticas. A polidez asséptica e bem comportada é revirada pelo avesso. (GREINER, 1998, p. 16)

Era uma época de efervescência e surgimento constante de contraculturas. Portanto, o contexto histórico fez com que as reflexões sobre a mortalidade trazidas pela guerra passassem a ser manifestadas esteticamente:

Segundo Suga, expressões culturais *underground* durante aquela década naturalmente mostravam certa familiaridade com o apocalíptico-estético-revolucionário Mishima, que mantinha uma busca pela revolução dentro do reino da estética desenvolvendo-se em imagens apocalípticas. (FERNANDES; GREINER, 2008, p. 133).

Os sobreviventes da guerra, chamados de *hibakushas* apresentavam um aspecto pálido, mórbido, com poucas esperanças e muitas reflexões, foi essa estética que influenciou a dança *butô*. Um brasileiro, pesquisador e dançarino de *butô*, João Roberto de Souza (conhecido como João Butoh) comenta para uma revista sobre o aspecto visual do *hibakusha*. Conforme a fonte, Butoh *apud* Rodrigues (2014):

Os sobreviventes do bombardeio sobre Hiroshima e Nagasaki são chamados de *hibakusha*, uma palavra japonesa que é traduzida literalmente por 'pessoas afetadas por bomba'. O sofrimento causado pelo bombardeamento foi a raiz do pacifismo japonês do pós-guerra, e foi também uma das pilastras a qual foi construída a estética do *butoh*. Os corpos decrepitos, a maquiagem melancólica e empalidecida, a ausência dos pelos, tudo lembra os *hibakushas* e as vítimas desta tragédia.

O *butô* não tem um figurino muito específico com regras pré-estabelecidas, já que hoje existem vertentes no mundo todo e cada um interpreta a sua forma. Entretanto, nas imagens abaixo é possível identificar algumas referências de estéticas usadas no *butô* que refletem a ideia do corpo

morto. É comum dançar nu no *butô*, mas não é uma regra, algumas apresentações tem figurinos que escondem todo o corpo ou parcialmente. A primeira é de Kazuo Ohno, observa-se as pinturas corporais trazendo marcas do expressionismo e a palidez dos *hibakushas* e a expressão mórbida do rosto. A segunda é de dançarina do grupo *Dairakudakan Kochuten*, observa-se também a pintura corporal branca, a expressão do corpo morto e a roupa propositalmente causando certas limitações de movimento, de acordo com a representação de sua performance. A terceira é da Companhia de Dança *Butô Harupin-Há* em São Francisco, Califórnia, na qual observa-se uma apresentação em grupo, na qual os membros vestem roupas diferentes. Um deles usa um quimono que já não se aproxima tanto do tradicional, já desconstrói as formas, com a manga ampliada. Os demais usam peças já mais conceituais e desconstruídas, ampliando a forma do corpo para outros corpos estranhos que estão incorporando a roupa.

Figura 3: Kazuo Ohno em performance usando pintura corporal



Fonte: Aquicoral (2013).

Figura 4: Apresentação de butô do grupo Dairakudakan Kochuten



Fonte: NY TIMES, 2007.

Figura 5: Apresentação do grupo butô Harupin-Há em diversos figurinos



Fonte: Marion Gray (2010).

Os dançarinos do butô buscavam referências no mundo científicos sobre o corpo e a natureza para, a partir daí, criar o seu repertório de improvisação dentro da dança. No livro de Greiner explica exatamente como seria esse corpo morto em busca da vitalidade expresso pelo butô:

Observando um cadáver em degradação, ainda se vê uma série de movimentos da deterioração do corpo, sob a ação das bactérias, da natureza, enfim. Não há mais a ação do cérebro comandando os movimentos. Mas eles existem e são visíveis, pelo menos por algum tempo. Este corpo que se movimenta, biologicamente em

degradação, era uma das matérias-primas fundamentais. (GREINER, 1998, p. 27).

Estar vivo e colocar-se na posição de um corpo morto na dança trazia para os dançarinos uma experiência inédita de reflexão e contato com a natureza, que transcendia certos limites até então conhecidos, como explica Greiner no texto abaixo:

O corpo morto coloca em cheque limites que rondam estados fundamentais: de ser vivo, de ser humano e de ser pessoal. Conceitos de inteligência, consciência, pensamento e cultura perdem a marca do antropocentrismo, prolongando-se pela natureza. É essa quebra de fronteiras que parece mais interessante no *butô*. Não apenas o esgarçamento do limite entre as diferentes artes, que tem sido exaustivamente explorado pela dança contemporânea. O corpo morto marca um recomeço singular. É como se ele estabelecesse trânsitos que recuperam questões primordiais, chamando a atenção para a possibilidade da ação inteligente da natureza. (GREINER, 1998, p. 67-68).

Para Kazuo Ohno apud Greiner (1998, p. 54) “Dançar deveria dar a você a possibilidade de lidar conscientemente com a séria realidade da vida em si mesma.” Percebe-se que ele buscava fazer o aluno questionar a própria existência e perceber diferente o seu espaço/tempo, que no caso dos japoneses já era marcado pelo *ma*. O texto abaixo tenta explicar o que é o *ma* exatamente:

A espacialidade *Ma* é, justamente, algo que está “em meio de”, o *milieu* (mi=*Ma*, lieu=lugar, lugar do *Ma*), segundo o japonólogo francês Augustin Berque, que também afirma que a passagem de um a outro não é nem um e nem outro, ou é simultaneamente ambos. Sobre a concomitância presente no *Ma*, a arquiteta Christine Buci-Glucksman (2001), também francesa, aponta: “o espaço *Ma* é simultaneamente intervalo, vazio e espaçamento ‘entre’; separa, ata e instala uma respiração, uma flutuação e uma incompletude que entre, com possibilidades infinitas, separa e ata dois ambientes heterogêneos e cria uma espacialidade contínua, que se atualiza conforme o tempo, por meio das relações estabelecidas pelo homem. (FERNANDES; GREINER, 2008, p. 180)

Na verdade, o *ma* é um conceito difícil de explicar, porque não tem uma tradução ou definição ao pé da letra, mas é possível investigar o seu significado seguindo-o e percebendo de que forma ele se expressa, que é o propósito do próximo tópico da pesquisa.

2.3. O MA E A PERCEPÇÃO DO ESPAÇO-TEMPO JAPONÊS

2.3.1 O que é o *ma* e como ele é expresso culturalmente

Há divergências culturais visíveis entre orientais e ocidentais, mas existe algo invisível dentro da cultura japonesa que rege essa “magia” pouco compreendida pelos ocidentais, que é expressa pelo que é o intervalo *ma*, conforme Fernandes Greiner, (2008, p. 179) “Do ideograma Ma, que se constitui de duas portinholas, através das quais no seu entre-espaço, se avista o Sol.” O texto abaixo busca explicar, de alguma forma, como funciona:

Há certas coisas na vida que não se explicam ou a linguagem verbal não se presta a esclarecer suficientemente. O *Ma*, uma noção peculiar da cultura japonesa, faz parte desse universo, cujo entendimento se realiza, essencialmente, por meio da intuição, do corpo e, portanto, da vivência. É uma idéia “não conceitual”, algo que todos sabem o que é, mas não conseguem explicar quando lhes perguntam. No entanto, ela faz parte do cotidiano do povo japonês. A existência desse pensamento num país nipônico justifica-se pelo não-enraizamento da lógica cartesiana baseado em múltiplos sentidos, sem limitar a sua aquisição ao domínio da visão. (FERNANDES, GREINER, 2008, p. 177).

Percebe-se através do texto que, o *ma* é um conceito imaterial, subjetivo, portanto, é preciso investigar e compreender como o *ma* se manifesta no mundo visível e como é reconhecido pelos japoneses para entender de alguma maneira:

O espaço-tempo *Ma* é reconhecido naturalmente pelos japoneses no seu dia-a-dia e encontra-se, inclusive, inserido na própria linguagem. A expressão *Manuke* (composta de dois ideogramas que significam respectivamente *Ma* + tirar = falta do *Ma*), por exemplo, demonstra como sinônimo de pessoa ignorante. No Japão, é falta de bom senso não saber obter um *Ma* adequado na comunicação, como pausa apropriada numa conversa ou uma distância física ou emocional ideal num relacionamento. O *Ma* é, assim, um conhecimento adquirido naturalmente pelos japoneses ou, ainda, uma herança cultural do povo. Apresenta-se, portanto, como um senso comum enraizado na vida cotidiana, sem necessidade de explicações lógicas ou conceituais. (FERNANDES, GREINER, 2008, p. 178).

Compreende-se então que o *ma* expressa a diferente percepção de tempo/espaço dos japoneses em relação ao mundo ocidental. Essa cultura hereditária de manter uma certa distância, um intervalo, que é considerado

bom senso, também é manifestado nas diversas áreas da cultura além da dança *butô*, como na arte em geral, na moda e no caso abaixo da arquitetura:

Seguem breves exemplos de dois elementos da arquitetura japonesa, a fim de facilitar o entendimento do tema: o recinto *Ma* e o corredor-varanda da casa tradicional japonesa. Na história da arquitetura japonesa, o *Ma* significou uma medida linear (distância entre dois pilares), bidimensional (área entre quatro ou mais pilares) e tridimensional (um recinto), sendo a terceira semântica a mais utilizada nos dias de hoje, que é uma área de tatame, geralmente desprovida de móveis, portanto “vazia” na dimensão física, à espera de objetos e pessoas, com a possibilidade de transformar-se em vários ambientes, determinada pela conexão estabelecida. É uma zona intervalar de fronteiras, não distintiva, capaz de abrigar múltiplas funções. Convém explicitar que a flexibilidade é uma das características da arquitetura japonesa, que pressupõe a existência de fronteiras adaptativas e dinâmicas, isto é, o tamanho desse espaço “disponível” é definido de acordo com a necessidade do seu uso. As vedações, que podem ser *biombos*, cortinas de tecido ou bambu, ou painéis de correr de papel, apresentam-se maleáveis, a fim de flexibilizar a dimensão espacial. *Ma* torna-se um espaço neutro que permite transformações e movimentos: “um espaço em fluxo”, conforme o arquiteto japonês Teiji Itoh (1978). (FERNANDES, GREINER, 2008, p. 178).

Esse espaço intervalar é hereditário dos japoneses e não se apresenta nas culturas ocidentais, a partir daí pergunta-se de que forma é possível fazer conexões e divergências entre eles, que é objeto do próximo tópico.

2.3.2 Oriental e ocidental: conexões e divergências

Diferentemente, o ocidente tem um ritmo diferente de enxergar a vida, mais linear do que cíclico. Os Estados Unidos trazem a massificação da cultura ocidental, que é baseada nos conceitos da industrialização e do capitalismo. No texto abaixo o livro de Fernandes; Greiner (2008) mostra essa influência em Tóquio citando alguns outros autores no meio:

Considerada por muitos a “capital do *fin de siècle*”, pelo modo perfeito como pôde encarnar a “maneira pós-moderna” (Yatsuka 1991:16) Tóquio emergiu a partir dos anos 1980 – com a ascensão econômica do Japão, como um emblema do capitalismo generalizado e sem antípodas, prefigurando o mundo do neoliberalismo e da globalização perpetuado na década seguinte. Apresentando uma hegemonia corporativa aparentemente imune aos constrangimentos sociais, o Japão é dominado, segundo o arquiteto holandês Rem Koolhaas, por uma “forma absoluta de capitalismo”. O que, em suas palavras, “é algo que resulta em muita excitação: edifícios incríveis sem conteúdo algum, sem programa, sem ambição social”, erguidos

a serviço apenas do espetáculo urbano em si (Koolhaas, 1998:25). (FERNANDES; GREINER, 2008, p. 113).

Embora ainda exista uma clara diferença entre orientais e ocidentais, o texto aponta que a contemporaneidade é cada vez mais miscigenada culturalmente. A cidade de Tóquio, por exemplo, é uma representação dessa mistura da atualidade:

Por que Tóquio é uma cidade capaz de expressar tão bem o espírito da contemporaneidade? Inicialmente, deve-se dizer que a cidade é policêntrica e difusa, e não se organiza de maneira mais tradicional que conhecemos: a de uma relação hierárquica entre partes (centro e periferia). (FERNANDES; GREINER, 2008, p. 113).

Essa quebra de certos padrões tradicionais e excesso de informação traz uma estética que é, por vezes, caótica e por vezes se apresenta em ricas formas de expressão e movimentos culturais. Para Fernandes; Greiner (2008, p. 114) é “uma desorganização eficiente e heterogênea, auto-regeneradora e não-linear, como o próprio fluxo da informação eletrônica.” como é melhor detalhado no texto abaixo:

Com isso, a cidade ostentava, fantasticamente e *avant la lettre*, qualidades consideradas hoje essenciais para a vida urbana metropolitana: mobilidade, disponibilidade para mudança, capacidade de auto-regeneração, ausência total de rigidez, etc. Além disso, apresentava o fenômeno do crescimento urbano caótico e descontrolado sob uma face literalmente monstruosa e, ao mesmo tempo, excitante. Sim, pois os monstros que aterrorizavam a cidade nasciam diretamente do lixo, tornando-se quase extensões biomórficas daquela Tóquio ficcional que víamos na tela: predominantemente cinza, feita de edifícios homogêneos e envolta em poluição. (FERNANDES; GREINER, 2008, p. 114).

A partir de então, essa influência da cultura internacional passa a influenciar também as manifestações culturais, inclusive a dança, conforme o texto:

A própria língua japonesa está sempre devorando palavras estrangeiras. Leite, por exemplo, pode ser *miruku*, como *milk* em inglês. Basu, pode ser *ônibus*, como *bus* em inglês. Pan, lembra pão em português e assim por diante. O mesmo processo acontece com a moda, a política, a decoração das casas então, por que não ocorreria com a dança? (GREINER, 1998, p. 21)

A influência do *ma* continua sempre intrínseca no *butô*, Para Greiner (1998, p. 30) “o corpo que dançava o *ankoku butô* parecia um estrangeiro, no

Japão e fora de lá. Um corpo estrangeiro porque vivia em um tempo/espço intervalar.” Observa-se abaixo um exemplo do Coletivo de Butô Asheville. A palidez e a expressão do corpo morto são visíveis nas imagens da apresentação, apesar do próprio figurino já trazer marcas da cultura ocidental hegemonizada pela moda francesa.

Figura 6: Coletivo de Butô Asheville



Fonte: Asheville Butoh Collective (2017).

Conforme explanado anteriormente, a intenção de Kazuo Ohno sempre foi trazer a dança para as outras culturas e permitir com que diferentes pessoas possam expressar o que há de obscuro dentro de si. Conforme Kazuo Ohno apud Greiner (1998, p. 54) “Dançar deveria dar a você a possibilidade de lidar conscientemente com a séria realidade da vida em si mesma”.

Portanto, observa-se que o butô traz um caráter reflexivo. Greiner (1998) fala sobre o butô buscar recuperar a vitalidade do corpo domesticado pelas instituições conhecidas. Para Villaça (2007, p. 143):

As sociedades ocidentais nas relações interpessoais escolheram a distância e, entre os cinco sentidos, privilegiaram o olhar, relegando o

olfato, o toque a escuta e o paladar. O lugar do corpo como carne foi o do silêncio, da discrição, do apagamento e da escamoteação.

Descobre-se então, que o botão é uma maneira de olhar para dentro de si. É do desafio de recuperar os sentidos e desacelerar o processo de vida urbana e automatizada que fala o próximo tópico.

2.3.3 Elemental: a tendência da busca por desaceleração

É um grande desafio contemporâneo reconhecer as múltiplas identidades que surgem diante dessa mescla de culturas. As raízes culturais ficam cada vez menos visíveis e diante de tantas possibilidades, o senso de não-pertencimento pode fazer com que muitos indivíduos acabem perdendo a estabilidade existencial, principalmente na vida metropolitana, como constata Bauman:

A instantaneidade (anulação da resistência do espaço e liquefação da materialidade dos objetos) faz com que cada momento pareça ter capacidade infinita; e a capacidade infinita significa que não há limites ao que se pode ser extraído de qualquer momento - por mais breve e “fugaz” que seja (BAUMAN, 2001, p. 145).

Villaça (2007, p. 137) também expõe seu ponto de vista sobre os efeitos da efemeridade na globalização:

A velocidade da circulação das imagens, no contemporâneo, provoca discussões sobre a crise da representação, perda dos fundamentos, e se valoriza novamente o corpo e seu modo de apresentar-se na busca de uma identidade social num momento de comunicação global.

Sob diversos aspectos, os principais dilemas contemporâneos se baseiam no excesso de informações, no crescimento de um capitalismo superaquecido, prestes a explodir.

Villaça (2007, p. 139 *apud* Baudrillard, 1970) traz a afirmação de Baudrillard em seu livro de que “a insatisfação emocional é o motor do consumismo, uma estratégia que lhe é própria. É o estado mental de insatisfação crônica que torna o indivíduo consumidor modelo”. Essa insatisfação também é proveniente

da liquidez das relações contemporâneas, que vem se tornando cada vez mais complexas e fugazes, como estuda Bauman:

A precariedade da existência social inspira uma percepção do mundo em volta como um agregado de produtos para consumo imediato. Mas a percepção do mundo, com seus habitantes, como um conjunto de itens de consumo, faz da negociação de laços humanos duradouros algo excessivamente difícil. Pessoas inseguras tendem a ser irritáveis; são também intolerantes com qualquer coisa que funcione como obstáculo a seus desejos; e como muitos desses desejos serão de qualquer forma frustrados, não há escassez de coisas e pessoas que sirvam de objeto a essa intolerância. (BAUMAN, 2001, p. 188-189).

O portal de tendências WGSN aponta que, diante de tais indagações sob um viés crítico da sociedade, surge a tendência elemental, que movimentos que buscam um contato maior com a natureza e a desaceleração do estilo de vida e do consumo. O *slow life* surge aliando essa questão a uma causa maior, em nível ideológico, pensando em um futuro do coletivo no planeta. Em diversas áreas o *slow life* se mostra presente como na agricultura, na arquitetura, no *design* e até mesmo na moda:

Da Itália para o mundo foi um pulo. Não demorou muito para que os adeptos da comida lenta começassem a despontar nos quatro cantos do planeta, em 42 países. Mais ainda: a fama do manifesto deu nova dimensão ao movimento, com mais gente buscando desacelerar não só a alimentação, mas também os deslocamentos (mais caminhadas e menos carros), a produção de bens (consumir menos para preservar mais), as roupas, as casas e até a educação (mais atenção às vivências artísticas e saberes artesanais e menos foco nas conquistas acadêmicas) (CAPELLO, 2008).

O *slow life* consiste em um pensar abrangente, pois se trata de abdicar de certos excessos, em prol de uma vida mais independente de apegos materiais e também pelo bem-estar coletivo, pensando nas gerações futuras:

Slow Life, em resumo, é isso. Desacelerar para se reconectar a si mesmo, às pessoas e ao lugar em que se vive. Talvez não exista nada mais contracultural hoje em dia do que desacelerar o passo. Sim, porque vivemos na era da velocidade, em que consumir a última geração de eletrônicos, a mais recente moda e a mais nova dieta para emagrecer é uma luta diária sem fim - e sem sentido. (CAPELLO, 2008).

Aliando arte e sustentabilidade, é possível fomentar um cenário de cultura local e trazer novas experiências para os interlocutores:

Nesta semana, uma grande ideia acaba de começar em São Paulo: uma roupateca. Finalmente apareceu alguém com ousadia suficiente para entender que a era do compartilhamento que estamos vivendo pode – e deve – incluir o vestuário. Compartilhar roupas é possível! Roupateca é um lugar que funciona como uma biblioteca, mas, em vez de livros, aluga roupas e outras peças. Intitulada “House of Bubbles”, a roupateca de São Paulo abriu suas portas tendo como modelo o novo conceito de consumo de cidades europeias como Amsterdã, Paris e Barcelona. (GUERRA, 2015).

2.4 RESSIGNIFICAÇÃO DE TEMPOS E ESPAÇOS

2.4.1 Consumir menos e ressignificar mais

A questão é: será possível subverter a liquidez das relações modernas? Qual seria o primeiro passo para viver de uma forma mais plena e tomar as decisões do dia-a-dia com consciência? Para Bauman, o primeiro passo é admitir que é necessário desacelerar:

A velocidade, no entanto, não é propícia ao pensamento, pelo menos ao pensamento de longo prazo. O pensamento demanda pausa e descanso, “tomar seu tempo”, recapitular os passos já dados, examinar de perto o ponto alcançado e a sabedoria (ou imprudência, se for o caso) de o ter alcançado. (BAUMAN, 2001, p. 239).

Vivemos em uma era de consumo desenfreado, onde o comprar é, predominantemente, muito mais um impulso do que uma decisão racional e consciente de adquirir um determinado objeto. Entretanto, existe um senso crítico de engenheiros, designers, artistas buscando alternativas e soluções viáveis de trazer experiências interessantes para os indivíduos minimizando os impactos sociais e ambientais, através da ressignificação. Esta que é termo que expressa “dar um novo significado àquele que tinha se perdido” e é uma palavra-chave em um momento de crise política, visto que em determinadas situações o que seria passado despercebido se torna uma oportunidade. Autor desconhecido (2016) afirma para o site do Senac-SP:

Ressignificação é o método utilizado em neurolinguística para atribuir um novo significado a acontecimentos a partir da mudança da visão de mundo. Para isso, utiliza técnicas com o objetivo de fazer com que as pessoas percebam a realidade de maneira mais agradável, proveitosa e eficiente.

A partir da problemática explanada, passa-se, nos próximos tópicos, a observar exemplos de experiências de ressignificação de espaços, que aliam diferentes áreas culturais como moda, arte, teatro e trazem reflexões para os interlocutores que por ali perpassam.

2.4.2 Exposições interativas na moda e na arte

A arte contemporânea questiona e desmistifica o acúmulo de objetos de arte e ela se torna muito mais a expressão imaterial de uma ideia transgressora através de uma experiência para o interlocutor, que pode ser tátil ou não-tátil. Diversos artistas vem trabalhando, trazendo experiências sensoriais, reações e sentimentos que podem ser compartilhados, como observa-se Laura Lima, uma artista performática que também dialoga com experimentações no vestuário. Na sua obra “Novos Costumes” cria uma experiência em que os interlocutores podem vestir os objetos da exposição:

Laura Lima centra sua produção artística no pensamento sobre o corpo: como suporte, como referência e como duplo do objeto de arte. Com seu ambiente arquitetônico especialmente pensado para esta montagem, *Novos Costumes* recria, no espaço expositivo, uma loja com diversas peças ao alcance dos visitantes. (Autor desconhecido, 2007)

Na imagem que segue, é possível observar bem a produção artística de Laura Lima na obra “Novos Costumes” e a forma que suas exposições eram colocadas pela curadoria, enfileiradas em cabides, de modo que o público pudesse interagir com as roupas-obra.

Figura 7: Novos Costumes, I. Laura Lima, 2007



Fonte: Inhotim (2007).

Além de propor a experimentação, a obra de Laura Lima filosofa sobre as fronteiras entre o espaço público e o privado, recriando um ambiente análogo ao de consumo, todavia, de uma forma mais ácida e experimental, propondo a interação e o choque com o espectador, que gera múltiplas reações e significados.

Trata-se de uma coleção de esculturas “vestíveis”, feitas em vinil transparente, e que se ativam ao serem experimentadas. Estas obras fazem parte de um grupo de trabalhos de Laura que precisa da atuação e do envolvimento do público para se concretizar. As questões do corpo estão postas mediante o contato com o outro e na fusão que as roupas fazem com quem as veste. Contudo os costumes de Laura escapam à classificação: nem sempre são fáceis de usar e não pertencem ao universo corriqueiro do vestuário. Em certos casos, acompanham a organicidade do corpo. Em outros, a desafia, propõem posturas, limitam movimentos e geram interligações com outras pessoas. Por meio de seu complexo repertório de formas, todas elas extraídas do plano, e de procedimentos de corte, fusão e sobreposição, os *Novos Costumes* se aproximam do rebuscamento do barroco e da minúcia artesanal da alta costura (Autor desconhecido, 2007).

Na imagem a seguir, observa-se o espectador vestindo a roupa-obra de Laura Lima, o que concerne ao cumprimento do objetivo da exposição, que é

trazer uma percepção diferente do próprio corpo, tornando ele híbrido, expandido por elementos externos a ele, como no caso, objetos vestíveis e adereços feitos de materiais transparentes e sintéticos.

Figura 8: Novos Costumes, II. Laura Lima, 2007



Fonte: Inhotim (2007).

Paula Garcia é outra artista brasileira do campo da performance que chama atenção para a questão experimental de objetos vestíveis. Ela utiliza de materiais sensoriais para criar uma roupa-obra transgressora. *Corpo ruindo* busca transcender a funcionalidade comum do corpo, trazendo reflexões tanto sociais quanto subjetivas:

Em *Corpo Ruindo*, a artista coloca em confronto as sensações de peso e leveza, ao reunir resíduos metálicos e imãs com uma ação de longa duração que colocará seu corpo em limites físicos diários. Os imãs são elementos para discutir forças, não só subjetivas, mas também sociais. Nesta ação, a performer revelará essas forças, e ao mesmo tempo será modificada por elas em decorrência de um enorme esforço físico empreendido. O ambiente se torna o suporte sobre o qual as formas de conflito se inscrevem. Durante dois meses, seis dias por semana, oito horas por dia, a artista trabalhará

sem sair da sala, jogando esses resíduos de ferro nas paredes e teto magnetizados. (Autor desconhecido, Terra Comunal - SESC-SP, 2014).

Figura 9: Corpo Ruindo. Paula Garcia, 2014



Fonte: Terra Comunal (2014).

Em termos comparativos, interpreta-se que obra de Laura Lima traz a ideia do consumo na fronteira do espaço público, ou seja, ironiza a ideia de posse e contato com a roupa no espaço de exposição. Já o trabalho da Paula Garcia subverte a ideia de suporte, na medida em que ele se torna o próprio espaço, diante das dificuldades de mover a roupa cheia de ímãs.

A vastidão de significados que se pode obter dentro de obras que convergem para um mesmo segmento específico da arte (no caso a performance aliada ao uso de objetos vestíveis) demonstra que o caminho para a significação dentro da arte contemporânea é muito amplo e variável de acordo com a concretização da obra, que se dá com o contato com o outro, que pode ser agente ou espectador. Outra performer que vale a pena citar é a

Maíra Vaz Valente, que em sua roupa-obra “Homólogos” trabalha a interação entre dois indivíduos unidos por um mesmo objeto vestível:

Ocupação e desenho no espaço a partir de corpos conectados por uma roupa-objeto. De maneira lúdica e experimental, dois indivíduos (a artista e outro performer) compõem imagens e ocupam os espaços diversos interagindo com as situações encontradas, ainda que não tenham a plena visão do todo. (Autor desconhecido, 2010)

Figura 10: Homólogos. Maíra Vaz Valente, 2010



Fonte: Mairavazvalente.com (2010).

Observa-se que se a obra de Maíra é relacionada com a extracorporeidade, na medida em que a concretização da ação em sua performance é sempre uma resultante que se forma somada à ação do outro ser, conectado pelo objeto vestível.

Por fim, compreende-se que muitos artistas já trabalharam com objetos vestíveis e/ou experiências interativas de ressignificação de tempos e espaços na performance, de forma que tais linguagem possivelmente possibilitem reflexões para o interlocutor que tem contato com a roupa-obra:

Pode-se esperar do vestuário que ele constitua um excelente objeto poético. Primeiramente, porque ele mobiliza com muita variedade todas as qualidades da matéria - substância, forma, cor, taticidade,

movimento, apresentação, luminosidade; e depois porque, em contato com o corpo e funcionando ao mesmo tempo como seu substituto e sua cobertura, é ele, certamente, objeto de um investimento muito importante. (VILLAÇA, 2007, p. 135)

Porém, embora haja a ideia da sinestesia na performance -de modo que eventualmente haja adereços como tinta, tecidos e outros objetos durante a execução- é necessário compreender que o sentido da obra nunca se encontra no objeto, mas em uma ideia imaterial. Glusberg (2011) explica que a carga semiótica da performance está enraizada nessa espécie de apresentação: ela não existe porque o objeto é um signo, mas porque ela se torna um signo durante o seu curso de desenvolvimento.

Observa-se alguns estilistas trazendo discursos contrários ao consumo massificado e enxergando a passarela como um local político, de ressignificação da moda. Vivienne Westwood, por exemplo:

A sempre polêmica estilista britânica fez sua primeira modelo descer a passarela de calcinhas na cor laranja dos uniformes dos presos em Guantánamo, com a inscrição "Fair Trial My Arse", um trocadilho que ironiza a justiça dos julgamentos dos detentos. Enquanto as sacolas de brindes na maioria dos desfiles de moda transbordam de maquiagem e balas, as de Westwood ofereciam abaixo-assinados e formulários para fazer doações a entidades humanitárias. "Precisamos de uma mudança radical de ética, senão estaremos rumando para o desastre", disse a estilista, que frequentemente pontua seus desfiles com mensagens políticas.

Na imagem seguinte é possível observar um registro fotográfico desse desfile, na qual a atitude do conceito da coleção é transmitida através das roupas, da maquiagem e da expressão corporal radical da modelo na passarela da semana de moda londrina de 2008.

Figura 11: Referências políticas no desfile de Vivienne Westwood



Fonte: Livingly (2008).

Já Stella McCartney traz questionamentos em relação ao uso de materiais de origem animal e produtos que não são ecológicos de forma geral. A maneira que ela pensa a indústria da moda é explanada pela rdação da revista Veja São Paulo (2016), conforme texto abaixo:

Minha primeira decisão é sempre baseada num questionamento: consigo fazer essa peça de uma maneira mais sustentável, sem sacrificar o design? Se sim, não há por que não fazer. O que acho mais importante é pressionar e questionar se podemos criar algo tão bonito sem ter de lançar mão de certos produtos e processos químicos. A indústria da moda precisa pensar do mesmo jeito que muitas corporações enormes que estão agora preocupadas com o planeta. E não fazer a coisa fashion de sempre: agir como se estivéssemos acima disso e simplesmente não dar bola.

Alguns estilistas brasileiros também ressignificaram a moda e a passarela por meio de discussões políticas, como por exemplo Emicida, do Laboratório Fantasma, que estreou em 2016 no São Paulo Fashion Week, na qual apresentou uma coleção inspirada em Yasuke, um samurai negro. O texto abaixo descreve sobre a performance que Emicida explorou na passarela:

Com uma entrada triunfante, Emicida surgiu cantando a trilha feita especialmente para o desfile. Na passarela, a maioria dos modelos eram negros. Alguns eram gordos. Uns tinham impressionantes cabelos black power, enquanto outros apareceram quase carecas. Incluindo as meninas. Havia uma fúria na maneira de desfilarem e uma postura altiva. (ALONSO; ROMBINO, 2016).

Observa-se que Emicida trouxe à tona a discussão do racismo contemporâneo, atentando para o fato de que há poucos negros na maioria das passarelas brasileira. Além disso, ele protestou contra diversos padrões tradicionais da moda, trazendo manequins com aparências reais. Com um posicionamento forte e realista, o desfile de Emicida deu voz e representatividade a todos que sofrem racismo, homofobia e gordofobia.

Figura 12: Emicida e o empoderamento na passarela



Fonte: Teixeira (2016).

2.4.3 A roupa-obra que ressignifica tempos e espaços

A moda usada como discurso política está cada vez mais sendo explorada. Assim também, o diálogo entre a moda e outras culturas como o teatro, a dança e as artes visuais se vê cada vez mais presente na medida em que discursos como o *slow fashion* passam a ganhar força nos meios em que a moda se expressa.

Com a superpopulação torna-se inviável o consumo desenfreado pelos padrões americanos e europeus. Desmistificar a posse de objetos e trazer experiências de coletividade se tornam essenciais na atualidade. Já existem designers e artistas propondo exposições com conceitos de experiência coletiva, como os exemplos citados anteriormente.

No fim da década de 60, as experiências dos artistas como Lygia Pape, Hélio Oiticica e Lygia Clark privilegiam o corpo, a sensação e a participação do espectador. Mais tarde, a obra de Arthur Barrio, muitas vezes feita de carne e restos; as instalações sensoriais de Cildo Meireles, que apelam para o olfato, o tato e o paladar do público; e a escultura extremamente expressiva e violenta de Ivens Machado serão exemplos de como as impressões do corpo ainda são importantes. (VILLAÇA, 2007, p. 63 *apud* NAME, 2004, p. 15).

Por mais que o termo “ressignificação” faça parte de uma discussão recente pela desaceleração dos estilos de vida, desde o início, no surgimento das primeiras performances já existia tentativas de fazer com que o interlocutor estivesse presente na ação da obra e criar contato com as pessoas. Tais experiências compartilhadas trouxeram sensorialidade, reflexão e ressignificação de espaços como a favela, no caso do Parangolé de Hélio Oiticica, que é também uma grande referência:

O Parangolé, por Oiticica denominado cor-estrutura em razão de estruturar ações humanas, efetua o deslocamento do suporte tradicional para o corpo de quem o veste, e permite a cada um brincar, dançar, elaborar a sua forma de participação na arte. A obra, precisamente, correlaciona os três elementos: o espaço, o tempo e o homem, cujo corpo atua não como mero suporte, mas como sujeito da ação por meio da qual constrói a arte. (FERNANDES; GREINER, 2008, p. 182).

Figura 13: Parangolés por Helio Oiticica



Fonte: Cruz (2014).

Observa-se que os parangolés quebram o status da arte tradicional e trazem a veia artística para o espaço público, do senso comum. Conforme Cruz (2014) o trabalho de Oiticica é uma

visão típica da contemporaneidade libertar-se do museu e das galerias e ver a possibilidade de trabalhar o artístico em lugares comuns. Para Hélio Oiticica, a arte estaria no dia a dia, nas ruas, nas casas, nas atitudes, no mundo.

Seguindo nessa linha de raciocínio dos artistas até então apresentados, busca-se então, propor uma coleção de moda conceitual a ser apresentada no desfile Octa Fashion e posteriormente expor em algum espaço de circulação pública como museus, ruas e universidades a fim de observar a interação do público. Sobre o contato de interlocutores com tais obras, Fernandes; Greiner (2008, p. 182) apontam que:

Ao experienciar uma arquitetura ou uma obra de arte, mais que o olhar, o corpo, pela ação da espera intervalar ou do movimento

dançante, que envolve não só a visualidade mas todos os sentidos, se torna um elemento preponderante para obter-se a experiência fenomenológica.

Em relação ao conceito, busca-se criar uma coleção que una moda, arte e sustentabilidade, inspirando-se nas ideias estéticas e filosóficas da dança *butô* e da cena urbana de Tóquio até então fundamentadas.

A coleção então passa a chamar-se KIRI. Uma vez compreendido o que é o *ma*, é importante compreender que *kiri* é uma palavra em japonês que significa vapor da neblina. No *butô* os dançarinos deixam-se levar pelo *ma* ou por uma energia invisível, compondo movimentos fluidos, efêmeros e decrépitos como o vapor da neblina quando exalado no ar. Portanto, a coleção busca expandir a extensão do corpo trazendo modelagens que exploram e permitem esses movimentos.

Já as estampas digitais da coleção buscam a inspiração no excesso de informação que habita a cidade de Tóquio, onde na cena underground surgiu a dança *butô*. No texto abaixo, Fernandes; Greiner (2008, p. 114) explana como se dá visualmente essa referência:

Tóquio uma metrópole autenticamente pós-industrial. Vale dizer, uma desorganização eficiente e heterogênea, auto-regeneradora e não-linear, como o próprio fluxo da informação eletrônica. Na caracterização feita por Yatsuka Hajime, Tóquio é uma “cidade sem caráter”, uma “imensa acumulação de edifícios medíocres”. No entanto, é, paradoxalmente, essa natureza de *patchwork* que faz dela um exemplo tão vital e estimulante nos dias de hoje.

A partir dos conceitos explorados, busca-se desenvolver o processo de criação documentado no book de coleção, que conta com painéis auxiliares, textos, imagens e a geração de alternativas de croquis e desenhos técnicos, fichas e referências para, por fim, modelar e confeccionar a coleção.

III. BOOK DE COLEÇÃO

Finalizada a parte de pesquisa, inspiração, fundamentação teórica e conceituação do toma, inicia-se na sétima fase do curso o desenvolvimento da coleção em si. O processo criativo da mesma é documentado no Book de Coleção, que traz todos os painéis, cartela de cores, desenhos técnicos e ilustrações de moda, bem como a trilha sonora e demais planejamentos que contribuíram com o desenvolvimento da coleção.

3.1 CONCEITO E TEMA

3.1.1 Introdução à Temática

A seguir, o texto que introduz a temática foi retirado do Book de Coleção, produzido poeticamente pela autora, com referências baseadas no livro de Greiner (1998), conforme embasadas na fundamentação teórica.

O butô é uma dança que busca arrancar as máscaras sociais e ter a verdade de cada um, brutalmente desvendada. O corpo no butô é suportado por algo invisível, em um intervalo chamado *ma*, que expressa a percepção única do espaço/tempo presente no cotidiano japonês. É uma dança das trevas, que expõe paradoxos, choca e surpreende.

Busca a beleza na decrepitude, a maquiagem pálida e melancólica lembra os *hibakushas*, representa os espaços marginais e as ruas do submundo de Tóquio; Expressa o corpo-morto: alma vazia, sem empecilhos, como o “olho de peixe”, estático, porém extremamente vivo, pronto para reagir; Busca recuperar a vitalidade e a força do corpo domesticado e esmagado pelas regras cotidianas, cada um buscando entender sua própria vivência e dança. Para um mundo de auto inspiração e auto-tratamento, estado de autoconsciência.

A coleção inspira-se em tal movimento e é feita para ser experimentada na rua ou em espaços culturais, museológicos, contrapondo o público e o privado. Os objetos vestíveis possuem relevos e estruturas interativas, que

conectam o indivíduo com um momento subjetivo, sinestésico, de percepção do eu e do outro, tornando o ato de vestir uma experiência que transcende a ideia de posse material.

3.1.2 Texto Argumento

A seguir, o texto que argumenta sobre o conceito da coleção KIRI foi retirado do Book de Coleção, produzido pela autora, com referências livres baseadas no livro de Greiner (1998), conforme embasadas na fundamentação teórica.

Kiri (em japonês) é o vapor da neblina, que no ar compõe formas fluidas e efêmeras, refletindo sua interação com o peso do ar, assim como a essência humana, complexa e de difícil permanência. O conceito da coleção é, analogamente, inspirado na dança *butô* do *performer* Kazuo Ohno, sendo uma forma de expressão que busca libertar-se das formas do corpo e do pensamento, expressando o que há de verdadeiro na alma de cada um, o que é universal, como a reflexão sobre a transitoriedade entre a vida e a morte.

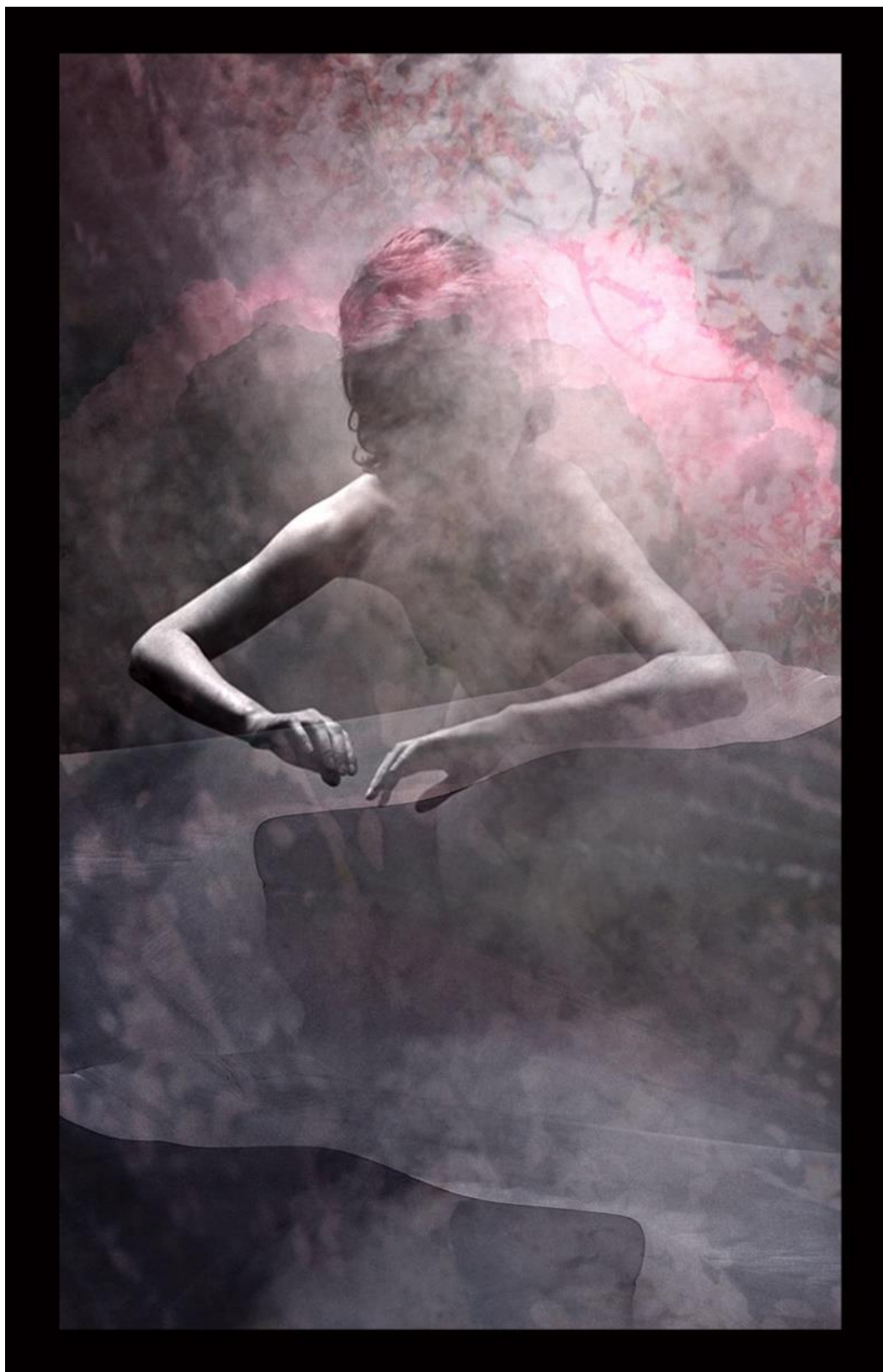
O *butô* é uma dança cuja ancestralidade é proveniente das tragédias de Hiroshima e Nagasaki, trazendo a estética *hibakusha*, mas também encontra influências no expressionismo alemão, surrealismo e teatro nô. As performances inicialmente aconteciam quase sempre em Tóquio, devido ao clima marginal, ligado a boemia e ao espírito de revolta em relação ao pós-guerra.

Entretanto, o ateliê de Kazuo Ohno sempre buscou expandir a performance para diversos lugares do mundo, com o objetivo de ampliar conceitos como os de consciência, de dor, de sofrimento, de morte/vida, de dança e de cultura. Pensando em uma dança pós-guerra, o *butô* surge como resposta a discursos pré-fabricados, quebrando a polidez asséptica das demais manifestações artísticas japonesas até então conhecidas.

3.1.3 Painel Imagético

O painel imagético retrata a personalização do conceito da coleção, bem como as cores que inspiram e são utilizadas na execução da coleção. Observa-se que há a atmosfera do butô no painel. O vapor da neblina está sendo representado do fundo, o corpo nu exerce os movimentos da dança contemporânea e tenta descobrir-se em meio a um ar turvo com feixes de luz magenta e cerejeiras orientais revelam-se na parte superior, em baixa opacidade.

Figura 14: Painel Imagético



Fonte: produzido pela autora, 2017.

3.2 LIFESTYLE

Diz respeito ao estilo de vida, hábitos e preferências do usuário ou do público-alvo que vai usar a coleção.

3.2.1 Texto *Lifestyle*

O público-alvo pode ser abrangente por se tratar de peças amplas, autorais, sem gênero e com tamanho ajustável, adaptável, porém o interesse maior pelas peças é, muito provavelmente, proveniente de mulheres maduras, independentes, desconstruídas, na faixa de 45 a 65 anos, que se preocupam com a sustentabilidade social, ambiental e econômica.

Elas gostam de ações coletivas, curtem o cenário cultural e artístico da cidade, mas também buscam momentos de pausa como leitura, meditação, momentos intimistas, valorizam experiências conceituais em detrimento do consumo massificado, acompanham a arte contemporânea e ao mesmo tempo são ligadas ao *made local*, produtos artesanais, *slow life*. Não compram objetos por si só, mas sim ideias.

3.2.2 Painel *Lifestyle*

Figura 15: Painei Lifestyle



Fonte: produzido pela autora, 2017.

3.3 TRENDBOARD

Diz-se o painel que representa as de tendências de formas, cores e texturas que vieram de passarelas, lojas e das ruas que inspiraram a coleção.

3.3.1 Texto *Trendboard*

A coleção Kiri inspira-se nas formas fluidas e efêmeras do vapor da neblina quando exalado no ar, representadas através de transparências e drapeados orgânicos e assimétricos como em alguns looks de Yiqinq Yin. Em contraste com essa atmosfera leve, mistura estruturas rígidas oversized, por influência de quimonos desconstruídos, usados como figurino das performnaces de Kazuo Ohno e vanguardas de moda japonesa como Rei Kawakubo e Yohji Yamamoto. As peças refletem a atmosfera urbana das cidades japonesas em contraponto com a cultura tradicional através dos bordados de cerejeira.

3.3.2 *Trendboard* – Painel de Tendências

Figura 16: *Trendboard* – Painel de Tendências



Fonte: produzido pela autora, 2017.

3.4 MOODBOARD

O *moodboard* é o painel do espírito da coleção. Ele reflete o humor e as inspirações visuais do conceito, podendo também trazer sensações que envolvem outros sentidos, como tato, olfato, paladar e visão.

3.4.1 Texto *Moodboard*

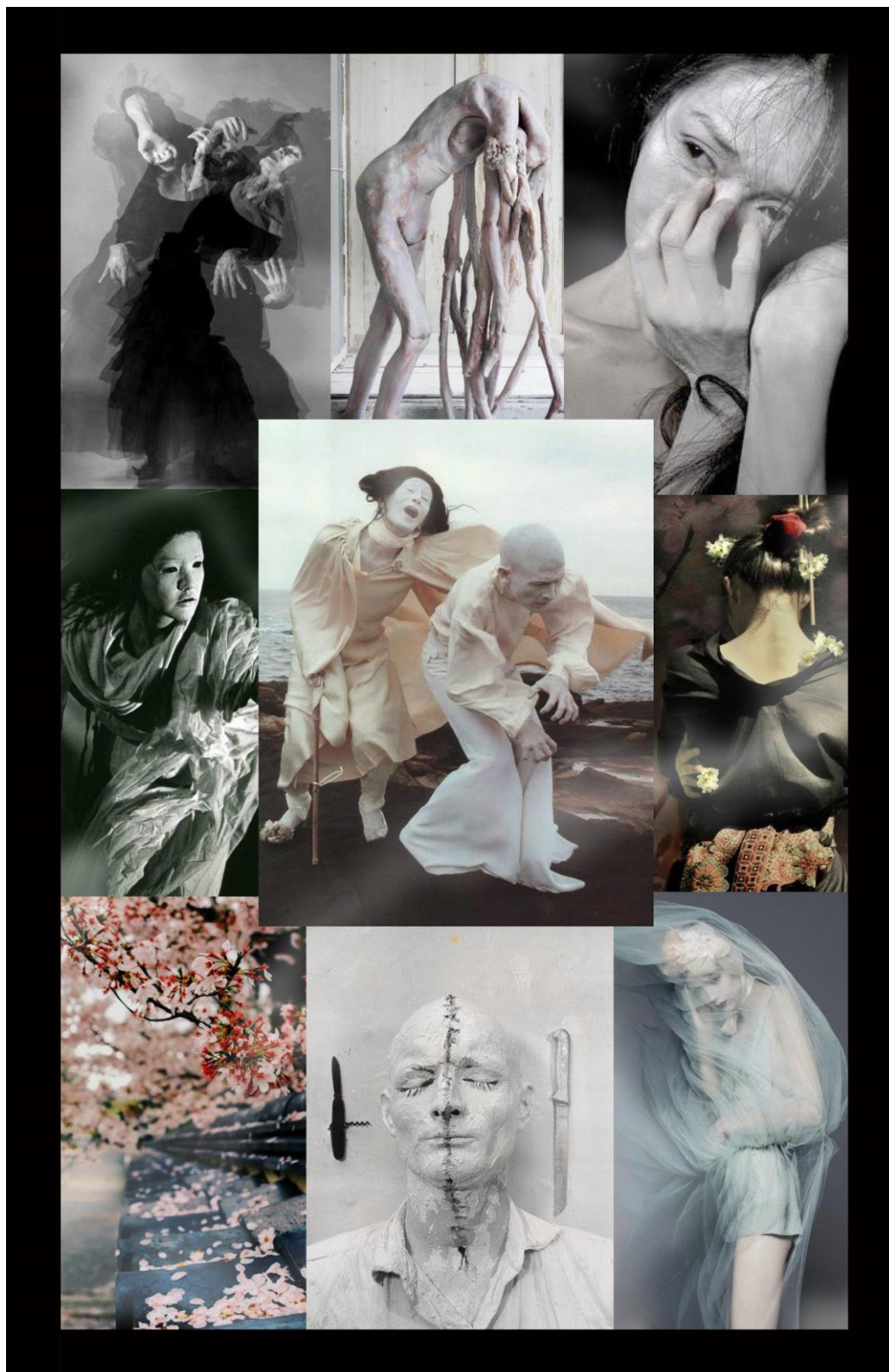
Kiri representa um corpo em trânsito, suportado por algo invisível. A precariedade com que os dançarinos mal mantêm-se de pé indica a fragilidade do equilíbrio como uma permissão ao vento para exercer a sua função primordial de reter uma certa contingência caótica para soprar em novas e inesperadas direções expressa no corpo dos dançarinos.

“O corpo do *butoh* tem convulsões sem fim. A vontade não move os músculos, os músculos por si mesmos, tem suas próprias vontades”.
(Iwabuchi)

No *moodboard*, Kazuo Ohno e seu filho estão representados no centro, trazendo a principal inspiração do trabalho. As demais imagens trazem a beleza da decrepitude expressa no *butô* e as cerejeiras com um olhar que apesar de referências contemporâneas, não esquece suas tradições.

3.4.2 Painel *Moodboard* – Painel do Espírito da Coleção

Figura 17: Moodboard



Fonte: produzido pela autora, 2017.

3.5 COLEÇÃO

3.5.1 Cores

A cartela de cores contém tons de cinza para refletir a estética decrépita, os tons mais frios refletem a vida efêmera nas cidades japonesas, já os tons mais quentes remetem as cerejeiras e bandeiras, trazendo a tradição oriental com um olhar contemporâneo.

Figura 18: Cartela de cores

	PANTONE 419 CP	DANÇA DAS TREVAS 闇のダンス
	PANTONE 532 CP	NOITE OBSCURA 闇夜
	PANTONE 7540 CP	MOVIMENTO EFÊMERO はかない動き
	PANTONE 7539 CP	TÓQUIO NUBLADO 東京曇り
	PANTONE 429 CP	CÉU PÁLIDO 淡い空
	PANTONE 427 C	ALMA BUTOKA 舞踏の魂
	PANTONE 5015 C	SAKURA 桜
	PANTONE 195 C	HANAMI 花見

Fonte: produzido pela autora, 2017.

3.5.2 Materiais

Os materiais da coleção *Kiri*, assim como no *trendboard*, buscam trazer o choque entre a atmosfera pesada de Tóquio e a suavidade da dança e da essência do *ma*.

Por isso, a leveza para moldar os drapeados é através do musseline e gazar. Já as estruturas mais rígidas são de sarja lisa, estampada, Stanley e couro sintético texturizado.

Segue abaixo a lista de materiais utilizados, com suas respectivas composições e preços:

- 1: Stanley cor brim tingido de preto R\$4,50/m 100% liocel (foi patrocínio, o valor constava na nota que veio junto do rolo, pelo correio)
- 2: Spandex estampado R\$26,90/M 94% poliéster 6% elastano
- 3: Sarja acetinada lisa R\$21,90/m 60% poliéster, 36% algodão, 4% elastano
- 4: Musseline R\$21,90/m 100% poliéster
- 5: Gazar R\$19,90/m 100% poliéster
- 6: Couro sintético texturizado R\$39,90/m 100% poliéster
- 7: Cetim Dahju estampado R\$5,90/m 100% poliéster
- 8: Palhinha de seda R\$16,90/m 100% poliéster
- 9: Crepe Galliano R\$32,90/m 100% poliéster
- 10: Filó R\$12,90/m 100% poliéster
- 11: Failete R\$7,80/m 100% poliéster
- 12: Chiffon R\$10,90/m 100% poliéster
- 13: Plissado R\$72,90/m 100% poliéster
- 14: Zíper R\$1,50/m 100% poliéster
- 15: Linhas de bordado R\$2,50/unidade 100% algodão
- 16: Botões R\$0,75/unidade

3.5.3 Design Têxtil

O design têxtil traz a atmosfera de Tokyo na primeira estampa, caótica, urbana, com muitas referências contemporâneas e muitas vezes ocidentalizadas.

A segunda estampa traz *kanjis* com palavras e frases que expressam o significado da coleção.

O bordado manual de cerejeira traz essa essência do *ma*, um redescobrimento das origens, agora com um olhar contemporâneo e também toda a reflexão que a lenda da cerejeira traz sobre a passagem do tempo e a mortalidade.

3.5.4 Processo da Coleção Autoral

A coleção autoral consiste em vinte *looks* dos quais os três melhores foram selecionados para serem confeccionados e apresentados no evento OCTA – Observatório de Culturas e Tendências Antecipadas, 2017. Para cada *look* foi desenvolvido um croqui, desenhado e pintado manualmente através da técnica de aquarela e colagem. Depois do processo da criação do desenho manual, foi desenvolvido o desenho técnico de dez *looks* escolhidos da coleção. O desenho técnico é uma etapa importante, pois contém informações detalhadas que auxiliam no entendimento e posterior produção de cada peça.

3.5.4.1 Croquis e desenhos técnicos

Os croquis foram pintados manualmente com o uso de materiais como tinta acrílica, caneta nanquim preta e caneta posca branca.

Os desenhos técnicos foram desenvolvidos no software Adobe Illustrator.

Figura 19: Croqui do Look 1



Produzido pela autora, 2017.

Figura 20: Croqui do Look 2



Produzido pela autora, 2017.

Figura 21: Desenho técnico do Look 2



Figura 22: Croqui do Look 3



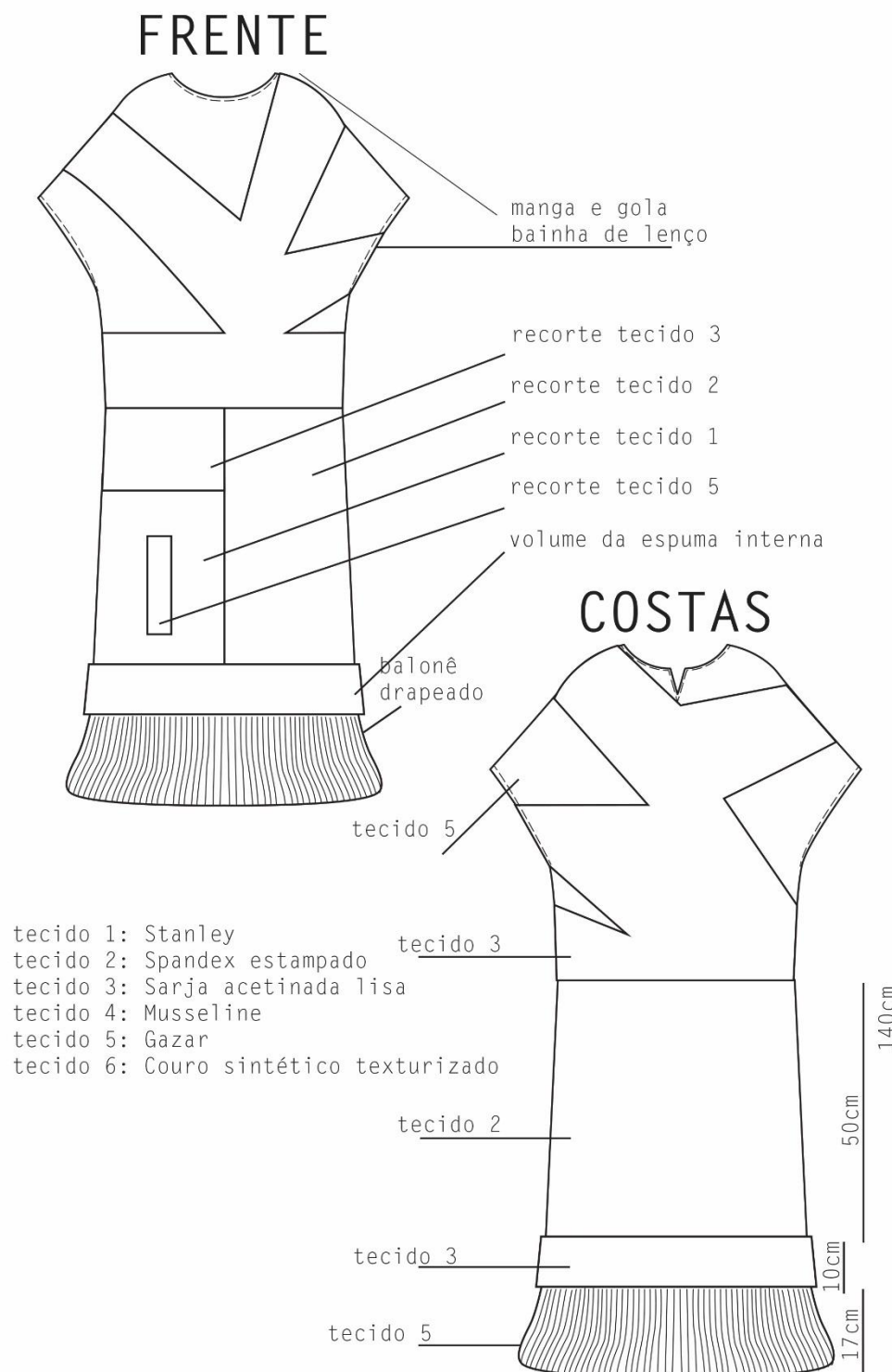
Produzido pela autora, 2017.

Figura 23: Croqui do Look 4



Produzido pela autora, 2017.

Figura 24: Desenho técnico do Look 4



Produzido pela autora, 2017.

Figura 25: Croqui do Look 5



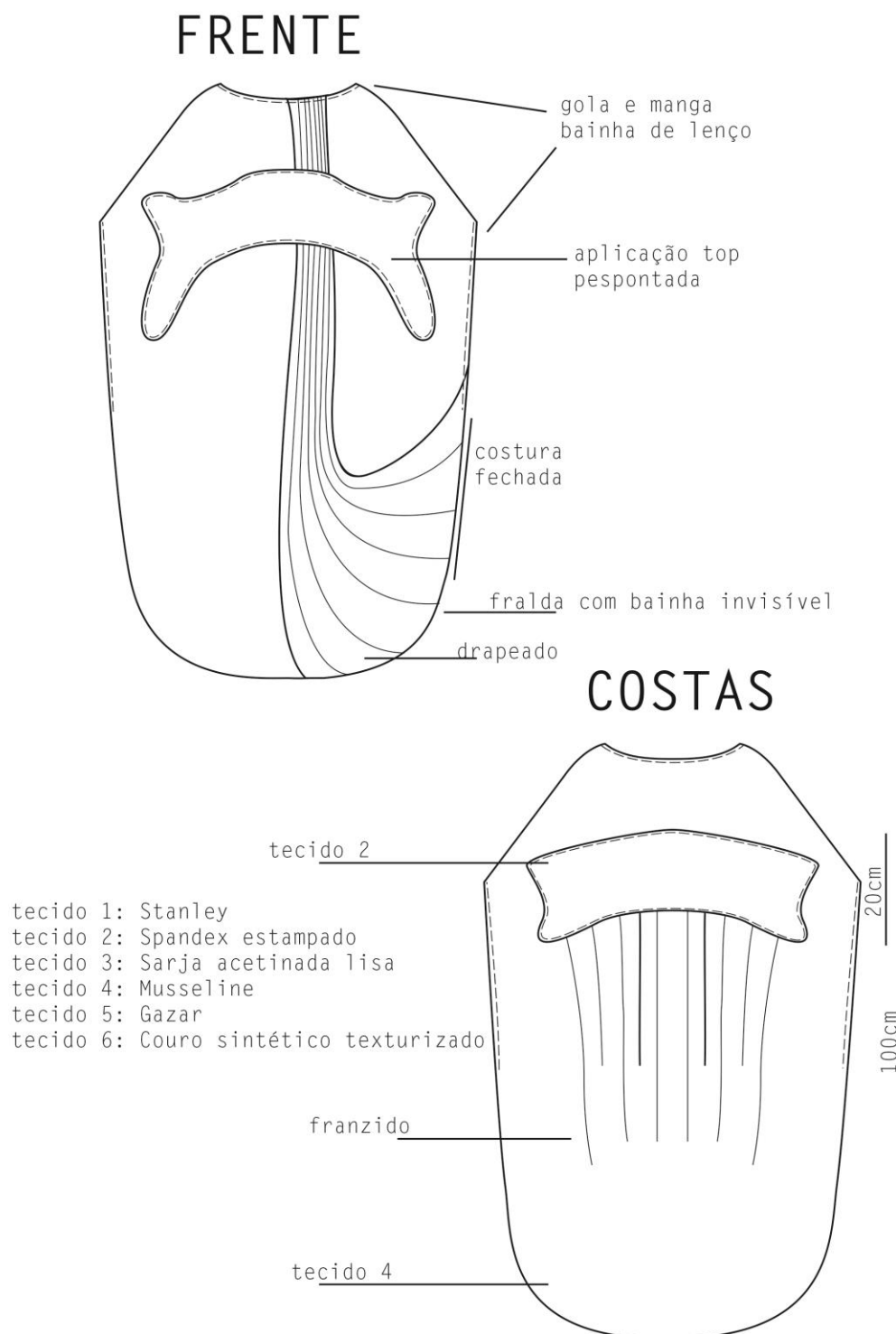
Produzido pela autora, 2017.

Figura 26: Croqui do Look 6



Produzido pela autora, 2017.

Figura 27: Desenho técnico do Look 6



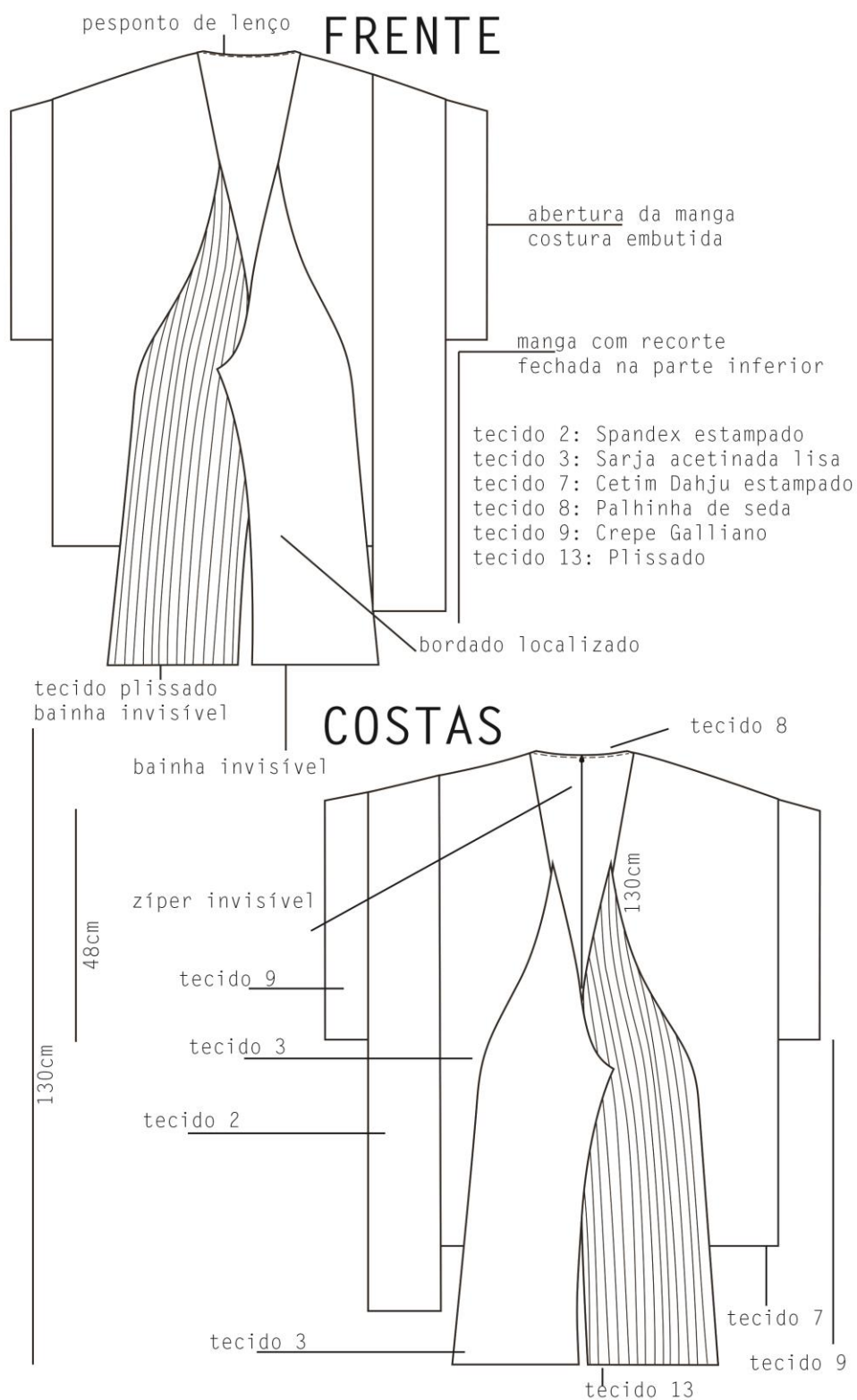
Produzido pela autora, 2017.

Figura 28: Croqui do Look 7



Produzido pela autora, 2017.

Figura 29: Desenho técnico do Look 7



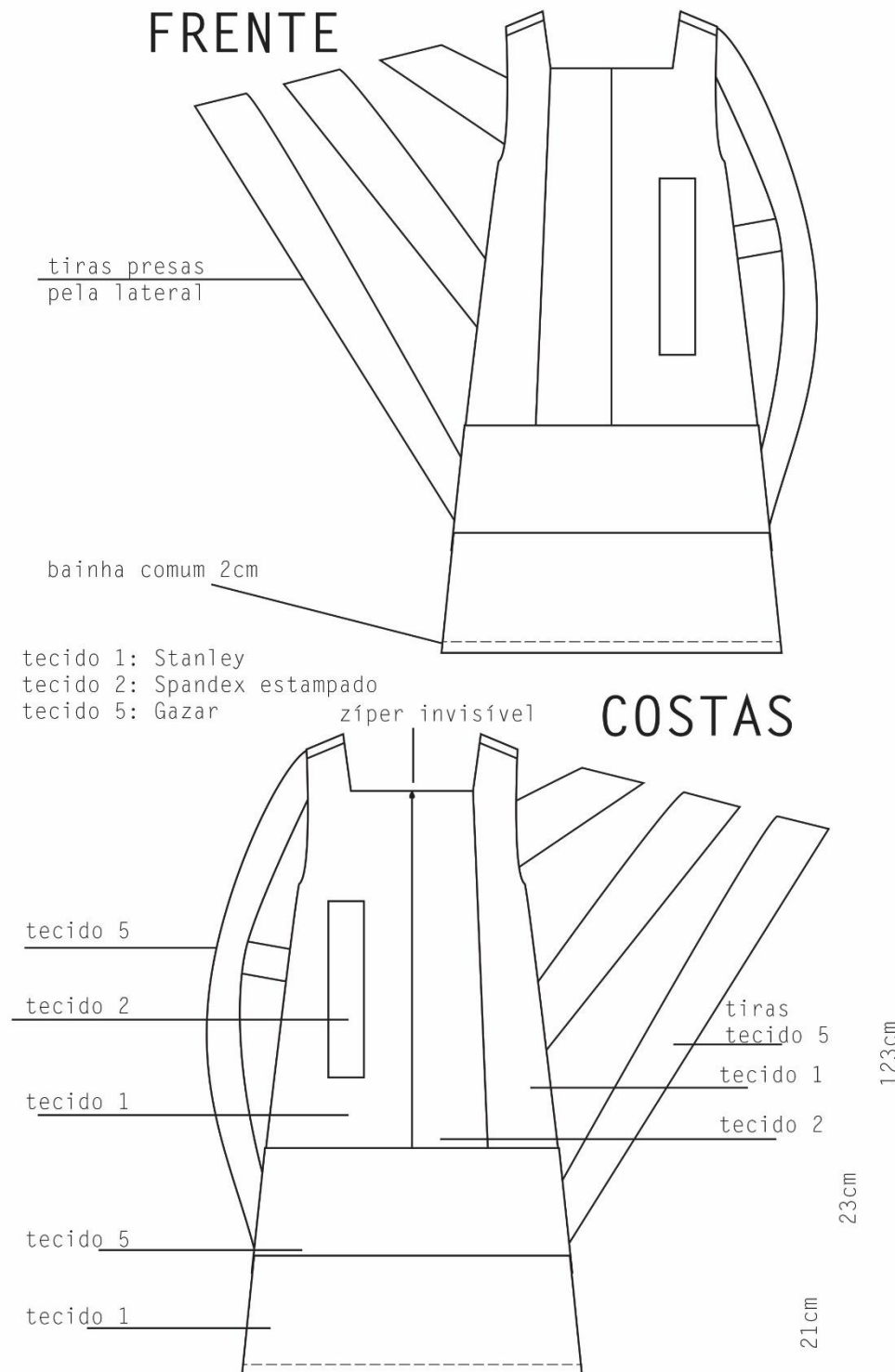
Produzido pela autora, 2017.

Figura 30: Croqui do Look 8



Produzido pela autora, 2017.

Figura 31: Desenho técnico do Look 8



Produzido pela autora, 2017.

Figura 32: Croqui do Look 9



Produzido pela autora, 2017.

Figura 33: Croqui do Look 10



Produzido pela autora, 2017.

Figura 34: Croqui do *Look 11*



Produzido pela autora, 2017.

Figura 35: Croqui do Look 12



Produzido pela autora, 2017.

Figura 36: Croqui do Look 13



Produzido pela autora, 2017.

Figura 37: Desenho técnico do Look 13

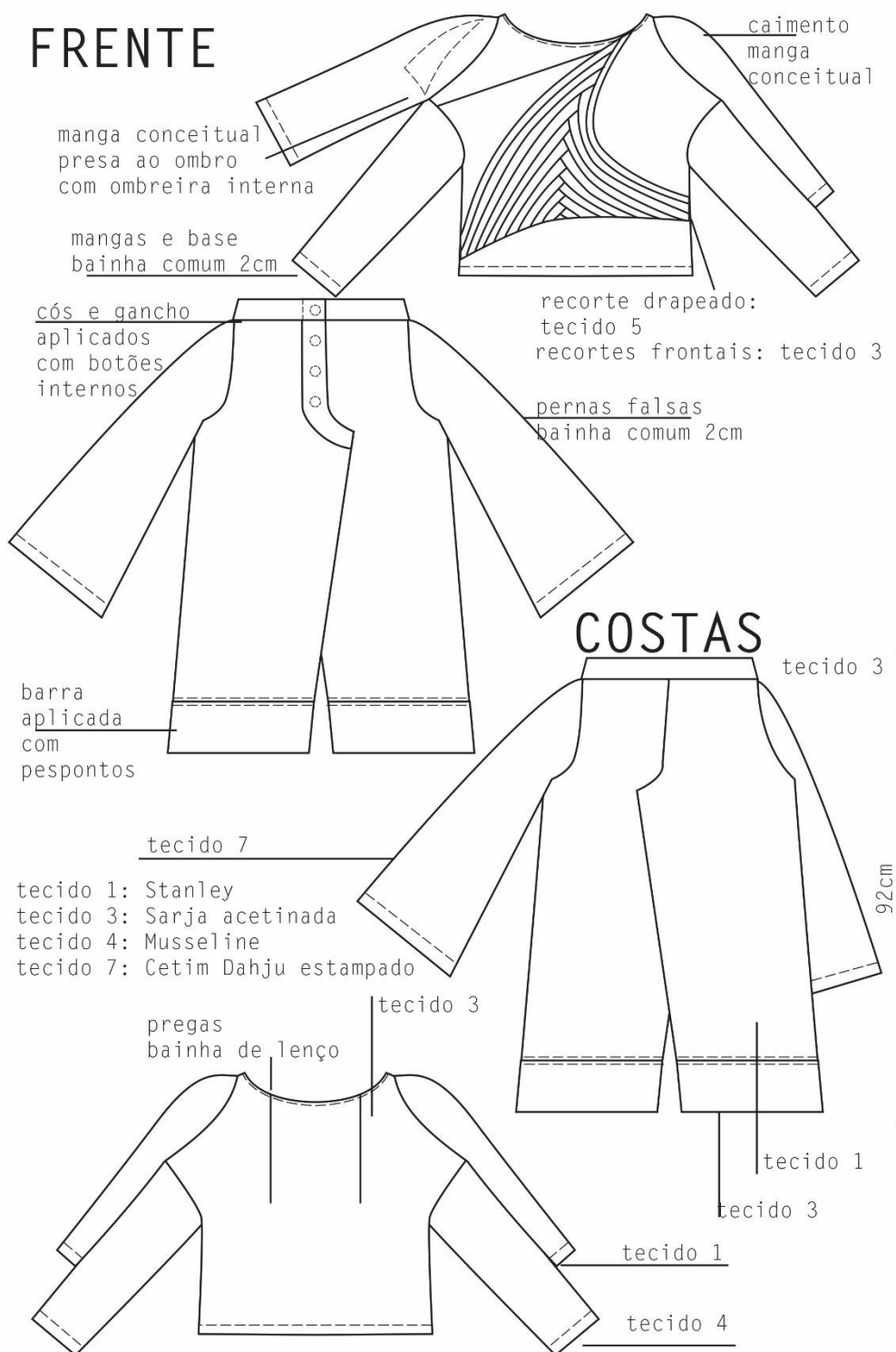


Figura 38: Croqui do Look 14



Produzido pela autora, 2017.

Figura 39: Croqui do Look 15



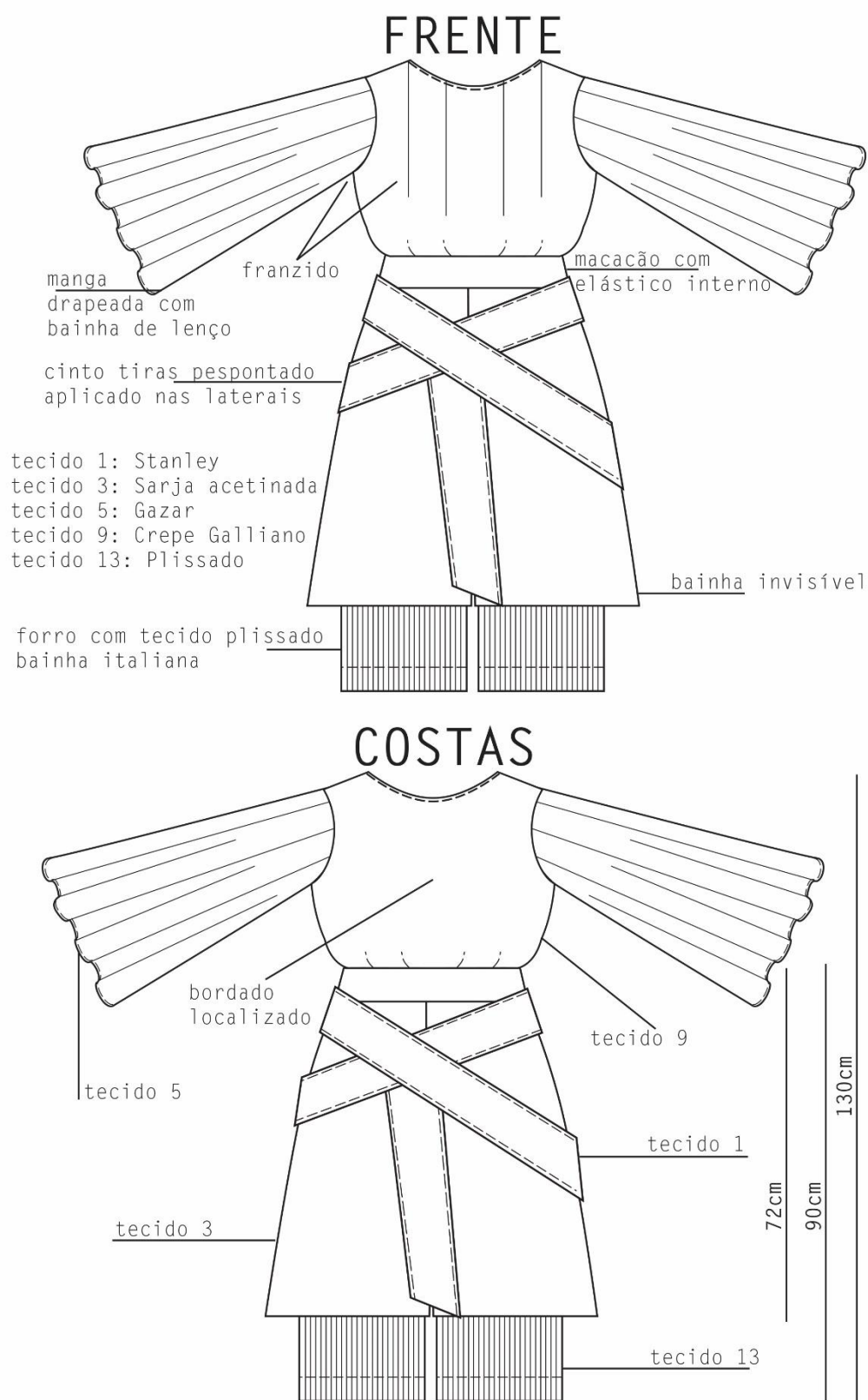
Produzido pela autora, 2017.

Figura 40: Croqui do Look 16



Produzido pela autora, 2017.

Figura 41: Desenho técnico do Look 16



Produzido pela autora, 2017.

Figura 42: Croqui do Look 17



Produzido pela autora, 2017.

Figura 43: Desenho técnico do Look 17 – frente do casaco

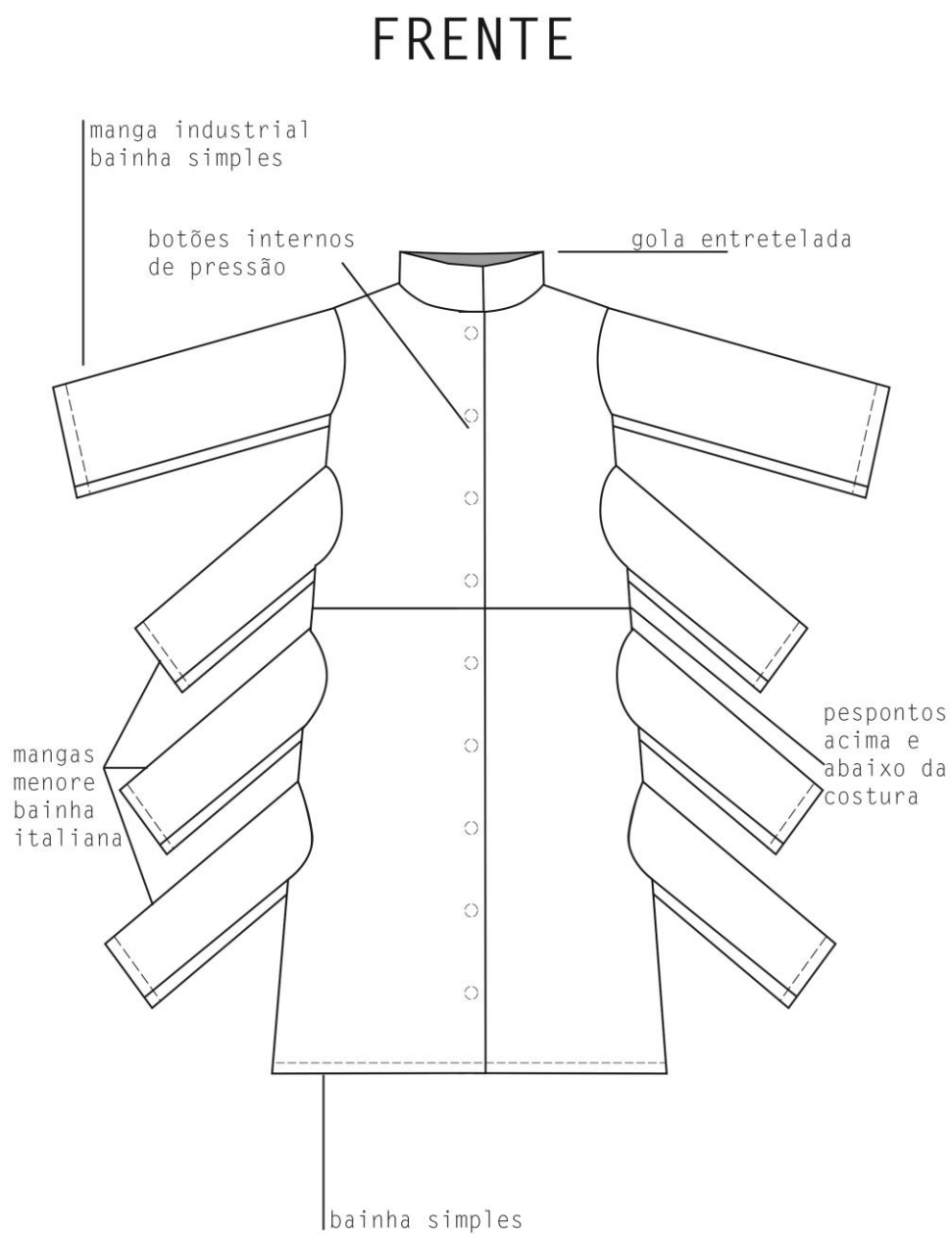


Figura 44: Desenho técnico do *Look 17* – costas do casaco

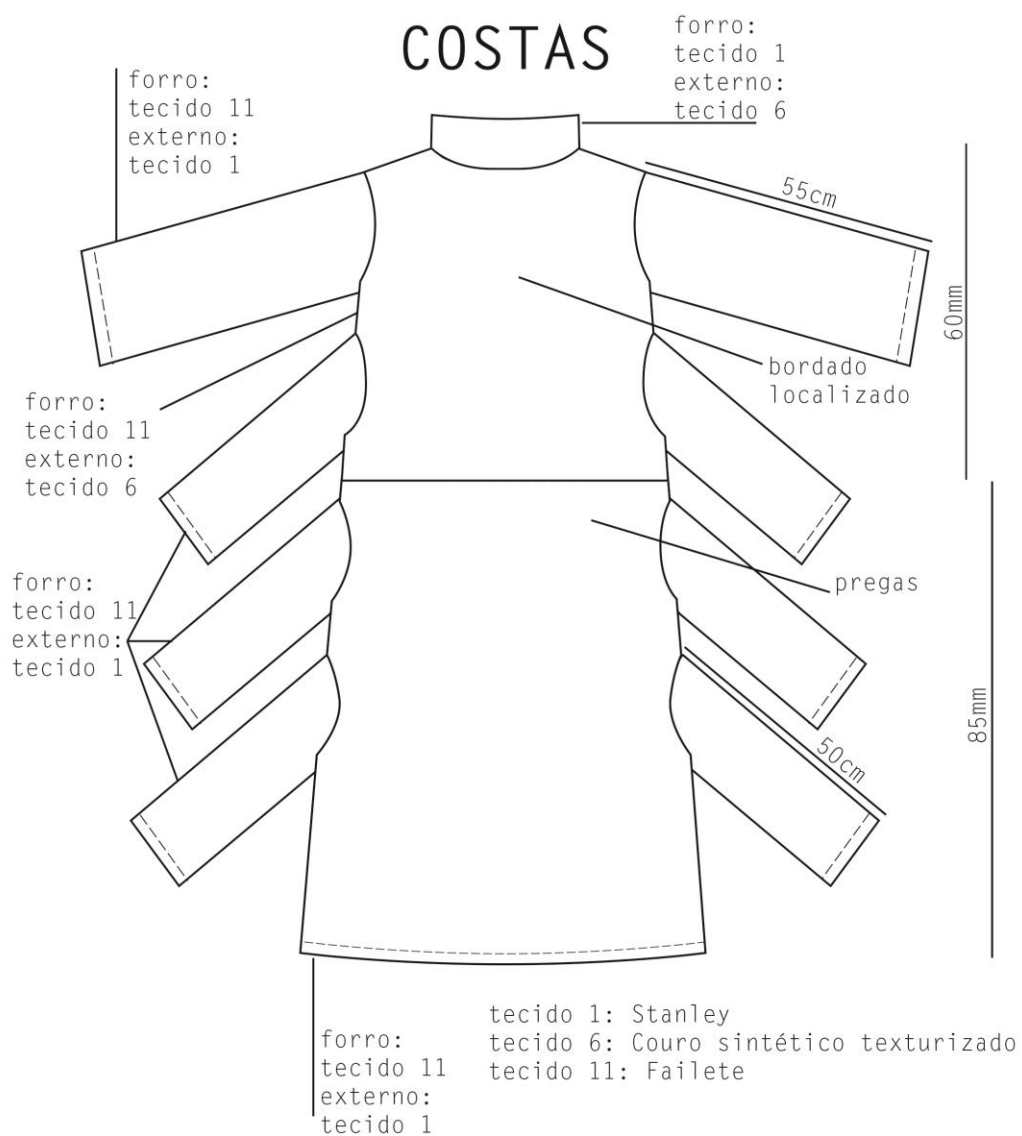


Figura 45: Desenho técnico do Look 17 – saia e blusa

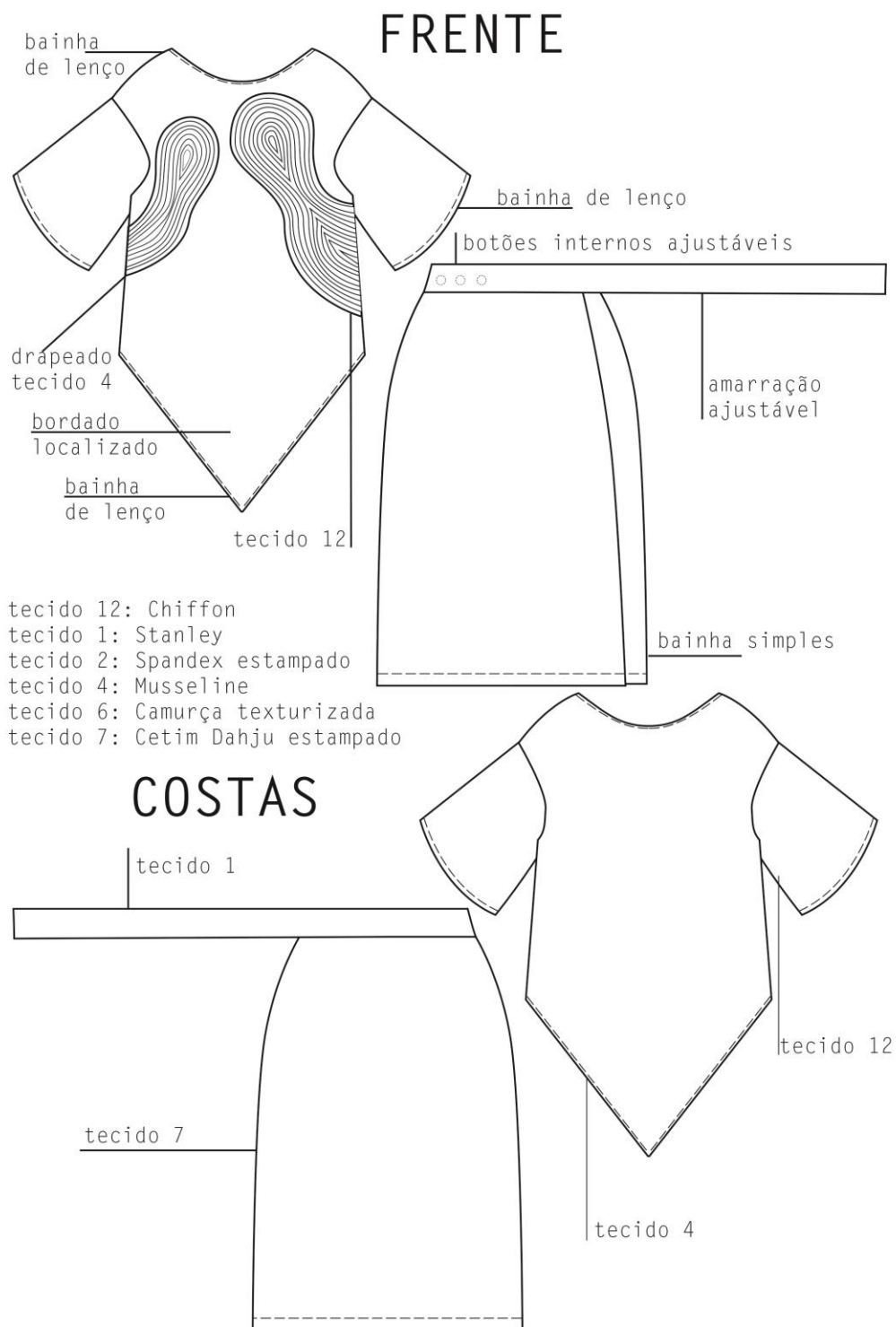


Figura 46: Croqui do Look 18



Produzido pela autora, 2017.

Figura 47: Croqui do Look 19



Produzido pela autora, 2017.

Figura 48: Desenho técnico do Look 19

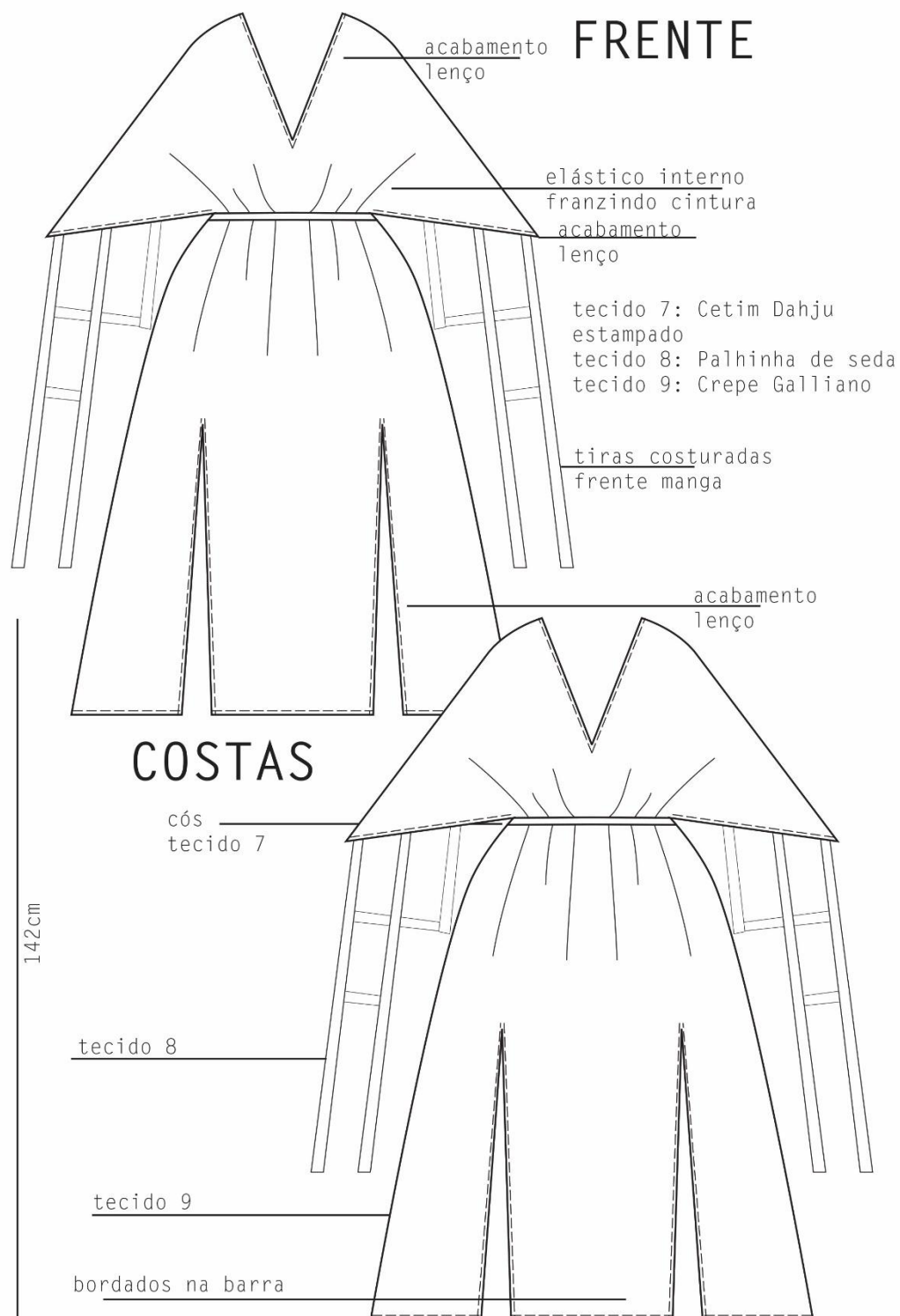


Figura 49: Croqui do Look 20



Produzido pela autora, 2017.

Figura 50: Desenho técnico do Look 20 – frente

FRENTE

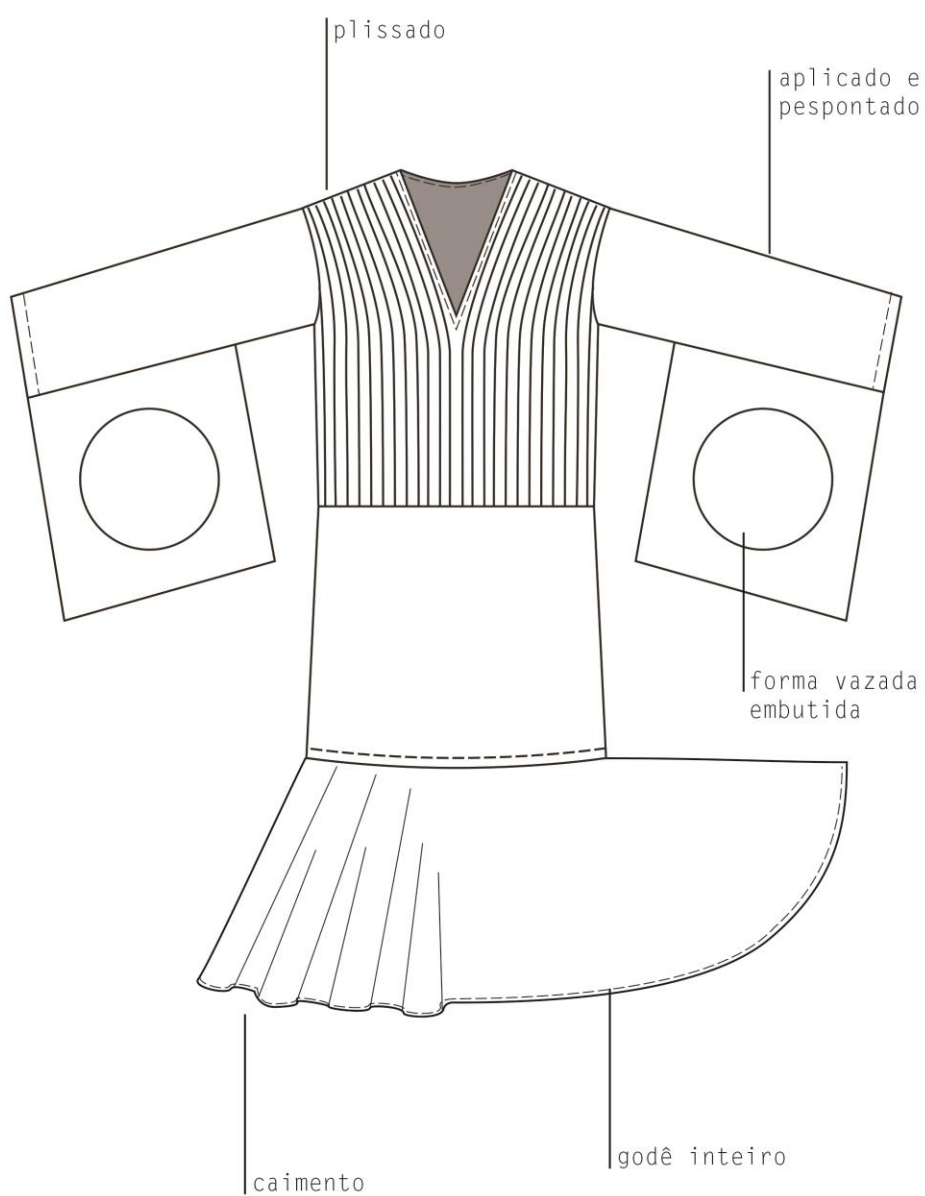
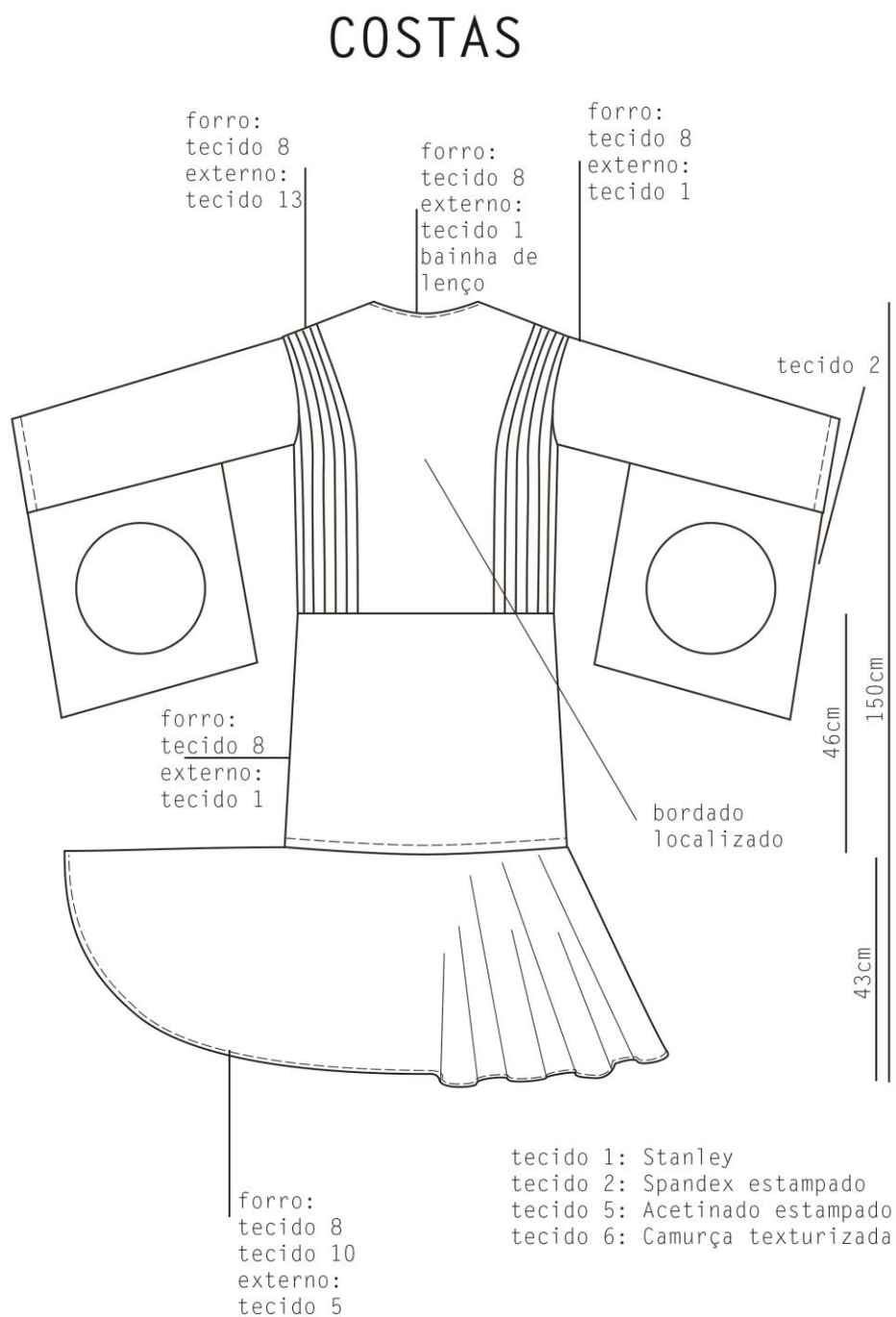


Figura 51: Desenho técnico do Look 20 – costas



3.5.4.2 Mapa da Coleção

Figura 52: Mapa da Coleção



Fonte: produzido pela autora, 2017.

3.5.4.3 Mapa da Desfile

Figura 53: Mapa do Desfile



Fonte: fotografia por Adriano Debortoli, 2017.

3.5.5 Release - Síntese da Coleção

Da confluência entre as culturas oriental e ocidental, surge a dança *butô*, na qual o trabalho de Kazuo Ohno liberta-se das formas do corpo e do pensamento, refletindo sobre a transitoriedade entre a vida e a morte. O vapor da neblina representa o *butô* em seus movimentos sutis e efêmeros, por isso a coleção *Kiri* traz a estética decrépita dos *hibakushas* em roupas performáticas, sinestésicas, tornando o ato de vestir uma experiência subjetiva.

IV. DESENVOLVIMENTO DA COLEÇÃO

4.1 LOOK 1

Inspirado no choque entre as culturas oriental x ocidental e nas ampliações de movimento da dança butô, o *look 1* consiste em uma espécie de macacão que é amplo, assimétrico, tem recortes com tecidos de diferentes espessuras, estamparia e bordados.

4.1.1 MODELAGEM DO MACACÃO

Todas as modelagens dos looks foram desenvolvidas no Laboratório de Formas do CEART (Centro de Artes da UDESC), durante a disciplina de Oficina de Modelagem, ministrada pela professora Mary Neuza de Freitas Clasen. Em relação ao look 1, foi realizada por técnica de modelagem plana. Primeiramente, foi traçada partir da base comercial feminina tamanho 42, disponibilizada pelo acervo de modelagens do curso de moda da UDESC. A partir da base foi feita a interpretação com o auxílio da professora de modelagem. Para o look 1 não foi feito teste ou protótipo.

4.1.2 DESIGN TÊXTIL DO MACACÃO

Sobre o design têxtil, a peça conta com duas estampas feitas por impressão digital pela empresa Alphaprint, que patrocinou os alunos. Além disso, também conta com bordados manuais usando bastidor, tesoura, agulha e linhas de meada. Os pontos utilizados foram: ponto partido nos galhos e ponto margarida nas flores.

4.1.3 CONFECÇÃO DO MACACÃO

A confecção do macacão foi executada no laboratório de confecção da UDESC. No processo de confecção do look seguiu-se a seguinte ordem de execução (é possível identificar as partes mencionadas através da ficha técnica):

- Após o corte, chulear todas as partes na máquina de overlock;
- Fazer o design têxtil da calça (bordados manuais usando bastidor, tesoura, agulha e linhas de meada);
- Unir pernas da calça da frente pelo gancho usando a máquina reta industrial;
- Unir pernas da calça das costas pelo gancho usando a máquina reta industrial;
- Fechar pernas pelo meio, na linha abaixo do gancho usando a máquina reta industrial;
- Unir o recorte frontal esquerdo da manga com o recorte frontal esquerdo usando a máquina reta industrial;
- Unir o recorte frontal esquerdo com a perna frontal esquerda usando a máquina reta industrial;
- Unir o recorte que se formou com o recorte frontal central usando a máquina reta industrial;
- Unir o recorte frontal direito da manga com o recorte frontal direito 2 usando a máquina reta industrial;
- Unir o recorte frontal direito 2 com o recorte frontal direito 1 usando a máquina reta industrial;
- Unir o recorte frontal direito 1 com a perna frontal direita usando a máquina reta industrial;
- Unir o recorte que se formou com o recorte frontal central usando a máquina reta industrial;
- Repetir o mesmo processo de união dos recortes nas costas usando a máquina reta industrial;
- Unir ombros frente e costas usando a máquina reta industrial;
- Colocar zíper usando calcador especial de zíper e a máquina reta industrial;
- Fazer acabamento da manga com embutimento usando a máquina reta industrial;
- Fazer a bainha do macacão usando a máquina reta industrial;
- Fazer o acabamento da gola com bainha de lenço usando o calcador de zíper invisível na máquina reta industrial;
- Passadoria e acertos.

Em relação a execução do macacão, pelo fato de a modelagem ser assimétrica e confusa, houve um erro na hora de cortar, cortou-se a frente e as costas para o mesmo lado, tendo que cortar de novo para o lado oposto. Esse erro gerou um desperdício de tempo e tecido, mas faz parte do aprendizado.

A união das partes ocorreu bem, apesar a modelagem ser complexa. Provou-se na modelo antes de fechar os acabamentos e bainha e ficou bom em relação a tamanho, não precisou de ajustes. Deu um problema de caimento nas costas, o fechamento do zíper invisível deixava um tecido que era leve um pouco mais rígido na ponta do zíper, mas um detalhe que pequeno na passarela. Imaginou-se na concepção do desenho que as laterais do macacão seriam fechadas, mas visualizando no corpo da modelo, fechar limitaria muito os movimentou, ficou melhor aberta. Por isso, pespontou-se toda a peça fechando a bainha com 1cm, com exceção da manga que foi feito acabamento embutido. Em relação ao comprimento da calça, a ideia inicial era para ser um lado mais curto e outro mais comprido, mas na hora de provar ficou muito bom os dois no mesmo nível, portanto, foi feita essa mudança no look e no desenho. Todas as alterações citadas também foram atualizadas na ficha e no desenho técnico.

Para cada look foi desenvolvida uma ficha técnica, na qual contém informações que facilitam o processo de desenvolvimento do produto:

O resultado estético ficou próximo do desejado, apenas alguns detalhes de acabamento poderiam ter ficado melhores caso tivesse mais experiência, mas todo o processo em si foi muito produtivo e gerou aprendizado.

Segue abaixo a ficha técnica e foto da peça pronta na passarela:

Figura 54: Ficha técnica do look 1 – macacão

Ficha Técnica

K I R I

Coleção autoral 2017

Modelo: macacão assimétrico

42 adaptável

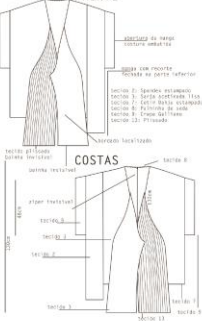
Descrição da Peça

Macacão assimétrico com variedade de recortes, estampas e bordados

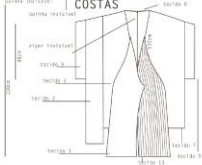


Vitória Voltolini

FRENTE



COSTAS



FICHA TÉCNICA

Nome: Look 07

Modelo: Macacão Recortes

Tamanho: 42

Cor: Gelo e cinza

Tecido	Largura (m)	Consumo (m)	Composição	Cor
2: Spandex estampado	1,5	3	94% PES 6% PUE	Tons de cinza
3: Sarja acetinada lisa	1,5	1,2	60% PES 3% CO 4% PUE	Preto
7: Cetim Dahju estampado	1,5	2	100% poliéster	Tons de roxo
8: Palhinha de seda	1,5	0,7	100% poliéster	Branco gelo
9: Crepe Galliano	1,5	1	100% poliéster	Cinza claro
13: Plissado	1,5	1,2	100% poliéster	Rosa bebê

Aviamento	Específ.	Consumo	Composição	Cor
Zipper	Invisível	0,6 m	100% poliéster	Branco gelo
Linha de bordado	Meada	2 unidades	100% algodão	Preta
Linha de bordado	Meada	2 unidades	100% algodão	Rosa bebê

Descrição	Valor	Quantidade	Total
Tecido 2	R\$26,90/m	1 m	R\$26,90
Tecido 3	R\$21,90/m	1,2 m	R\$26,28
Tecido 7	R\$15,90/m	2 m	R\$11,80
Tecido 8	R\$16,90/m	0,7 m	R\$11,83
Tecido 9	R\$32,90/m	1 m	R\$32,90
Tecido 13	R\$72,90/m	1,2 m	R\$87,48
Zipper	R\$1,50/m	0,6 m	R\$0,90
Linhas de bordado	R\$2,50/unidade	4 unidades	R\$10,00

CUSTO TOTAL PARA A PRODUÇÃO DA PEÇA: R\$208,09

MANGAS

REC ESQUEDA

RECORTE CENTRAL

PERNAS

REC. ESQUEDA

REC. DIREITA



Produzida pela autora, 2017.

Figura 62: Look 1 na passarela do Octa Fashion



Fonte: fotografia de Adriano Debortoli (2017).

4.2 LOOK 2

O *look 2* consiste em três peças: um casaco sobretudo, uma blusa e uma saia transpassada. O casaco tem um caráter conceitual e performático, motivo pelo qual possui oito mangas, que aparecem e ampliam as formas do corpo conforme os movimentos da dança. A saia é inspirada em uma versão hipermoderna de Tóquio e a blusa traz uma transparência e organicidade com bordados de cerejeira que interliga dois mundos, um tradicional e outro mais ousado e urbano.

4.2.1 CASACO

O casaco é conceitual, conforme mencionado. Ele foi feito utilizando Failite para o forro, couro sintético texturizado para a parte superior e Tencel em sua extensão, que é um tecido ecológico 100% Lyocell doado como patrocínio pela Vicunha Têxtil. O tecido veio azul e não consegui tingir de preto em casa, portanto contei com o patrocínio da Arthis que executou os tingimentos.

4.2.1.1 MODELAGEM DO CASACO

A modelagem do casaco foi desenvolvida na UDESC, na disciplina de Oficina de Modelagem. Os moldes foram realizados por técnica de modelagem plana. Primeiramente, foi traçada partir da base comercial feminina tamanho 42 e a base da manga industrial disponibilizadas pelo acervo da moda UDESC. A partir da base foi feita a interpretação com o auxílio da professora de modelagem, possibilitando distribuir as oito cavas ao longo do casaco sobretudo. Ele é dividido logo abaixo da cintura e é trabalhada a diferença entre o tecido da parte superior e inferior, trazendo dinâmica à peça. Para esta peça foi feito um protótipo com o tecido Failite, poucas alterações foram feitas, a manga foi afunilada em 2cm no punho e diminuiu um pouco o comprimento do sobretudo para não arrastar. Como as alterações foram poucas, usou-se o protótipo de forro para a peça.

4.2.1.2 DESIGN TÊXTIL DO CASACO

O casaco conta com um design têxtil especial nas costas, feito por mim com bordados manuais em pontos de bordado selvagem e preenchimento. Esse bordado representa o Kazuo Ohno em imersão com a dança butô, apresentando feições com referências do expressionismo e a ideia do corpo morto no butô, que é inspiração da coleção.

Figura 63: Design têxtil do casaco do *look 2* na passarela do Octa Fashion



Fonte: fotografia de Adriano Debortoli (2017).

4.2.1.3 CONFECÇÃO DO CASACO

A confecção do casaco foi executada no laboratório de confecção da UDESC. No processo de confecção do look seguiu-se a seguinte ordem de

execução (é possível identificar as partes mencionadas através da ficha técnica):

- Após o corte, fazer o design têxtil das costas do casaco usando bastidor, tesoura, agulha e linhas de meada;
- Preparar gola utilizando a máquina reta industrial;
- Unir ombros utilizando a máquina reta industrial;
- Colocar as primeiras mangas utilizando a máquina reta industrial;
- Fechar a lateral das primeiras mangas unindo frente e costas utilizando a máquina reta industrial;
- Colocar as segundas mangas utilizando a máquina reta industrial;
- Fechar a lateral das segundas mangas unindo frente e costas utilizando a máquina reta industrial;
- Unir parte superior e inferior utilizando a máquina reta industrial;
- Colocar as terceiras mangas utilizando a máquina reta industrial;
- Fechar a lateral das mangas unindo frente e costas utilizando a máquina reta industrial;
- Colocar as quartas mangas utilizando a máquina reta industrial;
- Fechar a lateral das mangas unindo a lateral frente e costas utilizando a máquina reta industrial;
- Usar processo descrito até então para o forro e depois, para o tecido direito;
- Colocar gola utilizando a máquina reta industrial;
- Unir forro e externo pelo revel, fechando a barra e subindo no outro lado do revel utilizando a máquina reta industrial;
- Unir forro e externo pelos punhos utilizando a máquina reta industrial;
- Fechar gola utilizando a máquina reta industrial;
- Pespontar punhos utilizando a máquina reta industrial;
- Fazer a bainha utilizando a máquina reta industrial;
- Passadoria e acertos.

Em relação a confecção do casaco, o protótipo corrigido foi usado como forro, conforme mencionado. Como são formas retas e os tecidos são de

espessura média, o grau de dificuldade de costura não foi muito alto, salvo pela quantidade de mangas, já que foram 8 no forro e 8 no tecido direito, totalizando 16 cabeças de manga para fechar. O maior grau de dificuldade foi mesmo no bordado e o tempo escasso até o editorial.

O casaco foi um pouco complexo e o seu resultado estético foi esperado, mas refletindo é possível concluir que ele poderia ficar com um melhor caimento e com mais bordados, caso a experiência da confecção do mesmo fosse repetida, portanto o aprendizado foi bem relevante. Segue abaixo a ficha técnica da peça:

Figura 64: Ficha técnica do casaco do look 2

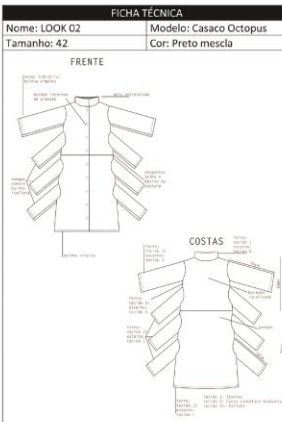
Ficha Técnica

K I R I
Coleção autoral 2017
Modelo: casaco octopus
42 adaptável
Descrição da Peça
Casaco sobretudo com oito mangas performáticas e bordados nas costas



Vitória Voltolini

LOOK 2 - CASACO



FICHA TÉCNICA		Tecido	Largura (m)	Consumo (m)	Composição	Cor
Nome: LOOK 02	Modelo: Casaco Octopus	1: Stanley tingido	1,5	4	100% lioel	Preto
Tamanho: 42	Cor: Preto mescla	6: Couro sint. texturizado	1,5	2	100% poliéster	Preta
		11: Failete	1,5	6	100% poliéster	Preta
Aviamento						
Botão interno	Pressão	9 unidades			100% ferro	Prateado
Entretela	Cavalinha	0,3 m			100% viscose	Branca
CUSTOS						
Descrição	Valor	Quantidade	Total			
Tecido 1	R\$4,50/m	4 m	R\$18,00			
Tecido 6	R\$39,90/m	2 m	R\$79,80			
Tecido 11	R\$57,80/m	6 m	R\$346,80			
Botões	R\$0,75/unidade	9 unidades	R\$6,75			
Entretela	R\$24,00/m	0,3 m	R\$7,20			
CUSTO TOTAL PARA A PRODUÇÃO DA PEÇA:						R\$158,55

FT CT SUPERIOR



MANGAS



FT CT INFERIOR E GOLA



CORTES DO FORRO



4.2.2 BLUSA

A blusa traz a ideia de leveza, transparência e organicidade, dos movimentos da dança. Ela foi confeccionada em musseline e *chiffon*, foram feitos protótipos, a peça e e ela ainda foi refeita depois do editorial.

4.2.2.1 MODELAGEM DA BLUSA

A modelagem da blusa foi desenvolvida na UDESC, na disciplina de Oficina de Modelagem. Os moldes foram realizados por técnica de modelagem plana e o drapeado foi feito manualmente, sob alguns testes. Primeiramente, foi traçada partir da base ampla I feminina, tamanho 42 e a base da ampla disponibilizadas pelo acervo da moda UDESC. A partir da base foi feita a interpretação com o auxílio da professora de modelagem, possibilitando criar as formas imaginadas através do desenho. Foi feito um protótipo, que teve alguns problemas no caimento da cava, ficou sobrando, conforme mostra a primeira imagem abaixo. Diminuiu-se 4cm da cabeça da manga, redistribuindo a medida da cava nas laterais para que possa encaixar. Mediu-se então, na modelo, conforme a segunda foto e deu certo.

4.2.2.2 DESIGN TÊXTIL DA BLUSA

O design têxtil da blusa conta com um bordado de galhos de cerejeira, feito com o ponto partido e os drapeados assimétricos que foram feitos manualmente, conforme mostram as imagens a seguir:

Figura 58: Execução do design têxtil da blusa do *look 2*



Fonte: produzido pela autora, 2017.

Figura 59: Drapeados da blusa do *look 2*



Fonte: produzido pela autora, 2017.

4.2.2.3 CONFECÇÃO DA BLUSA

Em relação a blusa, foi executada no laboratório de confecção da UDESC. No processo de confecção buscou-se seguir a ordem de execução abaixo (é possível identificar as partes mencionadas através da ficha técnica):

- Após o corte, fazer o design têxtil da blusa usando bastidor, tesoura, agulha e linhas de meada;
- Fazer os drapeados manualmente e aplicar na blusa aberta com pontos manuais;
- Chulear todas as partes com ponto corrente na máquina de overlock com linha semelhante a da cor do tecido;
- Unir ombros utilizando a máquina reta industrial;
- Colocar as mangas utilizando a máquina reta industrial;
- Fechar as laterais das mangas seguindo já fechando as laterais da blusa;
- Fazer acabamento do decote com bainha de lenço;
- Fazer acabamentos das mangas e da barra com bainha de lenço;
- Passadoria e acertos.

Após a correção do protótipo, confeccionou-se a blusa, que foi para o editorial. Entretanto, os drapeados estavam instáveis, muito pesados para um tecido fino, e acabou manchando no ferro. Por isso para o desfile ela foi refeita, com os drapeados assimétricos apresentando um forro e costurados de uma forma mais rígida para não caírem, manualmente com o ponto atrás. Abaixo é possível observar a ficha técnica com os detalhes da peça:

Figura 58: Ficha técnica do look 2 – blusa

Ficha Técnica

K I R I

Coleção autoral 2017

Modelo: blusa transparente

42 adaptável

Descrição da Peça

Blusa em tecido transparente com decote canoa, manga T-shirt, drapeados aplicados no busto e bordados manuais

Vitória Voltolini




LOOK 2 - BLUSA

FICHA TÉCNICA		Tecido	Largura (m)	Consumo (m)	Composição	Cor
Nome: Look 02	Modelo: Blusa Ampla	4: Musseline	1,5	1,2	100% poliéster	Cinza quente
Tamanho: 42	Cor: Tons de cinza	12: Chiffon	1,5	2	100% poliéster	Cinza escuro

FRENTE



COSTAS



Partes	Especie	Consumo	Composição	Cor
Linhas de bordado	Meada	2 unidades	100% algodão	Preta

Descrição	Valor	Quantidade	Total
Tecido 4	R\$21,90/m	1,2 m	R\$26,28
Tecido 12	R\$10,90/m	1 m	R\$10,90
Linhas de bordado	R\$2,50/unidade	2 unidades	R\$5,00
CUSTO TOTAL PARA A PRODUÇÃO DA PEÇA			R\$42,18

FRENTE



COSTAS



MANGA



Fonte: Produzida pela autora, 2017.

4.2.3 SAIA

A saia possui uma forma básica e adaptável através da amarração e dos botões. O diferencial dela está na estamparia digital, conforme foi explicado o processo dela anteriormente.

4.2.3.1 MODELAGEM DA SAIA

A modelagem da saia foi desenvolvida na UDESC, na disciplina de Oficina de Modelagem. Os moldes foram realizados por técnica de modelagem plana interpretando a base comercial tamanho 42 com o auxílio da professora. Não foi necessário fazer protótipo, por não ser muito complexa na costura.

4.2.3.2 DESIGN TÊXTIL DA SAIA

O design têxtil da saia consiste na estamparia digital inspirada em Tóquio que foi desenvolvida por mim, através de desenhos manuais que foram digitalizados e trabalhados em softwares digitais -conforme explicado em outros tópicos- e estampada pela Alphaprint, empresa de estamparia digital que apoiou os alunos no ano de 2017.

4.2.3.2 CONFECÇÃO DA SAIA

A confecção da saia foi executada no laboratório de confecção da UDESC. No processo de costura buscou-se a seguir a seguinte ordem de execução abaixo (é possível identificar as partes mencionadas através da ficha técnica):

- Após o corte, chulear todas as partes na máquina de overlock;
- Fechar pences usando a máquina reta industrial;
- Unir em uma das laterais frente e costas usando a máquina reta industrial;
- Unir a outra lateral das costas com o transpasse usando a máquina reta industrial;
- Colocar cós usando a máquina reta industrial;
- Fechar transpasse com 1cm, descer, fazer a barra e fechar o transpasse oposto na mesma costura;
- Passadoria e acertos.

Não houveram grandes dificuldades na execução da saia, por se tratar de uma modelagem simples e o resultado visual ficou conforme o esperado, porque a estamparia da peça e as outras peças que compõe o look complementaram. Abaixo é possível conferir os detalhes da ficha técnica da saia e foto do *look* 2 completo na passarela:

Figura 61: Ficha técnica da saia do look 2

Ficha Técnica

K I R I

Coleção autoral 2017

Modelo: saia transpassada

42 adaptável

Descrição da Peça

Saia midi transpassada por amarração dianteira, botões internos e estampa digital



Vitória Voltolini

LOOK 2 - SAIA

FICHA TÉCNICA

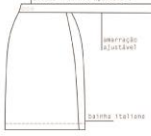
Nome: LOOK 02

Modelo: Saia Transpassada

Tamanho: 42

Cor: Tons de cinza

FRENTE



COSTAS



Tecido	Largura (m)	Consumo (m)	Composição	Cor
1: Stanley tingido	1,5	2	100% lócel	Preto mescla
2: Spandex estampado	1,5	1	94% PES 6% PUE	Tons de roxo
7: Cetim Dahju estampado	1,5	2	100% poliéster	Tons de roxo

Acabamento	Específic.	Consumo	Composição	Cor
Botão interno	Pressão	3 unidades	100% ferro	Prateado

Descrição	Valor	Quantidade	Total
Tecido 1	R\$4,50/m	2 m	R\$9,00
Tecido 2	R\$36,90/m	1 m	R\$36,90
Tecido 7	R\$5,90/m	2 m	R\$11,80
Botões	R\$0,75/unidade	3 unidades	R\$2,25

CUSTO TOTAL PARA A PRODUÇÃO DA PEÇA: R\$49,95

FRENTE

COSTAS

TRANSPASSE

CÓS



Fonte: Produzida pela autora, 2017.

Figura 62: Foto do look 2 na passarela do Octa Fashion



Fonte: Fotografia de Adriano Debortoli (2017).

4.3 LOOK 3

O look 3 é o que encerra a passarela, é composto por um vestido longo e nele foi pensado o diferencial principalmente nas mangas que simulam mangas de quimono, porém com aberturas centrais que ampliam as formas e compõe o corpo performático na apresentação.

4.3.1 VESTIDO

4.3.1.1 MODELAGEM DO VESTIDO

Em relação a modelagem do vestido, foi desenvolvida no Laboratório de Formas do Ceart, durante a disciplina de Oficina de Modelagem. Foi realizado por técnica de modelagem plana. Primeiramente, foi traçada a base comercial feminina tamanho 42, disponibilizada pelo acervo de modelagens do curso de moda da UDESC. A partir da base foi feita a interpretação com o auxílio da professora de modelagem. Foi feito um protótipo com tecido de *failete* e provado na modelo. Teve que ser feito um ajuste de 10cm no comprimento do vestido, para não arrastar muito. A partir daí, cortou-se o forro em outro tecido, Palhinha de Seda Sintética, porque o *failete* não conferiu bom caimento para servir de forro, como foi feito no casaco.

4.3.1.2 DESIGN TÊXTIL DO VESTIDO

No vestido, há dois tipos de design têxtil. Estamparia digital, nos adereços da manga e um bordado localizado nas costas, também representando o Kazuo Ohno, só que dessa vez com linhas mais soltas, um desenho mais oco, apenas com linhas, representando a desintegração expressiva do corpo no *butô*, conforme imagem abaixo:

Figura 63: Design Têxtil do *look* 3 na passarela do Octa Fashion



Fonte: fotografia de Adriano Debortoli (2017).

4.3.1.3 CONFECÇÃO DO VESTIDO

A confecção do vestido foi executada no laboratório de confecção da UDESC. No processo de confecção do look seguiu-se a seguinte ordem de execução (é possível identificar as partes mencionadas através da ficha técnica):

- Após o corte, fazer o design têxtil das costas do vestido usando bastidor, tesoura, agulha e linhas de meada;
- Preparação do godê volumoso: fazer pesponto unindo entre si as quatro camadas de godê com margem de, aproximadamente, 0,7mm usando a máquina reta industrial;
- Preparar adereço da manga embutindo com a máquina reta industrial e vincando no ferro;

- No forro: Unir ombros utilizando a máquina reta industrial;
- No forro: Colocar as mangas utilizando a máquina reta industrial;
- No forro: Fechar a lateral das mangas unindo frente e costas/ fechando a lateral da parte superior da peça. Utiliza-se a máquina reta industrial;
- No forro: Unir as laterais frente e costas da parte inferior do vestido;
- No forro: Unir a parte superior e inferior usando a máquina reta industrial;
- Repetir todo o processo no tecido externo, porém, embutindo o adereço na hora de fechar a lateral da manga;
- Costurar godê no tecido do forro na máquina reta industrial;
- Unir forro e tecido externo pelos punhos na máquina reta industrial;
- (Conforme recomendação das professoras de ateliê) fazer bainha de 1cm na barra do tecido externo, deixando o godê solto no forro, na máquina reta industrial;
- Fazer acabamento da camada externa do godê com bainha de lenço na máquina reta e as demais com bainha de vela;
- Pespontar punhos do vestido na máquina reta;
- Fechar decote com bordado em linha grossa de meada, ponto alinhavo propositalmente aparente;
- Fazer pontos manuais invisíveis na barra do tecido externo estruturando para não escapar do forro;
- Passadoria e acertos.

Conforme abaixo, observa-se a ficha técnica do look 3 com os detalhes e a apresentação do mesmo na passarela do desfile Octa Fashion 2017.

Figura 64: Ficha técnica do look 3 - vestido

Ficha Técnica

K I R I

Coleção autoral 2017

Modelo: vestido manga quimono

42 adaptável

Descrição da Peça

Vestido de manga comprida, adereço tipo quimono, recortes, godê sereia na barra



Vitória Voltolini

LOOK 3 - VESTIDO

FICHA TÉCNICA		Tecido	Largura (m)	Consumo (m)	Composição	Cor
Nome: LOOK 20	Modelo:	1: Stanley tingido	1,5	2,5	100% lioel	Preto
Tamanho: 42	Cor:	2: Spandex estampado	1,5	1	94% PE3 6% PUE	Tons de cinza
		3: Gazar	1,5	2	100% poliéster	Preto
		8: Palhinha de seda	1,5	4	100% poliéster	Preto e bege
		10: Filô	1,5	4	100% poliéster	Preto
		13: Plissado	1,5	1	100% poliéster	Rosa bebê

Aviamento	Especific.	Consumo	Composição	Cor
Linha de bordado	Meada	1 unidades	100% algodão	Branca
Linha de bordado	Meada	1 unidades	100% algodão	Bordô
Linha de bordado	Meada	1 unidades	100% algodão	Preta

CUSTOS			
Descrição	Valor	Quantidade	Total
Tecido 1	R\$4,50/m	2,5 m	R\$11,25
Tecido 2	R\$26,90/m	1 m	R\$26,90
Tecido 5	R\$19,90/m	2 m	R\$39,80
Tecido 8	R\$16,90/m	4 m	R\$67,60
Tecido 10	R\$12,90/m	4 m	R\$51,60
Tecido 13	R\$72,90/m	1 m	R\$72,90
Linhas de bordado	R\$2,50/ unidade	3 unidades	R\$7,50
CUSTO TOTAL PARA A PRODUÇÃO DA PEÇA:			R\$247,55

FRENTE

GOSTAS

MANGAS E INFERIOR

GODÊ

FORRO

ADEREÇO

FRENTE SUPERIOR

COSTAS SUPER

Fonte: Produzida pela autora, 2017.

Figura 65: Look 3 apresentado na passarela do Octa Fashion



Fonte: Fotografia de Adriano Debortoli (2017).

V. PRODUÇÃO DE MODA

5.1 EDITORIAL INDIVIDUAL OCTA MAG

Como parte da apresentação, o segundo look (na ordem da passarela) era o único já finalizado para o editorial, a coleção foi fotografada para fazer parte da edição anual da revista Octa Mag, que tem a ideia de trazer matérias interessantes, conceitos de inovação e os trabalhos dos formandos no curso de Design de Moda da UDESC. O editorial de moda foi feito com um dos looks da coleção em setembro de 2017 no estúdio Brandão Fotografias com a modelo Marta Martins, os fotógrafos LE+GUI e a beleza de Andrey Batista. A ideia era transmitir o conceito da obscuridade do botão em uma coleção experimental e performática.

Figura 66: Páginas da coleção Kiri na revista Octa Mag



Fonte: Produzido pela autora, 2017.

Figura 67: Foto do editorial com efeito de dupla exposição



Fonte: Fotografia por LE+GUI (2017).

Figura 68: Foto da beleza do editorial



Fonte: Fotografia por LE+GUI (2017).

Figura 69: Foto de corpo do editorial



Fonte: Fotografia por LE + GUI (2017)

5.2 EDITORIAIS COLETIVOS OCTA MAG

Em relação aos editoriais coletivos, foi utilizada a saia do primeiro look em um modelo masculino, mostrando a adaptabilidade da peça, que é sem gênero e pode ser experimentada por quem se identificar com a proposta.

Figura 70: Saia da coleção Kiri em editorial coletivo

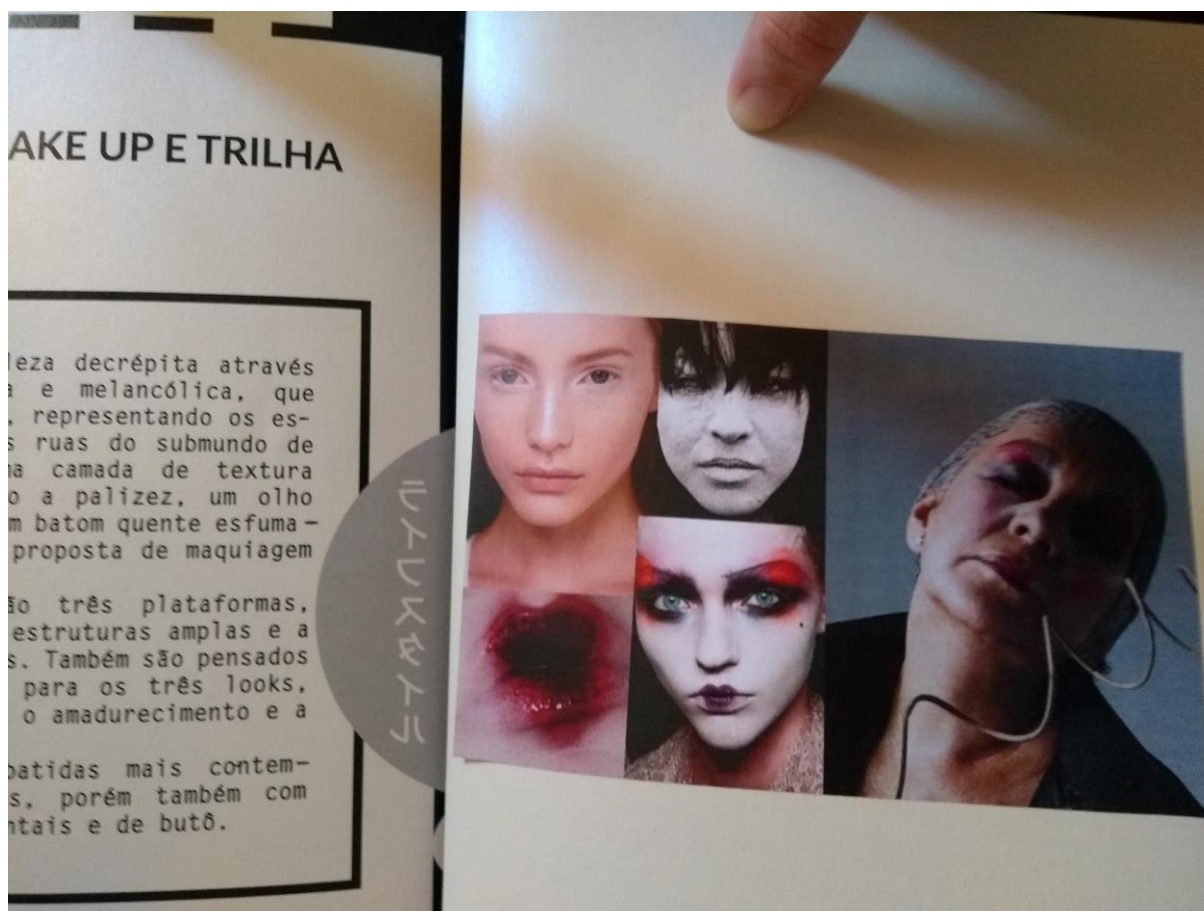


Fonte: produzido pela autora, 2017.

5.3 CABELO E MAQUIAGEM

Kiri traz a beleza decrépita através da maquiagem pesada e melancólica. Uma base mate, um iluminador branco, sombra preta, acentuando com a pálpebra em um ponto mais quente em magenta e o batom central magenta escuro trazendo traços de inspirações orientais.

Figura 71: Página do book com referências de maquiagem



Fonte: produzida pela autora, 2017.

5.4 TRILHA SONORA

A trilha sonora foi a Rosa de Hiroshima interpretada pela banda Primavera nos Dentes, que deu uma atmosfera mais pesada e conta, em português, um pouco sobre a questão de Hiroshima, que tem a ver com o surgimento da dança butô.

5.5 DESFILE

O desfile da coleção KIRI iniciou no final do segundo bloco, na qual as modelos Chica Neto, Marta Martins e Fatima Costa de Lima apresentaram a coleção na passarela da forma desejada.

O desfile foi pensado de uma forma que valorizasse o conceito, as três modelos, cada uma de uma vez, desfilaram até o final da passarela e, na ponta, cada uma fez algum movimento relacionado com a dança butô, mostrando a ampliação das formas da roupa de acordo com o movimento. A facilidade se deu pelo fato de que duas das modelos são atrizes e outra artista visual, todas muito expressivas, buscaram apresentar da melhor forma o espírito da coleção.

Figura 72: Look 1 na passarela do Octa Fashion 2017



Fonte: Fotografia de Adriano Debortoli (2017).

Figura 73: *Look 2* na passarela do Octa Fashion 2017



Fonte: Fotografia de Adriano Debortoli (2017).

Figura 74: *Look 3* na passarela do Octa Fashion 2017



Fonte: Fotografia de Adriano Debortoli (2017).

Figura 75: Coleção Kiri na passarela do Octa Fashion 2017



Fonte: Fotografia de Adriano Debortoli (2017).

VI. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa concluída teve como objetivo o desenvolvimento e confecção de uma coleção de moda performática inspirada nos conceitos estéticos e filosóficos da dança *butô* de Kazuo Ohno, bem como a exploração das identidades orientais e ocidentais. Observa-se que a contemporaneidade está submersa por um número muito grande de informações massificadas, buscou-se então, através da coleção, ressignificar experiências de moda e arte, trazendo objetos vestíveis adaptáveis, a serem expostos em locais de relevante circulação, podendo ser experimentados por quaisquer pessoas que se identifiquem com a proposta. Tendo em vista isso, a experiência do Octa Fashion foi a primeira oportunidade de propor uma forma de desconstruir e enxergar a moda, pretendendo ser expandida para outras exposições.

Através da pesquisa teórica, foi possível identificar os diferentes significados e formas de interpretar o corpo: na esfera da arte, da sociedade de moda e no *butô*, percebendo que esses conceitos estão em constante mudança e se mesclam de acordo com os avanços da civilização. As reflexões sobre o corpo no *butô* surgiram em um contexto pós-guerra, entretanto, a filosofia de Kazuo Ohno dentro da dança deixou um legado que permanece vivo até hoje nas academias por onde ele passou, no mundo todo. A estética *hibakusha* da dança é um marco histórico que continua no coração dos dançarinos, mas que é melhor absorvida pelos que compreendem ou vivem o *ma* e as divergências de percepção do tempo-espço entre orientais e ocidentais.

Dentro de inspirações performáticas, foi possível observar a trajetória de Kazuo Ohno e outros diversos artistas que trabalham com roupas-obra e estilistas que transformam a passarela em local político, podendo explorar conceitos de moda e performance e trazendo para a coleção Kiri uma ressignificação da experiência dos espectadores em relação a passarela do Octa Fashion 2017.

Além da pesquisa teórica, relatou-se dados e informações obtidos na criação e desenvolvimento da coleção de moda. Os maiores desafios encontrados na execução da mesma foram: a confecção das peças e a execução dos bordados, que eram complexos demandando uma dedicação não só física, mas uma inteligência emocional para conseguir lidar com todos os gastos, erros, imprevistos e prazos. Em relação aos pontos fracos, sempre tem alguns detalhes de acabamento que poderiam ter ficado melhores, mas acredita-se que, sendo a primeira experiência, o resultado foi satisfatório e o conhecimento ganho foi vasto.

A participação em todo o processo de pesquisa de TCC e desfile do Octa Fashion envolveu uma imersão no universo da coleção, que foi muito autoral e proveitosa em termos de processo de aprendizado. A idealização de um sonho e o foco nos resultados foram os principais aliados para conseguir materializar tudo até a data do desfile.

Ter escolhido o botão como inspiração central foi um processo de descoberta pessoal, de colocar as próprias emoções e identidade na coleção. Foi, com certeza, uma experiência enriquecedora, percebe-se que a visão sobre as formas, cores, modelagens e aspectos sociais de identidade, moda e arte se ampliaram completamente desde o início do projeto.

Portanto, é possível concluir, que ao final do desenvolvimento, os objetivos de explorar e integrar conceitos juntamente às etapas da materialização do projeto, da pesquisa da criação e da produção foram executados com sucesso. A apresentação do Desfile Octa Fashion 2017 conseguiu transmitir para o público a sensibilidade proposta no conceito da coleção.

REFERÊNCIAS

ALONSO, Maria Rita; ROMBINO, Anna. **A emocionante estreia de Emicida na SPFW.** Jornal Estadão, 2016. Disponível em: <<http://emails.estadao.com.br/noticias/moda-beleza,a-emocionante-estreia-de-emicida-na-spfw,10000084141>> acesso em 16/11/2017>

AQUICORAL. **Ankoku Butô – Danza Japonesa.** 2013. Disponível em <<https://aquicoral.blogspot.com.br/2013/09/ankoku-buto-danza-japonesa>> Acesso em: 25/02/2017 às 19:25.

ASHEVILLE BUTOH COLLECTIVE. **Fringe Night with Asheville Butoh Collective.** 2017. Disponível em <<http://www.ashevillebutoh.com/events/>> Acesso em 28/08/2017 às 15:45.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

BAXTER, Mike. **Projeto de Produto: guia prático para o design de novos produtos.** São Paulo: Editora Edgard Blücher. 2003.

BEAVEN, Kristie. Performance Art 101: **The Happening, Allan Kaprow.** Tate.org.uk. 2012.<<http://www.tate.org.uk/context-comment/blogs/performance-art-101-happening-allan-kaprow>> acesso em 27/11/2016 às 20:35h>

BODEN, Margaret. **Creativity and Art: three roads to surprise.** New York: Oxford University Press Inc, 2010.

BROWN, Tim. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias.** Rio de Janeiro: Eselvier, 2010.

CAPELLO, Giuliana. **Slow life: vida mais calma, lenta e confortável.** Editora Abril: Planeta Sustentável. 2008.

CRUZ, Paula. **Elefante**. Revista Cliche. 2014. Disponível em: <<http://www.revistacliche.com.br/2014/11/elefante>> Acesso em 25/03/2017 às 16:15.

CUNHA, Regina Melim. **Performance nas artes visuais**. Rio de Janeiro, Editora Zahar, 2008.

FERNANDES, Ricardo Luiz. GREINER, Christine; **Tokyogaqui: um Japão imaginado**. São Paulo: Editora SESC SP, 2008.

GLUSBERG, Jorge. **A arte da performance**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

GUERRA, Chris. **Guarda-roupa compartilhado: conheça uma roupateca em São Paulo**. Chris Guerra: Hoje Vou Assim. 2015.<acesso em 27/11/2016 às 22:33h>

JAPANESE CLASS. **Kazuo Ohno**. 2010. Disponível em: <<https://japaneseclasse.jp/trends/about/%E5%A4%A7%E9%87%8E%E4%B8%80%E9%9B%84>> Acesso em: 20/02/2017 às 14:25.

KAZAZIAN, Thierry. **Haverá a Idade das Coisas Leves: Design e Desenvolvimento Sustentável**. São Paulo: Editora Senac, 2005.

LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

LIVINGLY. **London Fall 2008 - Vivienne Westwood Red Label**. 2008. Disponível em: <http://www.livingly.com/runway/London+Fashion+Week+Fall+2008/Vivienne+Westwood+Red+Label/b_ZrOWYoRkH> Acesso em 24/02/2017 às 18:43h.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Editora Edgard Blücher. 2001.

MAÍRA VAZ VALENTE. **Homólogos**. 2010. Disponível em: <<http://mairavazvalente.com/Homologos/>> Acesso em 24/11/2016 às 19:43h.

MARCUS, Jacqueline. **Into The Clouds: Exclusive Walter Van Beirendonck Film**. Dazed Digital, 2012.<
<http://www.dazeddigital.com/fashion/article/12982/1/into-the-clouds-exclusive-walter-van-beirendonck-film/>> acesso em 26/11/2016 às 14:34h>

MARION GRAY. **Dance of Darkness**. 2010. Disponível em: <http://www.mariongray.com/dance_of_darkness2/dance_of_darkness2> Acesso em: 22/02/2017 às 14:45.

MARSH, Sarah. **Vivienne Westwood mistura rock e política em desfile londrino**. Jornal O Globo, 2008 <acesso em 26/11/2017 às 13h>

MARVIN, Carlson. **Performance: uma introdução crítica**. Belo Horizonte, Editora UFMG, 2010.

MATESCO, Viviane. **Corpo, Imagem e Representação**. Editora Zahar, 2009.

NY TIMES. **An Excursion in Butoh, From Stark to Slapstick**. 2007 Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2007/10/15/arts/dance/15kazu>> Acesso em: 22/02/2017 às 18:35.

RODRIGUES, Jocê. **Tudo o que você precisa saber sobre butoh**. Obvious Magazine, 2014 <acesso em 26/11/2017 às 18h
<http://lounge.obviousmag.org/decantacoes/2014/02/tudo-o-que-voce-precisa-saber-sobre-o-butoh.html>

ROLLA, Marco Paulo e HILL, Marcos. **MIP Manifestação Internacional de Performance**. Belo Horizonte: CEIA Centro de Experimentação e Informação de Arte. 2005.

SCHULTE, Neide Köhler. **Reflexões sobre moda ética: contribuições do biocentrismo e do veganismo**. Florianópolis: Editora UDESC, 2015.

VILLAÇA, Nízia. **A edição do corpo: tecnociência, artes e moda**. Barueri, SP: Estação das Letras Editora, 2007.

INHOTIM. **Laura Lima, Novos Costumes**. 2007.
<<http://www.inhotim.org.br/inhotim/arte-contemporanea/obras/novos-costumes-2/>> < acessado em 27/11/2016 às 20:35h>

REDAÇÃO SENAC SP. **Ressignificação: processo motiva a sustentabilidade na moda**. Senac Sp, 2016. Disponível em: <<https://www.sp.senac.br/jsp/default.jsp?tab=00002&newsID=a23729.htm&subTab=00000&uf=&local=&testeira=733&l=&template=&unit=>> Acesso em 23/02/2017 às 15:50.

REDAÇÃO VEJA SP. **Stella McCartney une moda e sustentabilidade**. Veja São Paulo, 2016. Disponível em: <<https://vejasp.abril.com.br/cidades/stella-mccartney-estilista-moda>> Acesso em 24/11/2017.

TEIXEIRA, Daniel Teixeira. **A Emocionante Estreia de Emicida na SPFW**. Jornal Estadão. 2016. Disponível em: <<http://emails.estadao.com.br/noticias/moda-beleza,a-emocionante-estreia-de-emicida-na-spfw,10000084141>> Acesso em 20/01/2017 às 14:02.

TERRA COMUNAL. **Oito Performances - Paula Garcia**. São Paulo: SESC-SP. 2014. <<http://terracomunal.sescsp.org.br/mai/oito-performances/paula-garcia>> Acesso em 22/11/2016 às 20:35h.

_____. **Manual para elaboração de trabalhos acadêmicos da UDESC**: tese, dissertação, trabalho de conclusão de curso e relatório de estágio. 3. ed. Florianópolis: UDESC, 2011. 79 p. : il. ; 30 cm.