

## **Estética da Violência em *Horn of Plenty* de Alexander Mcqueen**

*Aesthetics of violence in Horn of Plenty by Alexander Mcqueen*

Fábio Pezzi Parode, Unisinos, [fparode@unisinos.br](mailto:fparode@unisinos.br)  
Maximiliano zapata, PUCRS, [Maximiliano.zapata@acad.pucrs.br](mailto:Maximiliano.zapata@acad.pucrs.br)  
Ione Bentz, Unisinos, [ibentz@unisinos.br](mailto:ibentz@unisinos.br)

**Resumo:** O propósito deste artigo é refletir e caracterizar a estética da violência na obra de Alexander Mcqueen a partir da produção *Horn of Plenty* (2009-2010). O problema enfrentado é a construção do sentido no âmbito da experiência estética pautada pelos mecanismos da arte e da moda.

**Palavras-chave:** Moda; Estética da Violência; Cultura

**Abstract:** The purpose of this article is to reflect and characterize the aesthetics of violence in the work of Alexander Mcqueen from the production *Horn of Plenty* (2009-2010). The problem faced is the construction of meaning in the context of aesthetic experience guided by the mechanisms of art and fashion.

**Keywords:** Fashion; Violence Aesthetics; Culture

### **Considerações iniciais**

A relação Estética e Moda está fundamentada na prerrogativa de que os artefatos de moda são gerativos de sentidos, são produtores de sensações cujos efeitos potencialmente podem afetar o horizonte existencial dos indivíduos. A moda expressa-se necessariamente em linguagens que mediatizam e transmitem mensagens. Mensagens que podem ser de natureza mais explícita ou implícita. Assim, a forma assumida por determinado conjunto de artefatos de moda, enquanto meio de expressão, significa valores, crenças e ideologias que na materialidade dos objetos e no escopo dos conceitos propostos, enunciam o lugar da fala, liberam linhas discursivas que podem ser capturadas pelo público, pelos leitores e usuários, afetando suas subjetividades. Como diz Foucault, "o discurso não é simplesmente aquilo que traduz as lutas e os sistemas de dominação, mas aquilo por que,

pelo que se luta, o poder do qual nos queremos apoderar". (FOUCAULT, 1996, p. 10).

Busca-se aqui explorar os sentidos implicados na obra de Alexander McQueen através de alguns elementos do desfile Horn of Plenty (Autumn-Winter 2009-2010), tais como vestuário, maquiagem, cenário, iluminação, sonoridade. Considerando-se enquanto texto semiótico e discurso, o sistema simbólico proposto por McQueen neste desfile leva-nos à Estética da Violência como um dos atributos de seu processo criativo, configurando semioses plenas de questionamentos quanto a vida e a morte, a carência e a abundância, o belo e o sublime, o prazer e a dor.

Através do questionamento acerca da Estética da Violência projetada no design de moda como campo expressivo, identificamos os tênues limites entre arte e moda, levando-nos a interrogar a moda enquanto dispositivo cultural, diga-se, um sistema produtor de conceitos e valores, processo estético sujeito às leis da composição, da linguagem plástica, e com um sistema próprio de representação de conceitos. A epistême que aqui se desenvolve leva-nos a considerar a moda em sua relação com a arte e em seu conjunto, moda como linguagem e representação. O desfile Horn of Plenty de McQueen em seu campo expressivo estrutura-se com o recurso de certas imagens mitológicas. Como afirma Barthes, o mito é uma fala, "é um sistema de comunicação, é uma mensagem" (BARTHES, 1993, p. 131). O mito aqui sugerido é o mito grego da abundância: Cornucópia. Neste caso, o designer fez questionamentos ontológicos, que suscitam situações da sociedade contemporânea, tais como a cultura do consumo e a paradoxal condição de abundância no capitalismo. Entra neste questionamento a problemática dos dejetos, do sistema de obsolescência programada particularmente evidente no campo da moda.

O presente artigo divide-se em três eixos: violência como princípio estético; ativismo no design de moda; cultura e subjetividade. No desfile *Horn of Plenty* (corno da abundância - *cornucópia*) McQueen, lança luzes acerca do design de moda e estética da violência, sobre o designer como ativista utilizando os signos da moda para realizar uma crítica do sistema de consumo contemporâneo, e por fim, sobre a moda como agente cultural,

dispositivo gerador de novas subjetividades. Assim, a estrutura do artigo divide-se com os seguintes tópicos teóricos: 1. Estética da violência; 2. Moda e subjetividade; 3. Mito e ironia: o designer ativista

## 1. Estética da violência

A estética é uma disciplina filosófica que se ocupa especialmente da arte e da beleza, mas não apenas isso. Ocupa-se também dos processos de sensação, dos efeitos de sentido dos objetos e artefatos sobre o corpo, no nível de sua sensibilidade e no nível de sua subjetividade. Essas sensações podem ser de prazer ou desprazer, dependendo do estímulo e das reações provocadas no corpo. Da filosofia grega antiga herdamos a percepção da estética que tem em suas bases de investigação não apenas as noções de equilíbrio e harmonia, mas também sobre a condição trágica, a percepção da finitude da vida. Aristóteles, na Poética, descreveu o fenômeno da *catarse*<sup>1</sup> (purificação), como o efeito sobre os corpos em nível de suas sensações. Efeitos de intensidade a partir de objetos e ações culturais, tais como as tragédias teatrais. Tais efeitos podem afetar os corpos em grau e intensidade sendo potencialmente capazes de produzir rupturas na sua subjetividade. Rupturas possíveis produzidas pela experiência radicalizada, potencializada pela violência da forma e das combinações possíveis entre sujeito e objeto, liberando sensações e gerando novas camadas de sentido. Assim, podemos afirmar que essencialmente a estética ocupa-se de dois princípios: o belo e o sublime. A tragédia grega, segundo Tzitzis (1997), é o exemplo clássico da estética da violência. Segundo o autor o imperativo da medida é pouco respeitado em função do *pathos* humano. O *pathos* carrega consigo o sofrimento, a dor, o desconforto, gerando o efeito de *catarse*. Para o autor, a violência é uma expressão do *pathos*. Nessa perspectiva a estética, segundo o autor,

---

<sup>1</sup> A tragédia é a imitação de uma ação elevada e completa, dotada de extensão, numa linguagem embelezada por formas diferentes em cada uma das suas partes, que se serve da ação e não da narração e que, por meio da compaixão e do temor, provoca a purificação de tais paixões. (Aristoteles, 1449b, 24-26)

não implica somente os sentimentos de beleza, de moralidade e de humanidade. Ela concerne também os sofrimentos morais, os ferimentos corporais que desvelam a presença, na natureza e na cultura, da desmedida e da violência de suas manifestações. De fato, a estética no sentido de *asthètikè* concerne o estudo do *pathos* (sofrimento e potência da alma) que revela o sublime. (TZITZIS, 1997, p. 07)

Estamos diante de um referencial estético que abre as vias da forma para além da medida, uma forma em desarmonia com os princípios reguladores do equilíbrio, uma forma híbrida, sublime. Neste campo de experimentação abre-se como horizonte a crueldade e a violência como matrizes criadoras. Tendo como propósito final a catarse, a estética da violência projeta-se em duas direções: a do produtor, artista criador e o público que com esta obra irá interagir. O efeito catártico é amplo e abarca as duas direções. Para o artista, a experiência de produzir formas que fogem do padrão dominante de conforto, permite-lhe investigar novas possibilidades de interação com a matéria, livre de juízos morais e distante dos padrões hegemônicos impostos pela sociedade do consumo. Cria-se espaço para a produção de diferenças, inovações estéticas e rupturas com os padrões dominantes. Para o público em geral, com o contato com as obras carregadas de violência estética, instaura-se uma ordem de confronto, desmobilizando barreiras e padrões cristalizados. Ao público abre-se a possibilidade de deslocar sua percepção, mobilizar sensações e formar novas subjetividades. Aos princípios de desagrado e desconforto, segue-se uma reação pela experiência e pelo vivido do inesperado. E é justamente nesse nível, nessa temporalidade entre o confronto e a reação, que é possível creditar a transformação. Como diz Deleuze "do corpo à obra de arte, da obra de arte às ideias, há toda uma ascensão que se faz à base de *chicotadas*". (DELEUZE, 2009, p. 24). Da mesma forma podemos dizer com relação a um desfile de moda em função de seu público. Um desfile pode funcionar como uma *chicotada* em um corpo adormecido, um corpo anestesiado. As reações esperadas fazem parte de um projeto cujo arquiteto é o designer de moda. Talvez no horizonte de seu projeto, o designer construa uma obra cujo fundamento está na experimentação, mesmo que em

nível de representação, daquilo que Freud identificou como pulsão de morte, Thanatos. Evocar Thanatos não só como provocação mas sobretudo como desconstrução de sentidos cristalizados.

## **2. Moda e subjetividade**

A relação entre cultura e subjetividade é também uma relação que se dá em nível projetual ,através dos artefatos de cultura, entre eles, a moda. As escolhas feitas, seja de forma ou conteúdo a serem veiculadas, são escolhas que produzirão sentido no coletivo. Na perspectiva de Guattari e Rolnik, a subjetividade é um produto: "a subjetividade é produzida por agenciamentos de enunciação" (1996, p. 31). No caso do capitalismo, por exemplo, as subjetividades são produtos agenciados pelo próprio regime capitalístico, regime este que produzirá as disposições para o consumo e para o conjunto de submissões que se fazem necessárias para a manutenção do sistema e de seus dispositivos de controle e poder. "O capital ocupa-se da sujeição econômica, e a cultura, da sujeição subjetiva" (1996, p. 16). As resistências possíveis a esse modelo de produção de subjetividades está no processo de singularização de onde emerge a possibilidade de se produzir diferenças que levariam a recusa, ao confronto com os modos de manipulação e telecomando, para "construir, de certa forma, modos de sensibilidade, de relação com o outro, modos de produção, modos de criatividade que produzam uma subjetividade singular" (1996, p. 17). Para Guattari,

a subjetividade é o conjunto das condições que torna possível que instâncias individuais e ou coletivas estejam em posição de emergir como território existencial auto-referencial, em adjacência ou em relação de delimitação com uma alteridade ela mesma subjetiva. (GUATTARI, 1992, p. 19).

É dessa forma que o design de moda é capaz de ser agente de transformação de realidades. As subjetividades que através dele se difundem, no âmbito individual ou coletivo, refletem a multiplicidade de escolhas e por conseguinte, as diferentes ideologias que circulam e lutam no coletivo. Segundo Guattari,

A subjetividade esta em circulação nos conjuntos sociais de diferentes tamanhos: ela é essencialmente social, e assumida e vivida por indivíduos em suas existências particulares. O modo pelo qual os indivíduos vivem essa subjetividade oscila entre (dois extremos: uma relação de alienação e opressão, na qual o individuo se submete à subjetividade tal como a recebe, ou uma relação de expressão e de criação, na qual o indivíduo se reapropria dos componentes da subjetividade, produzindo um processo que eu chamaria de singularização. (GUATTARI e ROLNIK, 1996, p. 33)

É nesse sentido que uma discussão sobre o papel político e cultural da moda se faz necessário. "A refundação do político deverá passar pelas dimensões estéticas e analíticas que estão implicadas nas três ecologias: do meio ambiente, do socius e da psique" (GUATTARI, 1992, p. 33). O designer ativista é aquele que assume criticamente seu papel, postula seu fazer de forma agentiva buscando corroborar com as transformações do mundo. Transformações estas com implicações em nível ético, estético e político, tal como postulado por Guattari em *Caosmose: um novo paradigma estético*. Para ele "cabe especialmente à função poética recompor universos de subjetivação artificialmente rarefeitos e re-singularizados" (1992, p. 31). Com sua poética, nas passarelas da moda, particularmente em *Horn of Plenty*, Mcqueen articula diferentes vetores que no seu conjunto formam um diagrama que reflete em nível paradigmático os pressupostos das três ecologias: mudança de subjetividade (psique), cuidado ambiental e crítica social pelo comportamento face ao consumo.

### **3. Mito e ironia: o designer ativista**

O mito é relato tradicional que serve para explicar a origem do mundo, dar respostas aos questionamentos próprios da humanidade. Na Grécia Antiga o mito possuía o papel de *Paideia*, isto é, um sistema de educação e ética para a sociedade. Os *rapsodos no século V a.c.*, eram os poetas e artistas que eram reconhecidos socialmente por relacionar o mito com a busca da verdade, eles proferiam os seus discursos, narrativas afim de demonstrar as relações entre os personagens do mito com os fenômenos naturais. A democracia na *pólis* deu lugar à diversidade e exposição de ideias. É neste contexto que nasce a Filosofia (amor à sabedoria). No entanto, o nascimento do discurso racional não excluiu o diálogo com a linguagem mitológica. Platão utilizou-se dessa linguagem no mito da caverna e da Atlântida.

Mcqueen, por sua vez, inspirou-se no mito de Atlântida criado por Platão, para a sua coleção de 'Plato's Atlantis' Spring/Summer 2010, na qual mediante a utilização da linguagem mitológica, o designer questiona, pelo viés da sustentabilidade, o futuro da humanidade. Neste sentido, Parode escreve:

o desfile 'Plato's Atlantis' criou metáforas visuais para representar a intensidade animal no corpo do homem sobre os signos da moda. No conjunto destas metáforas aparece a condição trágica do humano, sua finitude como significante e o nascimento de um ser híbrido com anatomia dos seres do mar. (PARODE, 2015, p. 76)

Para os gregos antigos a *cornucópia* enquanto mito, representava a abundância. Mcqueen questiona o sentido de abundância no seu desfile Horn of Plenty (2009-2010). Ele ressignifica os elementos da *cornucópia* antiga com o propósito de questionar a abundância e o progresso do mundo contemporâneo. Que abundância é esta que o consumo e o progresso no mundo capitalista nos permitem? O que fazer com o lixo das sociedades industriais (ordem desmedida)? Quais as subjetividades que estão sendo produzidas pela cultura do consumo?

Nos anos de 2009 e 2010 a economia britânica atravessou uma grave crise econômica resultando em recessão. Mcqueen, atento aos

acontecimentos, utilizou materiais que podem ser considerados como lixos, tanto para montar o cenário, quanto para confeccionar adereços, penteados das modelos e roupas da coleção.

O designer britânico, conhecido pela sua criatividade, irreverência e ironia, com uma estética que remete à violência, ao obscuro e ao sublime, utilizou elementos da mitologia grega para tratar de acontecimentos contemporâneos, com a finalidade de apresentar sua coleção, mas ao mesmo tempo, trazendo questionamentos políticos, éticos e estéticos acerca do papel da moda no contexto de crise da sociedade do consumo.

Ao abordar questões sociais e políticas, Mcqueen, pode ser inserido na categoria de *Designer como ativista* de Fletcher e Grose. Segundo eles a prática do designer ativista “costuma estar atenta aos objetivos econômicos, ecológicos e sociais, às vezes atuando para reconciliá-los, outras vezes tentando transformar um com o conhecimento de outro, e outras ainda contendo a tensão entres esses objetivos, para fomentar a mudança” (FLETCHER E GROSE, 2011, p. 168).

### 3.1 Uma leitura barthesiana de Horn of Plenty

Para Barthes o mito é um sistema semiótico, ou seja um sistema de signos. O mito, em Barthes, se apresenta como uma linguagem, um discurso que pode se dar de forma oral, escrita ou através da linguagem dos objetos. Para ele o mito é um *sistema segundo* que tem como significante um outro signo. Segundo Barthes “o mito é um sistema particular, visto que ele se constrói a partir de uma cadeia semiológica que existe já antes dele: é um sistema semiológico segundo” (BARTHES, 1995, p. 136).

A matéria-prima de Mcqueen é o espetáculo de moda como um todo: passarela, modelos, roupas, maquiagens, sons e artefatos ressignificados. Certos artefatos na passarela buscam simular vidros quebrados, objetos que empilhados no meio do cenário sugerem descarte (lixo, sobras). As modelos exprimem *pathos* ao exibirem, maquiagem, penteados volumosos, ou objetos que adornam suas cabeças sugerindo reaproveitamento de lixo.

Figura 1



Fontes:

<http://www.vogue.co.uk/fashion/autumn-winter-2009/ready-to-wear/alexander-mcqueen/close-up-photos/gallery/370052> acesso: 20.05.16

<http://www.vogue.co.uk/fashion/autumn-winter-2009/ready-to-wear/alexander-mcqueen/close-up-photos/gallery/370062> acesso: 20.05.16

<http://www.vogue.co.uk/fashion/autumn-winter-2009/ready-to-wear/alexander-mcqueen/full-length-photos/gallery/369913> acesso: 20.05.16

As roupas da coleção apresentam uma ampla gama de texturas, cores tamanhos e formas predominando o vermelho e o preto. A iluminação também é matéria significativa no desfile e projeta luzes e sombras dentro de um espaço semiótico e a música, por sua vez, contribui para a construção de uma atmosfera de mistério e morte, com o som inquietante das batidas de um coração ou o assustador uivo de lobos.

Figura 2:



Fontes:

<http://www.vogue.co.uk/fashion/autumn-winter-2009/ready-to-wear/alexander-mcqueen/full-length-photos/gallery/369949> acesso: 20.05.16

<http://www.vogue.co.uk/fashion/autumn-winter-2009/ready-to-wear/alexander-mcqueen/full-length-photos/gallery/369937> acesso: 20.05.16

<http://www.vogue.co.uk/fashion/autumn-winter-2009/ready-to-wear/alexander-mcqueen/full-length-photos/gallery/369849> acesso: 20.05.16

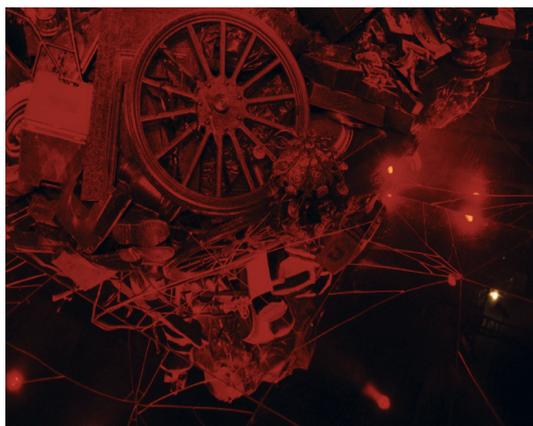
**Figura 3**



Fonte:

<http://www.pbs.org/newshour/art/mcqueen/> acesso: 20.05.16

**Figura 4**



Fonte:

<http://savagebeauty.alexandermcqueen.com/cabinet-of-curiosities.html> acesso: 20.05.16

<http://www.thetimes.co.uk/tto/magazine/article4342872.ece> acesso: 20.05.16

Em síntese, o que exprime o mito nesta obra de Mcqueen? Na sua totalidade, o mito, enquanto signo de moda exprime o paradoxo da sociedade do consumo: prazer da abundância e dor, morte pelo excesso, possível constrição do corpo em razão das futuras carências (água potável, ar puro, espaço para habitar, vegetação e animais). O discurso se constrói tendo como referência um significante trágico, a imagem de um pântano composto pela abundância do lixo. A moda aqui assume papel de dispositivo de denúncia e construção de significados de resistência na medida em que passa atuar de forma crítica e ativista.

### **Considerações finais**

Este artigo buscou discorrer em nível teórico e especulativo sobre as matérias significantes no desfile Horn of Plenty (2009-2010) de Alexander Mcqueen, buscando interrogar acerca da estética da violência. Tratamos na primeira parte deste estudo sobre o conceito de estética da violência identificando os elementos fundantes de uma perspectiva estética que explora o pathos, o disforme e rompe com as perspectivas clássicas de harmonia e equilíbrio. A estética da violência na obra de Mcqueen lança sobretudo luzes acerca da condição trágica do pós-moderno, da sociedade

de consumo contemporânea onde os limites do corpo projetam-se na cultura da efemeridade.

Na segunda parte deste artigo buscamos transcorrer sobre a relação entre moda, cultura e produção de subjetividade, explorando o contexto político, ético e estético da moda tendo em vista um projeto mais amplo já identificado por Guattari como um novo paradigma estético: caosmose. Através desse olhar buscamos empreender uma compreensão sobre a moda enquanto agente produtor de significados de resistência dentro de um contexto capitalístico de captura e produção de subjetividades assujeitadas.

Na terceira e última parte, buscamos discorrer sobre o papel do designer de moda como ativista e sua apropriação de uso do mito como dispositivo de construção discursiva, ampliando as possibilidades no campo da moda tendo em vista a capacidade de produzir conteúdos a partir de analogias e metáforas, associando os objetos a uma linguagem simbólica. Procuramos também neste último tópico uma aproximação com os estudos barthesianos sobre o mito, ensaiando uma leitura do conjunto da obra de Mcqueen expressos no referido desfile. Chegamos a conclusão neste artigo de que o designer buscou jogar com a ambiguidade entre o sentido de abundância expresso no mito de cornucópia e o de abundância e carência nas sociedades capitalísticas. A ironia e o jogo entre as imagens surge como um mecanismo intrínseco na construção do aparato simbólico de Mcqueen. Jogar com as formas e ironizar com os sentidos, onde se vê abundância, leia-se perigo, pois na outra ponta desta equação, está um futuro incerto a espreita, uma deriva da própria existência humana.

## Referências

- ARISTÓTELES. Poética. Tradução e notas de Ana Maria Valente. Lisboa: Fundação Caluste Gulbenkian, 2008.
- BARTHES, R. Mitologias. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 1993.
- DELEUZE, G. Francis Bacon, Logique de la sensation. Tome I, Paris: Éditions de la différence, 1981.

DELEUZE, G. Sacher-masoch : o frio e o cruel. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2009.

FOUCAULT, M. A ordem do discurso. São Paulo : Edições Loyola, 1996.

FLETCHER, K.; GROSE, L. Moda e sustentabilidade: Design para mudança. São Paulo: Editora Senac, 2001.

FREUD, S. Trois essais sur la théorie sexuelle. Paris: Gallimard, 1987.

GUATTARI, F. Caosmose: um novo paradigma estético. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

GUATTARI, F. ROLNIK, S. Micropolítica: cartografias do desejo. Petrópolis: Vozes, 1996.

PARODE, F.; BENTZ, I.; ZAPATA, M. Imanência e devir-animal na obra de Alexander McQueen. Dobras, vol. 8, n17, p. 74-90, maio 2015.

TZITZIS, S. Esthétique de la violence. Paris: Presses Univesitaires de France, 1997.