

PROJETO EM DESIGN DE MODA E A TECNOLOGIA TEXTIL

Project in fashion design and technology textile

Ferreira, Veridianna Cristina Teodoro; mestranda pela Universidade Anhembi Morumbi, docente da Universidade UNIESP, veridiana@itmultiparcas.com.br

Carvalho, Agda ; Doutora em Comunicação ECA USP, Docente do Programa de Mestrado e Doutorado em Design da Universidade Anhembi Morumbi, arcarvalho@anhembi.br

Resumo

Este artigo tem como objetivo discutir como as tecnologias têxteis interferem no projeto de moda. Serão observadas as possibilidades que estas inovações agregam ao artefato vestível, no que se refere ao aspecto físico e perceptivo. Exemplificando estas possibilidades serão analisados os projetos de roupas sem costura de Nanni Strada e as obras Refuje Wear e *Body Architecture* de Lucy Orta

Palavras Chave: tecnologia têxtil; projeto; Nanni Strada; Lucy Orta.

Abstract

This article aims to discuss how textile technologies interfere in fashion design, in addition, the possibility that these innovations add to the wearable device will be observed, with regard to physical and perceptual aspect. Exemplifying these possibilities designs clothes seamless Nanni Strada and work Refuje Wear will be reviewed by Lucy Orta

Keywords: textile technology; project; Nanni Strada; Lucy Orta.

Introdução

Na contemporaneidade convivem distintas inovações no design de moda, propostas que surgem a partir das inquietações e da atualização das necessidades cotidianas nos contextos. Esta situação abre possibilidades na elaboração de propostas projetuais que utilizam uma abordagem flexível no projeto, o que ocasiona a experimentação dos materiais no desenvolvimento dos projetos de moda. Como aponta Cardoso (2013) o mundo atual é visto como um mundo complexo, por ser entendido como um sistema composto por

muitos elementos, camadas e estruturas, cujas inter-relações condicionam e redefinem continuamente o funcionamento do todo. “Algo como uma metrópole, que é constituída por diversos sistemas interligados e incontáveis elementos, numa relação intrínseca de vaivém, [...] criação e destruição contínuas, sem que se saiba onde começa e onde termina”. (CARDOSO, 2013, p. 25)

Este artigo observa projetos em que a especificidade tecnológica do material integra e interfere no processo de criação e nos modos de uso da peça. Discute-se aqui propostas que tratam do vestir, mas que estão conectadas com o significado do movimento, do conforto, da forma e da saúde. Neste ambiente de contínuas alterações o projeto, de certa forma, adquire uma flexibilização para atender aos anseios cotidianos. Serão utilizadas para esta discussão a proposta da designer de moda Nanni Strada, que apresenta uma peça sem costura desenvolvidas a partir da década de 1970. E os trabalhos *Refuge Wear* e *Body Architecture* do ano de 1993 desenvolvidos por Lucy Orta. Estas proposições foram selecionadas, pois trazem questionamentos técnicos e conceituais atuais, no que se refere ao projeto, a aplicação da tecnologia têxtil e aos modos de uso.

Em diferentes épocas a roupa foi usada como estrutura para submeter o corpo em um espaço enrijecido, apertando a carne, os órgãos internos e a estrutura óssea, como era o caso dos *corsets*, que intervinham na postura, no conforto e até na respiração da mulher. No século XX, com o *prêt-à-porter*, a forma massificada de produção do designer passou a projetar o vestível a partir do corpo, mas não do usuário real e sim de uma média de usuários hipotéticos. Este modelo de organização apresenta problemas até hoje, com o ajuste das peças em diferentes corpos. Resultando assim, em corpos que devem modificar suas formas para submeter-se a vestimenta. (SALTZMAN, 2008)

Observa-se que a moda absorve as informações que surgem da economia, da política e dos fatores sociais e culturais, transforma estes distintos estímulos em conhecimentos técnicos e conceituais. Durante este processo as informações desenvolvem propostas que relacionam a moda com outras linguagens e possibilidades. “Essas materializações acontecem, ainda, por intermédio de grupos ou ‘pessoas comuns’ que procuram se vestir a

partir de suas próprias experiências, suas vivências e realidades”. (MESQUITA, 2004, p. 97)

As diversidades da tecnologia e do têxtil surgem a cada dia para atender as situações do mundo contemporâneo, tais como as diferentes necessidades dos usuários, as agilidades de produção, as variedades de estímulos e as múltiplas atividades cotidianas.

Desta forma, pode-se dizer que no atual cenário, encontra-se a necessidade de pesquisas e do desenvolvimento de projetos, que atendam e proponham um produto inovador, com sua matéria prima, tecnologicamente embasada e com funções de usabilidade e conforto. Fazendo desta forma com que usuário não se deixe levar apenas por valores meramente estéticos, mas permita utilizar algo que modifique a sua forma de se relacionar com o ambiente e o espaço.

O processo de design nasce de uma idéia e se concretiza numa forma, no projeto esta forma é dada como a roupa que é um elemento de intervenção sobre a morfologia do corpo do usuário, despertando percepções e interferindo no entendimento físico. Um projeto que discuta as múltiplas necessidades atuais visa propor como resultado um vestir que crie uma nova condição em relação ao usuário e seus contextos. O design na moda é a forma que se cria entre o corpo e o contexto, ela surge através da relação que defende o vestível como algo que cobre, descobre e modifica o corpo em função de um contexto específico. (SALTZMAN, 2008).

A partir do corpo é que a vestimenta toma sua forma. O corpo é seu conteúdo e serve a ele o sustento estrutural, enquanto a roupa o contém, condiciona e delimita. Passando do plano à terceira dimensão, a roupa cria um espaço que acomoda o corpo a partir do qual se estabelece uma nova relação com o mundo circundante: corpo e vestido combinam-se e re-significam-se através do vínculo que estabelecem entre o fim e o meio. Mas o certo é que o design começa e termina no corpo, o qual é seu corpo de partida e seu ponto culminante, já que é precisamente no corpo do usuário onde o design existe e se expressa. (SALTZMAN, 2008, p. 305)

A roupa é basicamente um objeto têxtil que cobre ou descobre o corpo, participa de sua morfologia e gera uma relação entre o corpo e meio que está inserido. O tecido é a matéria prima do vestível e modifica a superfície do corpo como se fosse uma nova epiderme, além disso, emoldura a anatomia e delinea uma silhueta mediante relações de aproximação ou distância, até

mesmo modificações dimensionais como achatamento, volume, extensão ou compressão do espaço corporal. Sobretudo, a bidimensionalidade do têxtil se expressa no corpo e no exterior, para fora construindo volume, silhueta e transformando a anatomia, para dentro configura espacialidade, hábitat e um mundo de percepções que se antepõe às sucessivas relações com os outros espaços e outros corpos. (SALTSMAN, 2008)

Para que as especificidades têxteis ganhem estrutura com o corpo, o designer deve explorar tanto o corpo como o têxtil, valorizando os aspectos utilitários e expressivos tanto da questão estética quanto ao corpo. Morfológicamente é necessário pesquisar no conhecimento anatômico do corpo e suas possibilidades cinéticas, na capacidade da matéria prima de criar formas sobre ele, nas qualidades estruturais e superficiais do têxtil e nos seus recursos para alcançar o efeito esperado em seu projeto. “No seu papel de mediador entre o corpo e o contexto, a roupa exige ser considerada como um fator condicionante da postura e do movimento, uma fonte de sensações tácteis e visuais, de conforto e desconforto, bem como um modo de adaptação ao meio social e ao ambiente”. (SALTZMAN, 2008, p. 309)

O corpo é formado por cinco peles na leitura do mundo de *hundertwasser*, onde a primeira pele refere-se à epiderme, pois no ergodesign o corpo é o ponto de partida para o correto dimensionamento de um produto. Quando nos referimos às roupas, tratada como a embalagem do corpo, definimos assim a segunda pele, que trata-se da vestimenta. Nem sempre constatamos os produtos do vestuário adequados às necessidades do corpo, pois muitas vezes as variáveis de conforto e os princípios de usabilidade são deixados de lado. A terceira pele corresponde à morada do ser humano, a quarta trata-se da identidade e ao meio social do ser humano, e por fim, a quinta corresponde a humanidade, a natureza e ao meio ambiente. (MARTINS, 2008)

Baseado nas cinco peles que compõem o corpo humano, será discutido neste artigo o trabalho de Nanni Strada, uma designer de moda que se preocupa com a segunda pele e projeta suas roupas pensando principalmente no conforto e em seu prazer no uso. Posteriormente será abordado o trabalho da artista Lucy Orta que projeta embalagens corporais que protegem o corpo e se desdobram em usos podendo se transformar em cabanas ou hábitat,

construindo um produto que assume função na segunda e terceira pele de Hundertwasser. Discute-se aqui algumas questões relativas ao projeto, ao vestir e aos modos de uso, que apresentam as possibilidades de experimentação do indivíduo, de entendimento de uma peça que propõe um projeto aberto ao tratar do vestir.

O sem costura de Nanni Strada

A designer Milanesa Nanni Strada, sempre se destacou por seus experimentos na área da moda. Até a década de 1970, desenvolveu produtos para diversas marcas conceituadas, como: Missoni, Cadette, Fiorucci, entre outras. A partir deste período passou a ver a moda de outra forma, agora porém, de forma crítica, pois o ritmo e o rito do setor da moda ia contra a sua forma ideal de vestir o corpo. O intuito de Nanni era criar um produto que sobrevivesse ao sistema produtivo industrial, e que respeitasse a “arquitetura do vestir”. (STRADA, 2008)

Um dos direcionamentos da pesquisa da designer está na possibilidade de melhoria na produção de peças totalmente sem costura, sendo utilizados teares tubulares ou colas específicas no lugar da costura, muitas vezes, o intuito dessas técnicas é priorizar o conforto e a interpretação do usuário na utilização da peça. Observa-se as respostas do usuário e os desdobramentos deste uso como movimento, saúde e o conforto. Uma abertura que propõe uma inovação/ modificação tecnológica no têxtil e interfere no desenvolvimento do projeto.

Um dos experimentos de grande sucesso de Nanni Strada foi o vestível que projetou para ser confeccionado por máquinas circulares automáticas, EM em meados de 1970, onde produziu pela primeira vez um traje sem costura, posteriormente projetou outras peças também sem costura, completamente elásticas, não antropomórficas e que tomavam forma ao corpo de acordo com seus movimentos. (STRADA, 2008)

Figura 1: Vestível sem costura de Nanni Strada (Strada, 2008)



Segundo Souza (2008, p. 338), “As experiências corporais - interações entre o corpo- habitante e o entorno-espço habitado- possibilitam a percepção dos limites físicos, primeira etapa para o desenvolvimento da própria consciência de espaço corporal”.

A estrutura permite uma liberdade neste vestir, com inesgotáveis experimentações da peça. O conforto está presente, sem uma pressão e resistência do corpo, mas um habitar tranquilo das percepções. A peça não intervém na postura e nem impede o movimento do usuário. Condição de acolhimento do vestir.

Lucy Orta e o vestir/habitar

A artista Lucy Orta nasceu na Grã-Bretanha em 1966. Suas obras escultóricas investigam os limites entre o corpo e a arquitetura, explorando seus fatores sociais comuns, como a comunicação e identidade. Ela usa diferentes linguagens como o desenho, escultura, performance, vídeo e fotografia para realizar um corpo singular de trabalho. Algumas de suas principais obras incluem *Refuge Wear* (refúgio wear) e *Body Architecture* (Arquitetura Corporal) portátil, leve e com estruturas autônomas que representam questões de mobilidade e sobrevivência.

A artista plástica Lucy Orta, projeta e constrói a “roupa- arquitetura” ou “vestimenta- hábitat” como se fosse um refúgio transformável que se encaixa para configurar uma arquitetura modular, Lucy considera a roupa como uma

extensão do corpo. A transformação do hábitat influencia no corpo, e as mudanças tecnológicas permitem incorporar à roupa até o momento inédito. (SALTZMAN, 2008, p. 317)

Em seu trabalho, Lucy Orta, transmite a ideia de que roupas e abrigos devam permanecer como entidades separadas. “Ela forja uma aliança inesperada entre moda, arquitetura e arte, traçando um eixo entre edifícios e roupas ao tratar ambos como expressões esculturais, táteis e espaciais da sociedade”. (QUINN, 2003, Apud Araújo e Miranda, 2014 p.10)

Seus projetos estão longe de serem simplesmente roupas, eles se tornaram uma metáfora para o abrigo, a vestimenta, a mobilidade e o espaço social. De certa maneira as propostas deste design do vestir apresentam uma resposta para problemas práticos cotidianos. Através de uma série de instalações, exposições e intervenções sociais, que colocam suas peças em uso, Lucy Orta tem se preocupado com a condição social dos indivíduos condenados a uma existência marginalizada, transformando nossa percepção dos invisíveis párias urbanos, dando a eles visibilidade na esfera pública. (ARAUJO e MIRANDA, 2014)

Suas criações além de proteger a primeira pele do indivíduo formando a roupa, que se trata da segunda pele, tem também a possibilidade de se transformar na terceira pele do indivíduo, quando se transforma em barraca, atendendo assim as três peles de Hundertwasser.

A designer enfatiza o direito do indivíduo de ocupar os espaços públicos ao invés de reintegrá-los na estrutura que pode ter sido a causadora da sua alienação. Muitos moradores de ruas saem de suas casas por terem sofrido traumas por familiares, optando assim por viver nas ruas fugindo das violências domésticas. “Orta não está produzindo meramente um espaço individual, está produzindo ambientes para viver, mesmo que transitórios. Oferecendo um espaço onde possam se sentir seguros, um espaço que podem considerar um lar”. (QUINN, 2003 Apud ARAUJO e MIRANDA, 2014)

Lucy Orta não tem a intenção de encontrar uma solução para os problemas dos moradores de rua, mas seu trabalho reflete novas possibilidades de ocupação do espaço público ao mesmo tempo em que provoca uma resposta eficaz para os que vivem ao relento. Lucy identificou que muitos moradores de rua tinham medo de morar em abrigos ou lares

provisórios, por isso projetou um produto com o intuito de fazer com que a rua pudesse se aproximar de uma casa, pensando nestes critérios surgiu sua obra *Refuge Wear*. (ARAUJO e MIRANDA, 2014)

Figura 2: Refuge wear de Lucy Orta (<http://www.studio-orta.com/en/artwork/99/Refuge-Wear-Intervention-London-East-End-1998>)



Figura 3: Refuge wear de Lucy Orta (<http://www.studio-orta.com/en/artwork/99/Refuge-Wear-Intervention-London-East-End-1998>)



São estruturas de tecido, que se transformam de maneira instantânea em roupas, e atendem uma arquitetura corporal com um sistema de zíperes e

fechos de velcro. Como se as paredes fossem feitas de um tecido *hi-tech* que envolve o corpo numa membrana respirável que funciona como uma terceira pele. Respeitando assim a primeira, segunda e terceira pele designadas no estudo de Hunderwasser. (ARAUJO e MIRANDA, 2014)

Conclusão

Desta forma pode-se concluir que quando as inovações tecnológicas interferem na área têxtil, as possibilidades de ampliação de um projeto são maiores e mais precisas, fazendo com que, um artefato vestível, não seja meramente estético, mas que tenha sentido amplo, no que se refere aos aspectos físicos e perceptivos do usuário.

Observa-se nestes projetos, uma leitura flexível do processo de desenvolvimento da peça, no uso das possibilidades tecnológicas e nos modos de uso. Na utilização destes artefatos ocorrem distintas manifestações físicas, no que se refere ao conforto e a saúde do usuário, respeitando seus movimentos, suas articulações e o perfeito funcionamento do corpo e de suas necessidades físicas e fisiológicas, tais como, andar, correr, movimentar-se, transpirar entre outros. Além disso, permite uma abertura as percepções do vestir e do espaço. Nanni Strada pesquisa, entre outras questões, a liberdade no uso e a experimentação do artefato vestível, uma preocupação, entre outras coisas, que o usuário acesse um projeto com qualidades técnicas e estéticas, com o uso, neste caso da tecnologia têxtil.

Lucy Orta revela uma preocupação social, e neste vestir, a tecnologia e suas possibilidades permitem o deslocamento do usuário, um habitar nômade. Significativo para um contexto de superpopulação ou dificuldade de habitação. Mas também aponta como este vestir tem uma possibilidade ampla de atender o usuário em diferentes situações.

Ao inserir as inovações tecnológicas têxteis no projeto de moda, além da possibilidade de criação de um produto com a função estética e simbólica do design, torna-se possível também atender aos anseios destes indivíduos contemporâneos com múltiplas atividades cotidianas. Ao projetar peças que permitam no conceito e na estrutura a liberdade na mobilidade, o que acarreta um conforto, uma usabilidade de qualidade que não agride a saúde do corpo,

permitindo assim, que o usuário respire normalmente e que não o impeça de completar suas diversas atividades cotidianas.

Referências

ARAÚJO, João Gabriel Farias Barbosa. O espaço da moda: primeira casa ou segunda pele? In: Revista Ciclos. V.1, N.2, Ano 1, Fevereiro. Florianópolis, 2014.

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

MARTINS, Suzana Barreto. Ergonomia e moda: repensando a Segunda Pele. In: PIRES, D.B.(Org.). Design de Moda: olhares diversos. Barueri, SP, Estação das Letras e Cores Editora, 2008.

MESQUITA, Cristiane. Moda contemporânea: quarto ou cinco conexões possíveis. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2004.

SALTZMAN, Andréa. O design vivo. In: PIRES, Dorotéia Baduy (Org.). Design de moda olhares diversos. Barueri: Estação das letras e cores, 2008. P. 305-318.

SOUZA, Patricia de Mello. A moulage, a inovação formal e nova arquitetura do corpo. In: PIRES, Dorotéia Baduy (Org.). Design de moda olhares diversos. Barueri: Estação das letras e cores, 2008. P. 337-345.

STRADA, Nanni. Relatos de uma designer de moda. In: PIRES, Dorotéia Baduy (Org.). Design de moda olhares diversos. Barueri: Estação das letras e cores, 2008. P. 115-125.

<http://www.studio-orta.com/en/lucy-orta> Acesso em 15/05/2014.