

O espaço da moda: primeira casa ou segunda pele?

João Gabriel Farias Barbosa de Araujo

Possui graduação em Arquitetura e Urbanismo pela UFES - Universidade Federal do Espírito Santo (2012). Mestrando em Arquitetura e Urbanismo na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAUUSP), na área de concentração: Design e Arquitetura, tendo como linha de pesquisa: Interrelações. Atua em área de pesquisa, principalmente nos seguintes temas: arquitetura, moda, abrigo, vestuário e arte.

Clara Luiza Miranda

Professora adjunta da Universidade Federal do Espírito Santo. Graduada em Arquitetura pela Universidade de Brasília (1986), mestrado pela Escola de Engenharia de São Carlos - USP (1997) e doutorado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2004). Experiência em teoria da arquitetura, do urbanismo e da cidade, atua especialmente, nos seguintes temas: habitação social, desenvolvimento urbano, relações entre estética e política, relacionando participação, ativismos sociais, apropriação do espaço coletivo, redes sociotécnicas e espaço híbrido.

Resumo: A moda tem assumido a responsabilidade de se tornar um refúgio, um abrigo, uma proteção – funções antes atribuídas à arquitetura. Desta forma, este artigo visa abordar a produção de espaços a partir da moda e as relações entre corpo, roupa e edifício.

Palavras-chave: Arquitetura, Abrigo, Moda, Vestuário.

Fashion space: first shelter or second skin?

Abstract: Fashion has taken the responsibility of becoming a shelter, a mean of protection; functions previously assigned to architecture. Thus this article aims to address the production of spaces by fashion and the connections between body, clothing and building.

Keywords: Architecture, Shelter, Fashion, Clothing.

Tanto a moda quanto a arquitetura geram espaços que serão preenchidos pelo corpo humano, mas apesar do que o título possa sugerir este artigo não trata da produção de espaços pela arquitetura para a moda como: lojas, pavilhões e passarelas. Decidimos percorrer o caminho inverso: o da produção de espaços através da moda e as relações entre corpo, roupa e meio urbano.

Peter Stallybras reconhece a relação de proximidade estabelecida entre a roupa e o corpo; relação esta que não está presente de forma tão intensa na arquitetura. Para o autor “a mágica da roupa está no fato de que ela nos recebe: recebe nosso cheiro, nosso suor; recebe até

mesmo nossa forma” (Stallybrass, 2008, p.10), ele estabelece uma relação entre a roupa e a memória. Por representarem a pele mais próxima que restou dos entes queridos mortos, “as roupas [são] pontos sobre os quais [nós] nos apoiamos para nos distanciar de um presente insuportável” (Stallybrass, 2008, p.33).

Essa relação, entre memória, roupa e luto, à qual o autor se refere está presente no filme “Cerejeiras em Flor” (2008) da cineasta alemã Doris Dörrie. No longa-metragem as roupas funcionam como uma conexão entre Rudi e a sua esposa morta. Após a perda de sua companheira ele viaja para o Japão levando consigo algumas peças do guarda-roupa de Trudi, sua esposa, e vestindo-as ele se sentia novamente em contato com ela.

Na tentativa de estabelecer um estado da arte das relações entre o espaço criado pelas roupas e o corpo – relações estas que dialogam com conceitos de territorialidade e habitação – vamos recorrer aos autores Mario Gioia (2005, apud Souza, 2006, p.64), Christian Mossi e Marilda Oliveira (2009), Caroline Santos e Joyce Santos (2010), Patrícia Souza (2006) e Kathia Castilho e Marcelo Martins (2005, apud Santos; Santos, 2010, p.210). O design de vestuário e a arquitetura vivem do espaço que funciona como o negativo do volume, são os espaços gerados por ambos que serão preenchidos pelo corpo humano, ou mesmo, incorporados por ele. O corpo faz parte, então, da estrutura da roupa na medida em que ocupa e habita o interior das vestimentas, sendo assim o seu suporte. Se estabelecermos que o corpo possa habitar o espaço compreendido pelo tecido, este espaço criado pelas roupas extrapola seus limites, transformando-se num território.



Figura 1. Do-Ho Suh, *Seoul Home*, 1999. Foto: Site oficial do artista.

“Para o artista coreano Do-Ho Suh [...] quando você expande a ideia do vestuário como espaço, ele se torna uma estrutura habitável, um edifício, uma casa feita de tecido” (Quinn,

2003, p.143). Em seus trabalhos Do-Ho Suh reproduz, por meio de tecidos, casas e apartamentos onde viveu. Aproxima assim arquitetura e produção de vestuários, recriando territorialidades.

A ideia de corpo/suporte, mencionada anteriormente, pode nos levar a uma conclusão precipitada. Não podemos tratar o corpo como sendo um suporte inerte e passivo, como uma espécie de cabide humano para as roupas. Ele é mais. Trata-se de um suporte ativo e repleto de significação. Se a vestimenta modifica o corpo (Roncoletta, 2004), o corpo também modifica a vestimenta, através do seu cheiro, forma, movimento e postura.

Além da relação mais interna entre o espaço criado pelas roupas e o corpo existe a relação entre a roupa e o meio. Andrea Saltzman frisa as duas relações:

No exterior, tem-se a superfície do tecido e características como cor, brilho, transparência, texturas de relevo e estampas, aspectos visuais por meio dos quais se processa a comunicação do indivíduo com o seu entorno. No interior, configura-se uma espacialidade, um habitat, cujo volume em torno do corpo seja de distanciamento e de proximidade, deve ser concebido conforme as necessidades do usuário e as características do material – peso, elasticidade, maleabilidade, aderência, texturas diversas, entre outras – que em contato com a pele, provoca sensações táteis. (Saltzman, 2007, apud Santos; Santos, 2010, p.209).

Esse contato entre o tecido e o corpo configura silhuetas que, determinadas pela estrutura anatômica e mobilidade corporal, definem linhas e volumes, mantendo com o corpo/suporte uma relação de proximidade e de distanciamento, projetando os seus limites no ambiente externo.

Andrea Saltzman faz duas pontuações importantes sobre a vestimenta: a primeira é coloca-la como uma segunda pele ou primeira casa e a seguinte caracterizando-a como significante da pessoa que a veste no espaço público.

O corpo é o interior da vestimenta, seu conteúdo e suporte. A vestimenta, que o cobre como uma segunda pele ou primeira casa, se transforma em seu primeiro espaço de contenção e também de significação no âmbito público. (Saltzman, 2004, p.40, apud, Crillanovick, 2007, p.1).

A fala de Saltzman releva uma proximidade com o artista vienense Hundertwasser, que considera a roupa como sendo a segunda das cinco peles que o homem possui, sendo a primeira a epiderme, a terceira a sua casa, a quarta o meio social (da família e amigos) e a quinta o meio planetário ou global. (Restany, 2003)

Hundertwasser, o pintor naturalista, estabelece uma relação direta entre as três primeiras peles quando diz que “a casa que o homem talha segundo o seu gosto, é a extensão do vestuário

que cobre a sua pele biológica”. (Restany, 2003, p.23) Assim como Andrea Saltzman, Hundertwasser vê a segunda pele como elemento de significação no âmbito público ou como um passaporte social, mas destaca três problemas presentes nas roupas: a uniformidade, a simetria e a tirania da moda.

A relação das roupas, corpo e meio, juntamente com o papel desta como segunda pele e/ou primeiro abrigo, irá influenciar o trabalho de designers, artistas e grupos, revelando quais serão as respostas oferecidas pela moda combinando mobilidade e liberdade com conceitos de espaço e lugar.

Nômades Urbanos

O mundo contemporâneo é decididamente midiático e interativo. Para o filósofo francês Michel Serres (1994) nossas moradias, encontros e deslocamentos estão cada vez mais virtuais do que reais. Os habitantes das cidades ocupam diversos habitats temporários – por períodos maiores do que o que passam em casa – e mudam com frequência de cidades. O nomadismo se tornou uma nova condição moderna. Entram em cena então, arquitetos, urbanistas e designers que tentam fazer desta relação entre a cidade e seus habitantes a mais livre de atrito possível. Neste contexto, o design de vestuário se une à arquitetura, buscando soluções para esse novo cidadão: o nômade urbano, cuja habitação é representada pelo corpo coberto pelas suas roupas e assistido por equipamentos tecnológicos (Quinn, 2003).

Michel Serres fala desse novo habitante da cidade, referindo-se à imagem de Hermes em contraponto com a de Hestia, que é a deusa grega dos laços familiares, representando na imagem feminina a moradia estável. Hermes é o seu oposto, visto como “o errante, o viajante, mas que nunca consegue deixar o seu saco de couro, de penas, de quitina ou de escamas... envolvido nas suas pregas” (Serres, 1994, p.41).

Serres remete a imagem do saco de Hermes à uma membrana visto que: “sem membrana não há vida” (Serres, 1994, p.41). A partir da ideia do saco como invólucro do corpo ou como membrana que permite a sua existência, Michel Serres chega até Diógenes, filósofo da Grécia antiga, que habitava as ruas de Atenas e teria feito de um grande barril a sua casa. O tonel de Diógenes era o seu saco, sua membrana, aquilo que permitia sua existência com dignidade.

A utilização de “membranas” para sua proteção não é nada nova para o homem. As tendas são certamente o tipo de moradia mais antigo, excetuando-se as cavernas. O homem há mais de 40000 anos, usava ossos e presas de mamute para sustentar peles de animais. Estas foram usadas ao longo da história e têm sido utilizadas pelo mundo inteiro, particularmente em

sociedades nômades que necessitam de coberturas portáteis. Com o passar dos tempos as peles de animais passaram a ser substituídas por tecidos.

Nos trabalhos de alguns designers, artistas e grupos encontramos além da busca por novas formas e materiais, a redefinição dos limites entre roupa, abrigo, espaço público e urbano através de estruturas que podemos vestir e que dialogam tanto com novos princípios da arquitetura e mudanças no meio urbano, como o aumento da mobilidade, da conectividade, da flexibilidade e velocidade quanto com a emergência do nômade urbano.

Archigram

Archigram é um grupo de arquitetos ingleses formado na década de 1960. Desde os primeiros projetos enfatiza os conceitos de mobilidade e comunicação como explicita a origem do nome, uma união entre *architectural* e *telegram*. Os conceitos do grupo tomam forma nos projetos: *Walking Cities*, *Instant Cities*, *Plug-in Cities* e *Computer Cities*, todos eles são ícones da arquitetura fluida, nas visões de uma sociedade móvel, em que a moradia funciona como um recipiente e um veículo.

O grupo reconhece que as roupas poderiam se adaptar às necessidades da urbanidade moderna mais rapidamente do que a arquitetura – uma vez que a moda é caracterizada pela constante mudança e renovação, enquanto na arquitetura a efetivação de novos paradigmas é mais lenta. Archigram foi pioneiro na idealização de estruturas que poderiam ser “vestidas”, na identificação de mudanças pelas quais a moda deveria passar para a chegada do que chamamos hoje de *techno fashion*.

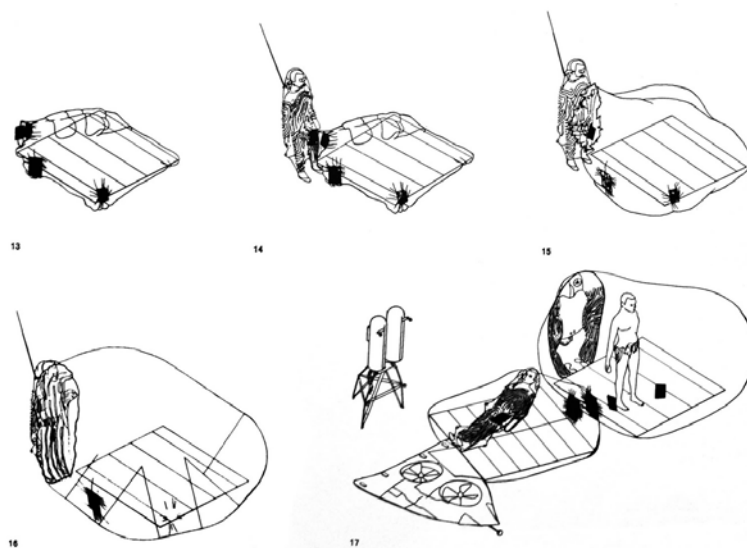


Figura 2. Archigram, *Suitaloon*. Fonte: <http://www.arquitecturasdeemergencia.blogspot.com/2010/10/suitaloon-archigram.html>.

O Archigram “interpreta a arquitetura como sendo uma interface eletrônica que poderia se comunicar com as roupas, num sistema mútuo” (Quinn, 2003, p.98). Isso fica claro em *Suitaloon* e *Cushicle*, ambos idealizados para se adaptar e interagir com o entorno, forneciam ao usuário uma noção de refúgio, abrigo e segurança. Tanto o *Suitaloon* quanto o *Cushicle* podem ser pensados como vestuários que diluem conceitos de interior e exterior.

C P Company / Vexed Generation

C P Company, companhia italiana de design e produção de vestuário, se dedica a criação de roupas que são projetadas para assumir a forma de mobiliários ou tendas a depender das necessidades dos usuários. Dessa forma, permitem às roupas transcender sua função inicial. “Assim como carros são uma extensão da nossa mobilidade e o telefone uma extensão da nossa voz, ‘*transformable fashion*’ reflete a habilidade das roupas de prover abrigo, amplificando suas propriedades arquitetônicas” (Quinn, 2003, p.105).

Algumas das criações da marca fornecem ao usuário um espaço para dormir, podendo ser usados em situações de atrasos de voos ou quando se deseja ter um mínimo de privacidade em áreas públicas. Para Quinn (2003), se é possível que o vestuário se transforme em móveis e tendas, é lógico assumir que existe um potencial para que esses se transformem também em estruturas maiores, até mesmo habitações, respondendo as necessidades de uma sociedade móvel, onde os deslocamentos se tornaram uma importante e grande parte do nosso cotidiano.

Já a Vexed Generation funciona como uma espécie de loja de roupas/galeria pública, onde designers, artistas e músicos criam um ambiente único para expor suas ideias e preocupações através da produção e venda de roupas. A inspiração para as peças veio dos crescentes níveis de poluição atmosférica da cidade de Londres e de pesquisas sobre a liberdade civil que levaram a descoberta de que 200 milhões de libras haviam sido gastas com câmeras de vigilância para monitorar bairros periféricos da cidade.

A “*Vexed Parka*”, por exemplo, é uma jaqueta fruto de investigações sobre mobilidade urbana, desenhada especialmente para o ciclista, favorecendo o uso da bicicleta. A roupa oferece proteção contra a poluição do ar através de uma máscara respiratória incorporada ao capuz. Além disso, o próprio capuz faz com que o usuário não seja identificado por sistemas de vigilância.

C P Company e Vexed Generation, ambas estão envolvidas no desenvolvimento de novos tecidos, unindo a produção com a pesquisa de materiais. “Essas iniciativas demonstram a grande preocupação com a inovação, que permite aos designers desafiar os limites da moda moderna” (Quinn, 2003, p. 109). Tecidos altamente resistentes, impermeáveis, a prova de desgastes, rasgos, óleo e vento como o *Dynafil*, produzido a partir do poliéster e o *Carbguard* que filtra as ondas radioativas e eletromagnéticas do ambiente são os resultados dessas pesquisas. Com a utilização de tecidos como estes, o trabalho desses grupos invertem a relação que normalmente fazemos entre moda arquitetura e durabilidade. São roupas feitas para durar.



Figura 3. Vexed Generation, “Vexed Parka”, 1994. Fonte: [www.
http://2.bp.blogspot.com/_hfiywj1QhQk/TT8pUhf1LUI/AAAAAAAAAIU/Me9CIF8kvJg/s1600/di-1212925043205.jpg](http://2.bp.blogspot.com/_hfiywj1QhQk/TT8pUhf1LUI/AAAAAAAAAIU/Me9CIF8kvJg/s1600/di-1212925043205.jpg).

Hussein Chalayan

Designer de origem turca, cujo trabalho mistura moda, arquitetura, design e tecnologia. A moda, para Hussein Chalayan, nada mais é do que um veículo para os conceitos que ele explora e para as estruturas que ele prevê (Quinn, 2003).

O trabalho de Hussein explora a ideia de roupas como armaduras para o meio urbano. Ao mesmo tempo que mantém a mobilidade, flexibilidade e individualidade dos usuários, Hussein Chalayan trata dos princípios arquitetônicos de abrigo e proteção. Para o designer:

Quando as roupas tem uma aparência modular e estruturada, as pessoas normalmente se referem a elas como arquitetônicas, quando muitas vezes elas não são. Arquitetura pode ser projetada de maneira fluida e desestruturada de modo que não pareça arquitetônica, mas ainda assim seja arquitetura’. (QUINN, 2003, p.122)

Segundo ele tudo ao nosso redor ou se relaciona com o corpo ou com o meio. A partir daí Hussein Chalayan enxerga um sistema em que as roupas fazem parte dos interiores onde vivemos. Os interiores são partes da arquitetura e esta por sua vez é em si uma parte do meio urbano. Seguindo essa visão, as roupas definem uma zona íntima ao redor do corpo e a arquitetura define uma zona mais larga. Exatamente como visto com a segunda e terceira pele de Hundertwasser.

Um de seus trabalhos mais conhecidos, *Afterwords* (outono/inverno 2000) tratava de questões como identidade e individualidade. A inspiração para o trabalho partia das experiências do próprio designer explorando a ideia de ter que deixar o lar em situações de conflitos ou guerras “ilustrando a potencial fragilidade e precariedade do abrigo e da identidade” (Exhibition Guidebook, 2008, p.28).



Figura 4. Hussein Chalayan, *Afterwords*, 2000. Fonte: www.t0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQPhOUS93E6ZDUy9hQcrCI-K2JURhJRirOCQS7mhsWzSO5lyT2i.

Em *Afterwords*, objetos eram disfarçados na forma de roupas ou vice e versa. Capas de móveis e peças de mobiliário se transformavam em peças do vestuário ou em outros objetos como cadeiras que se transformavam em malas.

Hussein Chalayan também começou a explorar os novos materiais e as inovações tecnológicas que davam a arquitetura certa inteligência e lhe permitiam certa interação. São os chamados edifícios inteligentes, aqueles que respondem a determinadas condições ambientais ou climáticas.

Como resposta ao novo ambiente construído, cada vez menos inerte e mais interativo, surge o *Remote Control Dress*. A primeira peça de vestuário a ser apresentada com a utilização de tecnologia wireless capaz de se comunicar com sensores localizados em estruturas arquitetônicas ao seu redor. O vestido demonstrava a relação do corpo com uma série de elementos invisíveis, para Bradley Quinn (2003), Chalayan estabeleceu uma nova relação entre o corpo humano e o seu entorno. Através das roupas projetadas para transmitir informações entre o usuário e o ambiente construído a sua volta, este pode ser programado para responder, antecipadamente, às necessidades do usuário.

O Remote Control Dress é inovador em vários níveis [...] porque revela o papel que a tecnologia desempenha na congruência entre moda e arquitetura. Além disso, [...] o vestido usa a tecnologia para fortalecer a relação do indivíduo com o mundo material [...] O Remote Control Dress não foi projetado especificamente para explorar as relações entre tecnologia e o corpo, mas para analisar como a forma do vestuário pode envolver o corpo e ao mesmo tempo possibilitar o relacionamento do mesmo com o meio ao seu redor. ‘Se você altera o modo como o corpo transita no espaço ao seu redor, o corpo altera tudo no espaço que o afeta’ explica Chalayan [...] (Quinn, 2003, p.129)

O *Remote Control Dress*, feito a partir de uma combinação de fibra de vidro e resina, forma um verdadeiro exoesqueleto ao redor do corpo sem deixar de possuir uma sensualidade sutil ao mesmo tempo futurista nas suas linhas simples e limpas (Quinn, 2003).

O potencial que o corpo tem de interagir e de se comunicar com outros sistemas é amplificado através da moda com o *Remote Control Dress*. Para Bradley Quinn (2003) o vestido deixa claro que a mecanização do corpo elimina inúmeras fronteiras que separam a moda da arquitetura ao seu redor. Pode-se dizer então que *Remote Control Dress* amplifica o potencial que o corpo tem de interagir e de se comunicar com outros sistemas através da moda. Mas as interações entre carne e tecnologia ao mesmo tempo em que são emocionantes são também aterrorizantes. “Confinar o corpo dessa maneira é o mesmo que colocá-lo dentro das paredes do panóptico”. (Quinn, 2003, p. 130)

Lucy Orta

Imaginem retirar do homem a sua estrutura arquitetônica e as suas roupas, como ele viveria? Michel Serres (1994) e Bradley Quinn (2003) concordam que “alienar o indivíduo de estruturas arquitetônicas é torna-los sem abrigo” (Quinn, 2003, p.159) e o “homem não consegue viver sem abrigo, isto é, não consegue viver publicamente sem vida privada” (Serres, 1994, p.51). Quanto ao vestuário, o filósofo francês afirma que “não há miserável nenhum em

todo o planeta que ande, como os animais, completamente nu” (Serres, 1994, p.51), o fato da roupa se desintegrar em trapos significa a invisibilidade social (Quinn, 2003).

O trabalho da designer britânica, Lucy Orta, refuta a ideia de que roupas e abrigos devam permanecer como entidades separadas. Ela forja uma aliança inesperada entre moda, arquitetura e arte, traçando um eixo entre edifícios e roupas ao tratar ambos como expressões esculturais, táteis e espaciais da sociedade (Quinn, 2003). Seu ponto de partida é o uso das roupas para produzir e definir espaços, conceitual e materialmente; reconhecendo o potencial da moda de delinear degraus de separação.

Desde que habitar espaços signifique considerá-los como parte do seu corpo, roupas têm pleno direito de se tornarem moradias arquitetônicas, abrigos temporários oferecendo proteção contra o frio e tempestades nos pontos de parada da jornada da existência humana. (Quinn, 2003, p.160)

Suas criações, que estão longe de serem meras roupas, se tornaram uma metáfora para abrigo, vestimenta, mobilidade e espaço social. São de certa maneira uma resposta para problemas práticos. Através de uma série de instalações, exposições e intervenções sociais, que colocam suas peças em uso, Lucy Orta tem se preocupado com a condição social dos indivíduos condenados a uma existência marginalizada, transformando nossa percepção dos invisíveis párias urbanos, dando a eles visibilidade na esfera pública.

A afinidade da designer com os moradores de rua – que são para ela os nômades urbanos – começou com uma série de workshops promovidos por ela no exército da salvação em Paris, onde trabalhava no intuito de “facilitar” novas expressões de personalidade daquelas pessoas.

Lucy Orta enfatiza o direito do indivíduo de ocupar os espaços públicos ao invés de reintegrá-los na estrutura que pode ter sido a causadora da sua alienação. Para muitos moradores de rua, são os traumas sofridos em instituições ou no ambiente doméstico que os levaram a sua existência fora dos mesmos. Para esses indivíduos, Orta não está produzindo meramente um espaço individual, está produzindo ambientes para viver, mesmo que transitórios. Oferecendo um espaço onde possam se sentir seguros, um espaço que podem considerar um lar. (Quinn, 2003)

Fica perceptível que a designer não pensa em lar como uma base estável e fixa, como um ponto de origem. Para Lucy Orta, o importante é o ato de habitar o que nos remete à imagem de Diógenes. Os moradores de rua usando as peças de Lucy Orta se assemelham em muito a condição do filósofo grego. O barril para Diógenes e as peças de Lucy Orta para os moradores de rua representam o espaço privado em meio à vida pública da cidade, invólucros cujas dobras envolvem e definem. (Serres, 1994)

Lucy Orta não tem a intenção de encontrar uma solução para os problemas dos moradores de rua. Porém o seu trabalho nos faz pensar em novas possibilidades de ocupação do espaço público ao mesmo tempo em que provoca uma resposta eficaz para os que vivem ao relento.

A identificação do medo que vários moradores de rua têm de viver em um abrigo ou lar provisório levou Lucy Orta a pensar em como as ruas poderiam ser apropriadas como uma extensão da casa. Detectando esta necessidade individual de definir uma área de espaço pessoal na matriz urbana em situações de crise, surgiu *Refuge Wear*.



Figura 5. Lucy Orta, *Refuge Wear City Interventions*, 1993 – 1996. Fonte: Site oficial da artista.

São estruturas de tecido, que se transformam de maneira instantânea de roupas para arquitetura corporal através de um sistema de zíperes e fechos de Velcro. Como se as paredes fossem feitas de um tecido *hi-tech* que envolve o corpo numa membrana respirável que funciona como uma terceira pele.

Cada peça de *Refuge Wear* foi projetada como um ambiente pessoal que pode variar de acordo com as condições climáticas as necessidades sociais e a urgência. O espaço no seu interior é uma expressão simbólica da habitação. Como uma casa eles cercam uma família ou indivíduos com paredes de defesa, estabelecendo pontos de contato com o mundo e fornecendo espaço que os refugiados podem se apropriar como 'lar'. (Quinn, 2003, p.163)

Bradley Quinn (2003) traça paralelos entre o trabalho de Lucy Orta e os de Hélio Oiticica e Lygia Clark. Segundo o ele, a designers e os artistas brasileiros abordam a mutabilidade do corpo através da sua relação com os significantes externos. “Eles criaram estruturas ‘arquitetônicas’ similares a capas para a ‘habitação’ e para conectar indivíduos através do toque”. (Quinn, 2003, p.162)

Hélio Oiticica e Lygia Pape

Ficou perceptível que, em diversos momentos, acabávamos tangenciando e, por vezes, até penetrando nas fronteiras das artes. Os trabalhos de Lygia Pape e Hélio Oiticica reforçam esse diálogo entre vestes, arte e arquitetura, recorrendo aos conceitos e estruturas dessas manifestações num processo de “hibridização”.

Tudo o que era antes fundo, ou também suporte para o ato e a estrutura da pintura, transforma-se em elemento vivo. (Oiticica, 1986, p.50, apud Crandall, 2008, p.147)

O *Divisor* idealizado em 1968, pela artista Lygia Pape, originalmente seria apresentado numa galeria totalmente branca, com espelhos dispostos em paredes opostas. Neste ambiente uma lona branca iria descer do teto sobre a cabeça das pessoas, obrigando-as a se abaixarem e depois encontrarem fendas na lona para as suas cabeças. Um vento frio sopraria na parte de cima da sala e um vento quente na parte de baixo, “você se sentiria, assim, dividido térmica e fisicamente” (Pape, 1983, p.46). Lygia Pape não conseguiu executar o trabalho como imaginado inicialmente, então ela levou um pano de 30 x 30 metros (900m²) com várias fendas e entregou “para a garotada de uma favela”. As crianças foram para uma área arborizada próxima e brincaram com o pano enquanto Lygia as observava.

Eu pensei também em fazer o trabalho num desses conjuntos habitacionais tipo BNH, no meio do pátio interno. E isto porque o divisor procura também mostrar a massificação do homem, cada um dentro do seu escaninho, aquelas cabecinhas todas certinhas, porque inclusive as fendas eram abertas segundo uma ordem matemática, espaços iguais entre cada fenda. (Pape, 1983, p.46)

O *Divisor* aconteceu novamente na abertura da 29^a Bienal de São Paulo em 2010, onde 200 pessoas ocuparam a marquise do Parque do Ibirapuera. O momento de conexão com o *Divisor* gera um embaralhamento das peles de Hundertwasser. Os participantes/obra dividem uma pele intermediária, comum e coletiva, acrescentando uma nova camada ao sistema de cinco peles do pintor vienense. Hundertwasser só considera a inclusão da coletividade a partir da quarta pele – visto que as três primeiras estão centradas no indivíduo, com a obra de Pape, as peles perdem os seus limites bem definidos bem como a sua concetricidade.

Quem está dentro vê apenas as cabeças dos outros e as dobras do tecido, combinadas às sombras em movimento. De fora, vislumbra-se um oceano de pessoas em trânsito: individualidades que se afirmam pelo destaque dos rostos, mas cuja caminhada resulta de uma negociação coletiva. (Bienal, 2010, acesso em 9 mar. 2012)

A descoberta da favela por Oiticica é fundamental para a compreensão do trabalho do artista brasileiro, inclusive e principalmente no caso dos Parangolés. Para, a arquiteta, Paola Berenstein Jacques (2003) eles seriam a primeira obra de Hélio Oiticica influenciada totalmente pelo Morro da Mangueira.

Os Parangolés são capas, tendas e estandartes, mas sobretudo capas, que vão incorporar literalmente as três influências da favelas que Oiticica acabava de descobrir: a influência do samba [...]; a influência da ideia de coletividade anônima [...] e a influência da arquitetura das favelas. (Jacques, 2003, p. 29)

Feitos de pedaços de tecidos coloridos e outros materiais maleáveis, os Parangolés deveriam ser vestidos pelo espectador/participante. A partir da união entre o corpo com o objeto de arte e/ou entre tecidos biológicos com materiais industrializados surge o participante/obra (Basbaum, 2008). Nessa conexão entre corpo e Parangolé, através da dança, “Oiticica afirmava que o corpo do espectador não era o suporte da obra, que se tratava mais de uma incorporação [...] que se realizava por meio da dança, ou melhor, na e pela estrutura da dança” (Jacques, 2003, p.29).

O Parangolé não se trata apenas da ação de um indivíduo que dança. A celebração da obra acontece num processo de “ação coletiva”, na qual o público é convidado a vesti-lo e também a assisti-lo coletivamente (Sperling, 2008). Assim como no Divisor, essa “ação coletiva” – efetivada pela caminhada no caso do Divisor e pela dança no Parangolé – transforma a obra, o espaço, o corpo e a percepção de si e dos outros.

Com os trabalhos desses designers, artistas e grupos, percebemos que a moda pode se apresentar tanto como uma segunda pele quanto como um primeiro abrigo, sem que essas relações sejam excludentes ou exclusivas.

Mais próximos da ideia das roupas funcionando como uma segunda pele temos Hussein Chalayan. O designer turco concilia trabalhos que extrapolam as questões mercadológicas – como o “*Remote Control Dress*” e “*Afterwords*” – com a produção de peças que serão introduzidas no mercado e com o trabalho em grandes marcas como a Puma.

Mais relacionados com a noção de primeiro abrigo estão os trabalhos da C P Company – que além da produção de “*transformable fashion*” também apresenta coleções sazonais – de Lucy Orta, Vexed Generation e Archigram. Seus trabalhos apesar de não estarem inseridos no universo fashion – dos desfiles, das semanas de moda e até mesmo do mercado – usufruem dele para às vezes até mesmo se contrapor. Para Bradley Quinn (2003), por exemplo, Lucy Orta

reconhece o potencial da moda de delinear níveis de separação e de individualidade, “enquanto a moda é tradicionalmente vista como uma declaração de estilo mais do que de conteúdo [...] o trabalho de Lucy Orta funciona como uma antítese visual”. (Quinn, 2003, p.157)

Referências Bibliográficas

BASBAUM, Ricardo. **Clark & Oiticica**. In: BRAGA, Paula (Org.). **Fios Soltos: a arte de Hélio Oiticica**. São Paulo: Perspectiva, 2008. p. 111-116.

BIENAL. **Divisor, de Lygia Pape, marca a abertura da 29ª Bienal de São Paulo**, 2010. Disponível em: <<http://www.bienal.org.br/FBSP/Paginas/Divisor,-de-Ligia-Pape,-marca-abertura-da-29%C2%AA-Bienal-de-S%C3%A3o-Paulo-.aspx>>. Acesso em: 9 mar. 2012.

CRANDALL, Jordan. Anotações sobre o Parangolé. In: BRAGA, Paula (Org.). **Fios Soltos: a arte de Hélio Oiticica**. São Paulo: Perspectiva, 2008. p. 147-151.

CRILLANOVICK, Quéfren. **Roupas são ambientes habitáveis: relações entre moda, corpo e tecnologia**. Disponível em: <www.artes.unb.br/6art/textos/quefren.pdf>. Acesso em: 30 ago. 2011. p.1.

EXHIBITION GUIDEBOOK, 2008. **Skin + Bones: Parallel Practices in Fashion and Architecture**. Londres: SomersetHouse, 2008. Disponível em: <http://www.somersethouse.org.uk/documents/skinbones_exhibition_guide.pdf>. Acesso em: 11 ago. 2010.

JACQUES, Paola Berenstein. **Estética da ginga: A arquitetura das favelas através da obra de Hélio Oiticica**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

MOSSI, Cristian Poletti; OLIVEIRA, Marilda Oliveira de. Sobre Habitar Vestes e Desabitar Corpos: a produção crítica da arte. In: ENCONTRO NACIONAL DA ANPAP, 18., 2009, Salvador. **Transversalidades nas Artes Visuais**. Salvador: Edufba, 2009. p. 1623 - 1634. Disponível em: <http://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=sobre%20habitar%20vestes%20e%20desabitar%20corpor%20anpap&source=web&cd=1&ved=0CB0QFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.anpap.org.%2Ffanais%2F2009%2Fpdf%2Fchtca%2Fcristian_poletti_mossi.pdf&ei=X2apTsO4KcHogQfQ_oA&usg=AFQjCNHckfapZq6Lwn5aGOiOokO-LUzPzQ>. Acesso em: 16 ago. 2011.

PAPE, Lygia. **Arte Brasileira Contemporânea**: Lygia Pape. Rio de Janeiro: Funarte, 1983.

QUINN, Bradley. **The Fashion of Architecture**. [S.l.]: Berg, 2003. p. 143.

RESTANY, Pierre. **Hundertwasser: o pintor-rei das cinco peles**. Colônia: Taschen, 2003.

RONCOLETTA, Mariana Rachel. **Deformidades Formidáveis: A trajetória dos corpos transformados e da deficiência física pela moda**. São Paulo, 2004. Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/17860045/Deformidades-Formidaveis-a-trajetoria-do-corpo-e-da-deficiencia-fisica-pela-modaMarianaRachelRoncoletta>>. Acesso em: 29 ago. 2011.

SANTOS, Caroline Zanardo Gomes Dos; SANTOS, Joyce Ribeiro Dos. Design de Moda: o corpo, a roupa e o espaço que os habita. *Saber Acadêmico: Revista Multidisciplinar da Uniesp, São Paulo*, n. , p.204-213, jun. 2010. Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/48737555/DESIGN-DE-MODA-O-CORPO-A-ROUPA-E-O-ESPACO-QUE-OS-HABITA>>. Acesso em: 17 ago. 2011.

SEABROOK, John. The Whote Dress: what should nurses wear. **The New Yorker**, New York, n. , p.122-127, abr. 2002. Disponível em: <http://www.truthaboutnursing.org/action/seabrook_white_dress.html>. Acesso em: 02 out. 2011. p.122.

SERRES, Michel. **Atlas**. Lisboa: Instituto Piaget, 1994.

SOUZA, Patrícia de Mello. **A modelagem tridimensional como implemento processo de desenvolvimento do produto de moda**. Bauru : [s.n.], 2006. 113f. p. 64.

SPERLING, David. Corpo + Arte = Arquitetura: Proposições de Hélio Oiticica e Lygia Clark. In: BRAGA, Paula (Org.). **Fios Soltos: a arte de Hélio Oiticica**. São Paulo: Perspectiva, 2008. p. 117 146.

STALLYBRASS, Peter. **O casaco de Marx: roupas, memória, dor**. 3ª. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2008.