

## **DESIGN FOR DIFFERENCE: DIALOGOS ENTRE DESIGN DE MODA E ARQUITETURA**

*Design For Difference: dialogues between Fashion Design and Architecture*

Pereira, Marcus Vinicius; Mestre; UAM, marcusvpereira@live.com<sup>1</sup>  
Mesquita, Cristiane; Doutora; UAM, cfmesquita@anhembi.br<sup>2</sup>

**Resumo:** Este artigo articula as áreas do Design de Moda e da Arquitetura a partir da coleção *Design for Difference*, desenvolvida pela designer de moda norte-americana Angela Luna. Em seu trabalho, cria peças com a proposta de solucionar necessidades de pessoas em situação de deslocamento migratório. *Design for Difference* aponta para uma breve discussão do vestível como território de existência, colaborando na ampliação do diálogo.

**Palavras chave:** Design de Moda; Arquitetura; *Design for Difference*;

**Abstract:** This paper articulates the areas of Fashion Design and Architecture based on the “Design for Difference” collection, developed by American fashion designer Angela Luna. In her work, Luna creates pieces of clothing aimed at helping solve the needs of people in situations of migratory displacement. “Design for Difference” presents a brief discussion of wearables as territories of existence, contributing to amplify the dialogue.

**Keywords:** Fashion Design; Architecture; Design for Difference.

### **Introdução**

O período que compreende as últimas décadas do século XIX e o início do século XX foi marcado por fortes mudanças no contexto social, econômico, tecnológico e cultural no Ocidente, em sua maioria decorrentes do advento da Revolução Industrial. Neste período, a introdução de novos modos de produção reforçava a ideia de progresso. Este ideal de *evolução* pode ser ilustrado pelas reformas nos meios de transportes e de comunicação – que se tornaram mais rápidos e eficientes – alterando fortemente a percepção de tempo e de espaço.

<sup>1</sup> Marcus Vinicius Pereira é arquiteto, especialista em Design de Interiores e Mestre em Design. Professor Universitário da Universidade Anhembi Morumbi e Universidade Nove de Julho.

<sup>2</sup> Cristiane Mesquita psicoterapeuta, professora e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Design. [Mestrado e Doutorado] da Universidade Anhembi Morumbi, onde atua na linha de pesquisa Design: Teoria, História e Crítica; É doutora e mestre em Psicologia pelo Núcleo de Estudos da Subjetividade - PUC-SP.

Os avanços tecnológicos alteram os modos de vida e instalam outros modos de comunicação e produção, modificando sensivelmente as questões de alguns campos de produção e saber. Neste contexto, a Arquitetura e o Design de Moda ampliam seus diálogos e experimentações em comum. Por exemplo, arquitetos adotam estratégias geralmente usadas no Design de Moda, tais como impressão, pregas, drapeados e técnicas de tecelagem, enquanto designers de moda constroem roupas que referenciam pilares da Arquitetura, como o volume e a estrutura.

Neste contexto, o presente artigo apresenta uma síntese da abordagem que foi realizada em pesquisa de Mestrado<sup>3</sup> de natureza qualitativa e de caráter exploratório, com dados levantados por meio de referências bibliográficas, no contexto da sociedade contemporânea. Enfoca o conceito de efemeridade como forte vetor da produção de subjetividade contemporânea. Traça conexões entre Design de Moda e Arquitetura, tomando abordagens da Filosofia como fio condutor. A partir da investigação de teorias, obras e vestíveis, configuram-se articulações entre os campos, melhor compreensão de seus diálogos e expansão, pela abordagem dos objetos de estudo: o projeto *Blur Building*, desenvolvido pelo estúdio de arquitetura Diller Scofidio, a coleção *Afterwords*, de autoria do designer Hussein Chalayan e a coleção *Design for Difference*, elaborada pela designer Angela Luna.

### Tempo e espaço: aspectos contextuais

Na segunda metade do século XIX, o mundo foi transformado por modificações científicas, tecnológicas, econômicas, artísticas e culturais, provocando mudanças nos modos de viver, trabalhar, vestir, construir, se locomover e se comunicar, ou seja, instaurando novos processos de subjetivação. Inicia-se uma fase de desenvolvimento tecnológico na Europa Ocidental, que perdura até meados do século XIX. Esse período fez com que as elites europeias assegurassem 'o domínio de forças naturais, de fontes de

<sup>3</sup> Este artigo é parte da pesquisa de Mestrado "Design de Moda e Arquitetura: efemeridade entre corpos e espaços", realizada no PPGDesign da Universidade Anhembi Morumbi, de minha autoria sob orientação da Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Cristiane Mesquita.

energia cada vez mais potentes, de novos meios de transporte e comunicação, de armamentos e conhecimentos especializados' (SEVCENKO, 2001, p. 14), proporcionando grande acúmulo de riquezas e a conquista de um vasto território mundial. Tais variáveis que produzem os modos de subjetivação daquele momento se constituem como catalizadores do que vive-se após a Segunda Guerra Mundial consolidam-se a partir dos anos 1950 até os dias atuais. Dentre várias modificações que ocorreram, vale destacar mudanças dos modos de produção, o processo de globalização com a abertura de mercados internacionais, a pulverização de pólos criadores, a mistura de culturas e referências, a presença da mídia de massa e dos dispositivos móveis, entre outros que contribuíram para a aceleração da percepção do tempo e do espaço.

Estas alterações fizeram parte do processo de industrialização, pode ser entendido como o momento no qual a agricultura e o comércio foram substituídos pelas fábricas, e as indústrias passaram a ser à base da economia. Para Sevcenko (2001) esta série de processos de subjetivação, alterou completamente aspectos sociais, econômicos e políticos.

A industrialização contribuiu para outro processo que marca esse período: a urbanização. Tendo em vista a crise na agricultura, a população rural se deslocou para as cidades em busca de emprego e de melhores condições de vida. O movimento migratório causou uma série de problemas sociais, visto que as cidades não estavam preparadas para receber essa grande população vinda do campo, dando início às primeiras metrópoles como afirma Cardoso (2008). Em 1870, com a Revolução Científico Tecnológica, novos campos industriais foram gerados, tais como as indústrias elétricas, químicas e petrolíferas (SEVCENKO, 2001).

Tais transformações sociopolítico-econômicas passaram a dominar os modos de produção, fazendo com que os corpos fossem obrigados a se adaptar às máquinas cada vez mais modernas e aceleradas, impulsionando a proeminência das máquinas e das engenharias de fluxos. É o caso dos sistemas de fornecimento de água/esgoto, energia elétrica, gás, telefone e transportes que, em ritmo acelerado, transformaram os valores da sociedade.

Outro processo fundamental para essa aceleração foi a globalização, que já vinha sendo impulsionada pelo surgimento de novos meios de transporte, como transatlânticos, carros, caminhões, motocicletas, trens expressos e aviões, trazendo muito mais velocidade para o cotidiano da sociedade. Também, novos meios de comunicação, como o telégrafo, o rádio, a fotografia e o cinema, contribuíram significativamente para que se modificasse a percepção na aceleração da passagem do tempo e do espaço.

O desenvolvimento de tantas inovações nos setores de transportes e comunicação permitiu um intercâmbio global mais rápido. Com isso, a necessidade de ampliar mercados levou as nações, aos poucos, a se abrirem para produtos estrangeiros, principalmente a partir do século XX. Sobre esse período, Santos (1996) reflete: 'A instantaneidade da informação globalizada aproxima os lugares, torna possível uma tomada de conhecimento imediata de acontecimentos simultâneos e cria, entre lugares e acontecimentos, uma relação unitária na escala do mundo' (SANTOS, 1996, p. 49). Lipovetsky completa ainda que os processos de subjetivação atravessados pela efemeridade desde os tempos modernos contribuíram para uma sensação de redução de distâncias, "aproximando" nações, culturas e modos de vida. Em suas palavras:

Chegou o tempo em que o espaço e o tempo se globalizaram de alguma maneira: a Terra transformou-se em um microuniverso que a velocidade das redes de comunicação tornou acessível em toda parte, com uma quase instantaneidade (LIPOVETSKY; SERROY, 2011, p. 21-22)

Posteriormente à Segunda Guerra Mundial, as transformações científicas e tecnológicas, se aceleram ainda mais, definindo o período designado como Pós-Modernidade (LYOTARD, 1986). A segunda metade do século XX é marcada por 'mudanças consideráveis nas categorias espaço-temporais, alterações drásticas em normas estéticas e em princípios científicos e morais, enfim, a desintegração do mundo antes dito tradicional' (MESQUITA, 2010, p. 49).

Essa linha de pensamento nos remete à abordagem de Deleuze e Guattari para o que se passa no contemporâneo, na medida em que adotam

um conceito derivado da botânica – o rizoma, que será abordado no próximo tópico.

Considerando que a efemeridade é um vetor dos processos de subjetivação e que não é possível considerar o período contemporâneo como uma linha do tempo, mas sim uma rede temporal, formada por fluxos cruzados que se entrelaçam a todo momento, tomaremos o conceito do rizoma desenvolvido por Deleuze e Guattari para ilustrar este período.

O rizoma é um termo da botânica, que remete às raízes que não são arbóreas, mas sim aéreas. Ou seja, não se fixam na terra, espalham-se para os lados, para cima e para baixo. A imagem criada configura-se como rede e favorece uma forma de visualização dos modos de produção e funcionamento da subjetividade, cujas variáveis não lineares tornam impossível a determinação de origem e de fim, ressaltando os processos em constantes cruzamentos e infinitas conexões. Este entendimento é iluminado pela proposição da dupla de autores, que assim definem o rizoma: ‘Ele não é feito de unidades, mas de dimensões, ou antes, de direções movediças. Ele não tem começo nem fim, mas sempre um meio pelo qual cresce e transborda. Ele constitui multiplicidades lineares a n dimensões, sem sujeito nem objeto [...]. Oposto a uma estrutura, [...], o rizoma é feito somente de linhas’ (DELEUZE; GUATTARI, 2011, p.43).

Em outras palavras, é como se o rizoma se referisse a um mapa em constante movimento, em alterações perpétuas a partir das multiplicidades de entradas e saídas. O rizoma ‘não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, intermezzo. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo ‘ser’, mas o rizoma tem como tecido a conjunção ‘e... e... e...’ (Ibid., p.48).

A imagem e os princípios do rizoma colaboram para ressaltar as considerações que, encaminham a contextualização do período contemporâneo e configurar o cenário para a apresentação dos campos de estudo desta pesquisa. Neste cenário, áreas como do Design de Moda e Arquitetura tornam-se mais experimentais e propensas aos diálogos, praticando modos mais flexíveis de produção e de linguagens. Questões

referentes ao corpo e ao espaço associam-se a conceitos como o deslocamento e a efemeridade, à medida que as formas de interação social se modificam e os avanços tecnológicos aceleram os modos de comunicação. Neste contexto, para uma melhor compreensão da coleção de moda *Design for Difference* será apresentado a seguir uma breve discussão do vestível como produção de território de existência, colaborando na ampliação do diálogo entre as áreas do Design de Moda e da Arquitetura proposta nesta pesquisa.

### **Entre corpo e território: um olhar a partir de vestíveis**

Entre as relações do Design de Moda e Arquitetura, é possível enfatizar questões referentes à escala, visto que ambas necessitam do corpo para se tornarem dimensionais e ganharem expressividade no espaço, cada uma em sua proporção. Neste sentido, o conceito de território – da forma como é trabalhado pelo filósofo Gilles Deleuze e pelo psicanalista Félix Guattari - pode colaborar para incrementar este diálogo.

A partir da etologia - uma ramificação da zoologia que trata dos instintos animais - os autores apresentam o conceito de território, baseado na demarcação de morada dos animais por meio de sinais sonoros e visuais. Nas palavras da dupla:

O pássaro *Scenopoïetes dentirostris* estabelece suas referências fazendo, toda manhã, caírem da árvore folhas que ele cortou, virando-as em seguida do lado inverso, para que sua face interna mais pálida contraste com a terra: a inversão produz matéria de expressão [...] O território não é primeiro em relação à marca qualitativa, é a marca que faz o território. As funções num território não são primeiras, elas supõem antes uma expressividade que faz território. (DELEUZE; GUATTARI, 2012, p. 128).

Um território pode se constituir através de variáveis que demarcam um habitat, uma morada, uma sensação de existir, de estar seguro e confortável subjetivamente. O território é demarcado pela capacidade de produzir distâncias, sensações de contorno de um corpo ou de uma morada. Delineia um lugar de existência, mesmo que efêmero – mesmo que o território seja um

lugar de passagem. 'O que é meu é primeiramente minha distância, não possuo senão distâncias' (ibid., p.134).

Nesse sentido, o território pode ser entendido como uma dimensão que protege determinado corpo e que, ao mesmo tempo, potencializa sua capacidade de agir. 'Se for preciso, tomarei meu território em meu próprio corpo, territorializo meu corpo: a casa da tartaruga, o eremitério do crustáceo, mas também todas as tatuagens que fazem do corpo um território' (ibid., p.135). Segundo Saltzman (2004) o corpo é tomado como território, sendo passível de mutações ao longo da vida para dar conta do fluxo contínuo de produção de subjetividade e dos processos de subjetivação, visto que é nele que são gravados os medos, as ansiedades, as tristezas, as alegrias; enfim, a constituição do sujeito, sua existência. Para a autora, o corpo reage aos estímulos ambientais, além de absorver o meio ambiente em que está inserido, assimilando algo indesejável ou prejudicial a ele próprio. Os registros do corpo no inconsciente, automaticamente estimulam mudanças nele, seja de meras atitudes corporais ou até mesmo dores ou doenças. 'Corpo e ambiente definem um mapa de impressões recíprocas' (ibid., p. 20), isto é, o tempo todo se encontram, modificando-se e sendo modificados.

Em diálogo, Mesquita afirma que 'o corpo é o lugar onde a subjetividade é concretamente materializada ou, poderíamos dizer, encarnada' (MESQUITA, 2010, p. 60). Pois a Moda constitui um importante vetor para produção de subjetividade, em um momento no qual os verbos "aparentar" e "aparecer" são muito valorizados como atributos nos modos de vida contemporâneos (ibid.).

Para Saltzman, a roupa é o primeiro espaço habitado. Ela se torna um elemento que influencia e delimita a postura corporal, os gestos, os movimentos e a sensibilidade do corpo, fazendo a conexão entre corpo e meio ambiente, ajudando a adaptar-se às diferentes condições do entorno, é proteção, é a margem entre a escala individual privada e o meio ambiente público: 'O corpo é o interior da roupa, o seu conteúdo e suporte, enquanto a roupa cobre-o como uma segunda pele ou primeira casa, se transforma em seu primeiro espaço de controle e, também, significação no domínio público' (SALTZMAN, 2004, p. 09). O Design de Moda pode ser considerado um

redesign do corpo, visto que os vestíveis interferem nos ‘modos de vida do usuário: suas percepções, suas sensações, a noção do seu corpo, sua sexualidade, sua vitalidade. Porque as roupas propõem - e constroem - confirmações, ou seja: espaços, hábitos’ (Ibid., p. 10). Mesquita enfatiza os diálogos entre corpo e roupa: ‘os corpos esperam da roupa e da Moda. Alguns corpos esperam de seus envoltórios, territórios expressivos de si e do mundo’ (MESQUITA, 2000, pp. 134-135). A partir destas discussões, vale pensar que, para além da perspectiva espacial, os vestíveis também podem constituir-se como “territórios de existência”<sup>4</sup>. Afinal, para Deleuze e Guattari (2012), as qualidades expressivas demarcam uma espécie de domínio ou uma “assinatura”, quando se mostram como uma “marca territorial” ou territorializante, e engendram dimensões temporais e espaciais. Nas palavras dos autores, ‘há território a partir do momento em que componentes de meios param de ser direcionais para se tornarem dimensionais, quando eles param de ser funcionais para se tornarem expressivos’ (DELEUZE; GUATTARI, 2012, p. 127).

Segundo Mesquita, ‘o vestuário pode se apresentar como uma das linhas dessas forças que delineiam um ‘lugar de expressão’, como uma das costuras que amarram um território existencial’ (MESQUITA, 2000, p. 135). Constituir territórios a partir do corpo e dos vestíveis considera ‘todo um conjunto de componentes – espaço, tempo, valores, comportamentos, trabalho, relações com as pessoas – vestimentas de várias naturezas que marcam uma ‘morada’, um existir estabilizador e calmante no seio do caos’ (ibid.). Portanto, os vestíveis podem se apresentar como potências que alinhavam um “lugar de expressão” e constituem territórios de existência em constante movimento. Em outras palavras, um território está sempre em vias de desterritorialização e reterritorialização, pois é constituído por vetores que se encontram em constante modificação e cruzamentos. A relação entre os três movimentos – territorialização, desterritorialização, reterritorialização – não é de oposição, mas de dinamismo. Um corpo, uma subjetividade, um território se produz e se

<sup>4</sup> Vale lembrar que um território de existência é constituído por diversas instâncias componentes dos processos de subjetivação coletivos e individuais, sendo a roupa apenas uma dessas dimensões. As variáveis dos processos de subjetivação, todas elas, podem produzir territórios e vetores de desterritorialização (MESQUITA, 2000).

encontra sempre suscetível a desterritorializar, sempre em processo. Neste contínuo, as desterritorializações podem produzir a necessidade da criação de novos espaços, novos valores, novas relações, enfim, novos territórios de natureza física, espacial, relacional, psíquica etc. (MESQUITA, 2010).

Vale lembrar, que nesta dinâmica, por vezes ocorrem processos de reterritorializações-padrão, de territórios *prêt-à-porter* – prontos para o uso, movidos menos pela singularidade e pelas forças sensíveis, e mais por instâncias de poder e pelas forças reguladoras que oprimem expressividades. Mesquita ilustra essa proposição enfatizando os territórios possíveis através do corpo e das roupas:

Criar territórios através das roupas – e mesmo através da Moda – não é se grudar nas identidades-porto-seguros, assim como acontece mais recorrentemente. É sim, “ouvir” o que se passa sensivelmente. É escutar o corpo primeiro para tentar compor paisagens expressivas com o vestuário (ibid., p. 139).

Esta proposição enfatiza o território de existência constituído por variáveis subjetivas e qualidades expressivas, aproveitando-se de possibilidades do próprio meio. Para Deleuze, ‘as qualidades expressivas ou matérias de expressão entram em relação móveis umas com as outras, as quais vão ‘exprimir’ a relação do território que elas traçam com o meio interior dos impulsos e com o meio exterior das circunstâncias’ (DELEUZE, 2012, p. 131).

Esta breve abordagem da proposição dos vestíveis como produtores de territórios de existência conduz a uma articulação com a coleção de moda denominada *Design for Difference* desenvolvida pela designer Angela Luna. Esta coleção materializa vestíveis que podem ser tomados como “territórios de existência”.

### ***Design for Difference: territórios em deslocamento***

Angela Luna é uma designer de moda norte-americana, graduada pela *Parsons School of Design*. Sua coleção *Design for Difference* foi apresentada

durante o *Parsons Benefit 2016* e conquistou o prêmio *Womenswear Designer of the Year Award* e o *Eyes on Talents Innovation Award* daquele ano.

*Design for Difference* é uma coleção de peças dirigida a corpos masculinos e femininos, e com tamanho único, confeccionadas em tecidos resistentes e de longa duração, à prova de intempéries. As roupas são multifuncionais, preparadas para o uso em várias ocasiões e ambientes, tais como uma trilha na mata, um passeio pela cidade, um passeio de barco, uma caminhada carregando bebês ou até mesmo a sobrevivência em uma situação de fuga (ADIFF, [s.d.]).

A coleção conta com sete propostas que possibilitam transformações explorando a multifuncionalidade das peças. Dentre as peças, a *Large Tent Jacket* (Figuras de 1 a 3) é uma jaqueta que pode se transformar em um saco de dormir ou em uma barraca, capaz de acomodar até cinco pessoas – sendo dois adultos e três crianças. A *Small Tent Jacket* (Figuras de 4 a 6) possui as mesmas características de transformação, abrigando apenas dois adultos.

Figura 1, 2 e 3: Large Tent Jacket



Fonte: <<http://www.adiff.com/large-tent-jacket>>. Acesso em 29/11/2016.

Figura 4, 5 e 6: Small Tent Jacket



Fonte: <<http://www.adiff.com/small-tent-jacket>>. Acesso em 29/11/2016.

Outra peça da *Design for Difference* é denominada *Inflatable Flotation* (Figuras de 7 a 10), uma jaqueta construída em material têxtil impermeável e equipada com um painel inflável para flutuação. Pode transformar-se em um colete salva-vidas ou ser usada fora da água, como casaco. Também possui tiras de tecido reflexivo que brilham no escuro.

O *Child Carrying* (Figuras de 11 a 14) também é uma peça confeccionada em tecido com propriedades reflexivas, que resulta em uma jaqueta com um apoio removível para transportar crianças passível de ser afivelado tanto na parte da frente como na parte de trás da peça.

Figura 7, 8, 9 e 10: Inflatable Flotation



Fonte: <<http://www.adiff.com/inflatable>>. Acesso em 29/11/2016.

Figura 11, 12, 13 e 14: Child Carrying



Fonte: <<http://www.adiff.com/child-carrying>>. Acesso em 29/11/2016.

Tanto pela descrição da designer (ADIFF, [s.d.]) quanto pela verificação nas imagens, percebe-se que, na coleção *Design for Difference*, Luna desenvolve vestíveis capazes de amenizar dificuldades enfrentadas por refugiados<sup>5</sup> em situação de deslocamento, tais como a falta de abrigo, o transporte de crianças e até mesmo os perigos do deslocamento por via marítima. Cada peça da coleção responde a uma ou mais condições que podem vir a ser vivenciadas por corpos em deslocamento, em estado de passagem, e alocados em espaços efêmeros.

Após a repercussão do desfile, Luna fundou a marca que leva o nome da coleção (*Design for Difference* ou ADIFF). Em seu site, a criadora definiu como missão: 'fornecer projetos inovadores e de responsabilidade social para uma população desfavorecida, criando um design que contesta questões globais e impulsiona a consciência' (ADIFF, [s.d.]). O modelo de negócio é diferenciado pela proposta de cunho social: a cada peça vendida no mercado, uma será doada para refugiados em situação de necessidade. Desta forma, o lucro é redirecionado, em apoio a iniciativas humanitárias. Segundo a designer, a 'moda ou qualquer outra indústria pode facilmente tornar-se um movimento

<sup>5</sup> A Europa passa por uma crise de refugiados e migrantes. Segundo dados da agência para refugiados da ONU (Acnur), mais de 300.000 refugiados e migrantes fizeram a perigosa travessia pelo mar Mediterrâneo em 2016, a maior parte vindo da Síria, Afeganistão, Nigéria e Eritreia. Fonte: <<http://www.acnur.org/portugues/noticias/noticia/mais-de-300-mil-refugiados-e-migrantes-cruzaram-o-mediterraneo-em-2016/>> Acesso em 31/01/2017.

para a mudança. Talvez não seja capaz de resolver a própria crise, mas com certeza pode fazer a diferença' (ADIFF, [s.d.]).

No início do outono de 2016, as peças da coleção foram levadas pela designer e sua equipe a vários campos de refugiados na Grécia. Com essa ação, eles propunham que refugiados experimentassem/ testassem os vestíveis, em seu cotidiano.

A partir dos trajetos conceituais anteriormente percorridos, observa-se que os vestíveis da coleção *Design for Difference* potencializam os corpos para o deslocamento, fornecendo abrigo, segurança, conforto e proteção no percurso. Vestíveis como o *Large Tent Jacket* e o *Small Tent Jacket*, além da função de vestir, aquecer e proteger o corpo, constituem um espaço efêmero, capaz de ser habitado durante a migração e de minimizar problemas<sup>6</sup>. A jaqueta *Inflatable Flotation* proporciona alguma segurança para travessias marítimas<sup>7</sup> e o *Child Carrying* é estratégico para a travessia de refugiados com bebês<sup>8</sup>, já que oferece apoio acolchoado adequado para o transporte.

As peças de *Design for Difference* são como roupas território de existência, que oferecem uma configuração espaço-temporal para corpos que se encontram fragilizados, desterritorializados e no limiar entre a vida e a morte. Os vestíveis funcionam como territórios efêmeros, ainda que sempre na iminência de desterritorialização para essas existências impermanentes, em deslocamento de um espaço a outro e em pleno exercício da efemeridade. As roupas propostas por Luna podem funcionar como esses territórios, pois foram projetadas para melhorar a condição dos refugiados durante o deslocamento. Os refugiados habitam os vestíveis, vestem os territórios efêmeros de *Design for Difference* que potencializam seus corpos para a travessia, na busca por uma nova morada geográfica e subjetiva: as roupas tornam-se proteção e abrigo, ainda que temporariamente. Portanto, pode-se enfatizar que as peças

<sup>6</sup> De acordo com a OIM (Organização Internacional para a Migração), desde o início de 2017 já foram registradas cinco mortes de migrantes/refugiados por hipotermia, além de cerca de 1.000 pessoas ainda em tendas e dormitórios sem aquecimento na Grécia. Fonte: <<http://br.reuters.com/article/worldNews/idBRKBN14X1CL>> Acesso em 31/01/2017.

<sup>7</sup> Segundo a agência para refugiados da ONU (Acnur), no ano de 2015, mais de um milhão de pessoas cruzou o Mediterrâneo, e 3.771 mortes foram registradas. Já no ano de 2016, 14 pessoas em média morreram todos os dias nesta travessia, totalizando cerca de 5.000 mortes, o maior número já registrado. Fonte: <<http://www.acnur.org/portugues/noticias/noticia/apos-nova-tragedia-no-mediterraneo-numero-de-mortes-ultrapassa-5-mil-no-ano-e-estabelece-recorde/>> Acesso em 31/01/2017.

<sup>8</sup> Segundo dados da ONU, mais de 306 mil bebês nasceram já refugiados desde o início do conflito na Síria em 2011. Fonte: <<http://www.bbc.com/portuguese/internacional-37191885>> Acesso em 31/01/2017.

da coleção *Design for Difference* carregam os atributos de vestir e abrigar corpos em situação de deslocamento – carregam a potência de se tornar um lugar, um habitat efêmero que poderá ser desfeito e tornar a se transformar apenas em roupa.

A efemeridade é o vetor constituinte do sistema da moda (LIPOVETSKY, 1989). Entretanto, no caso dos territórios vestíveis de *Design for Difference*, esta lógica não trata de uma renovação em prol da lógica da obsolescência, mas sim de convocar uma função social e ética para o campo do Design. Os principais parâmetros de projetos em Design incluem funções práticas, estéticas e simbólicas<sup>9</sup> e, em geral, as pesquisas sobre necessidades dos usuários destacam a funcionalidade. Neste contexto, vale enfatizar também que *Design for Difference* toca nos aspectos subjetivos e sociais do usuário, criando explícitas aproximações com questões éticas e políticas.

### Considerações Finais

O trajeto desta pesquisa apresenta um percurso conceitual que enfoca o conceito de efemeridade como forte vetor da produção de subjetividade contemporânea. Tal enfoque pretende contribuir para as áreas do Design de Moda e Arquitetura de maneira a enfatizar seus diálogos e repertórios.

Neste sentido, a verificação do trabalho *Design for Difference* como articulador do conceito de efemeridade é tomada no corpo, com base no conceito de território de existência. E nessa perspectiva, é capaz de potencializar atributos poéticos e políticos do Design, na medida em que essa coleção responde a problemas passíveis de ser vivenciados por corpos em deslocamento, em estado de passagem, potencializando-os para a travessia na busca de uma nova morada geográfica e subjetiva: as roupas tornam-se proteção e abrigo, o que pode apontar para futuras investigações e desdobramentos desta pesquisa.

<sup>9</sup> Sobre as funções de um projeto de design, Löbach define: 'São funções práticas de produtos todos os aspectos fisiológicos do uso' (LÖBACH, 2001, p.58). 'A função estética dos produtos é um aspecto psicológico da percepção sensorial durante o seu uso' (ibid., p.59-60). 'A função simbólica dos produtos é determinada por todos os aspectos espirituais, psíquicos e sociais do uso' (ibid., p.64).

## Referências

ADIFF. **Giving Back, it's in our DNA** (website) [s.d.]. Disponível em: <<http://www.adiff.com/what-we-do/>>. Acesso em 29/11/2016.

\_\_\_\_\_. **Solution-Based Design** (website) [s.d.]. Disponível em: <<http://www.adiff.com/multipurpose/>>. Acesso em 29/11/2016.

CARDOSO, R. **Uma Introdução à História do Design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2008.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F.. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia 2**, v.1. Trad. A.L.Oliveira, A.Guerra Neto e C.P.Costa. 2.ed. São Paulo: 34, 2011.

\_\_\_\_\_. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia 2**, v.4. Trad.S.Rolnik. 2.ed. São Paulo: 34, 2012.

LIPOVETSKY, G. **O Império do Efêmero: uma moda e seu destino nas sociedades modernas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. Introdução. In: **A cultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada**. São Paulo: Companhia das letras,2011.

LÖBACH, B. **Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgar Blücher, 2001.

LYOTARD, J.F. **O Pós-Moderno**. Trad. Ricardo Correia Barbosa. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1986.

MESQUITA, C. **Incômoda Moda: uma escrita sobre roupas e corpos instáveis**. Dissertação (Mestrado). PUC-SP, São Paulo, 2000.

\_\_\_\_\_. **Moda Contemporânea: quatro ou cinco conexões possíveis**. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2010.

SALTZMAN, A. **El Cuerpo Diseñado: sobre la forma en el proyecto de la vestimenta**. Buenos Aires: Paidós, 2004.

SANTOS, M. **Técnica, Espaço, Tempo: globalização e meio técnico-científico-informacional**. 2.ed. São Paulo: Hucitec, 1996.

SEVCENKO, N. **A Corrida para o Século XXI: no loop da montanha russa**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.