

CARLA MARIA TORRES DE ANDRADE

Vestidos de Quem Somos

Belo Horizonte

2013

UFMG

Carla Maria Torres de Andrade

Vestidos de Quem Somos

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial
para a obtenção do título de
Bacharel em Design de Moda

Belo Horizonte

2013

Apresentação

Como Trabalho de Conclusão de Curso, desenvolvi um processo de criação de roupas específicas para um indivíduo previamente escolhido e estudado. Criei peças únicas, inspiradas na e para a pessoa escolhida, como uma ilustração vestível, uma interpretação biográfica. Essas roupas foram criadas dentro de um contexto e suas respectivas funcionalidades mecânicas e psicológicas levam em consideração as necessidades do indivíduo.

Vestir-se é o ato de colocar objetos sobre nossos corpos, de cobrir, revestir e adornar. Estas são ações que estão presentes em diferentes níveis de complexidade nas mais diversas civilizações. Roupas são elementos de organização social, são parte da produção e reprodução de posições e relações de poder dentro de uma sociedade (BARNARD, 2003:79).

Desde os primórdios da trajetória humana na Terra, são criadas maneiras de se proteger fisicamente das ameaças do ambiente e do clima usando materiais têxteis de origem animal ou vegetal. Do ambiente mais frio ao mais quente, a roupa desempenha não só um papel de proteção física, mas também funciona como proteção psicológica e meio de comunicação não verbal dentro de determinados contextos sociais. Roupas servem primeiramente para identificar um indivíduo e comunicar a filiação a um grupo social, assim como sua posição e função. A roupa é usada para cobrir ou enaltecer regiões do corpo em diferentes culturas nas quais partes específicas podem ser expostas ou cuja exposição é desejável, suprimindo as necessidades de pudor e impudor. A roupa pode exercer também uma espécie de proteção mágico-religiosa, isto é, vestimentas podem servir como proteção espiritual aos indivíduos (BARNARD, 2003: 80-104). O ser humano, ao vestir-se, atribui qualidades simbólicas às suas roupas de maneira que formas, materiais, cores e padronagens ganham significados e exercem papéis fundamentais na expressão individual e coletiva.

Deve ficar claro a diferença entre roupas e moda: roupa é um objeto tangível e moda é uma crença social comumente manifestada nas roupas. Segundo Kawamura (2005:44):

Roupa é cultura material enquanto moda é uma produção simbólica, roupas são tangíveis enquanto moda é intangível. Roupa é necessidade enquanto moda é excesso. Roupa tem funções úteis enquanto moda tem função de status. Roupas são encontradas em qualquer sociedade ou cultura nas quais as pessoas de vestem, enquanto a moda deve ser construída institucionalmente e culturalmente difundida.

Um sistema da moda opera convertendo roupas em moda que tem um valor simbólico e é manifestado através de roupas.

Faz parte do fenômeno da moda a crença dos usuários no valor agregado às peças de vestuário. A roupa enquanto objeto não tem necessariamente valores próprios, são os usuários e o sistema da moda que os atribuem. Os indivíduos vestem-se visando assemelhar-se, evocar, remeter e exaltar diferentes características. Isto acontece em diferentes níveis de complexidade. O vestuário, sejam roupas ou acessórios, passa a ter significados que se situam nos códigos de determinada cultura.

Aqui, entende-se por moda a maneira de fazer, modos, que se aplicam também às roupas, como um fenômeno relacionado ao surgimento do capitalismo, logo um fenômeno da modernidade na sociedade ocidental. Este fenômeno é regido por um ciclo de mudança e procura pelo novo. Em seus primórdios, a mudança era ocasionada pelo desejo de diferenciação individual e social, numa cadeia denominada *trickle-down*, na qual as classes mais favorecidas eram copiadas pelas classes menos abastadas na busca pela semelhança e aceitação do primeiro grupo. As classes altas, almejando sempre a diferenciação, mudavam a maneira de se vestir para não serem identificados com as classes inferiores. O fenômeno da moda foi institucionalizado em 1868 em Paris por Charles F. Worth: o ciclo de mudanças foi organizado e datas foram estipuladas, oficializando as mudanças na estética das vestimentas em eventos sociais como os desfiles de moda e em publicações como as revistas de moda (KAWAMURA, 2005:45).

Quando as vestimentas se rendem ao sistema de produção capitalista, é inevitável o advento de um caráter fantasmagórico da mercadoria roupa. As relações de trabalho por trás de sua produção são traduzidas em valor monetário e apagadas. Ficamos alienados ao que supostamente foi feito para proteger nossos corpos e comunicar nossas identidades. Mais alienados ainda quando vestimos algo que traduz o padrão estético de outra pessoa. É frequente que vistamos algo que foi inspirado numa realidade que não nos pertence, que não nos cabe. É evidente que esta situação pode ser desejável, por vezes as pessoas não querem ser quem são, forjam suas identidades por meio das roupas. Isto é possível porque vivemos numa sociedade na qual cada vez mais podemos comprar estilos e identidades. As pessoas acreditam participar de uma manifestação democrática ao irem às lojas e escolherem o que vestir, mas o que acontece é: elas estão limitadas a consumir aquilo que lhes é ofertado. Há de fato um breve exercício de gosto e identificação no momento em que o consumidor está

escolhendo a peça de roupa. Essa roupa pode ganhar outras conotações quando vestida, o usuário pode até conseguir apropriar-se da peça e comunicar intencionalmente o que deseja. Porém, a meu ver, tudo isso é muito superficial, a moda como conhecemos hoje não leva a lugar algum. São mudanças atrás de mudanças, sem nenhuma lógica racional.

Eu realmente acredito na importância das roupas e em tudo o que elas podem representar quando criadas e fabricadas de forma honesta e saudável, seguindo uma lógica coerente para sua criação, sendo pensadas e construídas quase que artesanalmente. Sempre incomodei-me com a forma que a moda é regida, com o que o fenômeno da moda tornou-se e como grande parte de nossa sociedade a segue, talvez por falta de outra opção viável. Durante todo o curso de design de moda estudei principalmente a teoria, o que me fez entender melhor a situação do vestuário atual e pensar numa possível alternativa, que seria a experiência de nos vestir de quem somos.

O objeto de pesquisa do meu Trabalho de Conclusão de Curso é um método de criação aplicado a um indivíduo previamente escolhido: Anna Carolina de M. Dória, estudante de design de moda, 21 anos, que passa por uma fase crucial em sua vida. Decidiu que quer ser ilustradora. Amante de caderninhos de ilustração, sempre tem um em mãos. É entusiasta da cultura oriental, em especial a japonesa. Pode-se escrever páginas a fio sobre Anna e o que foi absorvido com a convivência. O que se pode ressaltar é que ela tem alma de artista, é muito sensível, romântica e apegada à família. É também determinada, esforçada, afiada, responsável, organizada e perfeccionista. Decidiu que vai lutar pelo objetivo de ser ilustradora e esta é justamente uma fase determinante em sua vida pessoal e profissional. Sua roupa deve atender as suas necessidades, motivá-la e oferecer ainda uma experiência única ao vestir. Nos esboços para a roupa de Anna, encontram-se silhuetas de armaduras orientais, algo próximo dos samurais ou indumentária de lutas marciais. Como referência, tem-se Yohji Yamamoto, designer japonês que Anna tanto admira, como também o lado *kawaii* dos desenhos japoneses. Suas roupas de trabalho e lazer têm bolsos internos nos quais Anna pode colocar o caderninho da vez e demais instrumentos de trabalho como canetas, lápis e borracha. Concentro-me em aspectos motivacionais para que quando Anna vista aquela roupa, ela se sinta capaz de ser a ilustradora que ela quer ser, ou mesmo que se sinta confortável e capaz de lutar vestida com essa roupa até que esta fase se conclua e seja hora de desenvolvermos outra peça que represente melhor o que ela passa no momento.

Assim, cada roupa foi desenvolvida de acordo com as necessidades de Anna Carolina. Quando não explorei as necessidades primárias, estudei a identidade e estilo, transmitindo-os da melhor forma, proporcionando uma comunicação mais honesta da identidade da participante. A comunicação do indivíduo com os que o cercam não deixa de ser uma necessidade. São detalhes e fatos que foram interpretados por mim e traduzidos em roupa. O processo todo é uma grande experiência tanto para mim quanto para o participante.

Desenvolvimento

O processo criativo desenvolvido foi experimentado em um indivíduo simpatizante com a proposta e disposto a participar do projeto, visto que todo o processo exige bastante envolvimento. A primeira etapa deste processo criativo consiste na interação com a participante Anna Carolina, procurando conhecê-la. Esta interação se dá na forma de entrevistas, conversas, convivência, observação de sua interação com mais pessoas e visitas a sua casa para conhecer seu quarto e guarda-roupa. Toda esta convivência teve por objetivo proporcionar-me material para identificar os aspectos pessoais que tornam esta pessoa quem ela é, juntamente com gostos, aspectos culturais, fatores importantes em sua vida, laços afetivos, personalidade, bagagem cultural, memória, entre outros. O estilo pessoal e a mensagem que cada um quer passar é um fator importante e deve ser levado em consideração, pois nem sempre somos aquilo que comunicamos. É necessário se aproximar ao máximo de uma tradução desses aspectos em suas roupas. Quando este conjunto de fatores não esteve claramente expresso, tive que captá-los com a convivência.

Uma forma de guiar as interações com os participantes e a criação das roupas é tentar identificar dois fatores que influenciem o indivíduo naquele momento: um emocional e outro prático. Por emocional entendem-se fatores tanto de personalidade quanto objetivos de vida, ídolos, sonhos, crenças, aspectos que influenciam e/ou regem a vida desta pessoa. Já o caráter prático, requer a identificação de necessidades práticas e mecânicas do indivíduo, de acordo com suas atividades diárias. A ideia foi criar roupas que funcionem para Anna Carolina, que atendam as suas expectativas e sobretudo suas necessidades em todos os âmbitos.

Quando não houve uma necessidade primária aparente, explorei o estilo de vida, transmitindo-o da melhor forma, proporcionando uma comunicação mais honesta da identidade desse participante, já que a comunicação do indivíduo com os que o cercam não deixa de ser uma necessidade básica.

O processo todo é uma grande experiência tanto para o designer quanto para o participante. É possível criar uma coleção inteira inspirado no universo do participante. Com isso, o exercício do designer pode ser estendido com a criação de um tipo de coleção única, personalizada, na qual há peças para várias ocasiões e necessidades (inverno, verão, casual, esporte fino, pijamas, moda praia, *fitness*, roupa para trabalhar etc). É interessante pensar que as pessoas mudam e que eventualmente será possível criar uma outra coleção para aquele indivíduo baseando-se em sua nova fase de vida.

Acredito que para esse tipo de trabalho, é imprescindível que o designer modele e confeccione as peças para sua própria capacitação e para que haja o pleno exercício do ofício de produção de vestimentas. Delegar a confecção a terceiros não envolvidos no projeto distancia a peça do seu destino final. O fazer aperfeiçoa a técnica, aprofunda a relação com as formas e materiais e também com o participante.

Outro fator que também é de extrema importância é o envolvimento do participante em todas as fases do processo criativo. É desejável que ele ou ela esteja integrado para que saiba como cada ideia foi concebida.

Este trabalho pode ser considerado como experimental, não tendo um público-alvo. Cada caso é singular, cada roupa é diferente já que são inspiradas no universo de um indivíduo. Apesar da ideia de definir um público-alvo seja detestável, o método acabará por ser atraente principalmente a um grupo social que seja mais sensível em relação às roupas, ou pessoas que estejam dispostas a participar de uma experiência única envolvendo roupas: artistas, intelectuais, estudantes e entusiastas de moda.

Pelo fato de ser uma roupa extremamente personalizada, dependendo do âmbito em que for explorada, esta pode se tornar um artigo de luxo. Vê-se este processo como algo que transcende a alta-costura, pois será feito sob medida em todos os níveis e aspectos possíveis, seja nas medidas corporais ou na identificação das necessidades pessoais e atendimento de expectativas dos indivíduos participantes.

1.1 Pesquisa teórica

Através do estudo de uma bibliografia teórica de moda, pude entender as funções das roupas e como o fenômeno e sistema da moda se organizam. A partir daí, tive entendimento para começar a esboçar uma alternativa para a criação de roupas. O raciocínio para se chegar a

ideia do processo criativo proposto neste trabalho tomou forma principalmente a partir das definições de roupas e o detalhamento de suas funções fundamentais para um indivíduo e uma sociedade por Barnard (2003), conceitos refutados e exemplificados em artigos que tratam das relações da fabricação e uso de materiais têxteis em sociedades menos complexas reunidos em *Cloth and Human Experience* (1989). A classificação que Kawamura (2005) propõe ao definir e distinguir o fenômeno da moda do sistema da moda, esclarecendo seus respectivos mecanismos que influenciou consideravelmente a inquietação quanto ao quadro em que a moda se encontra atualmente. Porém foram os trabalhos de Otto von Busch, principalmente sua tese de doutorado: *Fashion-Able* (2008), as maiores fontes de inspirações, tendo contato com projetos envolvendo manuais, conceitos como *open source* e *craftivismo*, assim como o resgate e popularização da capacitação manual e intelectual de designers para desenvolverem projetos alternativos e paralelos ao sistema da moda.

1.2 Experiência com a participante

Inicialmente, pretendia-se aplicar o processo criativo em questão a três casos, ou seja, três participantes. As interações aconteceram na forma de entrevistas e momentos de convivência, acompanhando os participantes em suas atividades diárias e registrando em fotografia tudo o que mais chamou-me atenção, especialmente detalhes que pudessem servir de inspiração na criação das roupas. Uma das maiores dificuldades encontradas foi saber lidar com três personalidades simultaneamente. A busca por conhecer estas pessoas e tentar captar suas essências e características cruciais da presente fase de suas vidas requer uma imersão em seus universos. É justamente esta imersão que permite o desenvolvimento de uma certa lógica na concepção das peças fazendo com que haja uma continuidade do padrão estético e das características funcionais dos trajes, caracterizando uma coleção. Por não conseguir evitar que o conteúdo de um participante permeasse o do outro, optei por trabalhar somente com um por vez, justificando a escolha de somente um participante para o trabalho de conclusão de curso.

A experiência com a participante Anna Carolina aconteceu em três momentos. Primeiramente foi realizada uma entrevista informal com perguntas direcionadas como “qual é a sua cor preferida?”, “o que você espera dessas roupas?”, “qual é a sua próxima grande meta na vida?” e etc. Coletei as mais diversas informações, inclusive cantores e bandas preferidas, além de filmes e obras de arte. Num segundo encontro, acompanhei Anna em suas atividades diárias, observando sua rotina em casa e na universidade. A partir destas interações, pude esboçar os primeiros croquis e mostra-los para Anna para que esta pudesse apontar quais diretrizes

estéticas e funcionais eram as mais interessantes para que eu pudesse continuar desenvolvendo.

1.3 Pesquisa Iconográfica

Após o contato com a participante, montei painéis que ilustram boa parte do que eu consegui assimilar durante o processo. Os painéis contêm imagens de inspiração e referência que me remetem a fatores e detalhes relevantes sobre a participante. O painel de inspiração é destinado principalmente a imagens diversas que tenham uma relação com a personalidade, estilo de vida e aspectos culturais, já o painel de referência, apresenta imagens voltadas para roupas e silhuetas. Além de imagens que remetem ao participante, coletei também imagens que sensibilizam-me e lembram-me do porque de estar fazendo este tipo de trabalho.

Para o painel de inspiração da participante Anna Carolina, coletei imagens relacionadas à cultura japonesa, aos cadernos de artistas, imagens relacionadas ao documentário *Notebook of Cities and Clothes* (1989), ilustrações da própria Anna Carolina, desenhos japoneses graciosos e demais imagens que remetem-me à personalidade da Anna e seu estilo de vida. Já no painel de referência, coletei imagens de roupas que Anna possivelmente gostaria de vestir, além de imagens de referências de armaduras japonesas e trajes de artes maciais.

1.4 Criação das roupas

Com os painéis em mãos e a inspiração em mente, desenvolvi as roupas para a participante segundo suas necessidades mecânicas e emocionais. Identifiquei aspectos influentes nesta fase da vida da participante e tentei transmiti-los nas roupas através das silhuetas e demais detalhes que foram agregados em bordados. Evidenciei o entusiasmo pela cultura japonesa como fator emocional e a vida de ilustradora como fator mecânico/prático de suas roupas.

O fato de desenvolver uma lógica no pensar dos trajes de determinado participante possibilita a criação de uma coleção inteira e pensar numa coleção única e personalizada que contemple os segmentos da moda requeridos pelo participante é uma extensão do processo criativo diversificando o meu exercício como designer de moda.

A coleção de Anna é composto por quatro trajes casuais voltados para lazer e trabalho, 2 trajes sociais, uma roupa de dormir, uma roupa de banho e um traje para exercícios físicos.

Primeiramente esbocei croquis que misturavam traços das roupas orientais, principalmente a construção das calças usadas no *aikido* chamadas *hakama* e as formas encontradas nas armaduras dos samurais. A bandeira do Japão também teve forte influência nas cores e formas circulares presentes em vários trajes.

1.5 Pesquisa de materiais e técnicas

Nesta etapa procurei materiais (tecidos e aviamentos) que melhor traduzem a simbologia da roupa. Observei tanto o caimento e textura do tecido, quanto as cores e composições de cores para os trajes. Procurei tecidos duráveis e resistentes como linho e brim, mesclando com tecidos leves e de cores vivas como cambraias de algodão, retratando sempre essa dualidade da disciplina e leveza características de Anna Carolina. Além dos materiais, há também a técnica, outro fator bastante importante, são pontos de bordado, acabamentos e métodos de modelagem que foram aprimorados durante o processo.

1.6 Modelagem e confecção das peças

Toda a produção das roupas foi feita a partir das medidas da participante. Os moldes foram testados e provados antes da confecção no material final a partir de uma peça piloto confeccionada no final do sétimo período. A modelagem é uma interpretação dos modelos esboçados no caderno de processos. A confecção das peças consiste no corte e costura das peças feitas com ajuda de uma costureira que supervisionou todo processo.

- **Finalização das peças:** esta foi uma etapa de ajustes finais e aplicação de detalhes como pingentes e bordados, detalhes que dão o toque final, dedicado a frases e símbolos de importância pessoal para a participante.

Conclusão

As pessoas são muito diferentes umas das outras, mas continuo a vê-las todas muito parecidas numa leitura rápida, baseada no que estão vestindo. Elas estão totalmente alheias ao que vestem, não se sabe quem criou suas roupas, o porquê nem como. Simplesmente vão às lojas, escolhem uma peça dentre aquelas que estão expostas e chamam isso de expressão de identidade através da moda. Acredito que o que proponho seja de fato importante para moda como um todo, trata-se de uma alternativa, uma outra maneira de se pensar e criar roupas. Continuarei exercendo meu papel como designer de moda, mas dessa vez, não vou impor a minha inspiração para os meus consumidores, e sim estes virão um por um, proporcionando-me inspirações individuais.

Este TCC será importante para a produção acadêmica por esboçar uma alternativa de criação as roupas. Pode-se trabalhar com este conceito em sala de aula ou despertar o interesse de outros designers que queiram montar um ateliê destinado a esse nicho. Penso que esta ideia quando formalizada poderá ser difundida e servirá como exercício para outros designers de moda ou até mesmo guiar seus próprios processos criativos baseados no processo que proponho.

Acredito que este trabalho ainda requer muito amadurecimento e aprofundamento, tanto teórico quanto prático. Estou certa de que darei continuidade a esta linha de pensamento, aprimorando o embasamento literário e técnicas do ofício da costura e modelagem em projetos de extensão e continuidade acadêmica para que no futuro possa reunir estas ideias e publicá-las em um livro. Neste livro, pretendo construir uma espécie de manual poético para a prática deste processo criativo;

Em suma, a experiência da execução deste trabalho de conclusão de curso foi vastamente enriquecedora em todos os aspectos possíveis. Desde a convivência com pessoas fantásticas, até a prática com costura e modelagem e reconhecimento de que ainda há muito o que aprender sobre pensar a moda, a construção estética de vestimentas e sua interação na sociedade.

Imagens

- Registro fotográfico da interação com a participante Anna Carolina



Imagens 1, 2, 3 e 4

- Imagens de inspiração e referência

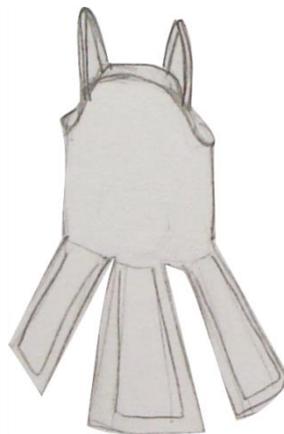
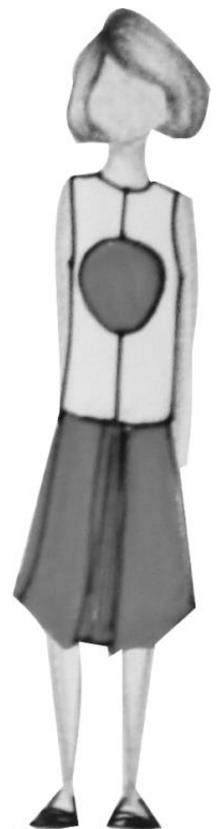
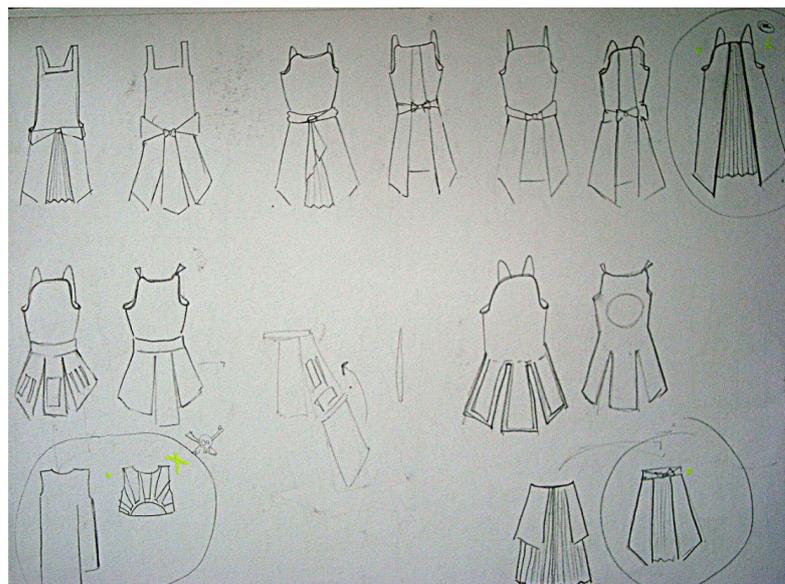
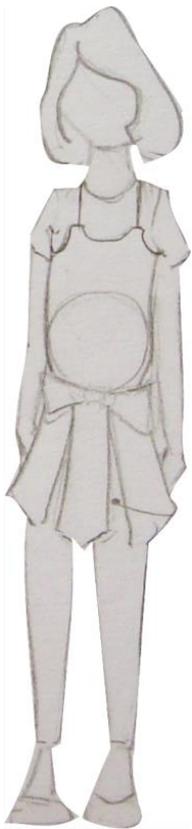
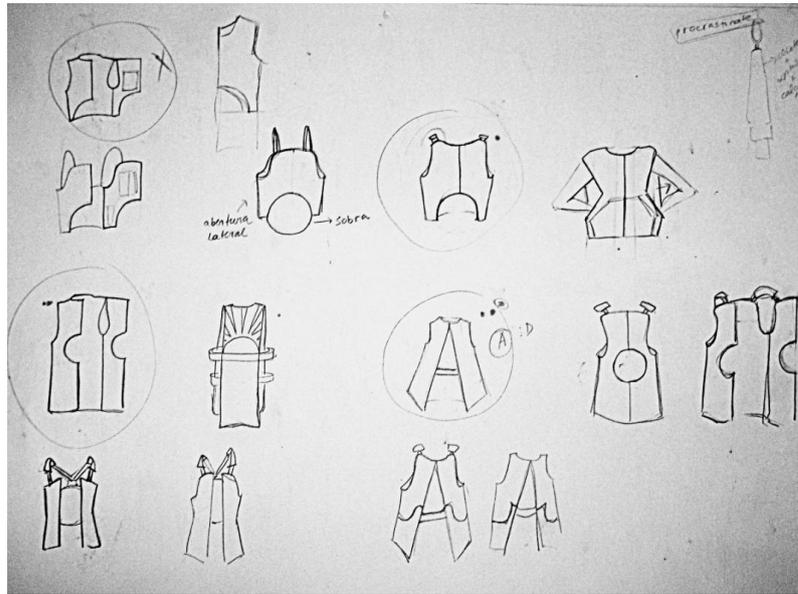


Imagens 5, 6 e 7



Imagens 8, 9 e 10

- Croquis



Imagens 11 a 17

Referências

BARNARD, Malcolm. **Moda e comunicação**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

BUSCH, Otto von. **Fashion-Able**. Gothenburg: Art Monitor, 2008.

BUSCH, Otto von. *Neighborhoodies*. In: Selfpassage. Disponível em: <http://www.kulturservern.se/wronsov/selfpassage/nHood/hood.htm> . Acesso em: 11 de janeiro de 2013.

BUSCH, Otto von. *Textile Punctum*. In: Selfpassage. Disponível em: <http://www.kulturservern.se/wronsov/selfpassage/textilePunctum/textilePunctum.htm> . Acesso em: 11 de janeiro de 2013.

ECO, Umberto. **Como se faz um tese**. São Paulo: Perspectiva, 1996.

ERNER, Guillaume. **Vítimas da moda? Como criamos por que a seguimos**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

FRINGS, Gini Stephens. **Fashion: from concept to consumer**. Upper Saddle River: Pearson Prentice Hall, 2008.

KAWAMURA, Yuniya. **Fashion-ology**. Oxford: Berg, 2005.

PAULICELLI, Eugenia e CLARK, Hazel. **The Fabric of cultures – Fashion, identity and globalization**. New York: Routledge, 2009.

SIMMEL, Georg. **Filosofia da moda e outros escritos**. Lisboa: Edições texto & grafias, 2008.

STALLYBRASS, Peter. **O casaco de Marx**. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

SVENDSEN, Lars. **Fashion: a philosophy**. London: Reaktion, 2006.

WEINER, Anette B. **Cloth and human experience**. San Francisco: Smithsonian, 1989.

Referências iconográficas

Imagem 1 a 4: **Registro fotográfico** – arquivo pessoal

Imagem 5: **Adidas SLVR S/S Campaign**. Disponível em: http://trendland.com/adidas-slvr-ss-2013-campaign/?utm_source=Trendland+List&utm_campaign=3e2f5f69cb-RSS_EMAIL_CAMPAIGN&utm_medium=email . Acesso em: 25 de novembro de 2013.

Imagem 6: **Hakama**. Disponível em: <http://shoaikido.blogspot.com.br/2012/12/comment-choisir-votre-hakama.html> . Acesso em: 25 de novembro de 2013.

Imagem 7: **Samurai armour**. Disponível em: <http://www.nihon-no-katchu.com/content/1324/relacing/> . Acesso em: 25 de novembro de 2013.

Imagem 8: **Googims company for a more fun life**. Disponível em: http://www.payeasy.com.tw/ECShop/ProductDetail.jsp?capWebid=1687&utm_source=woxin_gwoyi.payeasy.com.tw&pidNum=1963025 . Acesso em: 25 de novembro de 2013.

Imagem 9: **Travelling Fleur**. Disponível em: http://www.stylebubble.co.uk/style_bubble/2010/08/travelling-fleur.html . Acesso em: 25 de novembro de 2013.

Imagem 10: **Shoulder bow sweater**. Disponível em: <https://www.thehunt.com/the-hunt/uYFadJ-shoulder-bow-sweater-> . Acesso em: 25 de novembro de 2013.

Imagens 11 a 17: **Croquis** - Arquivo pessoal.