

Arquitetura e Corpo: o Corte é a Alma do Projeto
Architecture and Body: the Cut is the Soul of the Design

Rachel Rios Scherrer
Universidade FUMEC, Brasil
rascherrer@hotmail.com
Andréa de Paula Xavier Vilela
Universidade FUMEC, Brasil
avilela@fumec.br

Resumo. O presente trabalho representa um esforço interdisciplinar, que contempla os campos da arquitetura e da moda. Trata-se de uma reflexão sobre como questões que concernem à moda podem ser analisadas sob a ótica da arquitetura e vice-versa. Denota a importância do corte e dos processos de desenvolvimento de projeto na arquitetura, estabelecendo um paralelo com aqueles que dizem respeito à costura e à moda, cuja construção de peças do vestuário também se apoia em processos que implicam a elaboração de um projeto, o procedimento do corte e a construção da peça. Ambos os processos se apoiam, em sua estrutura, na geometria e nos cálculos que asseguram o desenvolvimento dos trabalhos propostos.

Palavras chave: Arquitetura. Moda. Corte. Projeto. Corpo. Volume.

Abstract. This is an interdisciplinary work that includes the architecture and fashion fields. It is a reflection on fashion issues analyzed from the perspective of architecture and its opposite. It denotes the importance of the cutting and the development processes project's in architecture establishing a parallel with those concerning the sewing and fashion, in which the garment construction parts also relies on processes involving the development of a project such as the procedure cutting and construction of the garment. Both processes rely on its structure in the geometry and calculations to ensure the development of the proposed work.

Key words: Architecture; Fashion; Court; Project; Body; Volume.

Introdução

É possível observar que tanto a moda como a arquitetura apresentam aspectos comuns em relação ao campo da criação e às questões relativas ao projeto.

Tanto a arquitetura quanto a moda trabalham com volumes, formas, estéticas, utilidades e cálculos. A diferença é que na moda é necessário prever os movimentos exigidos pelos membros, enquanto a arquitetura é estática. Na moda, são sugeridos volumes e formas que contemplem o corpo humano e que, além dos valores estéticos, objetivem o conforto e a possibilidade dos movimentos necessários à vida humana.

As formas da moda podem ser influenciadas pela arquitetura do seu entorno. Por outro lado, a arquitetura também se apropria da moda e da arte, utilizando algumas vezes tecidos e esculturas para acolher e abrigar. O pensar a moda visa a agregar formas, volumes e estética, de forma coerente com o conforto. O pensar a arquitetura visa a agregar ao espaço construído beleza, abrigo, estética e conforto, de acordo com o momento e a realidade da cidade a que se propõe. O designer de moda e o arquiteto devem transformar suas ideias em produtos e edifícios exequíveis.

Cabe ao designer a função abrangente e integradora de pensar o espaço e dar-lhe coerência, estabelecendo conexões fundamentadas nas reais solicitações do habitante, enquanto inseridos nos contextos em que habita. Esse pensar torna-se realizável na medida em que é expresso para que se estabeleça uma similaridade entre a concepção idealizada e sua materialidade (SOUZA, 2008 p.341).

Não é difícil, num primeiro momento, relacionar moda, costura e arquitetura, se pensarmos a costura como uma arquitetura do corpo e a moda como um sistema de significações e construções de sentido (BARTHES, 1967). Arquitetos como Rem Koolhaas, Tadao Ando e Frank Gehry apropriaram-se da moda em seus projetos arquitetônicos de lojas pertencentes a marcas como Prada, Armani e Issey Miyake. Também vários estilistas já se apropriaram das formas arquitetônicas e geométricas para propostas inovadoras de design. No que se refere à disponibilidade expressiva de materiais próprios da roupa, como os tecidos, vale lembrar do trabalho de Bernard Tschumi, que projetou no *Parc de La Villette*, em Paris, edifícios com estruturas metálicas e coberturas tensionadas em tecidos especiais.

André Courrèges, Pierre Cardin, Paco Rabanne, Roberto Cappuci e Gianfranco Ferré são alguns exemplos de grandes estilistas consagrados no universo da moda, que tiveram a arquitetura como formação e suporte para suas criações. “Para ser um criador é preciso ser estilista, colorista, modelista, produtor, enfim, ter uma profunda noção do todo. Ao mesmo tempo, o estilista deve estar atualizado com os movimentos contemporâneos” diz Paco Rabanne em entrevista à jornalista Lílian Pacce (PACCE, 2006, p.110).

A estilista Rei Kawakubo é casada com um arquiteto e diz: “Do ponto de vista de achar possibilidades da forma, arquitetura e moda dividem muitos potenciais”. Ela mostra que a desconstrução na moda veio influenciada pela arquitetura. Sua moda é inspirada na arquitetura (QUINN, 2004). Sua loja Aoyama, em Tóquio, é conhecida por sua fachada de vidro inclinada, decorada com pontos azuis. Esse projeto foi realizado por Takao Kawasaki, com a colaboração de Kawakubo. Suas criações inovadoras falam por si (FIGURA 1).



Figura 1: Loja de Tóquio e criações da marca *Comme des Garçons*
(Fotomontagem da autora principal)

Princípios da construção, forma, economia e conservação de materiais estão presentes em áreas como a moda e a arquitetura. Segundo Almeida (2002), o processo projetual deve ser alimentado com referenciais relacionados à percepção e à construção do mundo. Alguns estilistas absorvem componentes arquitetônicos e

os transformam em roupas, a exemplo de Hussein Chalayan em suas ousadas roupas de controle remoto. Para o estilista Issey Miyake, a forma é de grande importância. Preocupado em esgotar as possibilidades expressivas dos materiais, Miyake pesquisa exaustivamente novos tecidos. A tecnologia e sustentabilidade também fazem parte das suas pesquisas. A coleção *Pleats Please* foi exposta num edifício em Paris projetado pelo arquiteto Jean-Nouvel. Os trabalhos de Miyake ora transformam, ora são transformados pelo ambiente (PACCE, 2006). Seus modelos são quase abstratos, uma vez que contemplam grande quantidade de tecidos e não se ajustam às formas do corpo. Dobraduras geométricas (pleats) traduzem a enorme influência do artesanato (origami) e da cultura nipônica.

Talvez a arquitetura seja capaz de produzir registros mais duradouros, enquanto a moda, que faz uso corriqueiro da forma, dado seu caráter efêmero, seja mais volátil.

Às modas de mulher não têm faltado ressurgências, até, de arcaísmos. De repente torna-se moda voltar a usos do tempo de avós. Uma espécie de paradoxo quando, por moda, se subentende quase sempre inovação. Essa inovação não vem sendo um absoluto, dados os não de todo raros exemplos de ressurgências (Freyre, 1987 p.28).

Apesar das semelhanças entre moda e arquitetura, muitos designers dizem que a moda é glamourosa mas traiçoeira, devido ao seu curto ciclo de vida, pois a moda de hoje é obsoleta amanhã. A arquitetura, na maioria das vezes, é julgada pela sustentabilidade do projeto e pela sua forma e função, além de necessitar de um tempo longo para ser concretizada. A arquitetura tem permanência.

Siegfried Giedin definiu que a arquitetura é uma recusa ética das seduções da moda. Por essa definição, o termo moda usado na arquitetura se torna sinônimo de um conceito de vida curta, ou seja, tendência.

Apesar de a moda ser traiçoeira, algumas vezes ela retorna da forma que se pensava improvável. Vem certamente como tendências locais. Talvez seja uma representação de um fetiche. Hoje, em pleno século XXI, há vontade explícita de um retorno ao uso do *corselet*, por exemplo.

O corselete, que aperta a cintura por meio de corte e recortes reforçados e estruturas realçadas por meio de barbatanas, restringe movimentos e até mesmo a respiração. Quando os corseletes foram banidos do uso cotidiano das mulheres por Poiret e Chanel, concedeu-se liberdade de movimentos e de atitudes, tornando seios e curvas do corpo mais sensuais e naturais. A quebra dessas barreiras modificou os pensamentos, abrindo as portas para a liberdade comportamental das mulheres que, sentindo-se livres, deflagaram o movimento do direito ao sufrágio, sendo chamadas "as sufragistas". Hoje o corselete reaparece, em um contexto bastante diferente daquele em que surgiu.

O corte que transforma

A modelagem que veste o corpo tem que ser confortável. É uma arquitetura que contempla todos os movimentos do corpo. A arquitetura também abriga o corpo, numa escala maior, mas distanciada dele. Conforme aponta Corbusier (1996), a busca pela escala humana é uma busca pelas necessidades humanas. A máquina é cálculo e esse cálculo pode ser um sistema criativo que coordena nossa vida.

O que se entende por corte? Nas áreas de moda e arquitetura, o corte é fundamental e assume significados específicos em cada uma delas, mas que permitem estabelecer conexões. No âmbito da moda, o corte refere-se ao caimento do tecido e à modelagem da roupa. O prumo, que na arquitetura é a base da estrutura na construção, é da mesma maneira fundamental na construção do vestuário. Se na construção o prumo é aferido pelo peso, na roupa o prumo é o que garante o caimento, determinado pelo fio reto (urdume) no tecido. É importante saber desenvolver o processo de produção de uma roupa, desde a sua concepção até sua concretização. O designer, além de criador, precisa saber como concretizar seu projeto. Para Chataigner (1996), o corte é a alma da roupa. Concordando com esse pensamento, Fischer (2010) ainda confirma que a construção é a base do vestuário e do design de moda. Todo designer deve compreender as técnicas da modelagem, para proporcionar forma e caimento ao tecido que reveste o corpo em movimento e aferir-lhe, além do conforto, beleza e elegância. Toda construção, quer

seja do vestuário ou de uma casa, loja ou ambiente, tem que ter em sua concretização uma boa qualidade e expertise.

O que queremos dizer quando nos referimos a um trabalho de boa qualidade? Uma resposta diz respeito à maneira como algo deve ser feito, outra a fazer com que funcione. É a diferença entre correções e funcionalidade. Idealmente, não deveria haver conflito; no mundo real, existe. Muitas vezes adotamos um padrão de correção que raramente é alcançado, se é que chega a sê-lo alguma vez. De forma alternativa, poderíamos trabalhar em função do padrão que é possível, do que é suficientemente bom – mas também aqui podemos acabar na frustração. Dificilmente se pode satisfazer o desejo de realizar um bom trabalho obedecendo à lei do menor esforço (Sennett, 2012 p.57).

Para o filósofo Aristóteles¹, a excelência deveria ser exercitada cotidianamente até tornar-se um hábito. Esse pensamento é de domínio público, pois é utilizado como base para qualquer tipo de aprendizado, intelectual, artístico ou esportivo. Le Corbusier fortalece essa posição do fazer bem feito ao responder a uma pergunta: “o senhor tem um truque, um método, como consegue fazer tudo que faz?”. Sua resposta foi simples e direta: “minha mãe me disse: faça bem feito tudo o que você fizer. Procurar fazer tudo bem feito leva a construirmos a nós mesmos, assim como se constrói uma casa”. A qualidade do resultado decorre desta construção de si (WOGENSCKY, 2007 p.28).

Na moda, muitos trabalhos acadêmicos também passam pelo processo criativo do desenho, seguido por sua concretização, ou seja, materialização da ideia. A peça deve ser modelada em 2D (projeto feito no plano), ou em 3D, com a técnica de *moulage* - modelagem feita sobre o manequim de prova, utilizando-se as medidas das tabelas (38, 40, 42 etc.) e costurada. Os alunos que dominam essas técnicas não dependem de terceiros para concretizarem seus “croquis”, e o produto final não fica comprometido.

O projeto arquitetônico, por sua vez, precisa ser pensado em todas as dimensões (2D e 3D) para se chegar numa volumetria perfeita; não é possível desenhar

¹ Aristóteles – no dicionário enciclopédia Larousse: Aristóteles (Grego) – (384 a.C) – preceptor de Alexandre o Grande, fundador da Escola peripatética. Seu sistema mostra a natureza toda como um imenso esforço da matéria para elevar-se até o pensamento e a inteligência. Autor de grande número de tratados de lógica, política, história natural, física. Fundador da lógica formal (organon), procurou proferir a virtude (em ética a Nicômaco). Obras principais: retórica, poética, política, física, metafísica.

somente a planta, é preciso resolvê-la em sua plenitude e pensar seus cortes², solucionando todos os problemas construtivos. Todo professor de Planejamento e Projeto Arquitetônico exige a entrega de cortes longitudinais e transversais, juntamente com as plantas, para a compreensão do projeto. No processo de aprendizagem, é comum alunos que estão no início do curso de arquitetura quererem utilizar ferramentas tecnológicas, tais como o CAD, para elaboração de seus trabalhos. Porém, faz-se necessário partir de um raciocínio que implique a apropriação, por parte do aluno, da folha de papel em branco, o que faz com que professores exijam que o trabalho seja feito à mão. O projeto, antes de tudo, precisa ser pensado com base na representação do corte que contribui para sua evolução.

O atrativo do CAD está na velocidade, no fato de que nunca se cansa e na verdade, também, na realidade de que suas capacidades de computação são superiores às de qualquer um que desenvolva um desenho à mão. Mas as pessoas podem ter de pagar um preço pessoal pela mecanização; a má utilização da programação do CAD diminui a compreensão mental de seus usuários. Parece uma história triste, mas talvez possa ser contada de outra maneira. Será que nós, em nossa muito comparativa imperfeição, teríamos algo de positivo a aprender com o fato de sermos humanos? (Sennett, 2012 p.97).

O processo criativo não vem da noite para o dia. Precisa ser lapidado. Para Baxter (2006), uma grande ideia criativa não surge no vácuo, mas quando houve um esforço na busca de uma resposta. Uma boa resposta se apoia no resultado de muitas pesquisas e comparações. Após as pesquisas, é importante tabular bem os resultados, para sentir a aceitação dos modelos propostos e do mercado. De acordo com Caldas (2014), é necessário abrir o leque de inspirações, aprimorar o olhar. Sair do seu campo e pesquisar outras esferas. Afirmar essa essencial não somente para a arquitetura, mas também para a moda.

A proximidade entre campos

Os avanços do conhecimento conduzem a um crescimento contínuo da capacidade de intervenção técnica do ser humano. Novos territórios se abrem, mas também novas questões surgem.

² Cortes – na arquitetura, o corte significa a busca pela representação da dimensão vertical de uma edificação. Como se fosse uma fatia, pode mostrar os andares, a altura, o pé-direito e outros detalhes que não são representados na planta baixa.

A fonte é a intuição do artista, a ponta que a acidentalidade tem consentido estender-se em graduações, em simetrias misteriosas com as que pretende o criador, afora os campos que suscita desertos a fim de que o espectador ou leitor os preencha por sua iniciativa, mas conforme o espírito. Vale dizer a intuição de que todos os cheios e vazios da tessitura se impregnam (COUTINHO, 1977 p.16).

Dos traços ao tecido e do papel ao concreto. Se é verdade que a primeira materialização de uma ideia se dá no momento em que ela é registrada no papel, também é correto afirmar que só se concretiza quando passa do projeto à construção. É o criador quem precisa encontrar os caminhos para viabilizar sua criação. Todo arquiteto precisa vivenciar uma obra e todo designer de moda precisa conhecer o chão de fábrica.

Qualquer área do conhecimento que envolva o processo criativo requer uma metodologia. De acordo com Munari (1998), o método de projeto não é definitivo, tem a ver com criatividade e pode ser modificado conforme cada um. Para ilustrar esse processo criativo na arquitetura e na moda, tomemos de empréstimo as perguntas que devem ser respondidas em um *Lead*³ (FIGURA 1).

O quê: um projeto de ... (Arquitetura) ou uma coleção de ... (Moda). O que é o projeto? Que coleção será criada? Que roupa será criada?
Quem: quem é o meu cliente? Para quem será feito? (Arquitetura e Moda).
Quando: quando a obra será realizada? Período de chuvas? (Arquitetura). Inverno ou Verão (o clima define tecidos e formas)? (Moda).
Onde: onde é meu terreno? (Arquitetura). Onde vou vender minhas roupas? (Moda).
Como: Como é o terreno? (Arquitetura). Como é o corpo para o qual a roupa será feita? (Moda). Como concretizar a ideia? Quais materiais serão utilizados?
Por quê: Por que tal edificação será feita? (Arquitetura). Por que tal roupa ou coleção será criada? (Moda). Qual a sua finalidade? (Arquitetura e Moda).

Figura 2: LEAD personalizado para Arquitetura e Moda
(Fotomontagem da autora principal)

A metodologia de projeto na **arquitetura** se inicia com o estudo preliminar de um projeto arquitetônico. Inicia-se com a pesquisa análoga de um projeto similar ao que

³ LEAD – do inglês, liderar, conduzir. Geralmente é aplicado no primeiro parágrafo jornalístico, para atrair o leitor, e contém seis respostas às perguntas básicas: o que, quem, quando, onde, como e por quê?

se pretende desenvolver. Ainda nessa fase, ocorre a definição do local do projeto, levantamento topográfico e programa de necessidades. O mesmo é feito na **moda**, com o painel de inspiração. Utiliza-se a técnica de *brainstorming* para o processo de investigação do objeto a ser desenvolvido (o que). Público-alvo, concorrentes e segmentação devem ser definidos antes da elaboração dos croquis (quem, onde e como).

O anteprojeto (segunda fase), na **arquitetura**, é uma complementação do estudo preliminar e deve ter todas as informações necessárias à aprovação dos órgãos competentes. Apresentam-se plantas, cortes, relatórios e maquetes eletrônicas.

Na **moda**, o processo de definição passa pela quantidade de peças que serão desenvolvidas. Definição de tecidos, aviamentos, materiais têxteis e estamparia. Após a aprovação dos croquis, elaboração da ficha técnica, em seguida modelagem, tela⁴ e pilotagem.

Os desenhos de construção devem servir para comunicar todas as informações úteis à confecção de um protótipo. Serão executados de maneira clara e legível, em quantidade suficiente para se evidenciar bem todos os aspectos. E, se os desenhos não bastarem, o projetista fará um modelo em tamanho natural, utilizando materiais muito semelhantes aos definitivos, por meio do qual o executor perceberá claramente o que se pretende realizar (MUNARI, 1998 p.54).

O projeto executivo (terceira fase da **arquitetura**) requer um refinamento após sua aprovação. A legislação deve ser avaliada e seguida; o projeto deve ter conforto ambiental; e o seu custo benefício deve ser analisado. O projeto deve apresentar todos os elementos necessários à realização do empreendimento, detalhando todas as interfaces dos sistemas e seus componentes. Deve ser elaborado um relatório técnico, contendo a revisão e complementação do memorial descritivo e do memorial de cálculo. O projeto executivo deve contemplar a revisão do orçamento detalhado da execução dos serviços e obras. Na **moda**, após a pilotagem aprovada, a equipe do chão de fábrica entra em ação e se inicia o fluxo de produção direcionado pelas vendas.

⁴ Tela – é um tecido sem acabamento industrial, em algodão cru (100% algodão). A tela é modelada sobre o manequim de prova com as medidas padrão do corpo brasileiro, modelagem esta que pode traduzir um modelo pré-concebido (croqui) ou criar o modelo utilizando imaginação e habilidade manual.

Simplificar é um trabalho difícil e exige muita criatividade. Complicar é muito mais fácil: tudo o que nos vem à mente, sem nos preocupar em saber se os custos excedem os limites das vendas, quanto tempo se leva para fabricar o objeto, e assim por diante (MUNARI, 1998 p.126).

Calculando e invertendo os processos

É possível afirmar que a engenharia está para a arquitetura assim como a modelagem está para a moda. Tal afirmativa aponta para a necessidade de precisão nos cálculos de um projeto, o que implica responsabilidade e profissionalismo em sua elaboração. É nesta fase que se podem fazer escolhas pautadas na ideia de sustentabilidade, a fim de diminuir os excessos de materiais de construção e dos insumos exigidos para a concretização do que se propõe.

O projeto **arquitetônico** encaminhado ao engenheiro contempla toda sua representação gráfica (plantas, cortes, fachadas, projeto em 3D) e especificações de materiais. As fichas técnicas da roupa (**moda**) informam as proporções, tecidos e aviamentos necessários para a execução da peça. Da mesma forma como é importante a participação dos engenheiros, os modelistas são fundamentais para a transformação das matérias. O modelista estuda o corpo e seus movimentos e transpõe o 3D para o 2D, pois concretiza o croqui (3D) através da planificação do molde (2D) no papel. O arquiteto também faz isso no projeto, mas quem dimensiona os pilares que sustentam a edificação são os engenheiros calculistas.

Ainda no processo de desenvolvimento da forma, para o arquiteto a topografia irá conduzir a volumetria do projeto. Para o projeto do vestuário, o corpo sugerido pelo manequim de prova servirá como suporte para a técnica de *moulage*. Esquadros, escalas, medidas e precisão necessariamente deverão ser utilizados. Os cortes e aterros sugeridos para os projetos arquitetônicos são tão importantes como pinças e recortes nas roupas, para um bom resultado das obras propostas.

Na arquitetura, é comum o uso de maquete viva do projeto arquitetônico em escalas menores, para conhecer o terreno e “sentir” as transformações e relações da arquitetura com o seu entorno. Para a realização da maquete (final) física do projeto de final de curso (TFG), cujo tema era um Cluster da Moda, foi utilizada a técnica de

moulage. A declividade do terreno na maquete final (FIGURA 2) foi moldada com jornal e revestida com tecido (geralmente os terrenos são feitos em isopor, EVA, ou argila). Para a representação do volume principal, sua estrutura foi executada bem próxima da realidade (com estrutura metálica, moldada por arames). O revestimento da fachada foi feito em tecido, que vestia a estrutura, inclusive foi colocado um elástico para prendê-lo na base, deixando-o bem parecido com um solidéu.

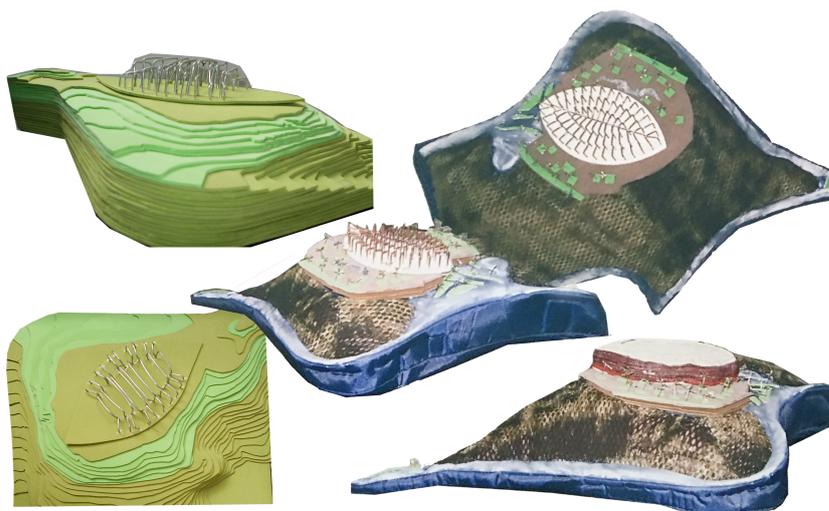


Figura 3: Maquetes Volumétricas (verde em EVA e colorida de tecido)
(Fotomontagem da autora principal)

Na visão de alguns mestres, também a *moulage* pode ser exercitada sobre manequins de prova feitos em escala reduzida, para estudo e aprimoramento dos cortes e pinças, de acordo com o modelo proposto. Entretanto, esse estudo feito em menor escala não elimina a necessidade do uso da tela realizada na escala 1:1, no tamanho da escala humana.

Arquitetura ou moda?

Vários designers de moda desenvolvem suas coleções inspiradas nas volumetrias arquitetônicas de renomados arquitetos. Um dos *looks* da coleção de Valentino (Outono/Inverno 2017), criado por Alexandre Vauthier, tem seu *shape* inspirado na arquitetura (FIGURA 4).

Percebe-se que a forma arquitetônica dos projetos da arquiteta Zaha Hadid (1950-2016) tem a fluidez dos tecidos e a sensualidade da mulher. Exemplo disso é seu projeto para a sandália Melissa (FIGURA 4), peça integrante da coleção lançada em junho de 2008.



Figura 4: Moda e Arquitetura
(Fotomontagem da autora principal: roupa de Alexandre Vauthier, edifício e sandália de Zaha Hadid)

Em Miami, capital americana da arte e do design, onde Zaha Hadid se sentia em casa, está sendo construída a residência “*One Thousand Museum*”. A obra ficará pronta em 2018 (FIGURA 4), mas Zaha Hadid não a verá concluída, pois um ataque cardíaco interrompeu sua brilhante trajetória em 2016. Entretanto, o entusiasmo da arquiteta, que em 2004 recebeu o prêmio *Pritzker*, equivalente ao Nobel em sua disciplina, e seu desenho subsistirão no edifício. Hadid decidiu exibir no exterior da edificação o que habitualmente se coloca no interior de um imóvel e não se vê: o esqueleto é visível e será feito de uma matéria nova, à base de betume e de quartzo, e brilhará ao sol.

As linhas curvas e sensuais do centro aquático desenhado para os jogos olímpicos de Londres reaparecem nessa residência de luxo. São 62 andares e 83 apartamentos. Esse prédio também teve sua parte interior idealizada pela arquiteta, que escolheu inclusive o cheiro (o perfume) de alguns espaços, como a entrada, o centro aquático e o SPA. Aproximando essa volumetria ao universo da moda, a fachada, com curvas perfeitas e sensuais, assemelha-se a pregas e plissados de

vestidos preciosos. Não somente na geometria do design - hoje uma constante nas roupas -, cortes, recortes, apliques e vazados são recursos que trazem o conforto e o bem-estar aliados à beleza estética, fundamentais para o espaço habitar e para o corpo.

A evolução tecnológica contribui para essas áreas, com seus softwares de última geração, que permitem a resolução de vários problemas construtivos com mais rapidez e precisão.

No que tange à escolha de materiais, o vidro traz uma transparência ao concreto, trabalha-se com sombra e luz, cheio e vazio. Comparativamente, quando se faz uso de transparências em trajes femininos, busca-se uma valorização das formas do corpo, que se desnuda por meio da transparência do tecido. A escolha dos materiais para representar a busca pela transparência aproxima essas áreas no estudo. A **arquitetura** utiliza a transparência do vidro para se aproximar da natureza, e a **moda**, com os tecidos transparentes, busca revelar a natureza do corpo.

A transparência dos enormes “panos de vidro” revelam a vida no interior dos espaços, vivência e convivência dos habitantes. Da mesma forma, sutiãs e calcinhas visíveis através das roupas com transparências e aberturas desvendam a intimidade e a sensualidade do corpo.

Considerações finais

Com este estudo, pode-se perceber que o trabalho realizado pelos criadores de moda e arquitetura busca unir a precisão com a forma e a pesquisa. Buscou-se uma aproximação da arquitetura com a moda e suas metodologias.

O que se observa é que a fronteira entre áreas de criação que requerem projetos, aqui destacando as estruturas da moda (modelagem e costura) e da arquitetura, é tênue no que tange aos processos de elaboração.

Os trabalhos criativos podem se apropriar de linguagens pertencentes a áreas às quais estão diretamente relacionados. Não é diferente com a moda, que parece se beneficiar deste mesmo tipo de estratégia. As pesquisas feitas nos campos da estética, do conforto, da racionalidade e da sustentabilidade estão procurando, através da sensibilidade e da observação, “sentir” o que as pessoas que vivem em suas comunidades desejam. É uma finalidade a ser atendida. A arquitetura, racionalmente pensada, vai contemplar o desejo de habitar. Da mesma forma, a moda, a roupa bem pensada, analisada e construída vai possibilitar a concretização do desejo de se traduzir dos indivíduos que, através da própria imagem, se apropria do seu espaço social.

A contribuição deste estudo para o campo do design de moda encontra-se na indicação de como a interdisciplinaridade pode contribuir para o processo criativo e de produção.

Referências

ALMEIDA, Maristela Moraes de. Experiência ambiental: elementos para projeto arquitetônico. In: **Projeto do lugar: colaboração entre psicologia, arquitetura e urbanismo**. Organizadores: DEL RIO, Vicente; DUARTE, Cristiane Rose & RHEINGANTZ, Paulo Afonso. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2002.

BARTHES, Roland. **Sistema da moda**. Tradução: Maria de Santa Cruz. Lisboa: Edições 70: Coleção Signos, 1967.

BAXTER, Mike. **Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos** / Mike R. Baxter, tradução Itiro lida – 2. Ed. Rev. São Paulo: Blucher, 2006.

CALDAS, Dario. **Observatório de sinais**. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2004.

COUTINHO, Evaldo. **O espaço da arquitetura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

CHATAIGNIER, Gilda. **Todos os caminhos da moda – guia prático de estilismo e tecnologia**. Rio de Janeiro, Rocco, 1996.

CORBUSIER, Le. **A arte decorativa de hoje / Le Corbusier**. Tradução: Maria Ermantina Galvão G. Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

FISCHER, Anette. **Fundamentos de design de moda: construção de vestuário/ Anette Fischer**. Tradução Camila Bisol Brum Scherer. – Porto Alegre: Bookman, 2010.

FREYRE, Gilberto. **Modos de homem e modas de mulher**. Rio de Janeiro: Record, 1987.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Tradução: José Manuel de Vasconcelos. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

PACCE, Lilian. **Pelo mundo da moda: criadores, grifes e modelos**. São Paulo: Senac, 2006.

QUINN, Bradley. **The fashion of architecture**. [S. L]: Berg Publishers, 2004.

SENNETT, Richard. **O Artífice**. Rio de Janeiro: Record, 2012.

SOUZA, Patrícia de Mello. **A moulage, a inovação formal e a nova arquitetura do corpo**. In: DESIGN DE MODA / Doretéia Baduy Pires (org.). Barueri, SP: Estação das Letras e Cores Editora, 2008.

WOGENSCKY, André. **Mãos de Le Corbusier** / André Wogenscky; tradução Vera Ribeiro – São Paulo: Martins, 2007.