

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**  
**INSTITUTO DE ARTES E DESIGN**  
**CURSO DE BACHARELADO EM MODA**

Karen Cristina Rezende Monteiro

**ARQUIMODA: aproximações possíveis entre a criação de moda e a arquitetura  
do Archigram**

Juiz de Fora  
2016

Karen Cristina Rezende Monteiro

## **Arquimoda: aproximações possíveis entre a criação de moda e a arquitetura do Archigram**

Trabalho de Conclusão de Curso a ser submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Moda, do Instituto de Artes e Design, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Moda.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Mônica de Queiroz Fernandes Araújo Neder

Juiz de Fora  
2016

Karen Cristina Rezende Monteiro

## **Arquimoda: aproximações possíveis entre a criação de moda e a arquitetura do Archigram**

Trabalho de Conclusão de Curso a ser submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Moda, do Instituto de Artes e Design, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Moda.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Mônica de Queiroz Fernandes Araújo Neder

### **BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Frederico Braida Rodrigues de Paula – FAU/UFJF

---

Prof. Me. Luiz Fernando Ribeiro da Silva– IAD/UFJF

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Mônica de Queiroz Fernandes Araújo Neder – IAD/UFJF

Examinado em: 19/12/2016.

Cristina Rezende Monteiro, Karen.

Arquimoda : aproximações possíveis entre a criação de moda e a arquitetura do Archigram / Karen Cristina Rezende Monteiro. -- 2016.  
58 f.

Orientadora: Mônica de Queiroz Fernandes Araújo Neder  
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade  
Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, 2016.

1. Moda. 2. Criação. 3. Arquitetura. 4. Archigram. I. de Queiroz  
Fernandes Araújo Neder, Mônica, orient. II. Título.

## **DEDICATÓRIA**

Aos meus pais, avós e tios que sempre deram força e apoio para ter a possibilidade de viver esse momento.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus.

À minha amada família pela proteção, ajuda, preocupação e carinho.

À querida, Mônica por todo conhecimento compartilhado, apoio e entusiasmo ao longo do processo.

Aos amigos valiosos pelo carinho, suporte e troca de experiências.

## **RESUMO**

Inspirado nos projetos do grupo londrino Archigram, nos anos 1960, com sua arquitetura versátil, mutável, flexível, transitória e de fácil transporte, este projeto promove um diálogo entre seus conceitos e estética com a criação de moda. Propõe-se experimentações vestíveis em produções de moda, a partir da arquitetura do grupo, com formas dinâmicas e que questionam a forma de vestir e manipular a veste, convidando assim o usuário a interagir e adaptar de acordo com sua vontade, dando as roupas novas visualidades.

**Palavras-chave:** Criação. Moda. Arquitetura. Archigram.

## **ABSTRACT**

Inspired by the designs of the London group Archigram in the 1960s, with its versatile, changeable, flexible, transient and easy to transport architecture, this project promotes a dialogue between its concepts and aesthetics with the creation of fashion. We propose experimentations wearable in fashion productions, from the group's architecture, with dynamic forms and that question the way of dressing and manipulating the vest, thus inviting the user to interact and adapt according to his will, giving the new clothes visualities.

Keywords: Creation. Fashion. Architecture. Archigram.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b>	Vestidos tubulares e geométricos de Mary Quant.....	12
<b>Figura 2:</b>	Modelo Twiggy- Referência de beleza.....	12
<b>Figura 3:</b>	Casaco de plástico "Kite", Paco Rabane, 1966.....	12
<b>Figura 4:</b>	Vestidos de papel, Scott Paper Company, 1966.....	13
<b>Figura 5:</b>	Meias de lycra coloridas. ....	14
<b>Figura 6:</b>	Minivestidos, Mart Quant, 1965.....	16
<b>Figura 7:</b>	Casaco de Vinil, Mary Quant .....	16
<b>Figura 8:</b>	Coleção de calçados "Quant Afoot", Mary Quant, 1967.....	16
<b>Figura 9:</b>	A-POC", Issey Miyake, 1998.....	18
<b>Figura 10:</b>	Coleção "Record", Issey Miyake, 2015.....	18
<b>Figura 11:</b>	Coleção "123 5", Issey Miyake, 2010.....	19
<b>Figura 12:</b>	Coleção "Bao Bao", Issey Miyake, 2000. ....	20
<b>Figura 13:</b>	Coleção "IN-EI", Issey Miyake, 2010.....	20
<b>Figura 14:</b>	<i>Space Probe</i> , Archigram 4, Maio de 1964.....	21
<b>Figura 15:</b>	Projeto 159: Tuning London, 1972.....	21
<b>Figura 16:</b>	Projeto 60: Plug-in Study, Seção Típica, 1964.....	23
<b>Figura 17:</b>	Projeto 60: Plug-in City, Área de Pressão Máxima, 1964.....	23
<b>Figura 18:</b>	Projeto 24: Nottingham Shopping Centre, 1962.....	24
<b>Figura 19:</b>	Projeto 69: Plug-in University Node, 1965.....	24
<b>Figura 20:</b>	Projeto 62: Capsule Homes, 1964.....	24
<b>Figura 21:</b>	Palavras chave para expansão do tema.....	26
<b>Figura 22:</b>	Colagem iconográfica do tema.....	27
<b>Figura 23:</b>	Zoom das formas tiradas da prancha imagética.....	28
<b>Figura 24:</b>	Formas traçadas a partir da prancha imagética.....	29
<b>Figura 25:</b>	Testes em dobraduras de papel.....	29
<b>Figura 26:</b>	Proposta de fechamento da roupa e matéria-prima.....	29
<b>Figura 27:</b>	Inspirações estruturais e geométricas.....	30
<b>Figura 28:</b>	Matriz Conceitual da colagem iconográfica.....	31

<b>Figura 29:</b>	Paleta de cores.....	31
<b>Figura 30:</b>	Teste da dobra no tecido.....	32
<b>Figura 31:</b>	Forma base retangular para experimentação.....	33
<b>Figura 32:</b>	Costura da peça.....	33
<b>Figura 33:</b>	Junção dos quadrados.....	33
<b>Figura 34:</b>	Ficha técnica Am01.....	34
<b>Figura 35:</b>	Ficha técnica Am01(continuação).....	35
<b>Figura 36:</b>	Modelagem plana, tamanho 40.....	36
<b>Figura 37:</b>	Teste de montagem.....	36
<b>Figura 38:</b>	Corte do molde no tecido final.....	36
<b>Figura 39:</b>	Ficha técnica Am02. ....	37
<b>Figura 40:</b>	Ficha técnica Am02 (continuação).....	38
<b>Figura 41:</b>	Prancha de inspiração 1- Forma.....	51
<b>Figura 42:</b>	Prancha de inspiração 2- Ambientação.....	52
<b>Figura 43:</b>	Prancha de inspiração 3- Acessórios.....	53
<b>Figura 44:</b>	Prancha de inspiração 4- Beleza.....	54
<b>Figura 45:</b>	Prancha de inspiração 5- Linguagem corporal.....	55
<b>Figura 46:</b>	Ficha técnica do <i>Fashion film</i> .....	56

## SUMÁRIO

<b>1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	11
1.1 INTRODUÇÃO.....	11
1.2 MODA.....	12
<b>1.2.1 Anos 1960</b> .....	13
1.3 ESTILISTAS FARÓIS.....	17
<b>1.3.1 Mary Quant</b> .....	17
<b>1.3.2 Issey Miyake</b> .....	18
1.4 ARCHIGRAM.....	22
<b>1.4.1 Plug-in city</b> .....	23
<b>2 EXPERIMENTAÇÕES DE FORMAS TÊXTEIS</b> .....	26
2.1 REFLEXÕES CRIATIVAS.....	26
2.2 MATRIZ CONCEITUAL.....	31
2.3 DESENVOLVIMENTO DOS PROTÓTIPOS.....	33
<b>2.3.1 Protótipo 1: Colete modular</b> .....	33
<b>2.3.2 Protótipo 2: Vestido modular</b> .....	37
<b>2.3.3 Peças finalizadas e suas opções de uso</b> .....	40
<b>2.3.4 Lookbook</b> .....	41
<b>3 PRODUÇÃO DE MODA</b> .....	49
3.1 FASHION FILM.....	49
3.2 OBJETIVO.....	50
3.3 JUSTIFICATIVA.....	50
3.4 ARQUIMODA.....	50
<b>3.4.1 Pranchas imagéticas de inspiração do <i>fashion film</i></b> .....	51
<b>3.4.2 Ficha técnica</b> .....	57
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	58
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	61

## 1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 1.1 INTRODUÇÃO

A forma como nos vestimos comunica modos ou aspirações, que explicitamos para outras pessoas, colocando, assim, o que somos ou gostaríamos de ser em vários momentos. Neste sentido, Maffesoli (2014) descreve a nossa época como uma “socialidade” composta por uma rede de microgrupos ou tribos, que se manifesta através dos diferentes estilos de vida, privilegiando a aparência. Para a realização deste trabalho, navegamos por uma sociedade contemporânea-urbana, dinâmica e fluida possuidora de um nomadismo próprio. Estas características impelem nosso questionamento criativo para os momentos onde este consumidor tribal e nômade assume diferentes indumentárias e linguagens, que o acoplam a situações mutáveis. São transeuntes inquietos, que migram física e digitalmente por lugares de seu interesse. Desde a mais tribal manifestação ao torcer por times de futebol, até shows intimistas, sempre munidos de um sentimento de pertencimento.

Esta rede foi fortalecida pela revolução digital no século XXI, e facilitou a disseminação de um estilo de vida onde as pessoas, se comunicam, trabalham e se divertem com um computador ou um *smartphone*. Isto proporcionou uma liberdade sem raízes, criando novos nômades, que escolhem uma rotina ligada a vários lugares e pessoas diferentes. Essa postura acaba refletindo na indumentária deste grupo, objeto de experimentação e reflexão da proposta deste trabalho.

Como eixo inspirador, buscamos no Archigram, grupo de arquitetos londrinos nos anos 1960, conceitos de uma arquitetura andarilha que se “pluga” em diferentes lugares e situações. Esta escolha decorreu dos estudos sobre flexibilidade e transitoriedade, feitos em 2015 no grupo Cor e Forma, coordenado pela Profa. Mônica de Queiroz F. A. Neder. Nas discussões do grupo, fomos levados à refletir a partir da arquitetura do Archigram, com o objetivo de delimitar o campo das experimentações de objetos e roupas. Naturalmente, o recorte temporal recaiu nos anos 1960. Época em que as ideias deste grupo de arquitetos revolucionaram a forma de pensar os lugares construídos com uma série de publicações em forma de revistas, instalações e projetos. Corroborou para este recorte temporal, a exposição do *Victoria and Albert Museum*, em Londres, intitulada “*You Say You Want a Revolution? Records and Rebels 1966-1970*”, inaugurada em setembro de 2016. Outra referência foi o fato da Designer de Interiores Iris Apfel lançar uma coleção exclusiva para a americana Macy’s, voltada para os mais jovens. A linha, chamada *Iris Meets I.N.C.*, tem 40 peças de

roupas no espírito dos anos 1960. Também, Alexa Chung, modelo e apresentadora inglesa, preparou uma coleção anos 60 para a loja de departamento inglesa Mark & Spencer, em maio de 2016. Estes sinalizadores despertaram um interesse sobre a moda desta década. Levando a utilizar suas formas como pano de fundo das experimentações aqui propostas.

O resultado das experimentações com as roupas criadas, é um *Fashion film* onde são exibidas 5 produções de moda, feita com roupas mutáveis e que se combinam. O aspecto principal será a manipulação e a multiplicação das opções de uso para criar novas visualidades.

## 1.2 MODA

A *Skin+Bones: Parallel Practices in Fashion and Architecture*, realizada entre os dias 19 de novembro de 2006 e 5 de março de 2007, no MOCA - The Museum of contemporary Art em Los Angeles, EUA, mostrou a moda e a arquitetura com uma linguagem híbrida, que tornou comum a criação para a indumentária e o lugar. Nela, criadores foram incentivados a pensar a forma arquitetônica como parâmetro para a construção da roupa e vice-versa, encontrando similaridades no entendimento das superfícies externas e estruturas internas. Criaram-se conexões a partir desta exposição, onde moda e arquitetura se tocaram nas expectativas e desejos humanos.

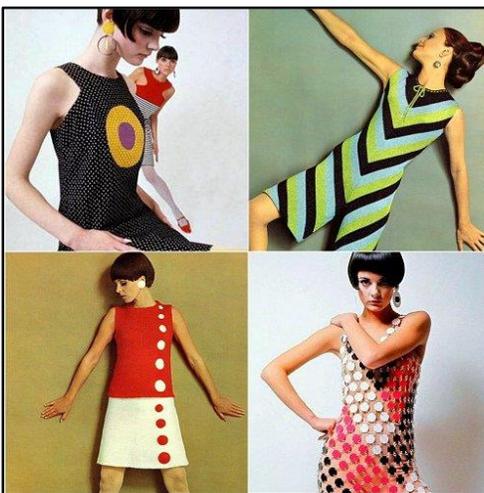
Este evento tornou visível que vestimentas e edificações têm muito em comum. Podemos verificar isso no vocabulário usado em ambos os campos, para descrever superfícies tais como dobras, planos e sobreposições. Tanto a moda, quanto a arquitetura, expressam ideias de identidade pessoal, social e cultural, que se reflete nas preocupações sobre os usuários e de sua época. Ambas possuem um relacionamento simbiótico, onde roupas e edifícios ecoam entre si em forma e aparência, ao longo da história. Além da proteção e controle ambiental, os dois campos criam espaços e volumes com materiais de todas as dimensões e se misturam ainda mais nas semelhanças físicas. As superfícies têxteis são cada vez mais exploradas nas construções como forma, e também nas estruturas maleáveis e mais leves. Moda e arquitetura usam a escala humana, mas as proporções, tamanhos e formas diferem enormemente. Enquanto a moda é, por sua própria natureza, efêmera, a arquitetura é predominantemente sólida e permanente.

### 1.2.1 Anos 1960

Na década de 60, após as carências e privações da guerra e a pujança dos anos 50, viu-se um mercado adolescente crescente, mostrando uma prosperidade financeira juvenil, que determinou o surgimento de uma sociedade do consumismo e do descartável.

Com os avanços tecnológicos, a corrida espacial, o desenvolvimento dos meios de comunicação, transporte e robótica, a década prometia grandes transformações no comportamento. A cidade de Londres, no Reino Unido, foi um dos epicentros de um terremoto comportamental. A explosão de juventude mexeu com a moda e o mercado da época, influenciados pela ideia de liberdade. Esse público, faminto de novidade, conquistou sua própria moda. As empresas criaram produtos específicos para eles e a moda passou a se concentrar em um jovem real, facilmente identificado nas ruas e não mais em indivíduos especiais e irrealis, muitas vezes estabelecidos por parâmetros de costureiros parisienses. A moda era não seguir a moda!

Segundo Mendes e De la Haye (2009) um dos símbolos da década de 60 foi a minissaia junto com visual menininha, cortes de cabelos geométricos e suéteres canelados justos. A tecnologia e a arte pop influenciava a criação dos estilistas pelo visual futurista e psicodélico. Tubinhos, estampas geométricas, materiais inusitados para roupas, olhos marcados na maquiagem e cores vibrantes eram recorrentes na visualidade juvenil (Figuras 1, 2 e 3). A moda unissex ganhou força com os jeans e as mulheres foram além no guarda-roupa masculino, roubando para elas peças como o smoking.



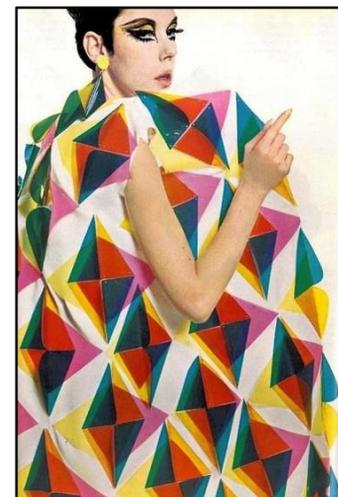
**Fig. 1:** Vestidos tubulares e geométricos de Mary Quant.

Fonte: Disponível em:  
<<http://www.sixtiescity.net>>.  
Acesso em: 6. out. 2016.



**Fig. 2:** Modelo Twiggy- Referência de beleza.

Fonte: Disponível em:  
<<http://www.sixtiescity.net>>.  
Acesso em: 6. out. 2016.



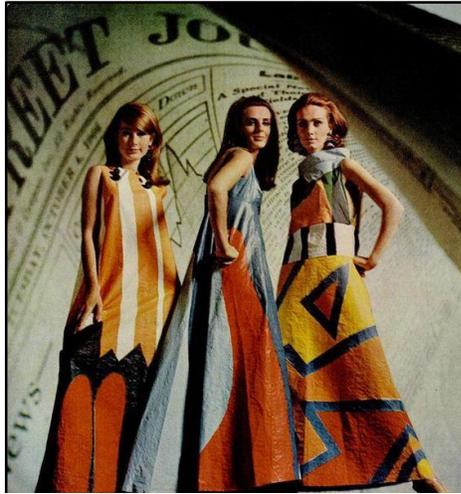
**Fig. 3:** Casaco de plástico “Kite”, Paco Rabane, 1966.

Fonte: Disponível em:  
<<http://www.sixtiescity.net>>.  
Acesso em: 6. out. 2016.

Esta é uma das décadas do século XX que mais expressa a revolução tecnológica, atingindo a moda. A busca por inovação contribuiu para o desenvolvimento de novos tecidos, fazendo com que a indústria têxtil, investisse em pesquisas de novas fibras, misturas e acabamentos especiais. Isto proporcionou a experimentação de distintas formas e junção de materiais, como tecidos, plásticos e papéis.

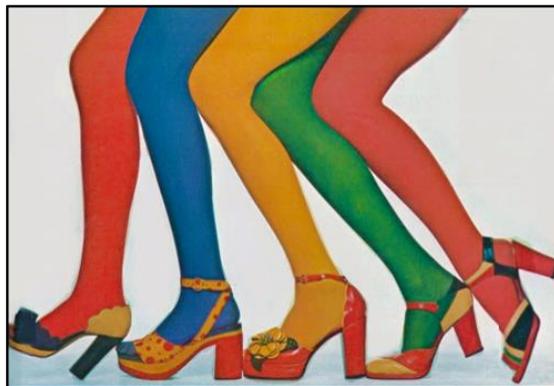
Os cientistas almejavam fornecer à família inteira tecidos de conservação fácil, que não precisassem ser passados, que fossem duráveis, resistentes a sujeira e amarrotamento e confortáveis. [...] Em meados da década fabricantes fizeram experimentos com o potencial de moda da fibra colada (papel), eram vendidos trajes de papel com motivos psicodélicos e apesar de serem comercializados como “descartáveis”, resistiam a três lavagens e podiam ser passados. [...] O tecido de poliéster *terylene* desempenhou um papel central no *prêt-à-porter* masculino.[...] A introdução de novos tecidos elásticos (especialmente a *lycra*, em 1959) e de tecidos leves, mas fortes, que conservavam a forma depois de esticados, possibilitaram que as indústrias produzissem roupas mínimas, de padrão delicado. (MENDES; DE LA HAYE, 2009, p. 192)

O conceito de roupa simples, fácil de cuidar e descartável, teve uma significativa popularização. O artigo que sintetizou isso foi o vestido feito de papel. Inicialmente lançado pela Scott Paper Company, nos Estados Unidos. Como marketing para sua nova linha em 1966, vestidos de papel, eram vendidos a um dólar e vinte e cinco centavos. Eles eram divertidos, famosos pelos padrões coloridos e psicodélicos, e muito usados por celebridades (Figuras 4). Este modismo só durou até 1968 devido ao custo de fabricação.



**Fig. 4:** Vestidos de papel, Scott Paper Company, 1966.  
 Fonte: Disponível em: <<http://www.sixtiescity.net>>.  
 Acesso em: 6. out. 2016.

Além do papel, a produção da *Lycra* foi essencial para compor o estilo da era espacial e deu origem as meias-calças, que eram usadas sob as minissaias no lugar das tão usadas cintas. Desenhados por Mary Quant e lançadas pela primeira vez em 1965, e com as saias variando o tamanho de logo cima do joelho até o alto da coxa, as meias-calças de cores vibrantes protegiam do frio e também dos olhares dos curiosos (Figuras 5). Além dessas, as meias do tipo “arrastão”, e de renda, também compunham o visual sessentista e combinavam diferentes texturas associadas à roupa.



**Fig. 5:** Meias de *lycra* coloridas.  
 Fonte: Disponível em: <<http://thecarnabetianarmy.tumblr.com/>>.  
 Acesso em: 8. out. 2016.

O padrão de beleza era estabelecido pelas jovens modelos e não mais pelas atrizes de Hollywood. Os fotógrafos introduziram novo ânimo nas composições da fotografia de moda e “clicavam” poses nada convencionais nas modelos. Fazendo caretas, pernas tortas, em poses infantilizadas, corcundas e desengonçadas tornavam as fotos leves e divertidas.

Pode-se ressaltar duas que fizeram muito sucesso na época: Peggy Moffitti e Lesley Hornby (Twiggy) considerada o modelo ideal para as modas .

[...] era Lesley Hornby (“Twiggy”), cujo corpo adolescente, cabelos penteados para o lado, como um garoto, e aura élfica, encontraram acolhida nas revistas adolescente do período – ela foi eleita “O rosto do ano” em 1966. (MENDES; DE LA HAYE, 2009, p. 190)

A diversidade da década refletiu nas criações de moda. A nova geração de estilistas britânicos, cada um no seu estilo, desafiou a moda tradicional parisiense e Mary Quant, criadora da minissaia e de tantos outros símbolos na moda e beleza que representaram o momento, é eleita como referência de estilista dos anos 1960 por estar sempre à frente do seu tempo e ser a que melhor se relaciona com o grupo Archigram nas cores e na visualidade futurista, lúdica, geométrica e jovial.

Facilmente associados e confundidos com projetos modernos e contemporâneos pela genialidade de suas estruturas pode-se reforçar também os revolucionários projetos do grupo Archigram com uma referência atual no campo da moda que inova a cada trabalho, Issey Miyake, é escolhido por se destacar na influência da arquitetura e uso constante da tecnologia, enfatizada na complexidade geométrica das formas de sua criação. Exemplos da criação do projeto *Bao Bao* e o *A-POC - A Piece of Cloth* que trataremos adiante – ambos tangenciam as obras do Archigram, pois apresentam um contexto atemporal, que incita o usuário a manipulação e transformação.

Assim considerando suas características, os dois estilistas guiam o presente projeto também na forma, na cor e na textura das experimentações vestíveis.

## 1.3 ESTILISTAS FARÓIS

### 1.3.1 Mary Quant

Nos anos 60, a cidade de Londres, no reino Unido, havia se tornado o centro das atenções e a viagem dos sonhos de qualquer jovem. Afinal, estavam lá, os Beatles, e as inglesas emancipadas, que circulavam pelas lojas excêntricas da Carnaby Street, King's Road e Chelsea, sempre com muita música e atitude jovens.

Mary Quant se destacou em 1955 quando abriu sua primeira loja, a Bazaar, decidida a vender roupas que agradassem aos jovens clientes. Fazendo seus próprios modelos, segundo Mendes e De la Haye (2009, p. 187, 188), suas roupas foram um sucesso (Figura 6).

Os modelos para 1956-67 eram trajés simples, baseados em formas retas simples, com bojos, e linhas tubulares. Ela colocou as cinturas para baixo, usou faixas horizontais e inserções triangulares de pregas na linha da bainha para permitir o movimento; manteve os acessórios no nível mínimo e, mais significativamente, diminuiu as saias.

Outro aspecto apontado por Mendes e De la Haye (2009) é que Quant buscava ideias em fontes atípicas, gostava de materiais novos na moda, usando PVC e a fibra artificial *tricel* em uniformes de ginásticas e capas de chuvas (Figura 7). As roupas eram divertidas, fáceis de usar, sem definição de classe. O entusiasmo da época refletiu diretamente nos seus produtos, as cores, a forma e os materiais usados traduziram o avanço tecnológico e tornaram a moda lúdica, sendo previamente associada aos projetos do Archigram tanto esteticamente quanto nas influências dos 60.

Os materiais sintéticos também estavam nos calçados. As botas lançadas por Quant em 1967 eram de PVC com forros de jérsei de algodão, que absorviam o suor e acrescentavam cor e brilho (Figura 8). Alguns modelos de cano alto podiam ser removidos através dos zíperes e se transformavam em *ankle boots* tendo duas opções de uso.



**Fig. 6:** Minivestidos, Mart Quant, 1965.  
Fonte: Disponível em:  
<<http://www.sixtiescity.net>>.  
Acesso em: 8. out. 2016.



**Fig. 7:** Casaco de Vinil, Mary Quant.  
Fonte: Disponível em:  
<<http://www.sixtiescity.net>>.  
Acesso em: 8. out. 2016.



**Fig. 8:** Coleção de calçados "Quant Afoot",  
Mary Quant, 1967  
Fonte: Disponível em:  
<<http://thecarnabetianarmy.tumblr.com/>>.  
Acesso em: 8. out. 2016.

Mary Quant fez sucesso, também, com sua linha de cosméticos lançada em 1966, introduzindo cores ousadas para batons e sombras junto com cílios postiços longos. Vendeu bastante no Japão em Março de 1971 e desde então sua ligação com este país fortaleceu-se expandindo para a venda da coleção *Quant Mary* de collants, meias e polainas em 1983, com o lançamento do livro *Quant on Makeup* em língua japonesa em 1987 e para lançar a campanha *Lipistick 101 Colour* em 1996. O site atual da marca utiliza a língua japonesa como segunda e importante opção de acesso.

Conforme Mendes e De la Haye (2009), o estilo de cabelo da época variava entre penteados formais, com permanentes, os volumosos rígidos pelos *sprays* fixadores, do tipo colmeia, rabo de cavalo e estilos “moleque”. Mas saíram de moda em 1963 quando Vidal Sasson estabeleceu seus primeiros peteados curtos, angulares e geométricos e quando Quant cortou seu cabelo em um formato assimétrico que mudou a “cabeça” das mulheres. Fez tanto sucesso que quem não tinha o cabelo ideal para fazer o formato usavam perucas com o novo corte.

Supõe-se que Mary Quant tenha aderido o corte também devido a influência japonesa já que estava em constante contato com a cultura nipônica, não pela assimetria do cabelo, mas pelo tamanho e geometrismo.

### 1.3.2 Issey Miyake

Falando em cultura japonesa, o designer japonês Issey Miyake é o que melhor redefine a ligação existente entre o vestuário e arquitetura, abrangendo também objetos e acessórios, é um dos estilistas mais inovadores da geração dos anos 80. Junto com ele a linha feminina da grife é dirigida desde 2011 pelo talentoso Yoshiyuki Miyamae, que dá continuidade ao foco vanguardista da grife na inovação tecnológica, criando tecidos inspirados na tradicional arte japonesa do origami, mas com um design futurista.

Em 1998 Issey Miyake já integrava a estrutura arquitetônica em suas roupas ou revivia o modelo primitivo de abrigo têxtil portátil como o da linha *A-POC* (Figura 9) que nos revela uma certa preocupação nômade em facilitar o uso e o transporte.

O designer de moda Issey Miyake tem experimentado com a incorporação de estrutura e a ideia de abrigo em roupas, muitas vezes comparando seu vestuário com a arquitetura. Recentemente, ele começou a usar a nova tecnologia de tecelagem para a sua linha chamada A-POC (um pedaço de pano) em que o tecido pode ser cortado em qualquer sentido, sem desmanchar. Isto permite que peças de vestuário inteiras podem ser tecida por uma máquina, sem que seja necessária qualquer costura. (HAN XU, 2000, p. 7, tradução do autor)



**Fig. 9:** “A-POC”, Issey Miyake, 1998.

Fonte: Disponível em: <<http://www.isseymiyake.com>>.

Acesso em: 17. out. 2016.

Enquanto forma, estrutura e tecnologia, seus trabalhos estão em sintonia com a arquitetura nas roupas e objetos que se transformam, dobraduras em tecido como em papéis, fibras inteligentes que tomam formas geométricas inusitadas, etc. Segue alguns exemplos para ilustrá-los:

Na coleção *Record*, lançada na primavera/verão 2015, através de um software de computador que calcula a diferente composição de algodão e poliéster no tecido, quando reagido ao vapor, se contrai em padrões tridimensionais rígidos (Figura 10), primeiro testados em protótipos de papel. Esse tecido, chamado de *3D Steam Stretch* resiste ao desgaste constante e à lavagem. Essa tecnologia pode também ser usada em outras áreas para a criação de produtos surpreendentes como no design de interiores, objetos de decoração ou arquitetura.



**Fig. 10:** Coleção "Record", Issey Miyake, 2015  
Fonte: Disponível em: <<http://br.fashionnetwork.com/news>>.  
Acesso em: 17. out. 2016.

O desenvolvimento de formas geométricas bidimensionais que se expandem em estruturadas peças tridimensionais é recorrente no trabalho de Issey Miyake. Ele funde a matemática da dobragem e a arte de fazer roupas criando inúmeras maneiras de fazer produtos diferentes bem como forja novas relações entre a roupa e a forma humana como na coleção *I23 5*: uma peça de tecido é dobrada em um quadrado. Quando se agarra a parte superior do quadrado dobrado e puxa-a para cima a forma tridimensional é revelada (Figura 11). A roupa é produzida pelas dobras e determinada por todos os ângulos agudos e triângulos que compõem a estrutura. Um total de dez padrões básicos forma-se quando dobrado e tornam-se camisas, saias, calças e vestidos.



**Fig. 11:** Coleção "123 5", Issey Miyake, 2010.  
 Fonte: Disponível em: <<http://www.isseymiyake.com>>.  
 Acesso em: 17. out. 2016.

A técnica de dobragem aplicada ao método de fabrico de suas roupas também está nos acessórios como a bolsa articulada *Bao Bao* (Figura 12), confeccionada desde 2000, os painéis de PVC montadas na camada inferior da malha de tecido da bolsa faz com que ela assuma diferentes formas quando utilizada e nas luminárias *IN-EI* (Figura 13) desenhadas para a Artemide, feita por fibra reciclada que ao dobrar ganha uma força capaz de se auto-sustentar sem precisar de estrutura interna.



**Fig. 12:** Coleção "Bao Bao", Issey Miyake, 2000.  
 Fonte: Disponível em: <<http://www.isseymiyake.com>>.  
 Acesso em: 17. out. 2016.



**Fig. 13:** Coleção "IN-EI", Issey Miyake, 2010.  
 Fonte: Disponível em:  
 <<http://www.isseymiyake.com>>.  
 Acesso em: 17. out. 2016

A forma triangular é clássica da marca e sua abordagem experimental em tecido transcende a moda envolvendo designers e engenheiros. Mais do que na tecnologia, percebe-se que os projetos de moda e arquitetura estão vinculados entre si, na construção de volumes, nas proporções, formas, cores, texturas, equilíbrio e criatividade.

#### 1.4 ARCHIGRAM

Os arquitetos ingleses Peter Cook, Warren Chalk, Ron Herron, Dennis Crompton, Michael Webb e David Greene fundou o grupo Archigram (*Architecture + Telegram*) a partir da primeira publicação do magazine *Archigram* em 1961, que circulou até 1974 em 10 edições como meio de expressar suas ideias, discutir as investigações arquitetônicas e explorar os novos projetos e novas formas de pensar que fugiam dos ditames modernistas da década de 1960.

O grupo se reuniu para analisar a arquitetura de seu tempo e tentar solucionar o problema do crescimento populacional, que demandava a época, em diferentes âmbitos. Para lidar com esse problema, introduziram a megaestrutura, que organizaria funcionalmente a cidade juntando a habitação, o trabalho, o movimento e a diversão num só lugar. Através da tecnologia uma nova paisagem inventada pelo homem, tomaria o lugar da paisagem londrina tradicional.

Contudo, seu trabalho não consiste em obras construídas, mas sim em projetos e desenhos publicados em papel de proposições arquitetônicas numa linguagem pouco particular ao universo da arquitetura compreendendo os elementos linguísticos *pop*, retirados das histórias em quadrinhos (*comics*), da propaganda, da televisão, de fotografias; compondo híbridas colagens (Figura 14 e 15).



**Fig 14:** *Space Probe*, história construída com recortes em quadrinhos. Archigram 4, Maio de 1964.

Fonte: Disponível em:

<<http://archigram.westminster.ac.uk>>.

Acesso em: 9. nov. 2016.



**Fig 15:** Projeto 159: *Tuning London*, 1972. Colagem.

Fonte: Disponível em:

<<http://archigram.westminster.ac.uk>>.

Acesso em: 9. nov. 2016.

Sua produção desenvolveu-se como reflexo da transformação econômica e tecnológica que avançava sobre os países desenvolvidos. Eles defendiam uma abordagem *high tech*, com infraestrutura leve, explorando o universo das estruturas infláveis, computadorizadas, ambientes descartáveis, megaestruturas, cápsulas espaciais, móveis, roupas, automóveis e aparelhos para substituir as formas de construção convencionais, ou seja, inventava novas tecnologias para repensar a sociedade e suas formas de habitação. Seu trabalho apresentava uma visão sedutora de um futuro da era da máquina, de uma sociedade orientada para o consumo, altamente informatizada e nômade.

A edição da revista de Maio de 1964, *Amazing Archigram 4*, relaciona a história em quadrinho com a cultura arquitetônica e a ficção científica. Segundo Cabral (2002, p.52), foi “[...] uma edição dedicada especialmente ao tema da megaestrutura como possibilidade formal e fator urbano de articulação dos processos dinâmicos de crescimento, mobilidade e flexibilidade” onde publicaram pela primeira vez o projeto *Plug-in City*, uma vasta estrutura que recebia cápsulas e módulos.

### 1.4.1 Plug-in City

O projeto desenvolvido por Peter Cook em 1964 traduzia a condição cultural e econômica da época. A proposta da megaestrutura espacial metálica em 45° com vias de acesso e serviços que podiam adaptar a qualquer terreno e controlada por computador, se ramificava e eram divididas entre as torres mais altas em forma de diamante invertido, torres cilíndricas destinadas a escritório e negócios e as ramificações mais baixas que se ligavam as unidades habitacionais, tudo é composto

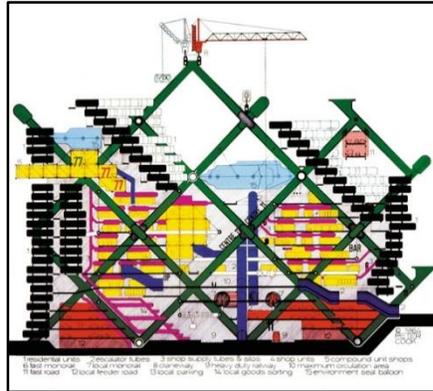
por células que se movem e vão se conectando e desconectando na base de acordo com a necessidade através de guias que operam presas no vértice da estrutura (Figura 16 e 17).

Mas esse não é o projeto definitivo do *Plug-in City*, ele consiste na verdade em um acúmulo de estudos feitos e na evolução de ideias que foram sendo trabalhadas no período de 1962 a 1966 observando elementos, alterando e ampliando conforme a necessidade do habitante. Por isso os desenhos são inevitavelmente inconsistentes, com várias versões e tornando o projeto em constante construção. Mesmo assim é possível ver a evolução dos projetos ao longo dos anos e entender o funcionamento para alguns serviços específicos da megaestrutura.

A seguir destacam-se algumas versões importantes de seções pensadas para o funcionamento geral da megaestrutura e que além da funcionalidade contribuíram visualmente para a criação das peças de roupas que compõem a produção final deste trabalho.

O projeto *Nottingham Shopping Centre*, 1962, foi uma proposta para fazer compras. Idealizado como um centro comercial integrado por lojas e escritórios permanentes, mas que eram partilhadas, e unidades de lojas móveis “descartáveis” que eram removidos por guindastes (Figura 18). Outro projeto é o *Plug-in University Node*, 1965. Um exercício para analisar o preenchimento, a substituição e regeneração das partes que compõem a megaestrutura *Plug-in City* com um tipo específico de atividade (Figura 19). Sendo assim, cada pessoa tendo uma caixa de metal padrão pode optar por tê-lo localizado em qualquer lugar da estrutura, antecipando o estilo nômade dos projetos subsequentes.

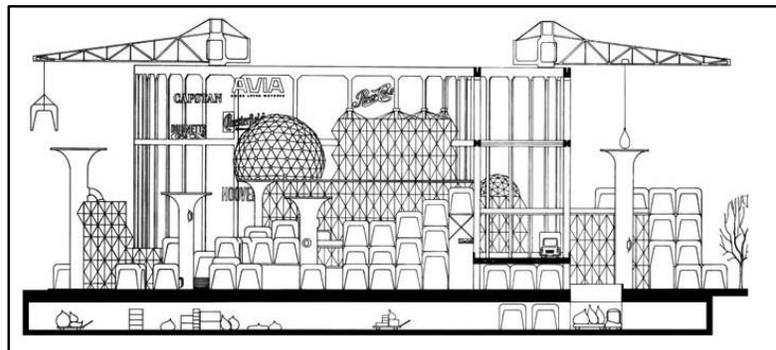
A natureza de *Plug-in City* envolvendo a substituição de uma função por outra, embora ocupando o mesmo local, pode ser demonstrada com mais intensidade de detalhes no interior das casas, elevadores e sistema de transporte. Como o projeto *Capsule Homes*, 1964 - consiste em uma habitação pré-fabricada de cápsula espacial que acopla no *Plug-in City*. Totalmente intermutável, a cápsula é ergonômica e sofisticada, suas peças desmontáveis são adaptadas e podem ser atualizadas à medida que as tecnologias avançam e de acordo com a necessidade do morador (Figura 20). Sem dúvida é um projeto versátil para um deliberado estilo de vida, que atende completamente a quem está em constante trânsito e presa pela praticidade.



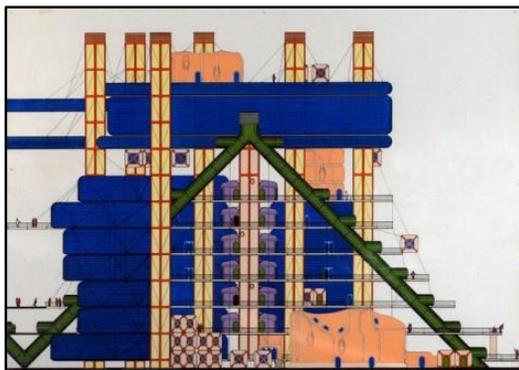
**Fig. 16:** Projeto 60: Plug-in Study, Seção Típica, 1964.  
 Fonte: Disponível em: <<http://archigram.westminster.ac.uk>>.  
 Acesso em: 15. nov. 2016.



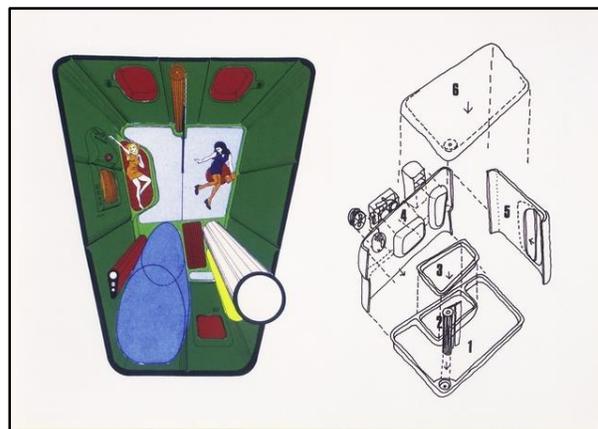
**Fig. 17:** Projeto 60: Plug-in City, Área de Pressão Máxima, 1964.  
 Fonte: Disponível em: <<http://archigram.westminster.ac.uk>>.  
 Acesso em: 15. nov. 2016.



**Fig. 18:** Projeto 24: Nottingham Shopping Centre, 1962.  
 Fonte: Disponível em: <<http://archigram.westminster.ac.uk>>.  
 Acesso em: 15. nov. 2016.



**Fig. 19:** Projeto 69: Plug-in University Node, 1965.  
 Fonte: Disponível em:  
 <<http://archigram.westminster.ac.uk>>.  
 Acesso em: 15. nov. 2016.



**Fig. 20:** Projeto 62: Capsule Homes, 1964.  
 Fonte: Disponível em: <<http://archigram.westminster.ac.uk>>.  
 Acesso em: 15. nov. 2016.

A ideia de se mover e conectar estão presentes em vários projetos do grupo, mas *Plug-in City* é o que melhor representa e reúne em várias categorias a tecnologia em voga nos anos 1960 para acompanhar um novo estilo de vida londrino instigado pela vontade de liberdade dos jovens além de estimular novos pensamentos arquitetônicos a fim de resolver os problemas populacionais.

Com o *Plug-in City* e os outros projetos, Archigram desconstrói a ideia de arquitetura sólida e permanente, aproxima diferentes áreas a trabalharem juntas, viabilizando então o uso das características da sua arquitetura versátil, mutável, flexível, transitória, lúdica e interativa para a moda.

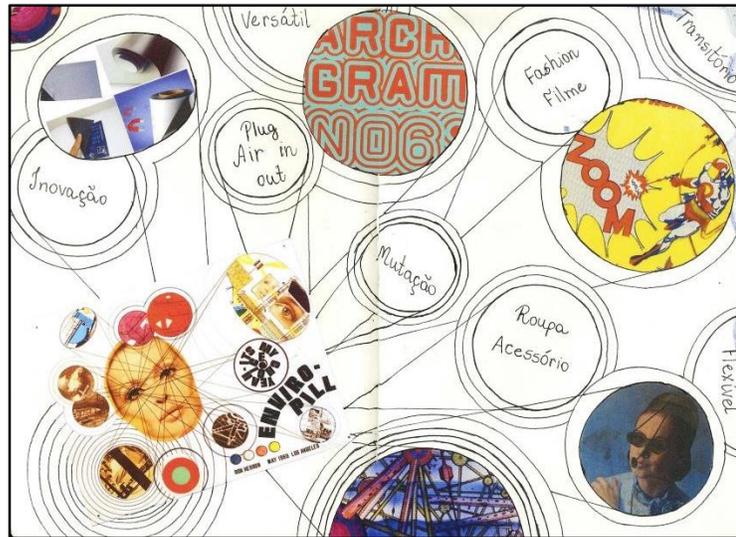
## 2 EXPERIMENTAÇÕES DE FORMAS TÊXTEIS

### 2.1 REFLEXÕES CRIATIVAS

Durante a disciplina Laboratório de Criação III (1º/ 2016) foi proposto desenvolver um caderno de inspiração sobre o tema para o trabalho de conclusão de curso e confeccionar um protótipo final para instigar a criação.

Inicialmente era preciso definir o tema a ser tratado analisando o gosto pessoal. Em seguida como primeiro passo, entender e esmiuçar o assunto: *Archigram*. Quem são? O que faziam? São de que época? Em que contexto criou seus projetos? Como criavam? Esses questionamentos levaram a

algumas palavras chaves que já circundavam ao analisar seus trabalhos e o que poderia ser produzido para relacioná-los com a moda. Como o projeto *Enviro-Pill* de 1969 que é uma proposta especulativa de uma pílula para induzir arquitetura ou ambientes virtuais e imaginários na mente, expandiu-se as primeiras ideias no mesmo formato, criando bolas de conexão com palavras que remetiam ao grupo e possíveis produções através de seus trabalhos.



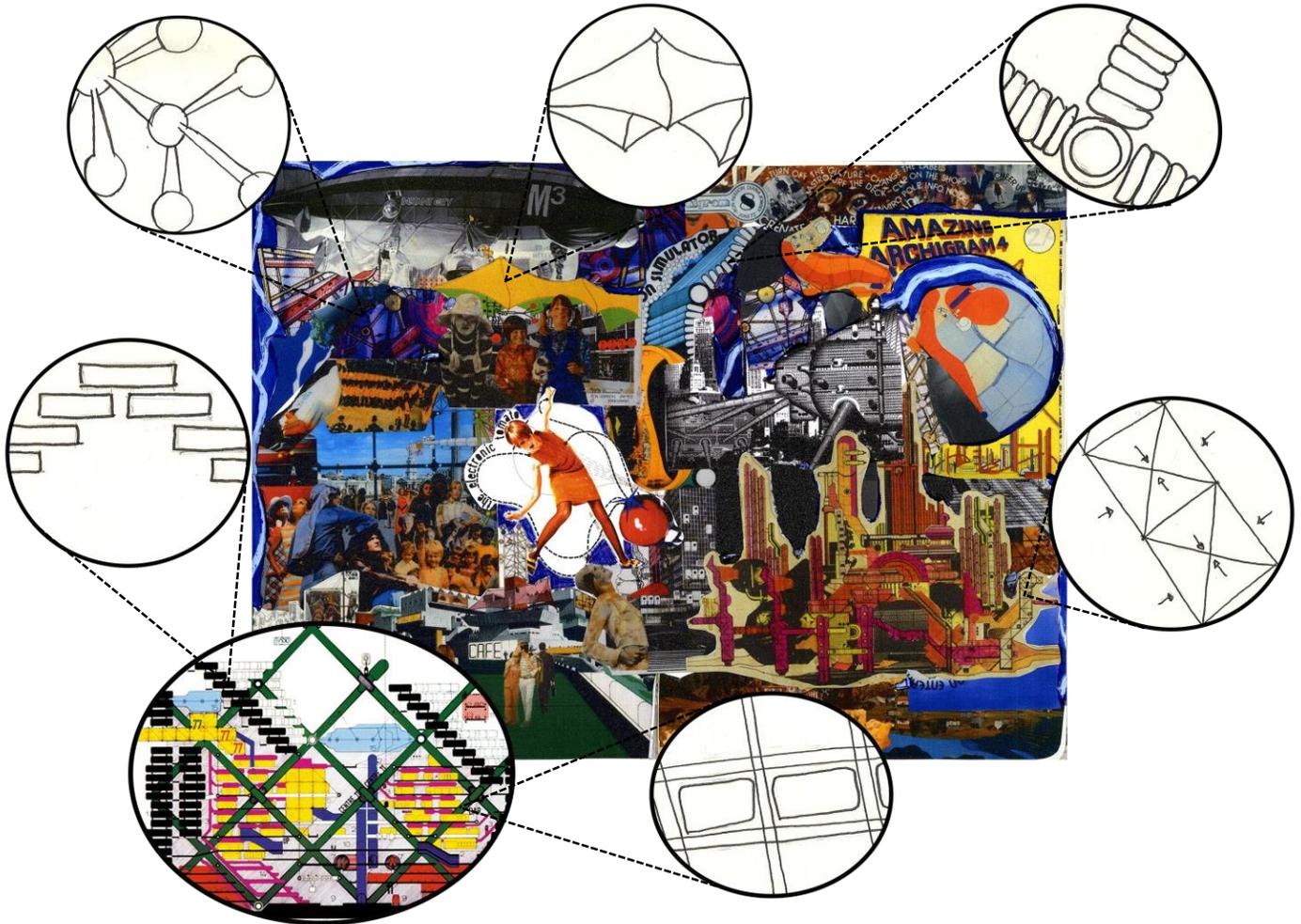
**Fig. 21:** Palavras chave para expansão do tema.  
Fonte: Caderno de inspiração da autora, 2016.

Para melhor visualização dos trabalhos do Archigram foi confeccionada a prancha iconográfica do tema, produzida com alguns projetos do grupo tendo como técnica, a colagem manual, muito utilizada pelo grupo, e que foi base para todo o processo criativo dos protótipos.



Fig. 22: Colagem iconográfica do tema.  
Fonte: Caderno de inspiração da autora, 2016.

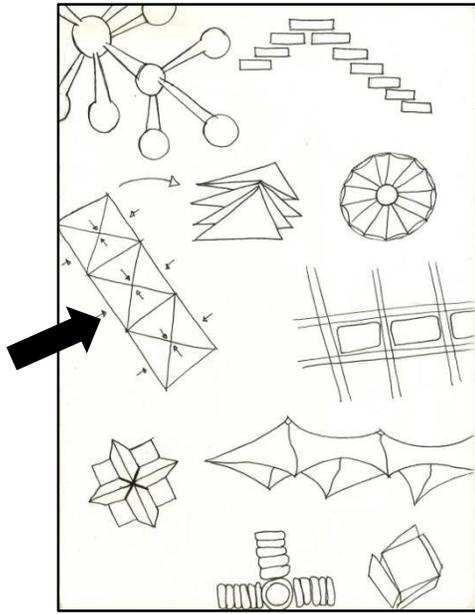
Feito isso traçou-se as formas que mais chamaram atenção na colagem e que eram recorrentes em outros projetos para extrair uma que conversasse com o tema.



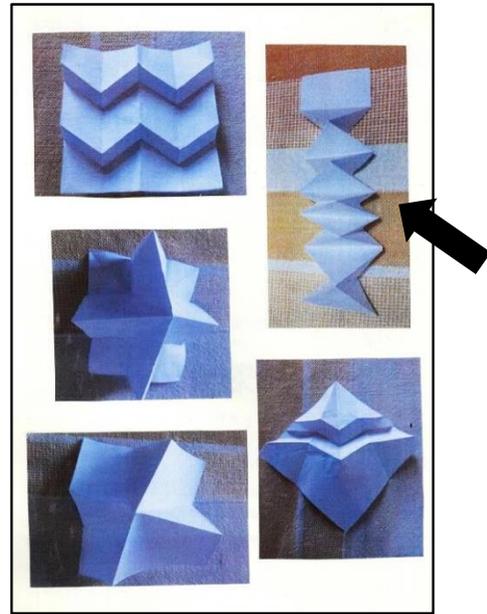
**Fig. 23:** Zoom das formas tiradas da prancha imagética.  
Fonte: Caderno de inspiração da autora, 2016.

Percebendo a constância das formas geométricas nos projetos do grupo, apontou o terceiro como mais interessante (Figura 24), fazendo referência direta às estruturas metálicas do *Plug-in City*, os prismas unidos quando dobrados tomariam uma forma dinâmica lembrando os trabalhos do Issey Miyake com o origami e assim define o formato como o que relaciona a moda com a arquitetura.

Para transformar o traço bidimensional em algo tridimensional que pudesse ser transferido para a roupa, testou-se então em dobraduras de papel (Figura 25).

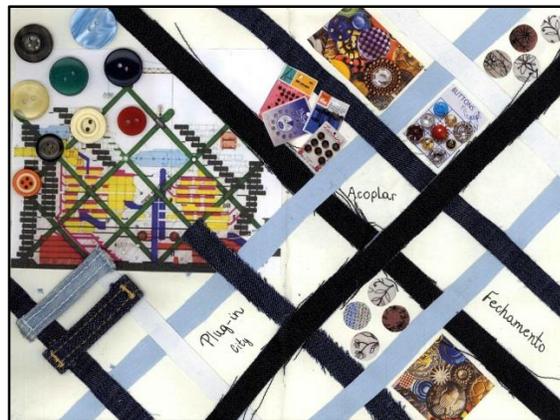


**Fig. 24:** Formas traçadas a partir da prancha imagética.  
Fonte: Caderno de inspiração da autora, 2016.



**Fig. 25:** Testes em dobraduras de papel.  
Fonte: Caderno de inspiração da autora, 2016.

Enquanto vestível é importante pensar também no fechamento das peças que irão ser confeccionadas e que material usar. Tendo em vista o projeto *Plug-in City*, de uma cidade acoplável, movente e versátil, associa essas características inicialmente a botões, trazendo a função de movimentar e acoplar, respectivamente, uma peça na outra transferindo para os aviamentos a função de “plugar”. E para que se tornasse versátil, mas não só nas formas de uso, o tecido jeans foi a matéria-prima que mais se encaixa nessas características.



**Fig. 16:** Proposta de fechamento da roupa e matéria-prima  
Fonte: Caderno de inspiração da autora, 2016.

A época marcada por transformações que influenciaram tanto a arquitetura quanto a moda, com a geometria e a tecnologia recorrente em ambos, foi confeccionada uma colagem com elementos que pudessem expressar visualmente nas roupas uma textura que lembrasse uma construção arquitetônica. Já definido a forma anteriormente a colagem composta por trabalhos de Issey Miyake e outros estilistas serviu de apoio visual para pensar em como aplicar os prismas criados na roupa.



**Fig. 27:** Inspirações estruturais e geométricas.  
Fonte: Caderno de inspiração da autora, 2016.

Tendo em vista o tema, a forma, possível fechamento e matéria-prima num geral, o próximo passo foi desenvolver a Matriz Conceitual para decretar detalhadamente cada uma dessas categorias e, principalmente, estabelecer que tipo de peça confeccionar.

## 2.2 MATRIZ CONCEITUAL

Matriz conceitual é um exercício de projeto oriundo de uma colagem iconográfica, criado em 2006 pela professora Mônica Queiroz Neder. Este instrumento surgiu da incerteza projetual, a fim de auxiliar o criador na transformação de conceitos em objetos inovadores. Ela mescla atributos intangíveis de uma colagem iconográfica previamente feita. Sentimentos, emoções e sensações nela contidos passam a ser relacionados com a tangibilidade das coisas tais como cor, forma e matéria-prima.

Analisando a colagem do tema gerou-se a paleta de cores geral (Figura 29), mas através da matriz detectou-se o vermelho e o azul, dentre as formas a estruturada e geométrica; na matéria-prima, pensando em tecidos, o Jeans e o Suplex, nos aviamentos, o botão e o zíper é o que mais se encaixa diante da proposta para construir as experimentações em vestimentas.

Inspiração Intangível / Inspiração Tangível	Cor	Forma	Matéria-prima
Versatilidade	Preto, Azul	Estruturada Maleável	Jeans, Dupla face, Suplex (Flexibilidade, estrutura, liso)
Animação	Vermelho, Laranja, Amarelo	Maleável	Jeans, Neoprene, Suplex (Flexibilidade e elasticidade)
Tecnologia	Preto, Cinza metálico	Estruturada geométrica	Metal (Brilho)
Conectividade	Azul, Vermelho, Cinza	Redondo	Metal, Plástico
Dinamismo	Vermelho, Laranja, Azul	Estruturada geométrica	Jeans, Neoprene, Suplex (Flexibilidade, estrutura, liso)
Futurista	Preto, Cinza metálico	Estruturada geométrica	Metal, Plástico, Vinil

**Fig. 28:** Matriz Conceitual da colagem iconográfica.



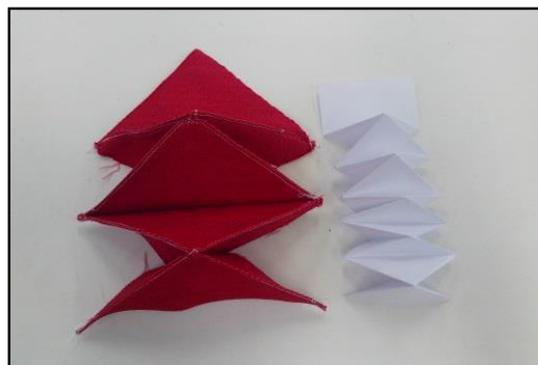
**Fig. 29:** Paleta de cores

## 2.3 DESENVOLVIMENTO DOS PROTÓTIPOS

Para entender a relação entre pesquisa e produto e após desenvolver o percurso do processo criativo no caderno e produzir a matriz conceitual delineou-se a confecção dos protótipos.

### 2.3.1 Protótipo 1: Colete Modular

A dobradura feita anteriormente em papel foi transferida definitiva para o Jeans (Figura 30). Este material foi selecionado, por ser estruturado, facilitando retirar o efeito da dobra e formar o desenho selecionado, relacionando diretamente à fama dele nos anos 60 para moda unissex e jovem, é um tecido versátil que transita em diversos momentos e espaços. Por isso também a cor foge do tradicional e é usado no vermelho para remeter à animação ao dinamismo dos trabalhos do grupo e da busca pelo diferente na moda dos anos 60. A própria costura dá a estrutura exigida.



**Fig. 30:** Teste da dobra no tecido.  
Fonte: Do autor, 2016.

A peça escolhida para receber a dobradura têxtil foi um colete composto por quatro módulos iguais (Figura 31). O colete em si já é uma roupa versátil com a função de sobreposição em qualquer outra roupa e, desmontável como esse, pode ser dividido para brincar com a forma multiplicando o uso e a visualidade quando conjugada com outra peça. A peça sozinha possui 4 formas de uso (colete, blusa, saia e gola) e foi toda confeccionada pela autora através de experimentações no próprio tecido (Figura 32). Sem ajustar ao manequim foi medido o tamanho desejado, priorizou o contorno retangular do todo preservando o geometrismo que permeia o tema para definir que este teria 6 quadrados, que formam os primas, no tamanho 12 X 12 cm de um lado para encaixar no ombro e 5 quadrados do outro lado para formar o decote. Os quadrados unidos criam textura como nas dobraduras de Issey Miyake e estruturam a peça como a megaestrutura do *Plug-in City* (Figura 33).

O colete não possui forro para remeter ao projeto *Plug-in City* em constante construção, como ele, a peça assume a sensação de que está em processo e pode ser modificada em futuros possíveis projetos. É nítida a carga futurista que ele trás por não se ajustar ao corpo e engessar a forma humana criando o visual geométrico da década de 60.

Seu fechamento é feito por botões quadrados de plástico também vermelho para completar o estilo futurista e melhor acomodar nos vértices dos prismas, fazem assim a função de plugar entre si e movimentar os módulos de acordo com a necessidade ou gosto do usuário transmitindo todo o conceito do *Plug-in City*.



**Fig. 31:** Forma base retangular para experimentação.  
Fonte: Do autor, 2016.



**Fig. 32:** Costura da peça.  
Fonte: Do autor, 2016.



**Fig. 33:** Junção dos quadrados.  
Fonte: Do autor, 2016.

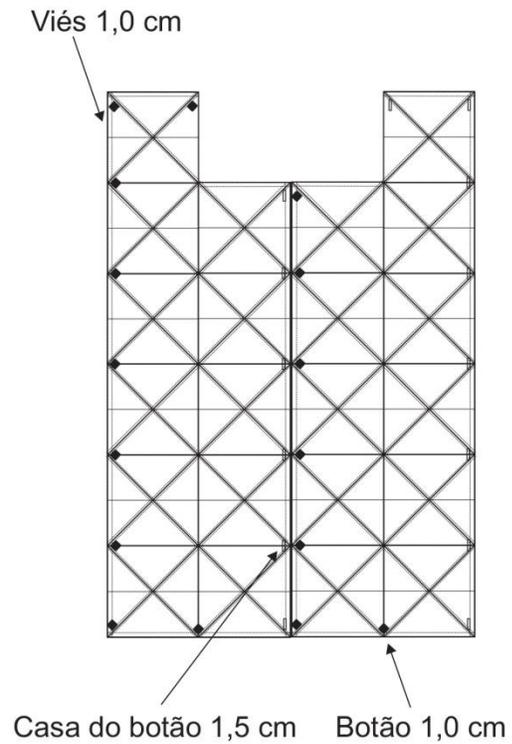
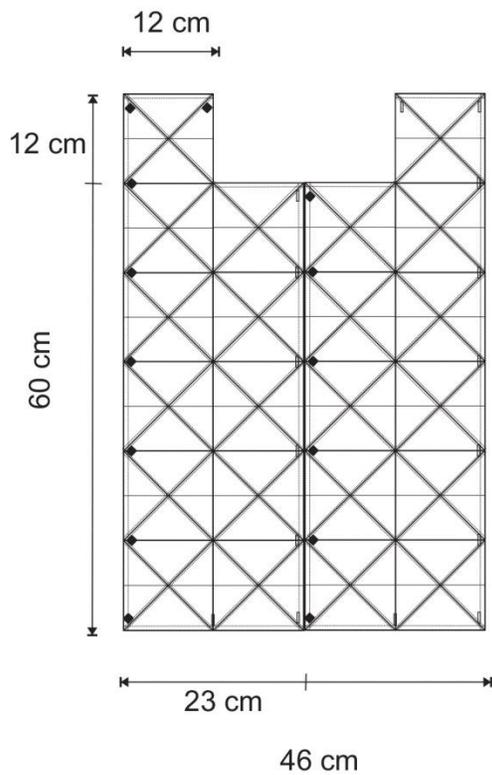
<b>FICHA TÉCNICA</b>
----------------------

<b>COLEÇÃO</b>	<b>REF.</b>
Arquimoda	Am01

<b>DESCRIÇÃO DO MODELO</b>	<b>DATA</b>
Colete modular composto por 4 retângulos simétricos	08/12/2016

FRENTE

COSTAS



**Fig. 34:** Ficha técnica Am01

**GRADE DO MODELO**

PP		P		M		G		GG		XXG	
34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56
			1	2	1						

**TECIDO**

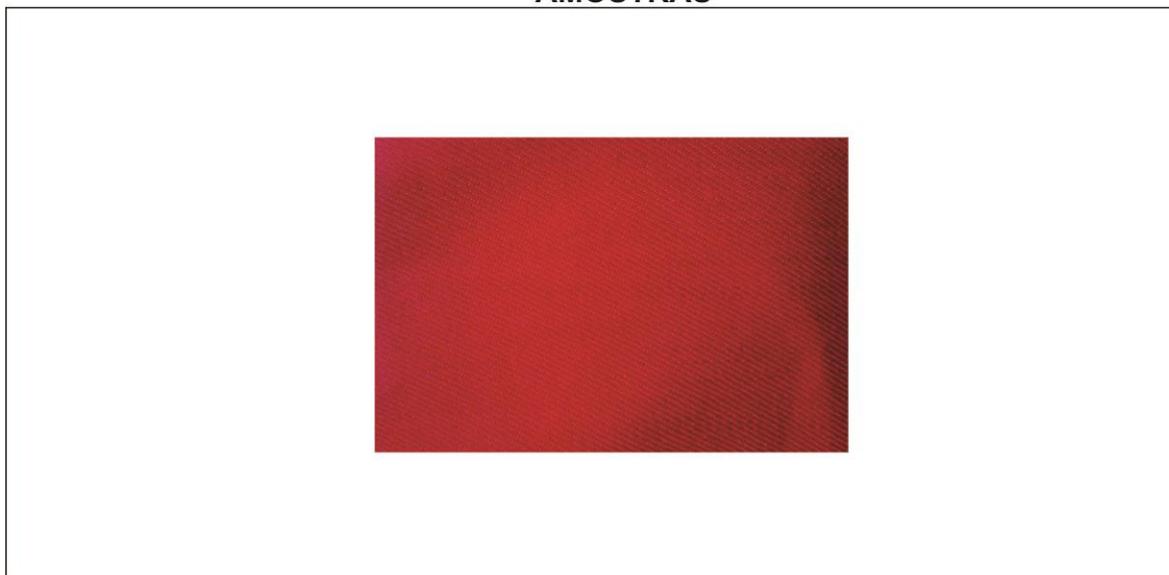
DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	% DE ELASTICIDADE HORIZONTAL X VERTICAL	CORES	FORNECEDOR
Jeans	98% Algodão e 2% Elastano	Horizontal	Vermelho	Charming Jeans

**AVIAMENTOS**

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	CONS. PEÇA	CORES	FORNECEDOR
Linha Kron 1500 m	100 % Poliéster	1 retróz	Vermelho	Caçula
Botão de pé quadrado	Plástico	30 unds	Vermelho	RD Aviamentos
Viés Destaque 24mm	100 % Algodão	5 metros	Vermelho	Caçula

**BENEFICIAMENTOS/OBSERVAÇÕES**

Estruturas em alto-relevo feita com o próprio tecido

**AMOSTRAS**

**Fig. 35:** Ficha técnica Am01 (continuação).

### 2.3.2 Protótipo 2: Vestido Modular

O segundo tecido escolhido foi a malha Suplex, que também é estruturado, mas sem perder o caráter maleável. Foi materializado pela autora em um vestido modular desenvolvido através da modelagem plana, confeccionado no algodão cru para teste e finalmente passado para o Suplex (Figura 36,37 e 38, respectivamente). Somente a colocação do zíper deu-se por uma profissional contratada.

A modelagem foi inspirada nos anos 1960 enquanto modelagem, o vestido é mais solto no corpo e com forma tubular. A gola mais justa ao pescoço, a minissaia na altura da coxa, e possui recortes simples que sugere o estilo geométrico futurista e moderno. Com um toque contemporâneo a cintura é mais alta diferente da época.

Na cor azul, o tecido traz conforto e versatilidade ao usuário, podendo combinar com outras peças de cores ou texturas diferentes. É seccionado por 3 zíperes vermelhos destacáveis que fazem a função dos botões na outra peça para soltar os módulos e multiplicar seu uso também em 4 opções (vestido, blusa tipo *cropped*, saia e colete). As cores vibrantes são associadas as roupas lúdicas de Mary Quant, as colagens e histórias em quadrinhos do *Archigram* e as cores principais do *Plug-in City*.



**Fig. 36:** Modelagem plana, tamanho 40.  
Fonte: Do autor, 2016.

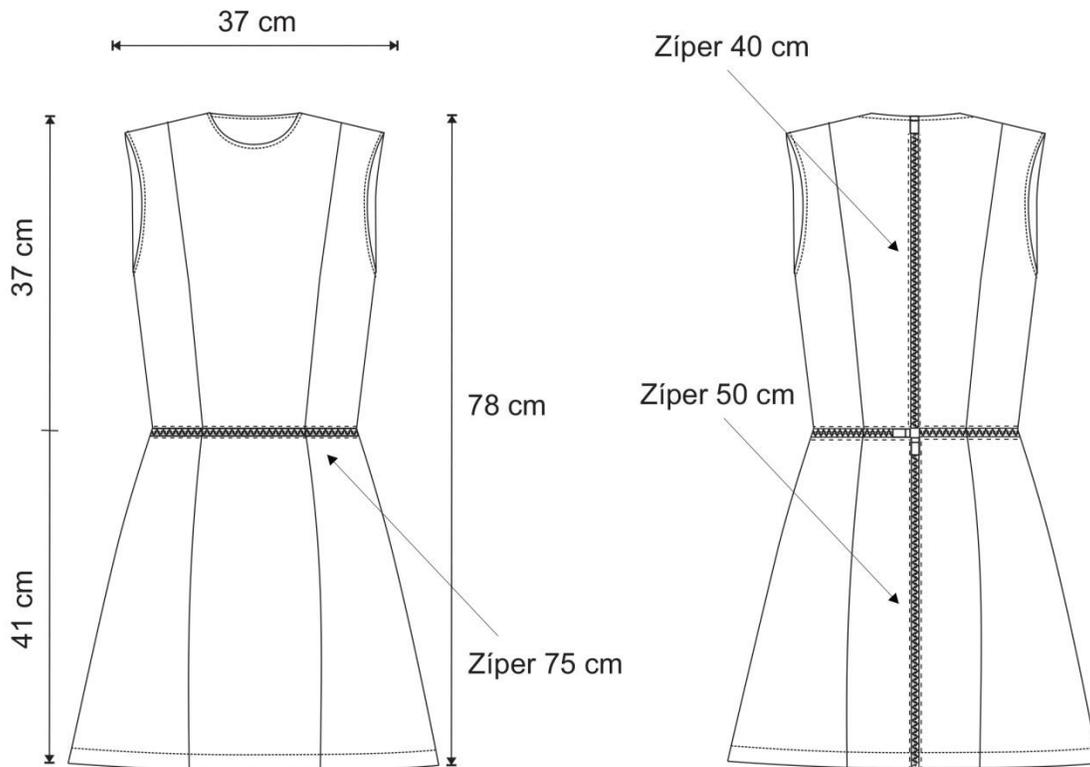


**Fig. 37:** Teste de montagem.  
Fonte: Do autor, 2016.



**Fig. 38:** Corte do molde no tecido final.  
Fonte: Do autor, 2016.

FICHA TÉCNICA	
<b>COLEÇÃO</b>	<b>REF.</b>
Arquimoda	Am02
<b>DESCRIÇÃO DO MODELO</b>	<b>DATA</b>
Vestido modular com recortes	08/12/2016
FRENTE	COSTAS



**Fig. 39:** Ficha técnica Am02

**GRADE DO MODELO**

PP		P		M		G		GG		XXG	
34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56
			1	2	1						

**TECIDO**

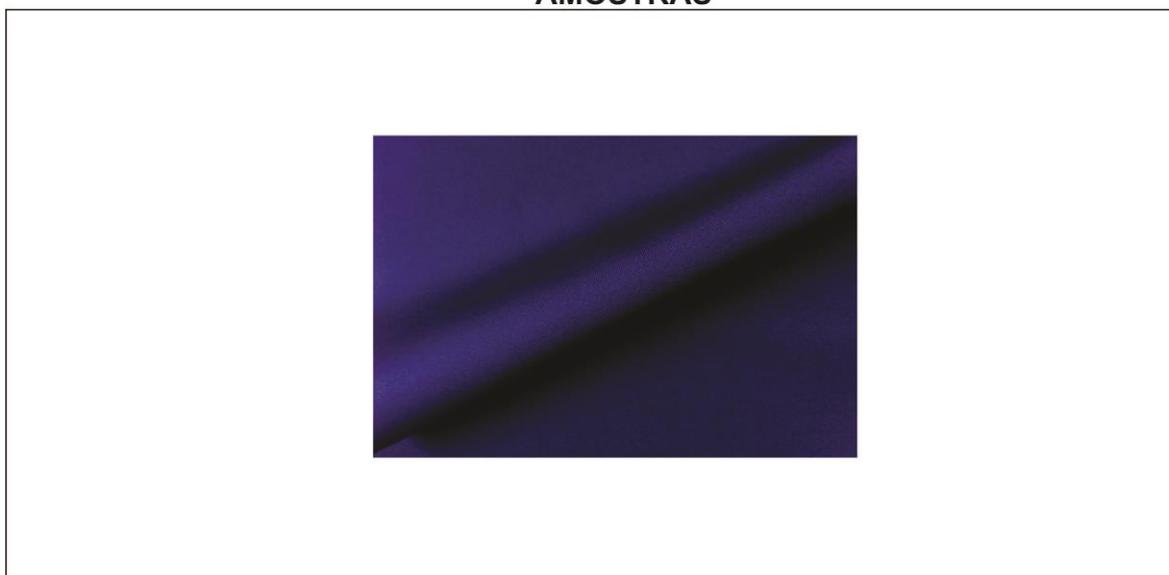
DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	% DE ELASTICIDADE HORIZONTAL X VERTICAL	CORES	FORNECEDOR
Suplex	90% POLIESTER 10% ELASTANO	Bielasticidade	Azul	DDD Malhas

**AVIAMENTOS**

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	CONS. PEÇA	CORES	FORNECEDOR
Zíper destacável	Nylon + Plástico	3 zípers	Vermelho	Fios e Cia
Linha Kron 1500 m	100 % Poliéster	1 retróz	Azul	Caçula
Fio Limassa 4200 m	100% Poliéster	1 retróz	Azul	Caçula

**BENEFICIAMENTOS/OBSERVAÇÕES**

Não tem

**AMOSTRAS**

**Fig. 40:** Ficha técnica Am02 (continuação).

### 2.3.3 Peças finalizadas e suas opções de uso



É importante ressaltar que além de pensar o *Plug-in City* e seu signos para as peças individualmente e constatar suas possibilidades de uso, o todo é que vai retirar a temática do trabalho e a combinação das duas peças - colete e vestido - vão resultar nos 5 looks exigidos para produção de moda final, que é o *Fashion Film*.

Como se o colete fizesse a função “Plug-in” das cápsulas habitacionais e se conectasse ao vestido “City” de acordo com a necessidade e para criar novas visualidades.

Enfatiza-se que o conjunto trás consigo todas as características que permeiam o projeto explicadas até aqui, de funcionalidade, versatilidade, transitoriedade, nomadismo, forma e cor associado ao contexto histórico futurista, lúdico, psicodélico e divertido.

As fotos das peças prontas vêm anexada em formato de *Lookbook* separado para complementar o trabalho. No geral um *Lookbook* consiste em um material fotográfico com diversos *looks* que apresentam cada coleção nova de uma marca. Em ambientes simples, muitas vezes do cotidiano, eles aproximam o cliente da marca e mostra como seria o caimento da roupa no corpo sem a necessidade de experimentar. No caso deste trabalho, se trata de apresentar as peças em questão para aproximar o leitor do projeto.

#### **2.3.4 *Lookbook***

---

LOOK  
BOOK

ARQUIMODA | 2016

---











# CRÉDITOS

---

STYLING  
KAREN MONTEIRO

MODELO  
MANDY CASTILHO

BELEZA  
ADHARA BATALLHA

FOTOGRAFIA  
ULYSSES VALLE  
(@PANDA\_VALLE)

---

### 3. PRODUÇÃO DE MODA

#### 3.1 FASHION FILM

Um *Fashion Film* (Filme de Moda) é um recurso usado no ramo da moda para acompanhar a era digital da internet. Uma nova forma de mensagem destinada a atingir diferentes interesses. Por isso consiste em um curta-metragem, que usa os mesmos recursos audiovisuais, técnicas de cinema e de fotografia, roteiro e figurino composto num longa-metragem ou campanha publicitária mas que tem uma proposta mais conceitual e uma maior liberdade e ousadia na mensagem e nos recursos de produção.

Os *Fashions Films* não são uma novidade na moda, mas nos últimos anos eles estão sendo mais produzidos e, principalmente, estão ganhando festivais no mundo para essa categoria. Com as redes sociais, o transbordamento de blogs de moda, transmissões ao vivo e fotos instantâneas é preciso pensar em uma comunicação dinâmica que reforce o poder de divulgação rápida.

O recurso é usado para agregar e consolidar o conceito da marca, estreitar as relações dela com seu público e mostrar o seu *lifestyle*. As grifes internacionais recorrem aos *Fashion Films* há algum tempo para comemorar alguma data especial, lançar produtos e/ou coleção e campanhas institucionais.

Como menciona Alessia Di Paolo (sem data), o *Fashion Film* em geral pode ser definido como uma experiência audiovisual porque não nos deparamos somente com narrações mas também experiências visuais. Podem ser inspiradores, emocionais, artísticos dependendo da identidade que a marca quer fixar no seu público.

A despeito disso, destaca-se 3 *Fashions Films* que serviram de referência para a produção em questão. O *Fashion Film Basic Black* de 1967, dirigido por William Claxton com o designer Rudi Gernreich e participação da modelo Peggy Moffitt. Num caráter mais demonstrativo sem nenhum cenário exibe diferentes peças de roupa com padrões e formas coloridas e os cabelos geométricos de Vidal Sasson. O foco é todo na roupa, para cada tipo de roupa a modelo impõe um comportamento diferente deixando claro o tipo de mensagem que a peça quer passar e os *closes* no detalhes e estampas são constantes .

Já como referência atual enfatiza-se *Interserction*, 2011, da designer islandesa Agla Stefánsdóttir. A partir de formas geométricas ela interrompe seu estado inicial cortando e dobrando as peças que com o movimento do corpo tomam formas imprevisíveis. Também sem cenário, o fundo

branco resalta as roupas mostrando o seu funcionamento quando uma segunda pessoa manipula cortando-as. O foco nos materiais e nas formas reflete até na edição.

E por fim o *Fashion film* para a *Coleção SS14 Primavera/Verão 2014* da Miu Miu, marca de luxo italiana. Trata-se de um vídeo mais emocional, expondo a identidade jovem e moderna da marca, reúne símbolos do visual sessentista como as meias-calças coloridas e de diferentes texturas combinadas com as cores vivas das roupas assim como o corte dos casacos típicos da época, a linguagem corporal nada tradicional de poses tortas e caretas criam o ar divertido e energizante da década que acompanha o ritmo animado da música.

### 3.2 OBJETIVO

Realizar um filme de curta-metragem que sintetiza de modo conceitual a relação das peças criadas com a arquitetura do Archigram, em especial o projeto Plug-in City, usufruindo de todo o contexto e iconografia em que situavam.

### 3.3 JUSTIFICATIVA

A escolha em fazer um vídeo deu-se principalmente pela proposta do projeto, por se tratar de peças manipuláveis era importante demonstrar o processo em sequência e também por trazer uma carga conceitual, assim há mais possibilidades de conjugar e brincar com todos os signos que o tema carrega.

### 3.4 ARQUIMODA

O Vídeo apresentado como parte do processo de conclusão do curso Bacharelado em Moda do departamento de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora explora o contexto e iconografia que permeavam os anos 1960 associadas às funções e conceito do projeto *Plug-in City* do grupo Archigram mescladas com referências contemporâneas.

Guiados pelas formas da época tanto na modelagem, quanto nos padrões as roupas aparecem em um fundo neutro, sem cenário, pensado para ressaltar as formas e cores das roupas. Sendo ela a protagonista.

Não existe uma história a ser seguida, a proposta do vídeo é ser uma experiência visual demonstrativa. As peças vestíveis utilizadas materializam a era jovial, futurista e psicodélica da época, marcadas pela modelagem reta, geométrica e colorida.

Alguns símbolos da década aparecem no vídeo com uma releitura para compor a edição e exploram outras cores da paleta geral. Nos acessórios, o brinco de metal triangular articulável usado no vídeo faz referência a forma, o brilho e matéria-prima destacado na matriz para representar a tecnologia e o futurismo, é associada também aos prismas do colete e às estruturas metálicas da megaestrutura do *Plug-in City*.

Os óculos com a haste maciça branca, degradê e transparente, dão um efeito espacial e interage com a modelo. As meias-calças coloridas e arrastão colorem e dão a forma triangular recorrente em todo o projeto. Elas divertem a cena dando movimento ao vídeo.

O sapato emite a psicodelia de 1960. O salto tem um desenho em “S”, é envernizado, largo e com biqueira quadrada como os da época. O vermelho brilhante lembra as botas de Mary Quant e os materiais inusitados usados por ela (Vinil).

Apenas uma modelo consta no *casting* do filme tendo como referência de beleza a modelo inglesa Twiggy. Os olhos são marcados na maquiagem pelos longos cílios postiços e linha no côncavo contrastando com a pele e a boca que ficam quase ao natural. O cabelo curto, mas ruivo e solto dá um movimento contemporâneo ao conjunto e projeta personalidade a cada *look*.

A linguagem corporal também é essencial para identificar de que época estamos tratando. As poses não convencionais, robóticas, tortas e divertidas dão leveza e animação as cenas.

Os cortes dinâmicos das cenas, close de detalhes e repetições ritma a filmagem junto com a trilha sonora, marcada por batuques e maquina de costura.

A seguir é possível ver todas as referências nas pranchas imagéticas que aparecem na ordem de explicação.

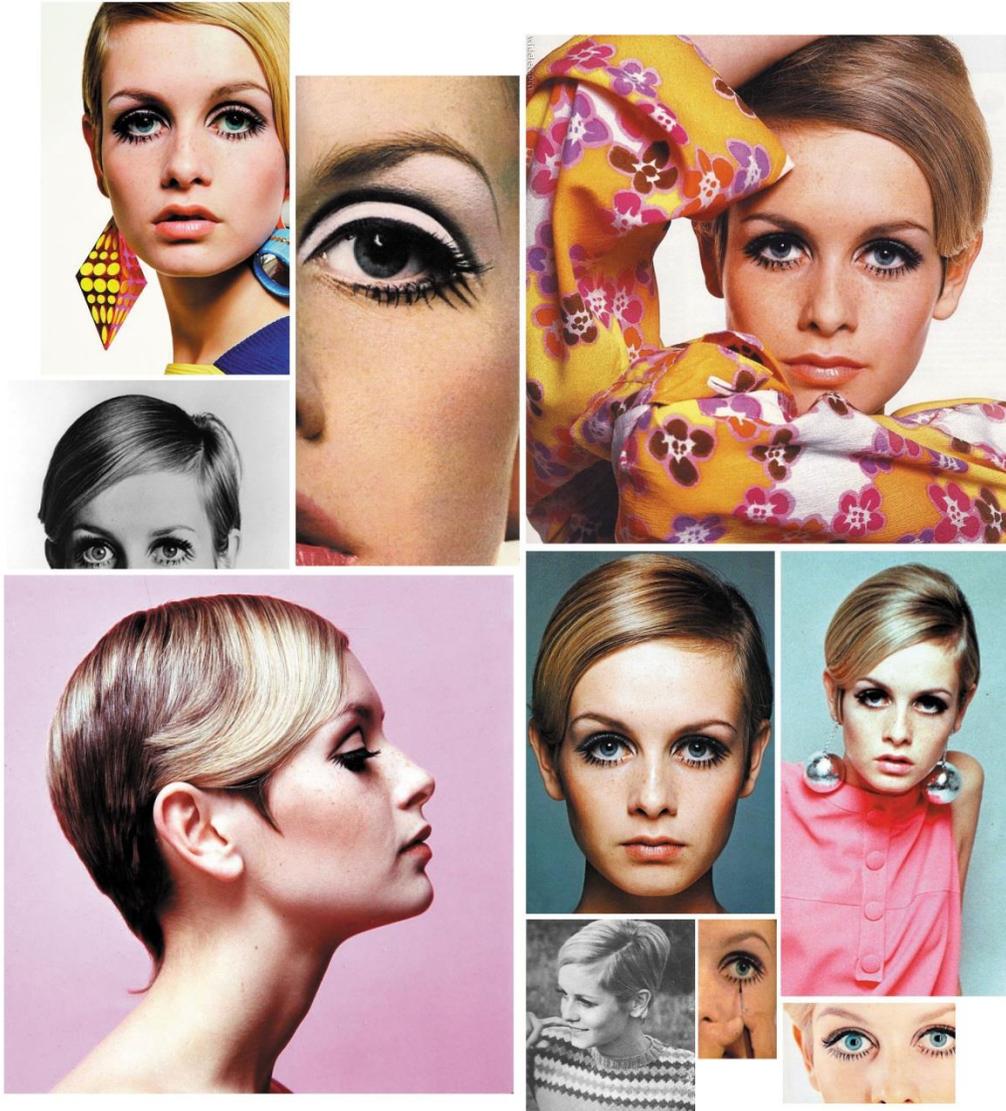
### **3.4.1 Pranchas imagéticas de inspiração do *Fashion Film***







# ARQUIMODA | BELEZA



**Fig. 44:** Prancha de inspiração 4- Beleza  
Fonte: Da autora, 2016.



### 3.4.2 Ficha Técnica

Aqui consta a listagem da equipe e do dia de gravação do *Fashion Film*. A ficha técnica ajuda a organizar e separar o que vai levar para o set podendo sofrer alterações.

**Filme:** Arquimoda

**Direção:** Karen Monteiro

**Data:** 13/12/2016

**Previsão do tempo:** nublado/ 60% chuva / máx. 25°/ min. 19°

Ambiente	Localização
1) Galeria Guaçuí	I) IAD

DEPARTAMENTO	EQUIPE	CHEGADA
Direção	Karen Monteiro	12h30
Produção	Karen Monteiro e Yammaris Oliveira	12h30
Arte/	Karen Monteiro	12h30
Fotografia	Diogo D'Melo	13h
Maquiagem	Adhara Batalha	13h
Figurino	Karen Monteiro	12h30
Still	Ulisses Valle	13h
Modelo	Mandy Castilho	13h20
Concepção sonora	Junior Monteiro (DaKasa Beats)	-
Edição	Karen Monteiro e Ivan Santaella	-

<p><b>Cenografia/Objeto de Cena</b> Fundo neutro</p>
<p><b>Figurino</b> Óculos de sol (Bruna Schelb) Meia calça colorida - laranja e azul (Yammaris) Sapato vermelho de salto (Karen) Brinco triangular metálico (Karen) 01 Colete vermelho 01 Vestido azul</p>
<p><b>Luz</b> 02 Spots + Tripé de iluminação + bag verde (Eduardo Malvacini)</p>
<p><b>Produção</b> Pegar autorização de uso de imagem e voz Lanche da equipe (previsão 17h) Desprodução (previsão 17h30)</p>

**Fig. 46:** Ficha técnica do *Fashion film*

Fonte: Da autora, 2016.

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para a produção do trabalho foi percorrido um longo caminho desde a sua concepção. O primeiro contato com o Archigram no grupo de pesquisa mencionado surpreendeu pela vontade deles de despertar novos questionamentos na arquitetura através dos seus projetos, que interagindo com outras áreas de conhecimento visava facilitar a vida de uma população crescente e moderna. Essa interação e alguns projetos vestíveis deles, despertou o interesse em relacionar duas áreas tão próximas fisicamente no instituto mas tão distantes na vida acadêmica- Moda e Arquitetura.

Os conceitos principais dos projetos do Archigram de adaptação, versatilidade, mutação e transitoriedade, projetos que apresentam novas formas e interações, que transita entre o dentro/fora, o público/privado ficou mais forte para a autora deste trabalho após fazer um intercâmbio e constatar o limite de peso de bagagem imposto pelas companhias aéreas em vôos internos. Uma viagem feita em vinte dias passando por vários países com somente 8 quilos de bagagem é bem difícil. Nessa situação, por um lado quanto menos peso melhor para carregar, mas isso também implica em ter poucas opções de troca de roupa em longas viagens, tendo que levar somente o básico e ainda pensar nas possíveis compras que vão entrar para não ultrapassar o peso e ter que se desfazer de algo para embarcar.

Por outro lado, essa semana a ANAC, Agência Nacional de Aviação Civil regulamentou para as companhias aéreas a cobrança das malas despachadas e o aumento para 10 quilos das bagagens de mão, apesar de caber mais objetos o peso torna inviável o carregamento. Assim em ambas situações a roupa com variadas formas de uso facilita no quesito espaço e peso e otimiza a viagem em caso de surgir imprevistos ou diferentes eventos.

Contudo isso não serve somente para quem gosta de viajar a longo prazo por lazer, mas faz parte do cotidiano de muitas pessoas que trabalham hoje viajando, passando mais tempo fora de casa ou simplesmente assumindo a vida nômade, como o Archigram previa.

No caso deste trabalho, desde os estudos e experimentações no grupo de pesquisa e depois a oportunidade de fazer um protótipo na disciplina de Laboratório de Criação III instigou-se a vontade de desenvolver peças que transmitissem a genialidade do pensamento Archigram , tão atual e útil para a arquitetura quanto para moda.

O trabalho seria realizado então nos próximos seis meses, mas devido a greve esse tempo reduziu consideravelmente. A falta de estrutura em funcionamento e técnicos para ajudar tornou o desenvolvimento mais difícil e apertado para o prazo.

Sem muita experiência com a costura, fazer a peça funcionar e pensar no acabamento, sem dúvida foi um desafio. As dúvidas foram aparecendo por ter processos não vistos em aula. A ajuda mútua dos amigos foi essencial, mas os testes tomaram mais tempo antes de fazer a peça final. A dificuldade de achar alguns aviamentos também é um fator que acaba guiando a feitura e muitas vezes é preciso pensar em uma segunda opção. Por isso a importância de fazer testes e protótipos. Se tratando de um projeto, o resultado final define como parte materializada deste tema, mas pode certamente ser aprimorado para desencadear novos modelos futuros.

A escolha em fazer um *Fashion film* veio inicialmente do interesse despertado pela produção de moda, a vontade de fazer algo diferente que não havia feito em aula e por se tratar de peças manipuláveis. A parceria com os amigos do cinema foram imprescindível para a parte técnica, mas a procura por conhecimento a fim de ajudar a desenvolver o vídeo e poder explicar o tipo de cena desejada foi acrescentado pela oficina feita no Festival Primeiro Plano, *A luz no cinema*, de 29 de Novembro a 01 de Dezembro, um aprendizado valioso que esclareceu e acrescentou na hora de gravar.

Definido o contexto do *Fashion film* uma programação organizada teria que ser pensada para contatar com antecedência cada pessoa que iria participar nos setores necessários para fazer o vídeo ou que poderia emprestar equipamentos faltosos- modelo, maquiador, fotógrafo, iluminação, câmera, lentes, acessórios e edição. Mesmo com antecedência dois câmeras previstos não puderam comparecer. E de última hora foi preciso correr atrás de um que desse conta sozinho.

No total foram dedicados dois dias para a produção de moda. Dividindo a equipe, modelo, fotógrafo e maquiadora, um dia foi somente para registro fotográfico para confecção do lookbook anexado ao trabalho. Todos se encontraram na locação, Instituto de Artes e Design - Ufjf, a maquiadora e modelo combinadas para chegar uma hora antes do fotógrafo. Em qualquer produção de moda é preciso tomar cuidado com os horários, definidos por função. Por isso a ficha técnica é importante. Deixar o fotógrafo esperando enquanto a maquiagem é concluída não é elegante. A maquiagem foi simples nas fotos, sem nenhum acessório o propósito era mostrar os modelos. A sessão de fotos deve duração de quatro horas e meia, sendo meia hora final separada para o lanche.

No segundo dia, dedicado à gravação, um processo mais trabalhoso que exige uma programação maior com a equipe e instrumentos de trabalho. A locação ideal para o tipo de vídeo seria no estúdio do próprio instituto, mas devido a greve foi necessário recorrer a outras alternativas. Seguindo ideia da orientadora tentei o planetário da Ufjf, mas era preciso uma autorização do Setor de comunicação. Entrando em contato constatou que gravar fim de semana, que era disponível para a

equipe, não ia ser possível. O prazo ficando cada vez mais curto para entrega e por não obter resposta de gravação em outra data optou-se por fazer na galeria Guaçuí do Instituto de Artes e Design.

Iniciou-se com o transporte dos equipamentos, pré-produção com a montagem e regulagem de luz e posição de câmera, maquiagem na modelo mais elaborada, separação de roupas e acessórios que entrarão em cena, roteiro simples para guiar a câmera, lanche e pós-produção, desmontagem. A gravação durou cerca de sete horas devido ao atraso não previsto da modelo. E a câmera que estava pronta para ser usada não adaptou ao tipo de cena que seria gravado por causa da sua regulagem automática. Então foi preciso trocá-la com o fotógrafo, mas que não estava com bateria suficiente para esse tipo de trabalho. Isso atrasou a gravação, tendo que parar para carregá-la.

Levando em consideração os percalços e dificuldades, acredita-se que o resultado foi satisfatório e como primeira experiência “individual” de direção de um filme foi um aprendizado intenso. A conclusão de boa parte do trabalho não seria possível sem a ajuda de uma equipe compromissada e competente. Por mais simples que seja é impossível assumir todo o processo sozinho. Aliás, na moda tudo é fruto de um bom trabalho de equipe.

## REFERÊNCIAS

### Livros e artigos

ARAÚJO, Mônica; QUEIROZ, Mônica. *Conceptual matrix: incorporating colour into fashion design lessons*. Stockholm, Sweden: AIC, 2008.

CABRAL, Cláudia Piantá Costa. **Plug-in City**: em algum lugar do passado, era uma vez um futuro. *ARQTexto*, Porto Alegre, n. 3-4, p. 52-65, 2003.

MACKENZIE, Mairi. **... ismos para entender a moda**. São Paulo: Globo, 2010.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos**. Rio de Janeiro: Forense, 2014.

MENDES, Valerie D.; DE LA HAYE, Amy. **A moda do século XX**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

SADLER, Simon. **Archigram**: architecture without architecture. England: The Mit Press, 2005.

PAOLO, Di Alessia. **Fashion Film. A new media aesthetic in the digital era**. (sem data). Disponível em: <<https://www.academia.edu/25918087/>>. Acesso em: 10 dez. 2016.

XU, Han. **Clothing and Architecture**: More in common, 2000.

### Sites

EXP. Universidade de Westminster (Org.). **Archigram**: The Archigram Archival Project. 2010. Disponível em: <<http://archigram.westminster.ac.uk/>>. Acesso em: 18 out. 2016.

INC, Issey Miyake (Org.). **Issey Miyake**. Disponível em: <<http://www.isseymiyake.com>>. Acesso em: 18 out. 2016.

LTD, Copyright(c) Mary Quant Cosmetics. **Mary Quant**. Disponível em:  
<<http://www.maryquant.co.uk/>>. Acesso em: 12 nov. 2016.

## Vídeos

BASIC BLACK. Direção de William Claxton. Realização de Rudi Gernreich. Nova Iorque, 1967. (6:53 min.), son., color. Disponível em:  
<<https://www.nytimes.com/video/multimedia/1194839083873/basic-black-william-claxton-w-peggy-mo.html>>. Acesso em: 10 nov. 2016.

INTERSECTION. Direção de Agla Stefansdottir. Música: Rory Harnden. Islândia: Glamour • Et Cetera, 2011. (3:51 min.), son., color. Disponível em: <<https://vimeo.com/46394822>>. Acesso em: 10 nov. 2016.

MIU Miu advertising campaign 2014. Direção de Inez van Lamsweerde & Vinoodh Matadin. Música: Porter Robinson. Nova Iorque, 2013. (1:16 min.). Son., color. Disponível em:  
<<http://www.miumiu.com/en?cc=AP>>. Acesso em: 10 nov. 2016.