

ANTONIO RABÀDAN

**PASSARELA
PERFORMÁTICA**



C573s Cimadevila, Antonio Carlos Rabàdan.
Sob nova direção "Passarela Performática" :
metodologia de projeto para design, arte e moda /
Antonio Carlos Rabàdan Cimadevila. – 2020.
512 f. : il. ; 30 cm.

Tese (doutorado) – Universidade do Vale do Rio
dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Design, 2020.
"Orientadora: Prof.^a Dra. Ione Maria Ghislene Bentz
Coorientador: Prof. Dr. Carlo Franzato."

1. Metadesign. 2. Arte. 3. Performance.
4. Design Estratégico. 5. Moda. I. Título.

CDU 7.05

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
NÍVEL DOUTORADO**

ANTONIO CARLOS RABÀDAN CIMADEVILA

**SOB NOVA DIREÇÃO “PASSARELA PERFORMÁTICA”:
Metodologia de Projeto para Design, Arte e Moda**

**Porto Alegre
2020**

ANTONIO CARLOS RABÀDAN CIMADEVILA

**SOB NOVA DIREÇÃO “PASSARELA PERFORMÁTICA”:
Metodologia de Projeto para Design, Arte e Moda**

Tese apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Design pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – Unisinos

Orientadora: Prof.^a Dra. Ione Maria Ghislene Bentz
Coorientador: Prof. Dr. Carlo Franzato

O sentimento reprimido e guardado, a dor da perda que deixa um gosto amargo nessa dedicatória, ao mesmo tempo a gratidão, por sempre me fazerem sonhar.

É de vocês e pra vocês esta tese, onde quer que estejam nesse momento. O mundo não tem mais o mesmo sabor nem as cores de antes.

Porto Alegre
2020

AGRADECIMENTOS

À prof.^a Dra. Ione Bentz, que se tornou minha orientadora ao longo desse percurso doutoral, demonstrando que, nós, professores acima de qualquer coisa, somos pessoas predestinadas a ensinar, com brilho nos olhos e uma imensa paixão ao ofício. Ao meu coorientador, que me orientou com todo seu carinho: prof. Dr. Carlo Franzato, e ao orientador, prof. Dr. Fábio Parodé, que iniciou essa jornada comigo. À prof.^a Karine Freire, que acompanhou toda a turbulência desse voo e aos professores que qualificaram o projeto, trazendo inúmeras colaborações para o resultado aqui apresentado, me fazendo mergulhar por um caminho performático da arte: a Dra. Joana Bosak e a Prof.^a Dra. Fátima Aparecida dos Santos. Aos participantes da Passarela Performática, que construíram essa experiência, em especial Viviane Gil, Fernando Bakos, Maria Helena, Janie Pacheco, Raul Krebs, Mely Paredes e Carol Bustos. A um sistema muito complexo, chamado família, que de forma extraordinária sempre apoiou minhas escolhas com amor e confiança. Por último e não menos especial, a uma amiga muito querida: Mara Cecílio, que disponibilizou seu tempo e paciência ajudando em todas etapas dessa trajetória.

Se você deseja que eu ate os muitos fios que começamos a tecer, mas na maioria dos casos deixamos soltos, eu diria que a ambivalência que a maioria de nós experimenta a maior parte do tempo ao tentarmos responder à questão da nossa identidade é genuína. (BAUMAN, 2005, p. 105).

RESUMO

Esta tese tem como proposta a prática de uma metodologia flexível, chamada aqui de Passarela Performática (PP), inspirada no Design Estratégico, na articulação entre Design, Arte e Moda. Tal metodologia se utiliza de princípios abertos e pontua a importância da flexibilização, do performer, da colaboração e tudo que estiver envolvido naquele ato da performance. A temática é a PP como metodologia proposta pelo design estratégico, o ponto de partida é a análise dos chamados desfiles conceituais; posteriormente, percebendo os elementos que sustentam a PP, a cocriação, a cultura, o corpo e a sociedade. A partir dos desfiles conceituais, a ação que move esse projeto, no âmbito do Design, transita pela espetacularização e pelo metadesign, formando os princípios metodológicos que sustentam a teoria e corroboram a prática. As práticas comportam dois momentos: um desfile inicial de inspiração livre e experimentação, que constituiu a primeira experiência e; o segundo, expressos nas duas experiências seguintes, que permitiram a utilização da metodologia construída pelo autor. Apresenta-se um procedimento que terá como característica principal a liberdade, além da criatividade como espaço para os performers, estimulado pela cultura e pela experiência da performatividade, presente na Passarela Performática.

Palavras-chave: Metadesign 1. Arte 2. Performance 3. Design Estratégico 4. Moda 5.

ABSTRACT

This thesis proposes the practice of a flexible methodology, named here as Catwalk Performatic (PP), inspired by Strategic Design, in articulation between Design, Art and Fashion. Such methodology uses open principles and points out the importance of flexibility, of the performer, of collaboration and everything that is involved in that act of performance. The thematic is the PP as the methodology proposed by strategic design, the starting point is the analysis of the so-called conceptual fashion show; posteriorly, realizing the elements that support PP, co-creation, culture, body and society. From the conceptual fashion show, the action that moves this project, within the scope of Design, goes through spectacularization and metadesign, forming the methodological principles that support the theory and corroborate the practice. The practices comprise two moments: an initial parade of free inspiration and also experimentation, which constituted the first experience, and the second, expressed in the following two experiences, which allowed the use of the methodology built by the author. It presents a procedure that will have freedom as its main characteristic, in addition to creativity as a space for performers, stimulated by culture and the experience of performativity, present in the Catwalk Performatic.

Keywords: Metadesign 1. Art 2. Performance 3. Strategic Design 4. Fashion 5.

Listagem das Fotografias ao longo da Tese

Foto 1: O espaço da experiência original (PPPOA/Unisinos)	104
Foto 2: Espaço aberto à experiência (PPPOA/Unisinos).....	105
Foto 3: As capas suspensas no Gradil (PPPOA/Unisinos).....	106
Foto 4: O passante como performer (PPPOA/Unisinos).....	107
Foto 5: Registros em celulares, dentro do desfile (PPPOA/Unisinos).....	107
Foto 6: Colocação dos quimonos (PPPOA/Unisinos).....	108
Foto 7: Registros analógicos/digitais dos performers (PPPOA/Unisinos).....	109
Foto 8: Registros digitais dos performers (PPPOA/Unisinos).....	110
Fotos 9: A retirada dos quimonos (PPPOA/Unisinos).....	110
Foto 10: Todos os quimonos no chão (PPPOA/Unisinos).....	111
Foto 11: Fotomontagem para o Instagram (PPPOA/Unisinos).....	113
Foto 12: Montagem de fotos para as redes sociais (PPPOA/Unisinos)...	115
Foto 13: Montagem de fotos para as redes sociais (PPPOA/Unisinos)...	116
Foto 14: Montagem de fotos para as redes sociais (PPPOA/Unisinos)...	117
Foto 15: Panorama geral anterior à experiência (1º h) (PPSP/ESPM).....	141
Foto 16: Experiência em construção: fazer, ver e sentir (PPSP/ESPM)....	142
Foto 17: Corpos suspensos ganhando vida e movimento (PPSP/ESPM)...	143
Foto 18: As conexões contínuas (PPSP/ESPM).....	144
Foto 19: A intensidade dos performers e os espectadores (PPSP/ESPM).	145
Foto 20: Visão lateral dos performers e da plateia inesperada (PPSP/ESPM).....	146
Foto 21: A visão ampliada da experiência (PPSP/ESPM).....	147
Foto 22: Os quimonos e os performers (PPSP/ESPM).....	148
Foto 23: Performers e quimonos: o movimento do vestir (PPSP/ESPM).	148
Foto 24: Um primeiro final do horário das 9h (PPSP/ESPM).....	149
Foto 25: Fotos para o feed (1º horário) (PPSP/ESPM).....	150
Foto 26: Post para a experiência do 1º horário (PPSP/ESPM).....	151
Foto 27: Preparação dos quimonos (PPSP/ESPM).....	153

Foto 28: Início dos trabalhos do 2º horário (PPSP/ESPM).....	154
Foto 29: Visão lateral do espaço (PPSP/ESPM).....	155
Foto 30: Colocação dos quimonos nos performers (PPSP/ESPM).....	156
Foto 31: Painel de fundo, cabides, quadra: experiência ativa (PPSP/ESPM)	157
Foto 32: Dinâmica de vestir quimonos (PPSP/ESPM).....	158
Foto 33: Nova roupagem no momento de vestir (PPSP/ESPM).....	159
Foto 34: Os celulares em ação (PPSP/ESPM).....	160
Foto 35: Os movimentos durante a ação (PPSP/ESPM).....	161
Foto 36: A finalização da experiência (PPSP/ESPM).....	162
Foto 37: Post para experiência do 2º horário (PPSP/ESPM).....	163
Foto 38: Fotos para o feed (2º horário) (PPSP/ESPM).....	164
Foto 39: Produção de estúdio (PPPOA/BIENAL).....	176
Foto 40: Produção de estúdio (PPPOA/BIENAL).....	177
Foto 41: Ensaio fotográfico da passarela (PPPOA/BIENAL).....	178
Foto 42: Print de tela da filmagem, por Wagner Ribeiro (PPPOA/BIENAL)..	179
Foto 43: Fragmentos da filmagem (PPPOA/BIENAL).....	180
Foto 44: Disposição no espaço (PPPOA/BIENAL).....	181
Foto 45: Disposição no espaço (PPPOA/BIENAL).....	182
Foto 46: Detalhe dos performers (PPPOA/BIENAL).....	183
Foto 47: Registro dos próprios performers (PPPOA/BIENAL).....	184
Foto 48: Registro dos próprios performers (PPPOA/BIENAL).....	185
Foto 49: Post informando os horários da experiência (PPPOA/BIENAL).	186
Foto 50: Montagem para as redes sociais da 3ª experiência (PPPOA/BIENAL).....	187
Foto 51: Post informando como participar da experiência (PPPOA/BIENAL).....	189
Foto 52: Montagem de fotos da experiência fibra (PPPOA/BIENAL).....	190
Foto 53: Post informando entrevista da experiência (PPPOA/BIENAL)...	192
Foto 54: Post informando interações da experiência (PPPOA/BIENAL)..	193
Foto 55: Fotografia no mural da Secretaria de Educação (PPPOA/BIENAL).....	196

Legenda de Leitura de Símbolos:

1. Aspas duplas – usada em citações diretas e/ou destaque de palavras conceituais importantes para o entendimento da tese.
2. Aspas simples – usadas unicamente para destacar uma palavra dentro do contexto da frase.
3. Itálico – usada para palavras estrangeiras, entrevistas e postagens feitas nas mídias sociais da PP.
4. PPPOA/Unisinos – abreviatura de Passarela Performática Porto Alegre, usada para todas as **experiências**.
5. PPSP/ESPM – abreviatura de Passarela Performática São Paulo.
6. PPPOA/Bienal – abreviatura de Passarela Performática Porto Alegre.

PRÓLOGO

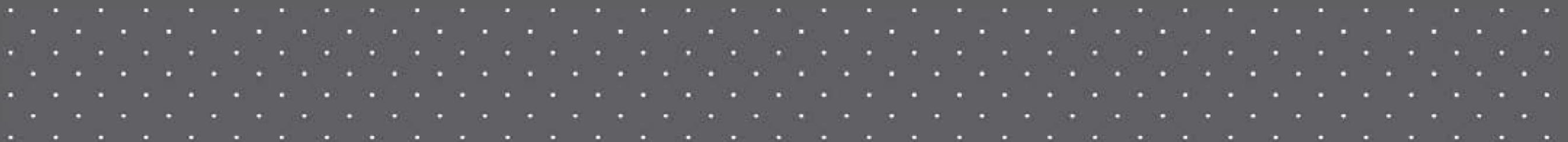
Sinta-se convidado a mergulhar no universo da passarela performática. Esta pesquisa ocorre na fronteira do Design, da Arte e da Moda. Desta forma, deixa-se avisado ao leitor que, como se está em território regido pela criatividade, até a diagramação desta pesquisa, que oferece a oportunidade de diferentes direções, coloca-se a serviço do pensamento aberto e da retroalimentação que está sendo abordada, colocando o leitor como um performer dessa experiência. A disposição dos capítulos que está preconizada é apenas uma indicação de sequência para uma possível leitura, mas sinta-se convidado a ler na sequência que mais lhe agradar.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	20
2 DESFILE.....	32
2.1 DESFILE CONCEITUAL.....	37
2.2 DESFILE PERFORMÁTICO.....	44
3 DESENHO TEÓRICO-METODOLÓGICO	52
3.1 FUNDAMENTOS PARA O DESIGN.....	55
3.2 DESIGN ESPECULATIVO/ESTRATÉGICO.....	60
3.3 COCRIAÇÃO.....	67
3.4 CULTURA E SOCIEDADE.....	69
3.4.1 Metadesign.....	72
3.5 CULTURA E CORPO.....	79
4 PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS.....	92
5 PASSARELA PERFORMÁTICA: EXPERIÊNCIA ORIGINAL PORTO ALE- GRE/UNISINOS (PPPOA).....	102
5.1 A EXPERIÊNCIA PP PORTO ALEGRE/UNISINOS.....	103
5.1.1 O Acontecimento: Interpretação.....	103
5.1.2 O Registro: Redes Sociais – Instagram.....	112
5.1.3 IGTV.....	114
5.1.4 FEED.....	117
5.2 COMENTÁRIOS DOS PARTICIPANTES: A EXPERIÊNCIA PPPOA/ UNISINOS.....	119
5.3 ELEMENTOS PARA UMA METODOLOGIA DE DESIGN.....	123
6 PROCESSOS DE DESIGN PARA PASSARELA PERFORMÁTICA.....	130

7 PASSARELA PERFORMÁTICA: A EXPERIÊNCIA SÃO PAULO/ESPM...138	
7.1 A EXPERIÊNCIA PPSÃO PAULO/ESPM (1º horário).....139	
7.1.1 O Acontecimento: Interpretação.....139	
7.1.2 O Registro: Redes Sociais – Instagram (1º horário).....149	
7.1.3 IGTV (1º horário).....151	
7.1.4 FEED (1º horário).....152	
7.2 A EXPERIÊNCIA PPSÃO PAULO/ESPM (2º horário).....152	
7.2.1 O Acontecimento: Interpretação.....152	
7.2.2 O Registro: Redes Sociais – Instagram (2º horário).....162	
7.2.3 IGTV (2º horário)	162
7.2.4 FEED (2º horário).....	164
7.3 COMENTÁRIOS DOS PARTICIPANTES: A EXPERIÊNCIA SÃO PAULO.....	165
8 PASSARELA PERFORMÁTICA: A EXPERIÊNCIA PORTO ALEGRE/ BIENAL.....	172
8.1 A EXPERIÊNCIA PP PORTO ALEGRE/BIENAL.....	173
8.1.1 O Acontecimento: Interpretação.....173	
8.1.2 O Registro: Redes Sociais – Instagram.....187	
8.1.3 IGTV.....189	
8.1.4 FEED.....191	
8.2 COMENTÁRIOS DOS PARTICIPANTES: EXPERIÊNCIA BIENAL.....	194
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	198
10 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	210
11 APÊNDICE.....	220
12 ANEXOS.....	446

1 INTRODUÇÃO



INTRODUÇÃO

O tema desta Tese é Passarela qualificado pelo termo Performática, portanto, Passarela Performática. Para seu desenvolvimento, a proposta é identificar a rede de conexões que se faz necessária para que se construa e vivencie a passarela de moda, Passarela Performática, aqui entendida como atividade passível de projeção, de natureza artística.

O termo 'Passarela' necessita ser explicado. Usualmente, é o nome dado ao local onde desfiles de moda ocorrem e, é provável que continue sendo reconhecido como uma das palavras-chave dessa atividade. Contudo, encontram-se outros possíveis entendimentos para o termo. Inserindo a palavra em um 'buscador geral' na internet, rapidamente se evidenciou que a denominação Passarela Performática não está única e diretamente relacionada ao significado básico que define o substantivo 'passarela' para além de significar a união entre duas ou mais pontas de diferentes espaços, por uma estrutura que tem como objetivo unir os dois lados, além de possibilitar a movimentação de um lado ao outro (fazendo-se assim a travessia física do espaço). O termo também contempla implicações de ordem da subjetividade e da imaginação, presentes na prática que vem sendo desenvolvida ao longo desta pesquisa. Esta, além do sentido convencional, pois é uma análise que explora a potência da Passarela para o que está por vir, a partir da implementação de uma metodologia aberta, entendendo-se a Passarela como uma estrutura disponibilizada para o universo de 'possíveis' da imaginação e da expressão das subjetividades envolvidas. Dessa forma, a materialidade e a singularidade do evento se moldam ao contexto da atualidade sob o olhar das teorias do Design Estratégico utilizadas nesse estudo. Busca-se contribuir para edificar uma investigação que evidencie o potencial do metadesign como força renovadora e propulsora de transformações no campo do design contemporâneo e como metodologia de projeção.

A tese tem suas origens na experiência pessoal do autor, o qual associa à sua atividade profissional de docente e figurinista, à prática teatral. Começa a tomar forma por meio de um exercício desenvolvido durante o período doutoral, com a intenção de compreender as oportunidades metodológicas que são possíveis dentro de um desfile conceitual. Especificamente, o exercício atentou às práticas metodológicas mais abertas e criativas para a área do design de moda, ampliando-as para outros espaços de percepção e significado. Orientado pelo Design Estratégico, esta tese culmina na proposição de um método de elaboração daquela que se chama de Pas-

sarela Performática, cujo potencial reside na possibilidade de expressar a criatividade, ao mesmo tempo em que se frui dela coletivamente. Para tal, vale-se do suporte teórico presente nos atravessamentos que ocorrem entre as outras áreas correlatas, como as Artes e, especialmente, as Artes Performáticas. Dessa forma, o artefato físico da tese, que contém a materialidade desse pensamento reflexivo, a experiência, também seguirá esse processo de desconstrução, de conexões e de reflexão.

No sistema da moda, o espaço de desfiles tem recebido destaque, pois são atividades que favorecem o exercício criativo e sua ampla visualização. Faz-se necessário, entretanto, o desenho de uma metodologia que potencialize as relações produzidas entre as áreas de Design, Arte e Moda, como suporte teórico para uma formulação metodológica específica. Nesta pesquisa, há um papel importante atribuído ao Design Estratégico pela sua contribuição para a compreensão de conceitos de metadesign e das operações de natureza relacional, integrativa e colaborativa que ele favorece. O processo criador envolvido na Passarela Performática é, também, de natureza relacional e interativa. Além disso, trata-se de uma experiência autorreflexiva, pois há percepções e reações dos variados agentes durante o processo que atuam como espirais evolutivas que o fazem andar e que proporcionam sua construção por muitas mãos de diferentes origens. No caso específico da Passarela, envolvem os agentes da plateia, da passarela e da própria 'arquitetura' do evento. Nessa direção, tão relevantes quanto as regularidades são os imprevistos, o que é provável que ocorram em coletivos tão expressivos numericamente e diversificados de forma experiencial. Ao invés de considerá-los como eventos indesejáveis, que descaracterizariam um processo normatizado e pré-formatado, neste caso, eles são acolhidos como os principais estimuladores de uma atividade processual criativa e multifacetada.

A **metodologia** surge de uma experiência de pesquisa desenvolvida durante o período doutoral, fruto de uma intuição e de motivações oriundas da trajetória do autor. A Passarela Performática, pensada no contexto de um espaço característico de atuação na área da moda – os chamados desfiles conceituais – foi estruturada por meio de dois movimentos. Por um lado, operou-se uma revisão teórica dos campos do Design, Arte e Moda, relacionados ao conceito de passarela; por outro, o projeto foi inspirado pela experiência de realizar um desfile conceitual, proposto sob a forma de uma passarela performática apresentada ao público no primeiro semestre de 2018. Todo esse acervo de percepções, conceitos e insights apontavam para a necessidade de 'metodologizar' esses elementos, até como uma

forma de identificar sua relevância para a renovação da temática passarela. Como resultado de pesquisa poderia servir como orientação e estímulo à realização de experiências similares futuras. Desde aquele momento, percebeu-se que essa prática não poderia ser refletida por um só saber, mas que demandava uma atividade transdisciplinar que reuniria saberes de Design, Arte e Moda, o que viria a constituir o que se denominou de ecossistema.

O fato das experiências de Passarela Performática serem pensadas como sistemas complexos, reflete o entendimento de que o método acontece em um processo de constante formação/transformação, em processos paralelos à investigação em si. Não é um pensar que antecede a prática, com etapas definidas e pré-concebidas. O que se fazia necessário era um desenho inicial em que o arcabouço geral e alguns estímulos estivessem rascunhados. Criam-se, assim, espaços para a expressão da criatividade nesse evento de expressão equilibrada entre Design, Arte e Moda.

Ao refletir sobre as práticas de Passarela Performática e sobre os processos que seriam requeridos, percebeu-se um espaço de visibilidade para a discussão teórica e prática do Design Estratégico que ultrapassasse os limites disciplinares e que se libertasse dos limites impostos por um pensamento regulador e prescritivo, como, por exemplo, da linha que separa o corpo físico do corpo social e a fronteira do ambiente natural e daquele artificial, em favor de novos espaços e relações para a expressão da existência humana.

Acredita-se que é fundamental perceber o local do desfile de forma total que permita a reelaboração das relações existentes nesse território, onde novas relações sociais sejam intermediadas e coexistam de forma física ou digital. A experiência da Passarela Performática, nesse sentido, está compreendida como produção de espaços tecnológicos que estão totalmente envoltos pelas redes de relacionamento das quais fazem parte os indivíduos. Nesse cenário, uma nova cultura de design se torna necessária e desafia a investigação sobre Passarelas Performáticas pois elas exigem uma mudança de olhar para as necessidades humanas que se apresentam e também, um esforço criativo para produzi-las e para também investigá-las. É nesse espaço de reflexão que aparece a arte como inspiração dos processos de design. A emergência dos processos de metadesign favorece a experimentação da própria da arte, o que pode ser visto como uma tentativa de superar dualismos rígidos, tanto no enquadramento e resolução de problemas, quanto na formação de novas relações sociais para essas instâncias.

Nesse sentido, foram consideradas referências para este estudo: reflexões sobre design, design estratégico, cultura de design, cenários, metadesign, inovação e transdisciplinaridade, entre outros temas relevantes que serão retomados ao longo do texto. A pesquisa bibliográfica leva em consideração as propostas de Ezio Manzini (2008, 2009), Massimo Canevacci (1993, 2001, 2005), Anthony Dunne (2005), Karine Freire (2016), Elisa Giaccardi (2003), Ivika Mitrović (2016), Elizabeth Sanders (2008), Caio Adorno Vassão (2010), Stéphane Vial (2019), Pierre Bourdieu (2010), Ginger Duggan (2002) e Francesco Zurlo (2010), em maior ou menor profundidade.

A investigação da experiência Passarela Performática considerou também, a existência de possíveis e distintos níveis de realidade envolvidos. A noção de 'realidade' é aqui tomada como aquilo que resiste e estimula o conhecimento, seja sob a forma de experiências, representações, descrições, imagens ou formalizações matemáticas, de acordo com (HENA-GULPH, 2000). Ao considerar a presença de vários níveis de realidade, é possível entender o espaço entre disciplinas e para além delas, como um ambiente de vácuo, pleno de todas as potencialidades. As experiências de Passarelas Performáticas querem garantir a abertura de espaços para todas as potencialidades possíveis de serem realizadas.

Tal estudo visa a promover 'uma concepção de design' como um conjunto de princípios que, organizados de modo diferenciado, podem definir um 'espaço de projeto' conceitual e metodológico. É uma convicção do autor, a de que esse espaço, incorporado nas práticas de criação, permitiria que as pessoas possam trabalhar de forma colaborativa ou de forma ainda mais criativa, na construção do seu ambiente e de seus projetos.

Espera-se que, para além da tese desenvolvida aqui, esta pesquisa possa fornecer contribuições teóricas importantes para o território dos estudos em Design, Arte e Moda, como saberes articulados entre si. Muitas são as implicações científicas ou heurísticas decorrentes deste trabalho a serem enquadradas no campo de pesquisas do Design como atividades transdisciplinares, das quais poderão resultar em novas e diferenciadas perspectivas e metodologias transcendendo a visão de que as questões de design possam resolver-se exclusivamente em seu campo. Algo similar aparece em Renato Cohen (2009), ao indicar a ideia da interdisciplinaridade como caminho para uma arte total, buscando na integração um resultado plástico que suporte a proposta da obra como uma "babel" das artes, uma arte integrativa, uma arte total que escape das delimitações das disciplinas.

O **objetivo geral** desta Tese é propor a **metodologia** da Passarela Performática como capaz de ampliar o processo projetual, pelo viés do Design Estratégico, de modo que configurem uma forma diferenciada de projetar no design de moda. **Os objetivos específicos** são os de revisar o conceito de desfiles conceituais; Utilizar o potencial Design Estratégico para estruturar relações processuais ente Design, Arte e Moda; Identificar as possibilidades criativas da interrelação entre Design, Arte e Moda; Explorar o metaprojeto como nível preferencial para reflexão sobre as práticas; Desenvolver as experiências pelos dispositivos de imaginação de realidades futuras, na dimensão do sensível; e Discutir os aspectos relacionais, interativos, colaborativos e tecnológicos implicados nas experiências de Passarela.

A **justificativa** desta pesquisa está na necessidade de propor uma metodologia que contemple os avanços teórico-metodológicos nos estudos que fazem interface entre Design, Arte e Moda, para desenvolver a proposta de Passarela Performática. Entre outras possíveis contribuições espera-se estimular o surgimento de novas formas de produção de conhecimento de natureza transdisciplinar, no âmbito do campo do Design.

Caracteriza-se, assim, a moda como espaço de manifestação sociocultural para além do vestir e do mostrar, como resposta à incansável busca da compreensão dos ecossistemas criativos da moda, enriquecidos pelo cruzamento de saberes. Sob essa ótica, são esses pontos de intersecção ou espaços fronteiros entre campos do saber e da produção, que se constituem como local de acolhida. Define-se um espaço de visibilidade de interação comunicacional em que os significados simbólicos construídos circulam como informação orientada por princípios da poética, da ética e da política.

Há relevância no objeto de estudo, porque os desfiles de moda, que se vinham modificando ao longo do tempo, carecerem de abordagens que os observassem em suas processualidades e que resgatassem uma outra dimensão para além da banalização dada pela cultura de massa. O modo de responder a essa insuficiência foi trazer a performance para o centro das discussões, potencializada pelos aportes da arte, sobretudo, em substituição aos já existentes desfiles conceituais, que já viraram protocolos, deslocando os desfiles conceituais do foco de debate e, no lugar deles, localizar a performance. Ousa-se dizer que, no contexto desta pesquisa, buscou-se provocar processos de disrupção na compreensão dos desfiles de moda, a ponto de resignificá-los de forma expressiva. Caberá ao Design relacionar as reflexões e as proposições aos temas afetados, na direção

libertária proposta na origem pela arte. O design, massificado pela moda e banalizado pela comunicação publicitária, é observado no âmbito desta investigação sob um olhar renovador.

Na perspectiva do design, quando se faz a crítica ao processo de projeção como um todo, abrem-se janelas que possibilitam entender o desfile conceitual como uma passagem para o desfile performático, compreendido como um elemento de transformação social, estimulada pela fluidez da teoria e da ação. Esse movimento crítico-reflexivo só é possível se houver desprendimento de conceitos já cristalizados e alguma dose de ousadia. Espera-se que os resultados desta investigação contribuam para alimentar a cadeia da moda, também do ponto de vista mercadológico, com geração de valor agregado, simbólico e econômico.

Para orientar esse percurso investigativo está a intenção de pautar a atividade da Moda na sua relação com o Design e a Arte, e a escolha foi trabalhar criticamente os desfiles para, a partir dos dispositivos que os orientam, pensar novas formas de exposição que respondam ao potencial criativo do homem. Essa problemática pretende abrir espaços para a criação de uma nova metodologia de design para projetar desfiles de moda por dispositivos que os orientem pela imaginação, possibilitando a abertura nos processos projetuais da passarela, com a constante fruição criativa vinda dos performers que se constroem nos espaços fronteiros entre Design, Arte e Moda.

Convida-se o leitor desta Tese que siga seus desejos e escolha a ordem de leitura dos capítulos. Por exemplo, iniciar pelo capítulo 2, pular para o capítulo 4, voltar para o capítulo 2, seguindo, posteriormente, para o capítulo 5 e terminar sua experiência criativa pelo capítulo 3 ou, em qualquer outra combinação.

Dessa forma, o leitor passa a ser um performer da passarela, decidindo sua própria navegação pelo universo disruptivo desencadeado pela experiência Passarela Performática, que possibilitou o desenho metodológico aqui desenvolvido. Para que essa possibilidade seja completa, o autor desta tese, optou por suavizar as regras de formatação de uma tese tradicional em prol da experiência proporcionada aos leitores, criando uma estética visual para cada capítulo. Tal práxis permite uma visualidade do texto desenvolvido para cada momento, quase como pensar os capítulos como territórios distintos cujas fronteiras de troca serão repropostas por cada leitor performer. Num primeiro momento, pensou-se em cada capítulo como um arquivo em PDF (Formato Portátil de Documento), nomeado pelo título do capítulo e entregue na forma digital dentro de uma pasta, com

o título da tese que, se feito fisicamente, assumiria o papel de box dos capítulos. Assim, todos os arquivos soltos ali dentro abordariam o grande campo da pesquisa e os possíveis territórios a serem explorados. No intuito de facilitar, contudo, foi elaborada uma revista digital onde os capítulos podem ser acessados por links e tem a opção de retorno.

O autor sugere ainda, uma ordem de leitura, mas desobriga, desde já, o leitor a segui-la. A sequência sugerida inicia-se pela introdução, desfiles, desenho teórico e princípios metodológicos. Como cada experiência realizada no âmbito da pesquisa com a Passarela Performática foi única em suas singularidades, cada uma delas recebe um lugar de destaque. Colocadas essas observações, segue a sequência de leitura dos capítulos na ordem sugerida pelo autor para leitura, Passarela Performática Porto Alegre/Unisinos a experiência original (PPPOA/UNISINOS); Processos de design para Passarela Performática; Passarela Performática: A experiência São Paulo/ESPM (PPSP/ESPM); Passarela Performática: A experiência Porto Alegre/Bienal (PPPOA/BIENAL) e Considerações Finais.

INTRODUÇÃO apresenta um apanhado geral da tese, com a proposta de colocar o leitor a par do estudo teórico sistemático desenvolvido em torno do objeto empírico Passarela Performática. DESFILES apresenta o caminho escolhido para compreender os desfiles, traçado a partir de Ginger Gregg Duggan (2001), autora que apresenta uma relação de categorias de desfile que possibilitam uma reflexão crítica tanto sobre as particularidades da categorização, como desse espaço de visibilidade, que é o desfile. Dessa forma, parte-se de pontos associados ao mercado e à moda como produto comercial que integram o sistema e se avança para a arte, com seus cruzamentos nos desfiles performáticos, colaborando para levantar os pontos de conectividade que foram relevantes para esta pesquisa.

DESENHO TEÓRICO-METODOLÓGICO trabalha uma constelação de autores que permitiram navegar de forma fluída pelas áreas de estudo desta pesquisa. Entre esses pesquisadores, podem-se citar Massimo Canevacci (1993), em seu conceito de polifonia para pensar os fluxos; as propostas de Design Estratégico desenvolvidas por Anthony Dunne (2005); Ezio Manzini (2009) e Flaviano Celaschi (2016), com sua cultura humanística e de aprendizagem; o conceito de corpo entendido por Michel Foucault (1984), entre outros... Tais autores se desdobram nos atravessamentos possíveis entre o design, a arte e a moda e permitem encontrar caminhos para desenvolver outros olhares para o mesmo fazer, porém com importantes pontos de reflexão diferenciados.

PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS defende que o método se constrói ao

fazer-se metodologia, como um processo de permanente formação, auto gerativo e em conjunto com a própria investigação. A inspiração inicial foi a primeira experiência de Passarela Performática, pensada e realizada de modo intuitivo seguindo as percepções e competências do artista, também pesquisador, que assina este trabalho. Pautado por uma lógica transdisciplinar que articula Design, Arte e Moda, entende-se aqui que o método acontece em um processo de permanente formação e em conjunto com a própria investigação. Não é um pensar que antecede a prática, esta, pautada por normas e etapas definidas. Para o melhor entendimento da articulação metodológica proposta, se utilizará o pensamento trazido por Edgar Morin (2010). Nele estão descritas as questões metodológicas relacionadas ao desenvolvimento da teoria do metadesign com uma abordagem geral da construção do problema e dos métodos aplicados. No desenvolvimento geral dessa investigação foi adotada uma abordagem diferenciada, desde a formulação das experiências de pesquisa até a síntese e a sua definição pode ser resumida pelo fluxo e pela maleabilidade.

Os capítulos posteriores são destinados a experiências que expressam a relevância da metodologia Passarela Performática proposta. São três na sequência.

A experiência Passarela Performática Porto Alegre/Unisinos, proposta como experiência Original (PPPOA/UNISINOS), representou o início prático das experiências. É ela que sistematiza alguns elementos de inspiração do autor desta tese, resultante de sua experiência profissional ou de práticas ensaiadas ao longo do curso. A partir dela e com ela, foi desenhada a metodologia.

O capítulo referente à Passarela Performática: A Experiência São Paulo/ESPM (PPSP/ESPM), apresenta a experiência em um novo espaço físico, diferente da anterior. O texto revê os passos envolvidos no deslocamento da PP até uma quadra de esportes em São Paulo e esmiúça as percepções e informações colhidas dessa prática. Tal experiência foi fundamental para perceber as possibilidades e limites da PP como metodologia. Essa experiência está dividida em dois horários. Cada um deles teve seu acompanhamento presencial e virtual, através das plataformas digitais no Instagram, Facebook e YouTube. A primeira mídia social acompanhou todas as etapas da pesquisa, feitas e decupadas de acordo com o andamento da pesquisa e, a segunda rede de investigação, ocorreu de forma mais orgânica, com as pessoas publicando notícias e opiniões. O YouTube funcionou, preferencialmente, como depósito dos vídeos, para que as pessoas mais

curiosas pudessem ter acesso ao material.

Por último, chega-se à experiência Porto Alegre/BIENAL (PPPOA/BIENAL). Neste momento, o esqueleto metodológico já em fase final de construção, uma vez que a proposta da Tese foi construir uma metodologia - a da Passarela Performática- enquanto ela própria se realizava. Com os retornos, mais do que exitosos, da PPPOA/Bienal, foi possível consolidar a proposta.

As CONSIDERAÇÕES FINAIS trazem a síntese das principais propostas e resultados, formulados e obtidos ao longo do trabalho de pesquisa. Deverão legitimar os conceitos escolhidos dentre os diversos campos de conhecimentos articulados e as práticas significativas para a construção metodológica. A Passarela Performática apresenta-se como uma proposta metodológica prática, criativa, articulada e inovadora para compreender a moda para além do seu momento de destaque, para percebê-la como uma prática cultural e artística significativa para o mundo contemporâneo.

[Link para o capítulo em "APÊNDICE"](#)

[Link para o capítulo em "ANEXOS"](#)

2 DESFILE



2 DESFILE

Desfile, no imaginário coletivo brasileiro, remete diretamente às imagens como a do sambódromo desfilado, do desfilante, do carro-chefe, do porta-estandarte e da porta-bandeira, entre outras que habitam a cultura brasileira ligada aos festejos de Carnaval. O termo é também flexão do verbo desfilhar que significa passar em fila, marchar sucessivamente ou mesmo suceder-se, podendo relacionar-se com os desfiles de moda que ocorrem em espaços determinados, com a intenção de apresentar o desfilhar. Mais especificamente, é um conceito usual do sistema da moda e permite designar uma ação mediante a qual os designers podem expor e apresentar suas criações, suas formas de vestir, de modo contínuo e sucessivo, sob corpos em movimento. De acordo com Carol Garcia e Ana Paula de Miranda (2005), cada desfile dá forma aos desejos do consumidor potencial e, para além disso, faz com que a comunicação, após ter empregado variados aparatos, retorne ao ponto de partida, ou seja, o próprio corpo. Ao entrar no espaço dos desfiles, cada um se percebe observador de um ritual de moda.

No momento do desfile, o designer de moda emprega todos os recursos de que dispõe para produzir percepções e significados para a coleção que está sendo apresentada, criando um impacto visual que colabore para a melhor demonstração da própria coleção. “Na infinitude, nada pode ser desprovido de significado, mesmo que este pareça ilegível e inescrutável aos seres humanos.” (BAUMAN, 2005, p. 117). Dessa forma, o designer se utiliza de ‘estratégias’ do espetáculo teatral para transmissão da mensagem do autor/receptor, pois são produtos poli-semânticos, de muitas camadas de apreensão e com sentidos a serem produzidos pelos receptores, seja ele de natureza comercial ou conceitual. O designer constrói um jogo de imagem e desejo para o espectador, como uma forma de marcar sua presença no mundo. Segundo Garcia e Miranda (2005), esse processo de comunicação se estabelece a ponto de produzir equivalências entre autorias e releituras de percepção do consumidor final. Tudo isso ocorre em uma articulação precisa de tempo e espaço, no local onde irá acontecer a apresentação, na tentativa de seduzir o espectador. O ponto alto alcançado pelo desfile conceitual foi conseguir se aproximar do espetáculo teatral, do

espetáculo da vida no qual todos estão inseridos. E então, se percebe que os desfiles ocorridos no campo da moda vão articulando ressignificações conceituais, a ponto de construir desfiles como espetáculos que proporcionam a devida proximidade com o espectador, seu público.

O desfile conceitual é uma das ferramentas críticas diante da cultura do espetáculo – ou da espetacularização. Espetacularização é aquilo que torna o espetáculo em um valor, é o organismo de produção do capital e da invalidação da crítica e da própria sensibilidade, diria Debord (2003). A sociedade do espetáculo é aquela que tem o objetivo de produzir consumidores cegos pela luz ofuscante e rasa da espetacularização e fetichização. Essa é uma ideia que o metadesign possibilita criticar, contrapondo a espetacularização, o autopoético e o autogerativo.

A etimologia da palavra espetáculo¹ vem do latim *spectaculum* – aspecto, vista, maravilha, espetáculo é um substantivo masculino que tem o objetivo de chamar a atenção, contemplação de uma cena ridícula ou censurável, representação teatral ou mesmo puro divertimento público e circo. Um espaço que se permita ser visto, contemplado, onde se possa estar em destaque, segundo Jean-Marie Pradier (2013). O espaço como se apresenta, pode facilitar o desenvolvimento dos fundamentos orgânicos da arte nos espetáculos – isso ocorreu em menor volume na dança do que no teatro, este último profundamente marcado pela importância dada à literatura dramática.

Segundo Guy Debord (2003), o espetáculo é o discurso ininterrupto que a ordem presente faz sobre si própria, é o seu solo, o território de autorrelato do poder, no momento da expressão total de existência. O espetáculo não está classificado como um produto do desenvolvimento técnico em seu sentido causal; ao contrário, ele é uma formulação que acolhe o seu próprio conteúdo técnico de forma restrita. Ao trabalhar com o sentido de espetáculo apresentado por Duggan (2002), e definido por Debord (2003), se encontra os ‘meios de comunicação de massa’ – em uma manifestação mais leviana – que achata, invade a sociedade como instrumentação, ficando longe de uma neutralidade apropriada ao seu próprio movimento total. Suas próprias necessidades sociais desenvolvem técnicas que só se satisfazem pela sua respectiva mediação. Assim, a sociedade utiliza, de modo amplo e imediato, a instantaneidade da comunicação midiática, embora seja:

¹ "Espectáculo", Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/Espet%C3%A1culo/>. Acesso em: 09 mai. 2020.

[...] essencialmente *unilateral*; sua concentração se traduz acumulando nas mãos da administração do sistema existente os meios que

Ihe permitem prosseguir administrando. A cisão generalizada do espetáculo e inseparável do Estado moderno, a forma geral da cisão na sociedade, o produto da divisão do trabalho social e o órgão da dominação de classe. (DEBORD, 2003, p. 22).

O espetacular nada mais é do que um prolongamento da pobreza da própria atividade social que está em uma condição unitária e melindrada, transformando-a através do imaginário. O espetáculo moderno demonstra, por vezes, o contrário do que a sociedade pode fazer, só que, mesmo permitido, permanece unicamente como possível. Entende-se que o espetáculo é a própria conservação da inocência em uma transformação prática das condições da existência humana. Ele é o próprio produto construindo as próprias regras; de certa forma, entende-se como sagrado e se apresenta assim como é. Ele, o espetáculo, tem poder em si e também além dele, cuja produtividade resulta de uma “parcelarização” dos gestos, dominados pelo movimento das máquinas de produção, em um mercado cada vez mais amplo.

É espetáculo tudo o que se oferece ao olhar. [...] termo genérico aplica-se à parte visível da peça (representação), a todas as formas de artes da representação (dança, ópera, cinema, mímica, circo etc.) e a outras atividades que implicam uma participação do público [...]. (PAVIS, 2003, p. 141).

O termo espetáculo, atua aqui como sinônimo de apresentação artística, ‘espetacularização’ da vida cotidiana. Pensá-lo no plano da expressão artística, permite atualizá-lo e observá-lo operando em condições diferentes, pois a espetacularização social produz uma anestesia e o espetáculo artístico constrói e estimula a sensibilidade crítica.

O espaço físico do espetáculo é considerado um espaço de múltiplas possibilidades, onde diversas ‘línguas’ utilizam de seus signos para se comunicar, se fazer ver, ouvir e visualizar. Quando se pensa em espetáculo, a proximidade se faz diretamente com a arte, com a arte de construir espetáculos que, talvez, dentre todos os domínios da atividade do ser humano, seja a que mais tenha contato com o fantástico e com toda a densidade e a variedade que essa atividade traz. Anna Mantovani afirma que:

Um espetáculo se compõe por vários elementos entre eles a cenografia, o figurino, a luz, os adereços entre outros; que são organizados e orquestrados de forma a construir uma narrativa de apresentação para que o espectador possa apreciar. O espetáculo colaborativo por essência, é resultado de um trabalho coletivo de diversas áreas e que

só acontece quando tudo está em perfeita sincronia. (MANTOVANI, 1989, p. 4)

Percebe-se na sociedade em que se vive, que algumas pessoas consideram o espetáculo como uma das necessidades básicas de sobrevivência e que, por sua vez, torna a busca por se fazer ver e ouvir tão mais valorizada. O espetáculo artístico comunica e, quando o faz, coloca em evidência as pequenas espetacularizações da vida do indivíduo.

A cada dia, a espetacularização das ações humanas ganha um caráter mais acentuado e, diferente de outros períodos, atividades que não estariam necessariamente vinculadas ao universo do espetacular passam a usufruir de seus atributos encantatórios e recursos técnicos para que espaços sejam conquistados e plateias sejam seduzidas. (OLIVEIRA, 2007, p. 223).

Assim, pode-se entender os desfiles de moda como espaços de espetáculo, que visam a comunicar, a interagir com os espectadores e a desenvolver a integração entre o público e o desfile. Para isso, utiliza da linguagem presente nos espetáculos teatrais, como luz, som e imagem, de forma a se fazer compreender, buscando-se envolver o público pelo que está sendo desfilado e apresentado.

Ao considerar o desfile como uma expressão teatral, é oportuno introduzir o conceito de arena cênica onde se evidenciam as tensões existentes entre o corpo e as potências sociais percebidas na interação entre as pessoas, que são expressões de cultura, identificadas na materialidade da prática. Recuperando gramaticalmente, a origem da palavra Teatro² vem do grego *théatron*, surgida no século IV A/C., é uma forma de manifestação artística em que um ator ou um grupo de atores (na época, apenas homens), contavam uma história para o público em um determinado espaço como resultado dos festivais realizados em homenagem ao deus Dionísio, para celebrar a alegria, o vinho e o arrebatamento. Essa potência nem sempre é explorada nos desfiles, pelo contrário, algumas vezes, é deliberadamente ignorada.

Em analogia aos anfiteatros, arenas clássicas ovais ou circulares, a céu aberto ou não, são reproduzidas ao longo da história, no formato de arena moderna em que se mantém a ideia de centralidade espacial em que grupos disputam poder e exercem o controle social, ou seja, o termo é usado

² Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/Teatro/> Acesso em: 10 mar. 2020.

como metáfora de espaços de conflito em que diferentes atores políticos e sociais agem na concorrência de suas posições. Nos desfiles como arenas cênicas teatrais pode-se perceber os atributos nelas abrangidos.

Nos desfiles que possuem tais características, a proximidade com o teatral está presente. Assim como nas representações de palco, os desfiles criados por designers de espetáculo exibem muito mais do que roupas. As performances criadas estão ligadas aos princípios desenvolvidos pelas artes cênicas. Os limites presentes nos desfiles como espetáculo ficam ainda mais turvos diante da proximidade de grandes estrelas na passarela de moda. Com esta proximidade com a arte pela busca constante de mais abertura para apresentação de suas criações, os designers dos desfiles como espetáculo ficam próximos ao conceito de performance.

O inglês Alexander McQueen e o brasileiro Ronaldo Fraga são dois designers que se apoiam no uso da arte. O cuidado com tudo que acontece nos desfiles, tornam os seus desfiles acontecimentos únicos como em um espetáculo. São pontos de encontro entre espectador e público, em que objetos e ambientes são revisitados conceitualmente, sendo o caso de ocorrerem em lugares bastante inusitados, como catedrais, fábricas, metrô, aeroportos ou em qualquer outro espaço que possibilite desenvolver um desfile artificializado a serviço da sedução (DE CARLI, 2002). Além da locação, Ana Mery Sehbe de Carli (2002), coloca outros elementos como importantes para construção desse espetáculo, como o som, os odores, a iluminação, a decoração, as projeções e os modelos. O intuito é chamar a atenção para as marcas de moda e para os designers desenvolvedores, amplamente conhecidos do grande público de consumidores. Entender esse espaço de visibilidade e experimentação do sistema da moda, permite delimitar a experiência, assim como desenvolver os processos metodológicos para construção dos desfiles, principalmente os desfiles conceituais.

2.1 DESFILE CONCEITUAL

A partir da proposta de desfile apoiada em Duggan (2002), propõe-se que é a dimensão conceitual que muda o nível de um desfile estritamente comercial para um desfile articulador de significados socioculturais relevantes para a sociedade da consciência, da diversidade e da multiplicidade. Em síntese, passa-se de desfile a desfile conceitual e depois, para 'desfile performático', que é o esboço da proposta de Passarela Performática, tema central desta tese.

Os desfiles como espetáculos na moda foram trabalhados por Duggan

desde o início de 2000, no sentido de construiu uma forma de materializar o movimento estético que estava acontecendo nos desfiles de moda naquele momento histórico. Nesse contexto acabaram surgindo as primeiras modelos vistas como *superstar*³, figura que representa a necessidade social do momento na construção de imagens mais idealizadas da mulher e do homem perfeito.

A autora classificou os desfiles em cinco categorias, todas relacionadas de alguma forma entre elas, mas com diferenciações importantes. São elas: desfile como Espetáculo, como Substância, como Ciência, como Estrutura e como Afirmação.

A categoria "espetáculo" traz a noção de enredo de espetáculo teatral e está apoiada na arte. Artistas e estilistas juntam-se na apresentação de um traje que existe como uma documentação incomum entre as artes. Diz também, que a evolução dessa relação foi-se intensificando a ponto de tornar-se um fenômeno. De modo geral, o designer pode orquestrar diferentes componentes na criação de seu desfile, tais como, os modelos, o local dos desfiles, o tema utilizado e o encerramento que, geralmente, é apoteótico. O importante nesse tipo de narrativa é a abertura, o meio e o encerramento do desfile, pontos-chaves geradores de grandiosas imagens, inseridas em cenografia espetacular e imponente, como a de shows musicais que apresentam muito brilho e cor, a par de formas majestosas.

A categoria "substância" já é atribuída, pela autora, a desfiles conceituais que vão direto à essência do que se deseja para aquele ato. É o aspecto da autoria que propriamente poder-se-ia chamar de conceitual. Coloca como ponto alto o pensamento do designer, que sai do espetacular para encontrar a síntese do tema que está sendo desfilado. Tal designer está conectado ao desempenho como processo, a narrativa presente durante o desfile tem uma história, ou seja, um roteiro com início, meio e fim claros, assim deixando abertos os princípios de substância, do cerne do pensamento para aquele desfile. O fato de o produto ocupar um plano secundário em relação ao conceito resulta em desfile como rituais, em forte contraste com os processos utilizados pelos designers na categoria "espetáculo".

³ Destacam-se neste momento modelos como: Inès de la Fressange, Gia Carangi, Carol Alt, Cheryl Tiegs, Renée Simonsen, Kim Alexis, Christie Brinkley, Elle MacPherson e Paulina Porizkova. Nas décadas anteriores (de 30 a 70) já haviam se destacado Lisa Fonssagrives, Twiggy, Cheryl Tiegs, Margaux Hemingway e Donyale Luna, mas não contavam com a circulação de grande mídia como a tecnologia dos anos 80 em diante.

O entendimento da categoria “ciência” repercute os avanços tecnológicos presentes nos desfiles conceituais. Nessa categoria, Duggan coloca como ponto de referência dos desfiles o estudo e avanço da área de moda na pesquisa técnica e tecnológica dos materiais utilizados para construção das roupas e as interferências da tecnologia nos seres humanos. Se na categoria substância, o que importava era o pensamento, a essência da ideia, o que se destaca aqui é o avanço da pesquisa em tecnologia. A maioria dos designers desse grupo, iniciaram seu caminho influenciados diretamente pelas históricas performances em vídeo de artistas como Bruce Nauman e Nam June Paik, que também se valem da tecnologia para ir além da arte tradicional. Pode-se perceber a influência nesses experimentos da tecnologia desses eventos de arte, indo ao encontro dos avanços da sociedade científica.

A categoria “estrutura” apresenta uma relação direta com as técnicas de construção da roupa e seu compromisso com a forma em detrimento da função. Duggan (2002), afirma que os desfiles não devem ser meras convenções e, sim, momentos de reflexão onde os designers podem propor e experimentar o novo. São testes de estruturas ou modelagens. Nesses desfiles de estrutura, surge uma nova problemática em que a forma e a função não estão ligadas, excluindo critérios funcionalistas que enfatizam o aspecto “usável” das roupas. A forma está mais próxima do espaço de investigação de novas possibilidades, para as estruturas das roupas ou obras conceituais. A centralidade está na forma tridimensional da roupa e, muitas criações podem ser compreendidas como esculturas. Não raramente, porém, os desfiles são vistos como mera convenção, uma espécie de mal necessário.

No que se refere à categoria “afirmação”, os desfiles são focados em posições políticas, em protestos muitas vezes direcionados à própria indústria da moda, ou à construção político-social do que estava acontecendo na época, colocando os desfiles de moda como espaços de articulação direta com o momento social. Pode haver diferentes posicionamentos, dentro de um mesmo discurso político apresentado no desfile. Os designers de afirmação conectaram-se de forma a transmitir uma mensagem clara, assim afastando seu trabalho, suas criações e suas escolhas das preocupações puramente formais e de consumismo. Numa iniciativa similar, para evitar a associação com o entretenimento superficial, os designers de afirmação criavam desfiles sem cenários ou sem efeitos primorosos e, para os quais, convidavam apenas um pequeno grupo seletivo.

Na perspectiva desta investigação, estimulada pelas relações com a

arte e a comunicação, a proposta categorial sugerida pela autora é reconhecida na sua essência, mas não na sua linearidade ou diferenciação, pois a visão que se trabalha aqui é não linear ou uma, mas sistêmica e recorrente. A espetacularização (DEBORD, 2003), presente nas artes visuais e cênicas, orienta a crítica que se fará às categorias, levando em conta o espetáculo que se faz presente. Uma ‘sociedade do espetáculo’ é aquela dividida em dois grupos bem claros: os conhecidos como protagonistas (produtos) e aqueles considerados como espectadores (consumidores). Espectadores/consumidores seriam todos os indivíduos considerados consumidores passivos e acríticos, dos produtos embalados de forma sedutora e irresistível. Diferentemente do espetáculo de origem teatral, ocorre um processo de espetacularização que visa, em particular, a geração de valor e neutraliza a crítica e restringe as potencialidades do indivíduo. Em razão dessa proximidade com a arte e a busca constante por um sistema mais aberto de representação de suas criações, os designers dos desfiles como espetáculo ficam cada vez mais próximos do conceito de performance.

Nesse processo de cruzamentos de arte e moda, a presença da música (campo onde teve origem o conceito de ‘obra de arte total’, como o concebeu e praticou Richard Wagner no século XIX), serve como inspiração para a comunicação, base do conceito que estrutura o desfile.

Na concepção da ópera wagneriana esse processo de uso de várias linguagens é harmônico: a música se integra com a dança, ambas são suportadas por um cenário, uma iluminação, uma plástica que se compõe num espetáculo total. (COHEN, 2009, p. 50).

É Wagner, como relembra Cohen (2009), que apresenta o conceito de ‘arte total’, retomado pelos futuristas a partir de 1910, na qual aparecem contemplados valores multimidiáticos, com a presença de linguagens teatrais, manifestando-se como arte dramática/musical/visual. Esse tipo de arte ganha vida pelos olhos do público.

Abre-se um espaço para tratar aqui, sobre como aconteceu essa comunicação entre arte/moda em outros momentos, onde ela se assumiu na forma de um *happening*, conceito criado no final dos anos 1950 pelo norte-americano Allan Kaprow (1927-2006). Apesar de poder envolver presença, gesto e movimento e admitir participação de recursos visuais e cênicos, o *happening* não se aproximaria de nenhuma das formas de teatro, pois não há distância entre aquele que desempenha uma ação e a vida ‘real’. O *happening* é um acontecimento provocado e vivido com o maior grau possível de consciência do instante e contexto presentes por parte

de quem o executa, de forma a contaminar quem assiste ou dele participa. Trata-se de um acontecimento com grau zero de dramatização, sem o uso de texto nem de representação. Essa estrutura de *happening* aparece em alguns desfiles conceituais, tal como os concebe Duggan (2002). Também, quando o desfile conta com a participação do público, ele se aproxima do *happening*; porém, quando não há participação do espectador, aproxima-se de performance.

O chamado *happening* é um ato gerado pela movimentação, pela ação espontânea e não pode ser reproduzido de modo idêntico; é uma ação única. Pode-se dizer que o *happening* não segue rotinas ou ritos, mas mistura ações de vida com a arte. O importante aqui são as práticas em tempo real, o dito fazer artístico, mas que foge das convenções da arte o seu surgimento no século XX, tendo por origens experiências futuristas, dadaístas e surrealistas. Ele pode misturar em suas ações improvisadas diversas expressões artísticas, como a dança, o teatro, a pintura e a música e as ações do público – pessoas comuns que não são os atores profissionais.

Saindo do *happening*, retoma-se o desfile conceitual, afastando-se do *happening*, é comum os modelos apresentarem um ‘espetáculo teatral’ com a ausência da trama, mas com um enredo que seja pautado por improvisações explícitas de personagens e que se utiliza de todos os artifícios de um espetáculo teatral para acontecer. Criam-se atmosferas diferentes para cada momento e produz-se um ritmo para o desfile, próximo ao ritmo teatral das cenas individuais em relação à história principal. Em alguns casos, constrói-se um desfile mais apoteótico usando de luzes especiais, muitas vezes com efeitos, fantasias ou figurinos variados e diferentes personagens, movimentos teatrais, música eletrônica ou ao vivo, de acordo com a proposta. O desfile ocorre de forma roteirizada e esse processo é desenvolvido para autossatisfação do espectador.

A satisfação do espectador está diretamente relacionada ao consumo das imagens absorvidas nos desfiles de moda, assim como o espetáculo está para a necessidade humana de autossatisfação. Potencializa-se, assim, a vivência do hiperespetáculo, de acordo com as necessidades de cada designer ou marca, que são intermediadoras para a construção de uma imagem ideal que gere essa autossatisfação.

A vida cotidiana, hoje, parece ser condicionada amplamente pelo consumo de imagem, suposição essa que parte da premissa que o que importa não é tão somente o acontecimento ao vivo do desfile, mas a imagem que ele gera, imagem que fica para ser apresentada, reverenciada ou mesmo criticada.

Em sentido amplo, o designer pode orquestrar diferentes componentes na criação de seu desfile: o estereótipo dos modelos, o local do desfile, o tema utilizado para dar unidade ao desfile e o encerramento do mesmo (geralmente de forma glorificada). Ainda que o sentido performático desse tipo de apresentação esteja muito próximo ao das artes cênicas, não se trata, contudo, de um espetáculo teatral. Aqui, apenas se desconstruem os princípios de espetáculo teatral, sua estrutura, suas narrativas e seu aparato técnico.

Os designers entendem a performance como uma possibilidade de narrativa que enfatiza seu processo criativo, ao invés do produto e/ou da peça de roupa, ou seja, diz respeito a todos os elementos, específicos ou não do desfile, que são processados pela performance e dá sentido mais amplo a esse tipo de desfile, baseado no conceito fundamental de roupas de desfile. Duggan diz ainda (2002, p. 11), que “O fato do produto ocupar plano secundário em relação ao conceito resulta em desfiles semelhantes a rituais, em forte contraste com o processo utilizado pelos designers do espetáculo”. O enfoque da apresentação está em seus temas fortes e necessários para o momento; são substâncias em apresentações cênicas em desfile de moda.

O sentido da categoria ‘ciência’ apresentado pela autora, possibilita aproximá-lo da posição de Gaston Bachelard (2013), que reelaborou a concepção de ciência, pelas ratificações do erro. Começa a evidenciar-se a ideia de que o conhecimento contemporâneo é descontinuado, feito de fragmentos resultantes de suas próprias rupturas, sujeito, portanto, a constantes mutações em seu modo de funcionamento. O autor diz, na obra *A Poética do Espaço*, a certa altura, que para falar de poesia, ele teve de abandonar a metodologia científica que havia desenvolvido em toda a sua trajetória como filósofo da ciência.

Fiel a nossos hábitos de filósofo das ciências, tínhamos tentado considerar as imagens fora de qualquer tentativa de interpretação pessoal. Pouco a pouco, esse método, que tem a seu favor a prudência científica, pareceu-nos insuficiente para fundar uma metafísica da imaginação. Por si só, a atitude “prudente” não será uma recusa em obedecer à dinâmica imediata da imagem? (BACHELARD, 2013, p. 184).

Sendo difícil desprender-se da prudência ao deixar hábitos intelectuais, negando o racionalismo em uma espécie de desdobramento do pensamento em seu aforismo por mais parcial que seja, referente à imagem, ele não deixa de repercutir o psiquismo dessa racionalidade. Esse fragmento da

cultura, compreende o nível de uma imagem nova que pode ser produzida durante um desfile e apresenta todo o paradoxo de uma fenomenologia da imaginação.

Para essa categoria (Ciência), Duggan (2002), atribui o avanço da área de moda nas pesquisas técnicas e tecnológicas. Permite um olhar direto para o conhecimento da ciência que é construído por práticas sistêmicas, no sentido de adquirir o conhecimento por práticas metodológicas claras e baseadas no método científico, no sentido estrito do próprio termo.

O que estrutura o pensamento desses desfiles, ou seja, o que os organiza como linguagem e potências de comunicação, é sua forma e seu desenvolvimento particular no campo do design de moda. Os desfiles não devem ser meras convenções, mas momentos de reflexão de seu tempo, nos quais os designers podem propor e experimentar o novo. O desfile conceitual, acaba por ser cooptado pelo sistema da moda dominante, conformado às regras estabelecidas. Começa então a se espetacularizar paulatinamente, de tal modo que emerge com força de expressão nos desfiles performáticos, donde vem sua urgência e relevância.

A semelhança com o que ocorre nos desfiles de estrutura se dá pelas peças estruturadas como esculturas, nas quais o designer se aproxima do escultor no resultado do seu ofício. É uma forma de representar as imagens em total relevo. Na moda, há algumas técnicas que partem da construção do volume do próprio corpo humano: a que se refere o termo francês *'moulage'*, que denomina as peças iniciais da construção dessa forma. Normalmente, é um processo utilizado quando se está desenvolvendo peças sob medida e se busca uma nova forma de construção. O maior objetivo das artes sempre foi o de representar o corpo humano; na moda se parte do corpo para a construção de uma outra silhueta, uma forma diversa de reinventar o corpo.

Nas categorias apresentadas por Duggan (2002), percebe-se um vínculo entre as áreas de pertencimento e a interlocução entre elas, o que direciona o andamento do desfile conceitual. Esse é um desfile que se apresenta vinculado ao sistema da moda, mas, só de modo secundário apela à arte e ao teatro em especial, no qual os atores seguem as regras já definidas. Apesar dessa normativa, calha que são absorvidos os acontecimentos fora do roteiro proposto. É similar ao que ocorre no teatro, quando um ator entra em cena pronto para improvisar; seu estado é de total alerta e ele se permite variar de intenção para que o objetivo central aconteça, que é a criação de uma cena. Ainda que as ferramentas do ator estejam

direcionadas para um espetáculo ou mesmo uma performance, o princípio do pensamento é o mesmo.

2.2 DESFILE PERFORMÁTICO

A proximidade com a arte vai-se desenhando ao longo deste estudo e permite fazer uma retomada do que se considera desfile performático, partindo do sentido contrário ao que já foi anteriormente desenhado pela autora, Duggan, e oportunamente comentado sob uma perspectiva crítica. O olhar se baseia originalmente na performance, o que estrutura o pensamento desses desfiles, ou seja, o que os organiza como linguagem e potência de comunicação, é sua forma e seu desenvolvimento particular no campo do design de moda, tal como compreendida pela arte, caracterizando, assim, o movimento que irá chegar ao conceito de Passarela Performática, objeto desta tese. Ela tende a estar apta a expressar as mudanças que ocorrem na sociedade, fazendo rever os conceitos do desfile conceitual ou da moda para a estação e, parecem sintetizar toda a complexidade desses tempos de imprevisibilidade e de globalização de informações.

Ao retomar com mais ênfase a performance, relembra-se que, a partir dos anos 60, instalações, *happenings* e performances foram amplamente realizados, sinalizando novas tendências no campo das artes visuais e produzindo modificações profundas neste terreno. As novas orientações artísticas que então surgiram, apesar de distintas, partilham um espírito comum: são, cada qual a seu modo, tentativas de dirigir a arte às coisas do mundo, à natureza, à realidade urbana, social e política e ao mundo da tecnologia. As obras de arte passam a ser articuladoras de diferentes linguagens – dança, música, pintura, teatro, escultura, literatura etc. – em um hibridismo que desafia as classificações habituais e coloca em questão o caráter das representações artísticas e a própria definição de arte. Interpelam criticamente também o mercado e o sistema de validação da própria arte.

Do ponto de vista histórico, o percurso da Arte Performática nos rituais tribais e passou pelos Dramas da Paixão na Idade Média e pelos espetáculos do Renascimento, conforme Rose Lee Goldberg (2006); depois passou pelo Futurismo e pelo Dadaísmo e pela *Body Art*, funcionando sempre como uma espécie de tubo de ensaio para novas formas de linguagem. Futuristas e dadaístas utilizavam “exercícios performáticos, como os sa-raus dada-futuristas dos anos 1920” – pois ainda não havia definição de performance como linguagem artística, mas ela já atuava como um meio

de provocação e desafio, buscava romper com a arte tradicional e propor novas formas de expressão.

O estabelecimento da performance como linguagem pelo campo das artes visuais remonta ao período pós Segunda Guerra e se produz, simultaneamente, em diferentes latitudes. No Japão, o Grupo Gutai, atuante nos anos 1950, realiza experiências precursoras com o corpo. É o caso do artista Atsuko Tanaka, com seu vestível *Electric Dress*, de 1956. Na América do Sul, a performance tem suas raízes em ações como a do brasileiro Flávio de Carvalho que, já em 1931, realiza uma ação urbana em São Paulo (*Experiência no 02*), ao afrontar o ritual de uma procissão católica com um gesto emblemático de caminhar em sentido contrário ao fluxo, sem tirar seu chapéu. Posteriormente, em 1956,

A ação pública mais famosa de Carvalho, chamada de “Experiência nº 3”, de 1956, consistiu em sair às ruas de São Paulo com seu “new look” ou “traje de verão”, concebido como uma roupa masculina adequada ao clima tropical, composta por blusa, saíote, meia e sandália. Ainda que não houvesse uma intenção de abordagem de gênero na proposta, o traje criou uma polêmica na época e hoje é visto como precursor de questionamentos no campo, ao ponto de a veste integrar a coletiva “Queermuseu”, censurada em Porto Alegre em 2017 e exibida na Escola de Artes Visuais (EAV) do Parque Lage no ano seguinte, financiada por campanha popular. (GOBBI, 2019)

Na Argentina, Alberto Greco (1931-65), com sua série de performances e intervenções urbanas intituladas *Vivo Dito* e *Marta Minujin* (1965), com *Leyendo las noticias en el Río de la Plata*, representam nomes que potencializam o uso da performance como catalisadora de uma reflexão sobre aspectos comportamentais e políticos presentes no cotidiano. *Leyendo las noticias* sinaliza o impacto do pensamento de McLuhan em Minujín, particularmente sua afirmação de que “as mídias, sendo extensões de nós mesmos, também dependem de nós para sua interação e evolução”. (McLUHAN, 1994, p. 49).

Também no Brasil, nos anos 59 e 60, se desenvolveu a partir das experiências propostas pelo pós-neoconcretismo (1960), inspiradas na fenomenologia estética de Merleau-Ponty, uma série de experiências que convidam o espectador a tornar-se um “interator”, nas palavras de Lygia Clark e Hélio Oiticica, artistas que preferem a palavra “proposição” à “obra”, para se referirem a seus projetos que envolvem ativamente o público.

No Hemisfério Norte, a Arte Pop surge nos Estados Unidos e na Inglaterra em torno de 1955 e, se torna uma expressão que difunde diversos

gestos artísticos que caracterizariam a arte nos anos 1960, entre eles, o apropriação e o *happening*. Importante destacar que as origens da Arte Pop estão ligadas à produção ou apropriação de objetos cotidianos como elementos cênicos, ou à interação na proposição de *happenings* por artistas como Claes Oldenburg (*The Store*), Robert Rauschenberg (*Spring Training*, 1965) e Jim Dine (*Car Crash*, 1960)⁴.

Essa mesma aproximação entre arte e vida apareceu no movimento Dada, nas primeiras décadas do século XX. Surgiu uma arte figurativa que segue exatamente o oposto da arte vigente até o momento, que era o Expressionismo Abstrato, importante vertente de pintura informal que ganhou força no circuito institucional de exposições e no mercado internacional de arte no pós-guerra. De forma distinta, a iconografia *pop* era extraída da *mass media*, ou seja, dos programas de televisão, de fotografias de todas as ordens, dos quadrinhos, do cinema e da publicidade. A Arte Pop contribuiu para ressignificar muitos dos materiais postos em circulação pelos meios de comunicação e circuitos de publicidade. Em decorrência, o que era considerado ‘brega’ pela vulgaridade das imagens passou a ter a atenção dos produtores de cultura, além de representarem a sua aproximação com as massas. (LESSA, 2009).

Entre as principais características, como já dito, está a linguagem figurada referente ao uso e aparências do mundo contemporâneo, às temáticas extraídas do ambiente urbano e ao uso de linguagens visuais apropriadas dos quadrinhos, revistas, jornais sensacionalistas, fotografias, anúncios publicitários, cinema, rádio, televisão, música, cinema ou espetáculos populares, entre outras dominantes na sociedade midiática de consumo. A ausência de planejamento dos temas, além se acentuam as semelhanças, tornando-as hiper nítidas.

Diferentemente do teatro convencional, a performance não utiliza a dramaticidade como base da atuação, com personagens providos de falas e uma trama construída por um dramaturgo. No entanto, aproxima-se da intenção dramática que é utilizada no teatro, porém em um sentido mais amplo: trata-se do que se pretende que seja uma cena: o que está escrito nas entrelinhas entre o que o autor pretendia e a leitura que o diretor faz de cada momento encenado. O teatro com base na improvisação tem maior proximidade com a performance, podendo deslocar a atuação do espaço convencional para outros espaços, que se tornam cênicos por conta do que está sendo apresentado.

⁴ Disponível em: https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/pop-art/. Acesso em: 09 mai. 2020.

O que hoje se vê como *performances*, no contexto daqueles movimentos modernistas, eram exercícios de improvisação que misturavam recursos poéticos e técnicas de teatro, dança, fotografia, música e cinema (considerada uma mídia nova na época), ou seja, que empregavam o procedimento da *collage*. Nesse cenário de abertura entre as formas de expressão, convertiam-se em mediadores de um processo estético-social.

Os conceitos dessa vertente recém-formada e que incluem o abandono do raciocínio lógico e colocam o processo criativo em automatismo psíquico, foram também utilizados em experiências performáticas, sempre ao vivo, em atuações presenciais. As performances eram vistas como uma arma contra os convencionalismos que ocorriam como produções artísticas até então. Quando Goldberg (2006), as situa entre as artistas de vanguarda, refere-se aos que a lideraram e à forma como conduziram esse processo com o objetivo de quebra das tradições e das convenções comportamentais e artísticas da época.

Quando o século XX avança para o momento inaugural da arte contemporânea, ainda no contexto das artes visuais, percebe-se um renovado interesse pelas poéticas associadas à antiarte, que são justamente representadas pelo Dada e pelo Futurismo. Os anos 60 (do século XX) foram uma década de grande florescimento de vertentes que retomaram o hibridismo e experimentalismo que marcou aqueles movimentos anteriores. A obra *Desfile e Troca de Roupas* (1964), de Ann Halprin, girava em torno de movimentos relacionados às tarefas práticas, tais como levar ao palco 40 garrafas de vinho, verter água de uma lata para outra ou trocar de roupas. Os cenários diversificados, tais como os 'Blocos celulares' em desfiles e trocas de roupas, permitiam que cada modelo desenvolvesse uma série de movimentos independentes que expressavam suas próprias reações sensoriais à luz, à matéria e ao espaço. Por volta de 1979, os artistas voltavam-se cada vez mais para a performance ao vivo como meio de expressar ideias inovadoras para a época, fazendo com que inúmeras apresentações performáticas se sucedessem e disseminassem por diversos países e desempenhassem um papel histórico de renovação do campo das artes.

Transpondo para moda, tem-se o ensaio fotográfico realizado pela revista *L'Officiel* em *Antropometrias* (1960), que utiliza a obra do artista francês Yves Klein como referência máxima para lançar uma concepção plástica e visual, que transita entre arte e moda. O ensaio aos mais novos o que o artista tinha feito ao final dos anos 1950 e início dos 60, conhecido por sua marcante personalidade artística, onde experienciou diferentes métodos de aplicação de tinta: em primeiro lugar, diferentes rolos e esponjas;

mais tarde, criou uma série de variadas superfícies monocromáticas. Seu experimentalismo resultou na série intitulada "Antropometrias", na qual o artista se utilizava do clássico tema do nu feminino de forma inovadora e irreverente, apresentando performances em que colaboradoras nuas assumiam o papel de modelos 'vestidas' em tinta azul e imprimiam, diante do público, suas silhuetas sobre telas de algodão. Utilizadas como 'pincéis vivos', as mesmas eram arrastadas para formar a imagem. Nesse trabalho, a criação das pinturas resultava de uma série de performances.

No editorial da Revista *L'Officiel* Brasil de dezembro de 2008, o fotógrafo Jonathan de Villiers, que produziu o referido ensaio fotográfico a partir da obra de Klein, lança mão da arte como força motriz para seu trabalho. No editorial, ele redige a seguinte frase: "Performance – para uma seleção especial de moda, um vernissage. Ao lado da concepção de arte contemporânea, tudo é possível. E a extravagância vem da mais alta expressão de liberdade" (VILLIERS, 2008). Aí se percebe que, muitas vezes, esse trânsito entre arte e moda não acontece de forma inteira: o artista copia o trabalho de outro sem entender o significado da obra na época em que foi concebida, tampouco entende seu valor artístico atual. Nesse material fotográfico, por exemplo, encontra-se um caminho criativo distinto do utilizado pelo francês Yves Klein, quando utilizou o corpo como pincel em suas telas, apresenta uma reprodução da imagem com a alteração dos componentes que fazem dessa obra uma referência mundial.

Ao incorporar ao desfile performático à poética do gesto, seu uso vai ao encontro de Valéry (1957) e Passeron (1989), o que se torna interessante pela aproximação que é feita entre planejamento/projeto e espanto no ato de criação. Quanto ao entendimento de poética como criação, surgem as três condições de Passeron (1989), que definem criação: 1) ela elabora um objeto único mesmo que destinado a uma múltipla ação; 2) no elo de existência entre um pseudo-sujeito com a obra em execução, tem-se relações de diálogo; 3) a obra compromete seu autor desde o começo da execução, tanto no sucesso social quanto na recusa e na censura.

Sobre essa abertura trazida pelo gesto poético à criação em design, o trecho abaixo, refere a poética em Valéry, (1957, p. 21) a ideia de que "um poema é um discurso que exige e provoca uma ligação contínua entre a voz que existe e a voz que vem e que deve vir". Sem essa tripla ligação – a voz que existe, a voz que vem e a voz que virá – o poema não existiria enquanto tal, pois não passaria de uma aglomeração de sinais ligados arbitrariamente. Portanto, o fazer poético implica em abertura do poeta a esse universo, cujo apelo pode vir de várias formas como um ritmo, um

tema, uma imagem, um discurso, um grupo de palavras.

Essa compreensão remete a sistemas vivos que estejam abertos ao fluxo da matéria e energia em alguns momentos e, em outros, estão fechados em sua dinâmica de estados. Nesse sentido, só se considera vivo um sistema quando todas as suas estruturas estão sujeitas às mudanças e, assim, conservam sua autopoiesis. É desse modo que vários autores se posicionaram a respeito do tema:

Em 1937, no Collège de France, Paul Valéry tornou-se titular da cadeira de *Poético*, criado para ele. Por esta palavra, forjado a partir do grego *poïsis* (ποίησις, "criação, fabricação"), Valéry ouviu "tudo o que se relaciona com a criação e composição de "Obras cuja língua é a substância e o médium" (Valéry, [1937] 1957 citado por Passeron, 1989, p. 14). Poéticas são a ideia de estudar a gênese do poema como um processo criativo. De lá vem o conceito mais geral de *poiétique*, teorizado por René Passeron (1971, 1989) e assumido pelo psicanalista Didier Anzieu (1981) ou pelo Semiologista Jean-Jacques Nattiez (1987). Para passar, "o poética" não tem nenhuma razão para confinar-se às artes da língua. (VIAL, 2015, p. 2)⁵.

A poética favorece o aparecimento de ligações subjetivas entre os seres humanos e os demais sistemas vivos, em sua linguagem e emoções. É importante explicar que existe uma infinidade de expressões poéticas, aqui se estuda a abertura do poeta para o universo da poesia, do subjetivo. As ligações subjetivas são como o modo de existência dos seres humanos em que as emoções são o domínio da relação e dos comportamentos. Construções assim pautadas favorecem a manifestação das diferenças entre as pessoas, possibilitando outras intenções, como as ações básicas do dia a dia, dependendo de onde está colocada essa ação ou mesmo o que cada indivíduo tem de referências em sua leitura. As ligações subjetivas se constroem na poesia e aqui são aplicadas em processos de subjetivação e interação, presentes na construção de um desfile performático.

Sob uma perspectiva mais líquida e fluída do que o enquadramento restrito das categorias propostas por Duggan (2002), os desfiles serão vistos aqui, como performance artística, de modo a integrar em um só, o desfile Conceitual/Performático. Perceber que os fluxos estão presentes nas relações que se têm diariamente na vida, possibilita agrupar estruturas conceituais e práticas; é esse material, produzido diariamente no dia vivido e aqui apresentado no recorte de desfiles conceituais, que terá seus fluxos organizados pelo metadesign. Da mesma forma, as propostas de Canevacci (1993), sobre a existência de um olhar polifônico que analisa a desconstrução dos códigos materiais com o objetivo de entender os imateriais, inspiram uma reflexão sobre performatividade. O caminho do desfile performático aproxima-se do olhar polifônico e da imaterialidade a que se refere Canevacci ao fazer a antropologia visual da cidade.

A retomada de questões de arte e comunicação levam ao reexame dos próprios processos criativos, praticados pelos profissionais da moda, de tal forma que se recupere a dimensão do corpo. Neste trabalho, especificamente, dá-se a passagem de desfile performático para Passarela Performática, cujo processo incorpora a performance artística, mas também se abre para a produção de sentidos de forma ampliada. Tal postura permite examinar tanto o funcionamento da performance como linguagem do campo artístico quanto estabelecer quais as vias de diálogo que a performance artística estabelece com a moda, oferecendo, assim, a possibilidade de entrever novos caminhos para ambas as áreas.

⁵ Tradução livre do autor. Original: En 1937, au Collège de France, Paul Valéry devient titulaire de la chaire de Poétique, créée pour lui. Par ce mot, forgé à partir du grec poiêsis (ποίησις, « création, fabrication »), Valéry entend « tout ce qui a trait à la création et à la composition d'ouvrages dont le langage est à la fois la substance et le moyen » (Valéry, [1937]1957 cité par Passeron, 1989, p. 14). La poétique, c'est l'idée d'étudier la genèse du poème en tant que processus créatif. De là vient le concept plus général de poiétique, théorisé par René Passeron (1971, 1989) et repris par le psychanalyste Didier Anzieu (1981) ou le sémiologue Jean-Jacques Nattiez (1987). Pour Passeron, «La poiétique n'a aucune raison de se limiter aux arts du langage.

[Link para o capítulo em "APÊNDICE"](#)

[Link para o capítulo em "ANEXOS"](#)

3 DESENHO TEÓRICO- -METODOLÓGICO



3 DESENHO TEÓRICO-METODOLÓGICO

Através de alguns dos principais autores do Design, da Arte e da Moda, (MANZINI, 2008, 2009; DUNNE, 2005; DUGGAN, 2002; MITROVIĆ, 2016; CELASHI, 2016; PIRES, 2008) dilata-se, o que foi chamado aqui, de constelação de autores, que serão apresentados ao longo deste desenho teórico-metodológico para trazer luz a este estudo. Percebe-se de início duas formas de construção projetual muito claras: a primeira é voltada à execução de um produto em que se seguem etapas pré-definidas que cerceiam a criatividade e o novo que seriam desejáveis. A segunda, reflexiva, é voltada a compreender o significado dos processos desenvolvidos pelos designers, sem obediência a qualquer sequencialidade estabelecida. Essa segunda, que reflete a criatividade e a imaginação como alguns dos indicativos do design contemporâneo, a forma preferencial deste trabalho.

As questões apresentadas a seguir nortearão o desenho teórico-metodológico que prepara as experiências de design estratégico, ao explorar informações e percepções possíveis que emergem ao longo do processo de projeção, pautado pela performance como ponto de cruzamento de múltiplas influências. Essa perspectiva, de natureza reflexiva e fluida, permite um novo cruzamento orgânico entre design especulativo e design estratégico. Para além desse cruzamento de designs, abre-se espaço para novos caminhos metodológicos pelo concurso de outros campos de conhecimento para qualificar as práticas de design, inclusive, e em especial, a deste projeto de tese. A essa aproximação, se chamará transdisciplinaridade.

Já aqui, se coloca a relevância da transdisciplinaridade como parte da cultura de pesquisa em design. Passa a ser uma prática favorável ao processo que se desdobra entre a formulação de um problema e os possíveis encaminhamentos de solução. Essa prática transdisciplinar não estaria apenas atenta ao cruzamento das fronteiras disciplinares existentes na cultura científica vigente, mas pensaria, também, no cruzamento entre conhecimentos teóricos e práticos. Essa visão surge no século XX como alternativa à lógica bivalente e viu ampliar-se a consciência da importância da complexidade que tomou conta de todos os campos de conhecimento. De fato, o conceito de realidade unidimensional regida por uma lógica bivalente e pela simplicidade linear, parece entrincheirado, como se a procura fosse por terra firme, bastante livre das incertezas. Assim, qualquer tentativa de reduzir a realidade a um único nível regido por uma única forma de

lógica, não se encontra no âmbito de transdisciplinaridade. (FREITAS et al., 1994).

Henagulph (2000), retoma o conhecimento, experiências, representações, descrições, entre outros tópicos, tal como o pensamento clássico os tratavam, ou seja, cada coisa em seu local de origem, sem considerar os atravessamentos que podem ocorrer entre elas. A transdisciplinaridade pode parecer absurda aos desavisados, já que seu ponto de partida são os atravessamentos, porque não parece ter um objeto, mas, na presença de vários níveis de realidade; o espaço entre disciplinas e além das disciplinas está cheio de vários deles, assim como o vácuo quântico está cheio de todas as potencialidades. A estrutura descontínua dos níveis de realidade determina a estrutura descontínua do espaço transdisciplinar.

Neste sentido, pesquisas disciplinares e transdisciplinares não são antagônicas, mas, sim, entendidas como complementares. Não há um esforço para o domínio de várias disciplinas, mas o de abri-las para que possa haver o compartilhamento e o movimento para além delas. Pressupõe uma racionalidade de mente aberta, reexaminando os conceitos de "definição" e "objetividade". (FREITAS et al., 1994). Enfatize-se, ainda, que a transdisciplinaridade é uma visão interna, aberta, na medida em que vai além do campo das ciências exatas e exige o seu diálogo e sua reconciliação com a humanidade e as ciências sociais, tais como arte, literatura, poesia e espiritualidade. (FREITAS et al., 1994; HENAGULPH, 2000).

Surge a ideia "Passarelas", o conceito de 'Passarelas' se refere ao instrumento presente em uma diversidade de práticas de moda que invocam as artes, a performance e o corpo para a contribuição dos processos de design e das próprias disciplinas já mencionadas, para a realização do que lhes é essencial, o potencial criativo. A Moda a que se refere aqui, é uma moda que requer, como se viu, não apenas uma montagem labiríntica de passarela, mas muito de improvisação, tal como ocorre em grande parte da produção em arte contemporânea experimental. Flexível, diferenciado e em seu processo construtivo de experiência, a Passarela Performática se distancia do desenho dos desfiles convencionais. Inaugura novas formas de pensá-los e, em consequência, novas formas de organizá-los e de interpretá-los. Tal Passarela constrói um processo pluralizador de todas as instâncias, em uma dinâmica viva e surpreendente de parte de todos os sujeitos/agentes envolvidos.

3.1 FUNDAMENTOS PARA O DESIGN

Antes de apresentar os pilares que apoiaram as investigações que embasam a metodologia desenvolvida, nesta tese, far-se-á algumas considerações sobre Design em que se pode perceber um discurso que relaciona o design à indústria e ao mercado. Segundo Maldonado (2009), o desenho industrial (ou Design) é uma atividade que determina as propriedades formais e estruturais da construção formal dos objetos produzidos industrialmente. Ainda, de acordo com o autor, projetar a forma significa coordenar, integrar e articular todos aqueles fatores que, de uma maneira ou de outra, participam do processo constitutivo da forma do produto. Mais precisamente, alude-se tanto aos fatores relativos à utilização, à fruição e ao consumo individual ou social do produto (fatores funcionais, simbólicos ou culturais), ou seja, forma e função, quanto aos que se relacionam com a sua produção (fatores técnico-econômicos, técnico-construtivos, técnicos-sistêmicos, técnico-produtivos e técnico-distributivos).

Pode-se argumentar que seria esperado que valores econômicos, presentes na indústria e no mercado, orientassem as discussões sobre o design em uma perspectiva sociocultural que poderia abranger às questões de Arte. Observa-se que o importante é reconhecer que há complementaridade entre esses termos que exercem, entre si, mútua influência. Nesse sentido, ao pensar Design, Arte e Moda como saberes inter-relacionados e que se aproximam, não significa que essa proximidade seja consciente ou preexistente. Ao longo da pesquisa, a proximidade ocorre pelo recorte histórico, através de movimentos culturais que produziram essa proximidade, em especial a Moda que está sendo compreendida, aqui, como não absolutamente comprometida com a indústria – ou até, que se beneficiaria mais se estivesse menos ligada à indústria e mais unida ao design e à arte. Essa é uma expectativa e um esforço feito por determinadas abordagens teóricas e sociológicas que trabalham a proximidade do design e da arte. “Talvez a necessidade de diferenciação acabe caindo sobre a necessidade de legitimação a partir de instituições de ensino, [...]” (PIRES, 2008, p. 34), já que, em congressos de moda e de design, esse tema está sendo bastante discutido. Essas formulações colocadas por Pires ajudam a entender que a hibridização de áreas e a ressignificação de conceitos aproxima a moda ao design – design de moda – e ao estilismo – design de estilo/moda.

Usando desse espaço crítico, os projetos permitem ir ao encontro de um ponto em comum muito discutido por pesquisadores de design, que pode iniciar com o simples questionamento do que seria o design propriamente dito. Até onde se sabe, ainda não se tem uma resposta definitiva

e fechada. Algumas tentativas de resposta foram apresentadas por estudiosos da área, com ênfase sobre o tipo de problema e também sobre os processos cognitivos desenvolvidos que surgiram nos participantes ao longo da pesquisa.

Segundo Goldschmidt (1997), os problemas de design não podem ser mal estruturados, nem “indeterminísticos”, pois lembra que o solucionador necessita trazer de fora informações adicionais precisas para delimitar bem o problema. Isso faz com que não seja possível conhecer o problema num primeiro instante. Essa dita importação não corresponde a nenhuma regra específica; pode vir de qualquer propriedade e ser representada por qualquer meio. O problema, para ser devidamente modelado, exigiria ser apresentado por uma conjuntura e operantes (que possuiriam o mesmo status, estimados numa mesma rede) e por links, que seriam as relações entre esses operadores e estados. Haveria um quadro de definições precisas que se julga inviável de existir.

Direcionando o problema de design para as relações que se estabelecem ao longo de sua delimitação, percebe-se que há uma relação dual entre o design e o tipo de problema. Essa dualidade é apresentada pelos autores Zimring e Craig (2001), que defendem que determinar os limites do design por meio dos tipos de problema – perversos e mal estruturados – não possui viabilidade, pois os processos não são estáveis e previsíveis.

Já Dorst e Lawson (2009), afirmam que “o design é o ornitorrinco do mundo cognitivo”, já que consideram que ele não é nem arte e nem ciência⁶. Os argumentos em favor desse posicionamento giram em torno de processos acurados em práticas profissionais diferentes. Cross (2001), é um dos advogados dessa ideia. Ele apresenta como argumento, os variados estudos que verificaram as afinidades na formulação dos problemas, na gênese da solução e também no uso de estratégias de investigação. Sobre a elaboração de problemas, Dorst e Cross (2001), percebem que, pelo fato de o estado inicial não ser claramente especificado, o designer acaba por alterar o problema, no sentido de ampliar ou reduzir o seu foco. Sob esse mesmo pretexto, o objetivo também pode padecer de transformações ao longo de um procedimento. Akin (1986, p. 2), aponta que “uma das características singulares do comportamento do design é a geração continuada de novos objetivos e a redefinição das restrições”.

⁶ Algumas reflexões podem ser feitas a partir de: FONTOURA, Antonio. Algumas Reflexões sobre o design, a arte, a ciência e o senso comum. Disponível em: <https://www.abcdesign.com.br/algumas-reflexoes-sobre-o-design-a-arte-a-ciencia-e-o-senso-comum/>. Acesso em: 12 mai. 2020.

Acredita-se, no entanto, que existe uma outra forma de se contrapor a mesma questão, perguntando se as atividades de design pertencem a um mesmo conjunto restrito de ações? A forma mais reconhecida é a da hipótese da independência do domínio. Se for considerado que sim, existem fatores invariantes? Se positivo, quais são eles? E as variáveis, qual o seu papel? Se há invariantes, talvez seja possível proteger o design de qualquer predeterminação, tornando-o, pelo menos parcialmente, interdependente da clareza do problema. Talvez se possa propor uma pesquisa de design que tenha um fundamento próprio. Com as variantes, pode-se argumentar sobre a necessidade de currículos mais específicos que respeitassem as especificidades ou aberturas. De forma prática, aqueles que se propuserem a definir o design por este viés, necessitariam buscar os caminhos para práticas assim caracterizadas. Aliás, é o que se pretende fundamentar na proposta metodológica desta tese.

Há autores que, para pensar o problema de design, ainda diferenciam os designers não especialistas dos designers especialistas. Aqueles se comportam de uma forma diferenciada dos especialistas em domínio estruturados, pois esses focam na solução e os outros nos processos. Dorst e Cross (2001), apontaram para o mecanismo que justifica o foco na solução e acharam ainda evidências que o problema e a solução estavam interligados. Era como se houvesse uma ponte entre o espaço do problema e o espaço da solução. Para Cross (2007), existem algumas configurações principais de construir essa 'ponte', pois dominar esses organismos pode ser a chave para a *expertise* em design. Nesse caminho, ele cita a combinação, a mutação, a analogia, a emergência e os primeiros princípios. Todas estas terminologias e especificidades fazem com que apenas os designers especialistas possam compreender esse processo. Em um determinado domínio, o designer buscaria por princípios que ele compreende que podem ser aplicados ao problema em questão, reduzindo qualquer dificuldade. A evolução do problema é uma constante nas reflexões da área. Ho (2001), afirma que as informações pertinentes ao acúmulo de experiência irão afetar a procura e a geração futura de soluções. Esse autor alega ainda, que designers experientes usam estratégias de decomposição clara do problema na busca por soluções. Embora tanto os experientes quanto os iniciantes resolvam o problema a partir da solução, os iniciantes não aparentam ser capazes de transformar o problema de forma mais explícita, por conta de sua pouca bagagem experiencial.

Esses pesquisadores explicam que o design criativo abrange um período de exploração, onde os espaços do problema e da solução são instáveis

e em plena evolução, até o momento em que sejam fixos por uma ligação entre problema e solução, o que pode ser entendido como conexão ou ponte (DORST, CROSS, 2001). Não resta dúvida de que foi percebida flexibilidade no trajeto do problema à solução. Entretanto, isso será suficiente, uma vez que a flexibilidade é desejada em todos os espaços processuais de design.

A flexibilidade que se espera ser capaz de atingir em todas as instâncias do processo de design dependerá de uma construção de processos metodológicos mais abertos. Propõe-se pensar o designer não como um solucionador de problemas e, sim, como um profissional que, para propor possíveis soluções, pensa a sociedade na qual se insere e para a qual produz, oferecendo a ela dispositivos crítico-analíticos de transformação. Eis a sugestão de um caminho para transformar as relações entre problema e solução, em um processo que demande reflexão, imaginação e proposição sobre uma sociedade desejada, sobre os meios de criação e os modos de responder às expectativas de origem.

Segundo Vassão (2008, p. 271), “dependendo como o designer estabelece o enunciado do problema, diferentes soluções podem resultar”. A partir dessa premissa, se estabelece não uma melhor definição do problema, e sim um caminho de desestruturação desse olhar que reflete processos já em andamento. É como um modo de incorporar esses processos, mais do que construir um sistema de ações que englobe toda e qualquer possibilidade concebível buscando a totalização. Sugere-se fazer seu oposto, ou seja, propor a não aceitação dos campos estanques das ciências, das artes, da filosofia e da vida cotidiana.

O que ocorre, é que não há uma fronteira precisa entre o campo de produção e o campo da absorção simbólica, material e vivencial. Existe, sim, um campo composto, variado e contraditório que vai além dos pares ideologicamente estabelecidos “solução/problema” e “pergunta/resposta”, que tão comumente se aceita como resumo da atividade projetual. Percebe-se como necessário, um modo projetual que possa dar conta da legitimidade da maneira dinâmica, ou não acabada, sempre aberta à mutação inevitável dos arranjos sociais, das volições, do inexorável movimento sociocultural.

Vilém Flusser, colabora para essa compreensão e possibilita redirecionar o discurso sobre o design. Esse autor, em entrevista dada em 1990 e

⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QFTaY2u4NvI> Acesso em: 09 mai. 2020.

disponibilizada novamente na internet em 2016 (YouTube, 2016)⁷, indica que a imaginação é fundamento do design e as imagens geradas propõem sempre novas situações culturais que estão prestes a acontecer. Para tanto, carece de, pelo menos, duas possibilidades para enfrentar o mundo: uma através da imagem, e a outra através da escrita linear.

O mundo visto através da imaginação é um contexto em que as coisas se relacionam umas com as outras. Essa relação tem um caráter mágico. Cada imagem é uma fonte de significados mágicos. “A imagem funciona pela marcação da diferença”. (HALL, 1997, p. 152). Ao longo da história, era absolutamente impossível ver as imagens fora da magia. A imagem tinha o objetivo de orientar as pessoas e de fazê-las perceber o mundo fora dele mesmo. Elas, as imagens, são um tipo de mapa, uma mediação, mas uma mediação que significa o mundo – e ao fazê-lo, também o oculta; é a dialética de toda a mediação (mídia). E se é verdade que as imagens ocultam o mundo, elas então, são causadoras de uma alienação muito profunda. As imagens são criadas para orientar as pessoas no mundo, mas quando elas se tornam muito carregadas, acabam orientando as pessoas para a própria imagem, e ela, imagem, acaba se tornando então, a realidade.

Para Flusser (1990), a imagem torna-se carregada com o passar do tempo e dela surge a necessidade de uma escrita, o que originou a escrita unidimensional. O objetivo da mesma era explicar as imagens, elucidar seus sentidos, possibilitar a experenciação. Ele diferencia o que considera visão cênica de visão processual, para ele a primeira é onde as coisas acontecem, tudo é um acontecimento, no segundo caso tudo é um evento e nada acontece. Considera ainda que o primeiro é resultado do acaso, do caos; no segundo tudo é processo, sem o poder de se repetir e pode ser explicado de uma forma racional.

Ainda segundo o autor, a atividade da civilização ocidental, encontra-se no fato de que texto e imagem, imaginação e pensamento conceitual, a magia e a política vivem constantemente em conflito. Este é um processo dinâmico, ativo e energético, central para a história do Ocidente: a imaginação ganha ares de conceito, e o pensamento conceitual torna-se mais imaginativo. Na proporção que o pensamento racional avança, ele se torna menos capaz de ser plausível; o pensar científico se tornou concebível, mas ele já não é capaz de ser imaginável de forma plena. Para Flusser, isso reforça a teoria de que a realidade mais verdadeira está centrada na imagem, o que acontece por trás dela (lugar, dimensão, fatores externos a ela) não tem utilidade para a sociedade.

Uma reflexão crítica sobre os termos de design, encontra apoio nas

formulações de Dunne e Raby (2013), para a crítica às práticas dominantes, abrindo espaços privilegiados para desenhar os fundamentos de uma pesquisa cujos temas são moda, desfile, performance e outros, dirigida às pesquisas acadêmicas na área. Essa abordagem de Dunne e Raby é útil socialmente, principalmente para questionar, criticar e desafiar a forma como as tecnologias entram na vida das pessoas, o pensamento dos dois autores se conecta com esse debate sobre tecnologia. É importante entender que as limitações que se colocam sobre as pessoas passam pela definição estrita do que significa ser humano; ou como sua vida em sociedade, ao incorporar as tecnologias modernas, não seja de submissão, mas de incorporação, para a construção de uma sociedade crítica e propositiva.

Segundo Dunne e Raby (2013), um “projeto crítico” usa propostas de design especulativo para desafiar suposições estreitas, preconceitos e informações sobre o papel que os produtos/processos desempenham na vida cotidiana. É dessa forma que pensar crítico sobre Design, Arte e Moda, induz ao desenvolvimento de uma metodologia própria para realização de projetos. O importante dessa visão crítica é que “Projetos críticos são testemunhos do que poderia ser, mas ao mesmo oferecem alternativas que destacam as fragilidades existentes na normalidade”. (DUNNE; RABY, 2013, p. 34). Não só isso, pois podem abrir para a exploração de uma saudade, de um pensamento, de um desejo ou até mesmo, de um sonho. O que se está tentando encontrar é um pensamento crítico de projeto de design que possibilite identificar aberturas nos processos que estão sendo desenhados e redesenhados constantemente. Aplicado também sobre problemas maiores e mais complexos, a materialidade que o design produz tem significados expressos por linguagens verbais e imagéticas que engajam pessoas em diversas realidades. Assim,

É a lacuna entre a realidade como a conhecemos e a ideia diferente da realidade referida na proposta de projeto crítico que cria o espaço para discussão. Depende da oposição dialética entre ficção e realidade para ter um efeito. Usos críticos do projeto comentário, mas é apenas uma camada de muitos. Em última análise, é positivo e idealista porque acreditamos que a mudança é possível, que as coisas podem ser melhores é apenas que a maneira de chegar lá é diferente; é uma jornada intelectual baseada em valores desafiadores e em mudança, ideias e crenças. (DUNNE; RABY, 2013, p. 34).

3.2 DESIGN ESPECULATIVO/ESTRATÉGICO

Refletir sobre o design traz, de imediato, um conjunto de termos correlatos que ensejam a reflexão. O design contemporâneo se reafirma como

fazer e agrega o design como pensar e como sentir, para completar esse percurso. É nesse contexto que o design especulativo encontra relevância.

O que vem a ser o design especulativo? Dunne (2005), apresenta o design pelo olhar modernista, considerando-o principalmente, uma prática de resolução de problemas, geralmente vindos de outros campos do conhecimento. Por esse prisma, o design está conectado à indústria e suas necessidades ou, em sentido mais amplo, está ligado à criação de um mundo melhor. O que colabora para essa visão de transformação do mundo por uma perspectiva mais ampla, é a aproximação com outras disciplinas, como a arte, por exemplo. Esta apresenta uma nova forma de perceber o design, que transcende o cientificismo que o caracteriza (DUNNE, 2005). Ao longo das décadas de 1950 e 1960, o design enfatizou a racionalidade, assim, ao posicioná-lo novamente junto à arte, evidenciam-se interrelações de saberes que contribuem para o pensamento e a prática de design.

O que acaba surpreendendo é que há designers cujos projetos, se situam nas fronteiras das disciplinas tradicionalmente definidas como relevantes para o campo do design e, com isso, oxigenam o próprio fazer do design. É que se pode perceber em um rápido olhar sobre as metodologias experimentadas em vários estudos sobre projetos de design. Foram removidas as fronteiras que havia nas pesquisas de design, inicialmente voltadas aos campos da ciência da computação, engenharia, sociologia, psicologia, entre outros, além de, nos últimos tempos, estar cada vez mais próxima e com as fronteiras diluídas.

A sociedade não é, como os sociólogos pensaram muitas vezes, um todo unificado e bem delimitado, uma totalidade, produzindo-se através de mudanças evolucionárias a partir de si mesma, [...] Ela está constantemente sendo “descentrada” ou deslocada por forças fora de si mesma. (Hall (2006, p. 16)

Construindo-se reflexões sobre o papel das tecnologias na sociedade. Abre-se uma perspectiva de agregação da tecnologia como temática relevante de design, uma vez que já ocupa importante papel no dia a dia das pessoas pelas suas implicações na vida da sociedade.

O que motiva esse novo direcionamento do design, segundo Dunne (2005), é um engajamento social mais amplo, que compreende o design como um meio de reflexão de processos, conceitos e artefatos. O ponto agora para o design é também o de se questionar, fazer perguntas às demais áreas e abrir questões para discussão. Ilustra essa afirmação as

abordagens citadas por Mitrović (2016), nas quais aponta três abordagens para a prática do design: uma em que os designers refletem e criticam a própria prática de design; uma segunda interpelação em que a compreensão é baseada numa perspectiva macro e nela se repensa a matéria do design; e uma terceira linha em que o discurso do design é voltado para os fenômenos sociais e políticos mais extensos. (2016, p. 6).

Para os autores citados, essas abordagens acabam se misturando e entrelaçando nas práticas de design, o que de fato complementa a relação intrínseca entre teorias e práticas. Algumas referências históricas sobre a prática de design indicam uma arquitetura radical da década de 1960, arquitetura que se desenvolveu no Pós-Modernismo ainda nessa mesma década, marcada por uma característica de hibridismo cujo foco recaía no impuro, como contestação ao purismo da chamada arquitetura modernista, ‘funcional’ e ‘limpa’. Acredita-se, que qualquer referência à radicalidade não contribui para a compreensão de um design mais flexível e não enraizado. É preciso transitar de processos fechados para as práticas da arte de vanguarda, superando a transição, permitindo construir metodologias flexíveis que contemplem a constante retroalimentação das etapas presentes na prática em questão. Os movimentos históricos que seguem, colaboram nesse sentido aberto e flexível.

O termo vanguarda refere-se aos movimentos culturais e artísticos tipicamente modernistas da cena cultural ocidental, especificamente vivida nos países do bloco capitalista no século XX – são os conhecidos ‘ismos’, que se desenvolveram em Paris e a partir daquela cidade, entre 1905 e 1930, chegando à maturidade com o Alto Modernismo dos anos 40 e 50. Entre as vanguardas, algumas, como o Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo e *Pop Art*, por exemplo, rompiam com os limites e categorias que separavam as linguagens da arte. De outro lado, o termo neovanguarda se refere aos primeiros movimentos em arte contemporânea dos anos 60 que, apesar de manterem uma busca pelo novo e incorporarem seletivamente procedimentos poéticos e valores originários das vanguardas, característica herdada das vanguardas, continham uma forte crítica ao Modernismo, especialmente, em relação às vanguardas que defendiam a autonomia das linguagens artísticas. Bürger (2008), identificou como Neovanguardas os movimentos Neodadaístas surgidos nos anos 60. O conceito foi, posteriormente, tratado por autores como Hal Foster, no livro *O retorno do real: a vanguarda no final do século XX* (2014).

Tais movimentos introduziram, assim, de forma muito assertiva, a ruptura dos limites do próprio campo da arte, absorvendo conhecimentos

e procedimentos de outras disciplinas, ou seja, desbravando o que designa Boaventura dos Santos (2010), mais recentemente, como uma “ecologia de saberes”. A arte vem para somar na colaboração das próprias necessidades do design, segundo o autor da tese, encontrando esse espaço de fala no Design Especulativo. Daí resultam criações alimentadas por diferentes fontes de conhecimento e por diferentes práticas, criações que estariam agrupadas sob o rótulo de design especulativo.

Tais reflexões resultam nas práticas projetuais em uma maior intensidade dada ao design. Por exemplo, ‘qualidade narrativa’ e ‘mundos imaginários’, podem ser trabalhados pela projeção de cenários e a grande parte dessa produção está presente na arte e no cinema (com referência à ficção científica), o que possibilita especular ao projetar esses cenários ficcionais na vida real. Assim o designer consegue repensar ou criar produtos alternativos, sistemas novos ou mesmo outros mundos possíveis, como na própria ficção científica.

O design especulativo apresentou maior expressividade quando Dunne estava mais próximo à educação, como chefe do departamento de interações de design no *Royal College of Art*. Nesse momento, ele apresentou uma abordagem do que chamou de “design crítico”, trabalhando com a estética e com a aplicação de novas tecnologias para o contexto dos produtos eletrônicos. Ao longo do tempo e, com a ajuda de Fiona Raby, Dunne (2005), foi ampliando sua área de pesquisa até chegar às implicações culturais, sociais e éticas para as novas tecnologias. Só mais recentemente, contudo, se chegou a especulações sociais, econômicas e políticas mais amplas. Sempre especulando sobre a pergunta e não sobre eventuais respostas, instalou-se a partir do avanço acadêmico nos estudos referentes aos fazeres em design, uma rotina crítica do design que compreende uma série de práticas, que são: design crítico, ficção de design, design futuro, antidesign, design radical, design interrogativo, design discursivo, design-contraditório, futurescape, design art e design de transição, entre outros a serem propostos.

Para relacionar o design especulativo com o design crítico, pode-se destacar que o foco das duas abordagens reside em processos projetuais criativos alicerçados em um pensamento social e crítico, que se acredita ser marca de toda a produção em design de sistemas-produtos-serviços. No Design Estratégico, o designer tem que repensar o seu fazer design (FRANZATO et al., 2015), orientando-o pelos vieses da cultura e dos ecossistemas criativos. É esse fazer design que embasa as formulações sobre moda que, no desdobramento trabalha o desfile, desfile conceitual, desfile

performático... até a formulação do que se chamou Passarela Performática, objeto principal desta tese. Como performatividade, entende-se o desempenho dos performers diante da constante mudança de fluxos propostas pelos próprios pares durante a experiência proposta, é o termo definidor de uma concepção que, alicerçada em vários saberes, é desenvolvida no paradigma do design estratégico.

Por analogia ao exposto por Franzato et al. (2015), descobrir, inventar, imaginar, construir e ousar são algumas ações expressivas e permanentes que pautam essa narrativa épica de que se pretende que a Passarela Performática seja expressão. A inovação se coloca, portanto, no epicentro orientador dos trabalhos sobre processos ecossistêmicos de design.

Ao pensar a Passarela Performática em relação ao ecossistema a qual ela pertence e no qual opera, se está trabalhando na perspectiva do pensamento sistêmico que leva ao entendimento dos processos de organização e de auto-organização de sistemas complexos em sua operação, mas não vem de uma origem de complexidade. Segundo Morin (2010, 2008), há dois paradigmas básicos: o da disjunção, que separa o homem e a natureza, e o da conjunção, que prega a dualidade natural e a cultura. No entanto, o pensamento complexo prega uma revolução paradigmática que questiona essas dualidades, que pensa o conhecimento como uma totalidade em que ocorrem processos de ordem, desordem e organização, que redirecionam não apenas a compreensão de cognição, mas o entendimento de aprender e educar. Ao trazer a abertura dos sistemas, sua auto-organização, seu fechamento temporário, sua relação com outros sistemas e seus processos orientados pelos princípios da complexidade – hologramático, dialógico e recursivo – o autor fundamenta, ao tratar do método (2005), as condições da ecoorganização e da autocoorganização. Há, ainda, a possibilidade de coexistência harmoniosa de ideias antagônicas, complementares e concorrentes entre si, o que altera um dado modo de compreender o mundo.

O ecossistema da Passarela Performática segue o pensamento crítico de análise de sistemas “que podem ser definidos como conjuntos de espécies/materiais, naturais ou organismos sociais com padrões de organização de natureza complexa e dinâmica” (FRANZATO et al., 2015, p. 158). Com essa compreensão de ecossistema, passou-se a considerar que os desfiles e seus correlatos podem ser compreendidos como expressões do ecossistema Design, Arte (dança, teatro e todas as formas de arte) e Moda, cuja relação intersistêmica permite explorar outras dimensões dessas experiências. Põe-se um desafio de experimentação pela interconectividade das relações que se realizam no ecossistema como uma totalidade signi-

ficativa. Essa postura potencializa o projeto como espaço de criatividade.

Pode-se dizer que Zurlo (2010), está alinhado com as proposições do Design Estratégico, também no que se refere a uma visão organizacional que permite uma precisão maior referente aos entrelaçamentos culturais que estão envolvidos no processo estratégico e na prática de design. A prática dessas estruturas passa a ser filtros que darão sentido à realidade composta de conhecimentos e crenças sociais e culturais de cada indivíduo, construídas ao longo de sua vida e que dependem diretamente do meio onde estão inseridos. Segundo esse autor (2010), para comunicar o sentido de uma escolha (assim como o sentido de um sistema de produto), é apropriado ver como esses filtros funcionam, como eles selecionam e dão sentido às coisas e à realidade. Nesta acepção, cabe perceber que esses filtros permitem focar em uma comunicação eficaz e envolvente para a construção de uma comunidade, que dispõe de um conjunto de atividades. Trata-se de modos de envolvimento harmonizados pelos referenciais das pessoas envolvidas.

Nessa perspectiva, é possível refletir sobre as possibilidades da projeção de espaços próximos aos espaços reais que deixem em evidência pontos importantes de discussão e compreensão da realidade. Idealiza-se uma construção que faça sentido para a comunidade; um sistema eficaz que faça sentido para o grupo e possibilite a imaginação; e uma visão que seja alimentada pelo presente e que permita lançar um olhar para um futuro imaginado. No que se refere a uma prática como a Passarela Performática, dotada de dimensão criativa, podem-se criar cenários de mudanças sociais, estéticos e atualizados, potencializando as transformações mais atuais na sociedade.

Para que as práticas especulativas sejam favorecidas, o pensamento disruptivo pode ser um importante aliado, ao lado da transdisciplinaridade que já articula o ecossistema. Assim, as relações sistêmicas alteram suas conexões dentro de uma certa previsão e regularidade, mas podem, em dado momento, estimuladas por forças perturbadoras abrir caminhos ou propor conexões não previsíveis ou desejáveis. De certa forma, são todos esses pontos – vários saberes, capacidade criativa, colaboração, interação e criação – que estão presentes na metodologia desenhada neste trabalho sob o nome de Passarela Performática. Trazendo a ideia de disrupção a essa reflexão, Dunne (2005), diz que o discurso disruptivo é o design de ficção, gênero especulativo da prática de design que pode ser inscrito no filão de abordagens denominado ‘design crítico’. Trata-se de práticas baseadas no pensamento crítico e no diálogo que questiona o próprio ato de design,

e, assim, realiza um processo de metadesign. Sobre a transdisciplinaridade, diz-se que ela estimula a prática do design especulativo, uma vez que, pela parceria de outros saberes, esse aspecto do design permite superar os limites do próprio design ao antever espaços ‘disruptivos’. Esse design permite superar o próprio design em todos os seus desdobramentos. Ao projetar sob a perspectiva da especulação, os designers assim orientados conseguem repensar ou criar produtos alternativos, sistemas novos ou mesmo outros mundos possíveis, como na própria ficção científica.

Não se pretende, neste trabalho, fazer uma retomada exaustiva do design especulativo, suas positivities, nem também limitações indicadas pela crítica – o que se quer é destacar os pontos de convergência com o projeto ora em curso. A relação entre design e arte e outras disciplinas relacionadas, tem relação direta com a perspectiva transdisciplinar, pois os ‘novos designers’ atuam nas fronteiras das disciplinas tradicionalmente definidas, removendo as fronteiras entre elas. A maioria dos designers repensam o papel da tecnologia na vida cotidiana, sem lidar com as aplicações da tecnologia, mas considerando suas implicações. Afastando-se dos aspectos comerciais do design, eles agora estão envolvidos em um contexto social mais amplo. Os novos designers usam o design como um meio e concentram-se em conceitos e artefatos e, em vez de resolver problemas, fazem perguntas e abrem questões para discussão. Vê-se aqui uma interação direta com as áreas científicas, o que é relevante, mas não só, uma vez que não deixam de lado a prática crítica da arte de vanguarda, inspirados que são nas narrativas imaginárias da literatura e do cinema.

Dunne e Raby (2005), são responsáveis por referir a mudança do foco tradicional do design para focar nas atividades de cunho cultural e social e nas implicações éticas das novas realidades e das tecnologias e, mais recentemente, sobre especulações sobre questões sociais, econômicas e políticas mais amplas. Não se pode deixar de reconhecer a importância desse reconhecimento para o escopo do design e para a importância de sua produção, no sentido de transformar positivamente a sociedade.

O que se diz sobre o design especulativo de sua intenção de prever, de entender e de repensar o mundo de hoje e de se pautar pela pergunta “E se?”, antecipando um futuro mais adiante enquanto repensa o mundo de hoje e de sua preocupação em que suas antecipações se tornem realidade, na verdade, são argumentos suficientes para não apenas aproximar o design estratégico do design especulativo, mas de perceber um mesmo nó de origem que permite dizer que o design estratégico tem uma dimensão especulativa. Uma prática de design assim concebida acumula perguntas

estimuladoras, navega por mundos imaginários, cria ficções e formula expectativas de um mundo novo, pleno de uma inventividade materializada nos processos e nos produtos de design. O design especulativo se nomeia, inclusive, como uma estratégia que movimenta a ação do design de agora para um espaço além, de futuro e de imaginação. Um ponto a mais de convergência com o design estratégico, só que de maneira mais ampliada, é a inclusão das pessoas no processo reflexivo sobre as novas realidades e na dialogia comunicacional; o design estratégico prevê a colaboração como ponto central da prática de design. Nessa mesma direção, Design como Arte afasta-se da visão elitista para propor essas práticas como 'praticáveis' pelas pessoas cujos resultados frequentam espaços mais amplos que galerias ou salões: transitam no cotidiano e nas ruas e são acessíveis às populações. Dessa forma, se possibilita refletir sobre o próprio design e avançar no entendimento de novos espaços de construção de forma agregadora de colaboração no próprio fazer.

3.3 COCRIAÇÃO

A cocriação pode ser entendida como método de particular importância, pelo fato das práticas da Passarela Performática serem a expressão colaborativa das performances experienciadas no coletivo, ou seja, na interação entre os atores do processo de design como um todo. No contexto da história do design, o termo cocriação surge de um atravessamento de áreas dos espaços entre os campos de atuação no começo do século XXI. Nesse período, houve uma mudança de foco por parte das instituições comerciais, fazendo com que elas olhassem de modo diferenciado para as pessoas. Foi principalmente após o advento da internet que ocorreram essas mudanças, pois se alterou a relação entre as pessoas e entre as pessoas e as coisas; mudou a relação entre a criação e o usuário (KRUCKEN; MOL, 2014). O conhecimento tornou-se acessível aos consumidores, que, cada vez mais instruídos, alteraram a visão dos produtos que adquiriam, fazendo com que as indústrias destacassem os processos de criação e os de negócios, passando da prática tradicional a uma nova abordagem de cocriação (PATER, 2009). Apesar do número crescente de estudos relativos a essa nova abordagem (em especial aqueles que circulam na internet) pouco ainda se conhece sobre sua natureza. Ainda não existe um conceito que possa ser considerado universalmente aceito pela comunidade científica acerca da terminologia cocriação, valendo-se por ora de definições complementares umas às outras. A respeito disso, dizem Mileck e Padovani (2015):

Porém, antes mesmo de tentar defini-lo, é importante clarificar que o termo "cocriação" é muitas vezes escrito com o significado de "cocriação de valor", tal como apareceu pela primeira vez, no qual "o significado de valor e o processo de criação de valor estão mudando rapidamente de um produto e de uma visão centrada na empresa para experiências personalizadas de consumo". (2015, p. 75).

Complementarmente, Sanders e Stappers (2008, p. 8), afirmam que os "Informados, em rede, com poderes e ativos, os consumidores estão cada vez mais cocriando valor". Na cocriação de valor, o fornecedor constrói um processo interativo com seu público-alvo, fazendo assim com que ambos sejam ativos no processo de construção dos objetos, gerando um valor maior ao público que usa. Já o termo cocriação (não a cocriação de valor), refere-se à participação ativa do cliente em atividades da cadeia de valor, cobrindo inclusive o envolvimento do cliente no processo produtivo ou o envolvimento do mesmo em outras atividades relevantes para o fornecedor. Essas atividades podem ser de design para o desenvolvimento de novos produtos ou serviços e manutenção, conforme Morais e Santos (2015), os quais trazem uma ideia de criação conjunta e de criatividade coletiva, nos termos de Sanders e Stappers (2008).

Esse processo de troca entre pessoas pode gerar diversos tipos de resultados (KRUCKEN; MOL, 2014). Para esses pesquisadores, cocriação é uma atividade de trabalho em conjunto, em que todos decidem o andamento do projeto, de forma horizontal, sem que uma pessoa tenha maior autonomia que a outra. Nessa concepção de construção de processos, a atividade é dirigida pelo usuário em uma contribuição aberta, o custo diminui e o produto fica melhor adaptado ao usuário, havendo apenas o desafio de definir a propriedade intelectual sobre a criação.

A retomada das referências acima não significa concordância com os termos de mercado, usuário ou universalidade, entre outros, mas traz a oportunidade de, por analogia, compreender a aproximação aqui feita entre colaboração e cocriação. Interessa essa analogia à compreensão das práticas da Passarela Performática, espaço em que trabalham em colaboração, designer, performer e público, condição essencial para sua realização.

A passagem de design estratégico para a prática de design pode bem ser observada pelo conteúdo do vídeo que trata de um "Desfile Funeral"⁸. A

⁸ Título: Imitation of Christ Spring, de 2001. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hOzRgAaj3Q0&feature=youtu.be>. Acesso em 10 jan. 2020.

ideia trabalhada desenvolve um desfile usando elementos da igreja cristã, convenções do rito de passagem, no caso um funeral, de relevância não contestada pelas religiões ou pelas pessoas – familiares, amigos, conhecidos – que se despedem emocionadamente, mesmo que ali só esteja um corpo rígido e sem vida. É um ritual de despedida do corpo físico. O cerimonial inspirou Tara Subkoff e Matt Damhave a usar esse ritual para protestar contra as regras impostas pelo sistema da moda, na busca de uma antimoda. O design de modo coloca-se, assim em uma guerra contra a alta moda e apresenta as roupas de brechó como relíquias vintage colecionáveis. Esse protesto aconteceu, segundo o vídeo, em 2001, com a *Imitation of Christ Spring*, levantando a discussão da depreciação dos seguidores do sistema proposto para a moda e afirmando o livre direito ao estilo, o que faz, durante essa encenação, com uma alusão ao estilo livre de Cristo. Há nisso uma rebeldia transformadora em forma de protestos ao regime opressor do sistema de moda vigente na época, em uma encenação com atmosfera de tristeza e sofrimento pela despedida do funeral. É como se, mesmo sabendo que se pode reconstruir-se como indivíduos na moda, se sofre, presos a um sistema que coloca as pessoas sob regras estéticas avassaladoras, rígidas e de consumo contínuo.

A proposta do design é fazer com que as pessoas passem por uma experiência forte e marcante, que traga em si o DNA da marca e que o abasteça criativamente. Para tanto, usa dos elementos da arte como a cenografia e a performance, de modo a favorecer uma conversa entre os espectadores participantes, pois, mesmo que estivessem no espaço apenas como assistentes, automaticamente estavam fazendo parte da performance nesse evento de funeral da moda. O que calha, é que tudo o que acontece nesse espaço desenvolve um tipo de diálogo, mesmo que, por vezes, confuso, uma vez que estava instalada a ambiguidade sobre tratar-se de um desfile ou de um funeral, ou de ambos.

Assim como na arte, alguns eventos podem ser apenas um gatilho para questionamentos sobre si mesmo ou sobre o mundo em que se vive. É uma oportunidade para o design de autoexpressão, que se encontra disposto a postular questionamentos para os momentos individuais de compreensão do mundo social ao qual se está vivendo, como autoexpressão.

3.4 CULTURA E SOCIEDADE

A composição da cultura do design passa pelo entendimento da própria cultura em um sentido mais amplo, que venha a apoiar a cultura do próprio design ao construir sua prática projetual.

Cabe salientar que a cultura não apenas reflete a realidade, ela também a cria, transforma, fantasia, move e amplia o entendimento do grupo social como um todo, porque a realidade é líquida, não é estática. As tramas, as sociedades, os nichos, o pensamento humano, os avanços tecnológicos, tudo é líquido, tudo é algo hoje que amanhã pode ser modificado e/ou transformado. Nada é permanente neste jogo social, cada um pode ocupar diferentes papéis, de acordo com seu entendimento e da miscigenação com a cultura. As sociedades contemporâneas são bastante plurais, embora elas ainda apresentam uma visão mais relativa de vida da classe média e alta dos grandes centros urbanos capitalistas. Algumas vezes, torna-se inútil ou inconcebível uma leitura estável, uniforme, sólida da cultura, no aspecto irredutivelmente labiríntico da montagem, os fios a serem seguidos e interconectados são infinitos.

As expressões de cultura configuram a sociedade que as produz. É o quadro da sociedade contemporânea que precisa ser desenhado para que o ecossistema Design, Arte e Moda possa encontrar suas mais legítimas manifestações. A sociedade é constituída por uma rede de relações entre indivíduos que se afetam mutuamente. Essa rede de relações sempre renovada se evidencia nas práticas sociais em que cultura, língua e representação se entrelaçam pela rede de interação interpessoal que nela se processa.

Para Bourdieu (2010), os princípios estruturantes das relações sociais correspondem ao conceito de “habitus”, também definido como “capital cultural incorporado”, pois são valores e códigos de conduta que estão incorporados nos indivíduos pela própria vivência das práticas sociais cotidianas. Ao mesmo tempo em que os indivíduos modelam a sociedade com suas práticas, a sociedade devolve a eles certas “disposições” – outro termo fundamental para esse autor para designar condutas, compreensões e valorações, disposições essas que surgem modeladas pelas experiências em sociedade.

Processos desse tipo são ativados nos espaços da moda, seja como desfile, desfile conceitual ou passarela performática, espaços em que os sujeitos “se fazem ver” (CANEVACCI, 1993), momento em que o sujeito se coloca numa afirmação pessoal (MORIN, 2010), construindo a desejada síntese entre o eu e o outro, entre o bem pessoal e o bem geral. São espaços sociais para expressão dessa síntese, especificamente pelos corpos em movimento, pelos fluxos do ir e vir.

A passarela é o espaço para expressão dessa síntese, pois está centrada no corpo em movimento e nas possíveis tensões ocasionadas por ele, em seu movimento de ir e vir durante atividades de performance. É nesse movimento que se constroem as narrativas, verdadeiras partituras corporais que produzem a conexão entre corpos (corpos dos performers, dos que atuam). Fazendo um comparativo com Hall (1997, p. 155), que diz “Na linguagem, metade da palavra pertence ao outro”; poder-se-ia dizer que na PP, os performers são sócios da passarela, pois a cada um compete um determinado espaço e ações próprias.

Diferenças entre habitus e campo (BOURDIEU, 2010), podem ser entendidas como aquilo que condiciona o funcionamento do campo como: bens econômicos, culturais, sociais, simbólicos etc. Habitus, como já colocado, são condicionadores das disposições e tendências acertadas práticas por parte dos indivíduos – não são objetos e nem situações concretas, como os bens econômicos. Formam o capital simbólico do campo, um dos instrumentos mais fortes de ruptura e a história social dos objetos e instrumentos de pensamento, como as noções comuns de papel, cultura, velhice ou sistemas de classificação. O capital cultural, o capital social e o capital simbólico (BOURDIEU, 2010), regem a dinâmica interna do campo onde se permitem algumas estratégias em seu interior, resultantes das relações de luta interna de uso e de pressões externas ao campo.

O habitus adquirido pelas interações sociais no interior dos dispositivos sóciohistóricos funciona como um princípio gerador de práticas e representações mais ou menos organizadas que não aparecem, jamais, como uma simples obediência a regras ou orientadas por um tipo de regente. (GIRARDI Jr., 2009, p. 7).

O habitus é um condicionamento, é um agir incorporado e movido pela introjeção de valores que modelam as nossas disposições de forma sutil e nunca diretamente comandada por uma força única. Assim, o habitus tem peso e função no campo, já que o campo é ativado pela luta entre os agentes – e os agentes são mobilizados por suas disposições que, por sua vez, são conformadas pelo habitus.

Autores como Bourdieu e Debord colaboram para o entendimento da sociedade contemporânea, onde o grande investimento do capitalismo na tecnologia e na programação para colonizar o futuro. Como resultado, a sociedade produziu o que Debord (2003), chamaria de “melancolia ocidental”. É nesse contexto de discurso da “melancolia ocidental” que o design atual é o espaço em que a alienação tecnológica se torna um problema que

se manifesta, por exemplo, na falta de convívio entre as pessoas. “Ligados no celular, desligamo-nos da vida. A proximidade física não se choca mais com distância espiritual”. (BAUMAN, 2005, p. 33). Marcondes Filho (2007), complementa sobre Debord, que as relações sociais, assim, vão sendo substituídas por interações digitais e o problema é resolvido com a produção de novas tecnologias ou mesmo novos produtos. O presente, o agora da vida cotidiana com os produtos reais disponíveis no mercado buscam o que está mais avançado e menos previsível para a vida diária. Quando se especula sobre o assunto, há a possibilidade de que existam projeções de linguagem no futuro, para uma realidade alternativa capaz de mudar o que já foi, em direção ao que se quer nesse presente tecnológico.

As pessoas podem deslocar-se e deixar de pertencer, porque o tempo e o espaço, agora não são estanques, interferindo na percepção do que acontece entre elas. As próprias fronteiras geográficas são móveis virtualmente, por exemplo: um cidadão do Brasil também é igualmente um cidadão do Mercosul, e pode transgredir a fronteira sem deixar de ser o que era, mesmo que seja uma dispersão deixar o ponto de partida. Quando se traz isto para a Passarela Performática, pode-se entender os diferentes papéis executados por cada agente da cena. A diáspora/difusão líquida é uma importante aliada da mudança em todos os seus aspectos. “A mudança não envolve somente móveis e miudezas: ela descompõe a ordem perceptiva das coisas e, dessa forma, desordenadamente, também dela mesma.” (CANEVACCI, 2005, p. 165).

3.4.1 Metadesign

Ao perceber o metadesign como uma cultura na forma de pensar e construir design no contexto das teorias atuais de design, consegue-se responder com maior eficiência ao novo material e às condições humanas de existência, para dessa forma poder comparar e integrar todas as disciplinas presentes em um projeto de design, relacionados ao metadesign.

A concepção de design, em discussão, implica reflexões sobre metadesign cujo prefixo “Meta” pode indicar posição posterior, mas também mudança, transcendência ou reflexão sobre si. Portanto, ao pensar sobre o metadesign faz-se o convite a, simultaneamente, produzir design e refletir sobre ele, correspondente a um processo de projeto que pensa a si próprio no próprio design. Toma-se como analogia ao termo metalinguagem, que pode corresponder a “perspectiva que transcende a história/a narrativa” ou a perspectiva que reflete a linguagem sobre a linguagem dessa narrativa, que é usada para falar sobre um sistema de significação. Em termos gerais, o prefixo meta antecedendo um termo, qualquer que seja, implica a

reflexão que sobre ele se desdobra. De outro ponto de vista⁹, na qualidade de um substantivo, a palavra *meta* também indica aquilo que se pretende alcançar, um objetivo, uma finalidade, ou, nesse caso específico, uma nova forma de pensar e praticar o design. O prefixo *meta* igualmente possibilita pensar em alguma coisa relacionada ao termo limite, de algo que foi alcançado, que já foi entregue.

Considerando ambos os sentidos abertos pelo prefixo *meta*, interessa perceber como eles são compreendidos nesta tese, uma vez que apresenta, também, outra dupla referência: o que o design 'que é' diz sobre si e, o que o design 'que pode vir a ser' dirá de si. Convém pensar que se pode desenvolver um pensamento teórico crítico a respeito do design, pois, segundo Maturana (1997), a reflexão de uma realidade independente do determinismo estrutural é uma característica básica da existência.

O ser humano faz parte de um sistema social, relacionado a um sistema natural que, por sua vez, integra um sistema solar, galáctico e molecular. Existe, pois, um encadeamento, cruzamento e sobreposição de sistemas que liga os organismos vivos à vida exterior (ecossistemas) e à vida interior, organizações que atualizam um fenômeno e definem problemas-chaves. É o que Morin (2008), introduz para falar de um dos princípios da complexidade, o da solidariedade, que é responsável pelo encadeamento dos sistemas, uns com os outros, como arquipélagos.

Dessa mesma forma, se estruturam os ecossistemas envolvidos por uma placenta organizadora que é a sociedade. Por analogia, é assim que se estrutura o ecossistema Design, Arte e Moda, substrato da construção do evento Passarela Performática, não sem antes referir o desfile, o desfile conceitual e o desfile performático.

Maturana (1995), ao trabalhar as bases biológicas do entendimento humano, aponta para a dificuldade de identificar como os sistemas observadores podem observar eles mesmos e descrever pontos que fundamentam e capacitam a realização do seu próprio fazer. Ele questiona como o homem pode se conhecer a partir do próprio homem. Desta forma, para investigar esses sistemas exige que se respeite as propriedades de seus componentes e o modo como se relacionam, pois, como coloca Maturana, as propriedades de cada componente, apenas colaboram para identificar-se o espaço particular de cada sistema, e desta forma não identificam a organização do sistema nem o conjunto das propriedades individuais de

cada componente.

Consequentemente, quem opera um organismo central é o próprio organismo, que restringe ele mesmo as propriedades de seus componentes. No caso de sistemas sociais humanos, o central é o domínio linguístico que seus componentes geram e a ampliação de suas propriedades – condição necessária para a realização da linguagem, que é seu domínio de existência. O organismo restringe a criatividade individual das unidades que o integram, pois essas existem por causa dele. Ao mesmo tempo que restringe, vive de alterações nas relações sistêmicas. O sistema social humano amplia a criatividade individual de seus componentes, pois o sistema existe por causa deles (MATURANA, 1995, p. 224).

O design estratégico trabalhado na perspectiva do pensamento sistêmico, leva à compreensão dos processos de organização e auto-organização de sistemas complexos e procura responder às formas de complexidade trazidas pelo avanço das áreas como ciência da computação, teoria da informação, engenharias, análise de sistemas. Ecossistemas podem ser definidos como conjuntos de espécies/materiais naturais; ou como organismos sociais, com padrões de organização, de natureza complexa e dinâmica. É assim que é compreendido o ecossistema Design, Arte e Moda, no qual o desenvolvimento de dispositivos sociotécnicos (artefatos, processos ou sistemas), originais e inovadores, é alavancado por processos criativos, cujo fluxo inventivo atravessa vários sistemas e contextos socioculturais.

Essa rede de conexões se retroalimenta continuamente nos sistemas de relações sociais, formando células que contêm a diversidade do sistema na sua íntegra e comporta a dimensão criativa pela permanente reconstrução das relações que ocorrem nos sistemas e, por consequência, também nos ecossistemas. Seria possível classificar um ecossistema como performático, uma vez que se autorregenera a cada atrito que age sobre o sistema, tal como, por analogia, ocorre com a Passarela Performática.

Neste trabalho, especificamente, são as práticas realizadas no que se chamará Passarela Performática que orientarão a construção metodológica. Essas práticas são fatos sociais, pois são construídas por agentes sociais organizados por construções estruturais.

Assim, se é inerente ao pensamento crítico a produção de inovação, o pensamento aberto e disruptivo aproxima-se cada vez mais da arte, em sua libertação do objeto e na exploração da intersubjetividade, encontrando formas de acessar ou negociar o intangível. Na arte interativa, cada vez

⁹ Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/meta/> Acesso em: 09 de mai. 2020.

mais se questiona a localização fixa da autoria, e por 'autor' se passa a designar todos os sujeitos criativos envolvidos no processo. Nas expressões contemporâneas de arte intersubjetiva e interativa, muitas vezes, se atribui ao espectador novos papéis ativos, como o de cocriação. Nesse ponto da reflexão, cabe retomar a afirmação segundo a qual a Passarela Performática se realiza em um processo de cocriação, em que sujeitos criativos expressam, de modo interativo, sua subjetividade, com espaço para a produção de um simbólico.

Os projetos de design como sistemas vivos partem da premissa de que tudo que se aplica às estruturas, também podem ser aplicados aos seres humanos em uma linguagem interligada entre espaço e operação, em outras palavras, um fluxo de viver recursivo da linguagem de comportamento. Para Maturana (1997), a linguagem é uma maneira de viver junto em um fluxo consensual de coordenadas comportamentais. Assim compreendido, tudo o que os seres humanos fazem é potencialmente linguagem, inclusive os objetos que surgem como ações dessa comunicação. Em realidades diversificadas, surgem na língua diferentes domínios de ações e coordenadas como efeitos de sua linguagem, assim, gradualmente aproximando o mundo das artes ao mundo do fazer dos designers. É o que possibilita diferenciados tipos de linguagens e ações que podem acontecer nas atividades humanas, quer sejam concretos ou abstratos, manipuladores ou imaginados, práticos ou teóricos. Então, dessa forma, linguagem é o modo de existência humana para se comunicar; questionar as relações da linguagem no âmbito da discussão do design é uma das funções da metadesign.

Metadesign está diretamente relacionado aos argumentos de biotecnologia, como diria Maturana (1997), em relação à sociedade; pode-se, inclusive, utilizar a percepção dele para fazer paralelos com o metadesign. Essas transformações são emergentes da origem humana e determinam as noções básicas do corpo e sua humanidade. A bioética é capaz de acomodar tais transformações, adaptáveis e flexíveis, mantendo a questão da ética em relação ao projeto para sistemas vivos como uma questão incorporada ao fazer o designem seus processos. Tudo pode ser projetado, uma vez que a estrutura de um sistema é entendida e respeitada. Para esse autor, a grande questão é a integração da ética com o design, ou melhor da 'bioética' com o 'metadesign'. 'O que se quer' parece ser indissociável da questão do design de 'o que se pode fazer'. Nesse sentido, o metadesign permite um olhar mais amplo e inclusivo que abranja conhecimento e ética. Pensando na arte e sua potência transdisciplinar de ruptura – a performance aparece como norteadora de relações ecossistêmicas inovadoras.

Augusto Morello citado por Van Onck (1965, p. 27), teria verbalizado em um congresso, que um possível ensaio de determinar o design como estilo conceberia a disposição obsessiva do crítico de arte em uma sociedade fechada, abafada por uma elite. Tal tentativa de significação se descobriria em contraste com o design definitivo. A crítica vem em decorrência da contraposição ao ato inventivo e tende a uma desordem natural. A ausência da disposição crítica se deve a falha de uma linguagem crítica aparelhada, vocabulário este, que necessitaria se basear sobre a sociologia e a teoria da informação, convidando para uma reflexão contínua de conceitos.

Tudo que pode ser observado de uma língua é descrita nos termos de outra linguagem tornando-se difícil compreender se ambas forem distintas. Desta forma, pode-se considerar o Design como uma mensagem criada pelo homem com elementos definidos indicados no metadesign, permitindo pensar o próprio design e apresentar uma nova abertura para o design e ao ensino deste design.

O próprio projeto aos olhos de Vassão (2010), constrói a estratégia projetual no metadesign enquanto uma construção livre, aberta, acessível e interativa para todos. Como um software livre ou a emulação de uma criação participativa, assim, tanto o design quanto o projeto se colocam por definição aberto e infindável sem a possibilidade de uma única forma de ser realizado. Como coloca o autor, então ele não se encerra e jamais se formaliza, garantindo uma ética livre e democrática ao se pensar em design/projeto dentro do metadesign. "Dessa forma, o metadesign pode configurar o ser rizomático emergente nômade deleuzi-guattariano." (VASSÃO, 2010, p. 5). Desta forma, Vassão colabora na reflexão deste projeto com uma abordagem que trabalha com a complexidade a partir dos níveis de abstração do metadesign que está instrumentalizada na filosofia analítica, mas com distância dos critérios fundamentais dessa área.

Segundo Dijon de Moraes (2010), a controvérsia sobre a visão entorno do termo 'meta', pertinente ao design, começa nos anos 60, quando alguns autores e pesquisadores, Dijon alude, como Van Onck (1965, citado aqui anteriormente), Eco (Umberto Eco), Maldonado (Tomás Maldonado, também citado aqui na tese anteriormente) e Archer (Bruce Archer) iniciaram a reflexão do conceito de metadesign. Desta forma tudo que se encontra nos objetos de design é interpretado como movimento brechado, o metadesign permite que se pense as linhas como pontos em movimento, os corpos são planos em movimento, o interesse do metadesign encontrasse deslocado, para o estudo do movimento enquanto o design está mais interessado na forma estática.

O metadesign, segundo Van Onck (1965), permite compreender a realidade de um cenário complexo e mutante, onde o metaprojeto se apresenta como um suporte possível a metodologia convencional a qual opera dentro do previsível e estático presente no design. De forma mais abrangente, o metaprojeto se coloca como a reflexão na elaboração dos conceitos do conteúdo de pesquisa projetual indo além do projeto. Trata-se de uma reflexão preliminar sobre o próprio projeto, em um cenário que se destaca os fatores produtivos, mercadológicos, matriciais, ambientais e socioculturais. Seu alicerce se encontra nas reflexões realizadas antes da fase de projeto, por meio de dados prévios e estratégicos do cenário estudado.

Pelas leituras que se propõem a apresentarem uma definição de metadesign, percebe-se que a palavra metadesign costuma causar mais confusão de que a palavra design. A terminologia não parece precisa o suficiente. Do ponto de vista histórico, desde os anos 60, 'metadesign' tem sido empregado com a ideia de "concentrar nas possibilidades de "projetar o design"", segundo Giaccardi (2003, p. 343). Perspectiva que durante os anos 80 ganhou o reforço da tecnologia da informação (TI). Ultimamente, a palavra vem associada tanto como questão teórica quanto como metodologia operacional; ainda segundo a autora, a palavra, todavia, ainda representa um conceito isolado, "que não produz uma abordagem estabelecida nem uma teoria coerente". (2003, p. 343). O desenvolvimento de uma concepção mais clara do conceito de metadesign, pode ser entendido como uma reflexão sobre o próprio design, que amplia seu escopo de forma a abranger a crescente complexidade humana, tangível pelas novas tecnologias. O metadesign tem como um de seus objetivos, transformar esta complexidade em oportunidade para novas formas de criatividade. O crescente desenvolvimento da definição de metadesign e suas múltiplas concepções, oferecem um mapa conceitual mais amplo "estabelecendo os fundamentos do metadesign como uma cultura de design distinta e emergente". (GIACCARDI, 2003, p. 343).

O metadesign ocupa-se com a lida e com a formação de um nexos (conjuntura/quadro) e não do teor propriamente dito. Busca agregar os sistemas, de maneira a estabelecer atuações para cunhar os ambientes. Tal proposta anseia que "as pessoas possam cultivar "conversas criativas" e assumir o controle do contexto de sua produção cultural e estética". (GIACCARDI, 2003, p. 343). O conhecimento sobre o metadesign foi utilizado em diferentes áreas, como design gráfico, design industrial, arquitetura da informação e design de sistemas, de acordo com Giaccardi. Cada uma das áreas buscou executar e aplicar a concepção de forma diferenciada,

voltada para suas realidades particulares; mas como partem da premissa do metadesign, os mesmos seguem conectados e interligados nos processos.

"A ideia de pensamento reflexivo sobre design tem sido comumente traduzida no campo de aplicação como o "design de um processo de design". (GIACCARDI, 2003, p. 344). Em algumas áreas específicas, como o design gráfico e o design industrial, o metadesign foi utilizado em concomitância com o suporte computacional em vários níveis. Ao utilizar as infinitas possibilidades da tecnologia digital, o metadesign se desloca de uma tipografia tradicional para um design de interface, explica Giaccardi.

Como aloca Franzato (2014), não se encontra uma única abordagem na literatura de design para a reflexão do metadesign, sofrendo muitas interpretações, já que a própria palavra design é sujeita a inúmeras interpretações de sentido, o que só aumenta quando se adiciona a ela o prefixo "meta". Assim o metadesign se coloca para o design de forma tão enraizada que não se pode falar de um sem mencionar o outro. Considerando o design como parte do projeto, "o metadesign deve mudar de nível, deve passar do nível onde o design age para um nível que transcenda o design, onde o metadesign possa agir sobre o design". (FRANZATO, 2014, p. 3).

Essa questão vem sendo estudada, também, por Bentz e Franzato (2016), que, em uma recente publicação, levantam questões relacionadas às diferentes interpretações de metadesign. Nessa perspectiva, tais interpretações comporiam os níveis de pesquisa característicos da linguagem científica e a prática de pesquisa em nível de metadesign seria orientada pelas práticas e pela metodologia, no caso o design estratégico. Assim, (BENTZ, FRANZATO, 2016, p. 1) "[...] o design estratégico, [...] tem como objetivo a identificação dos níveis do design e a definição do nível metaprojetual. Para tanto, o método procede descrevendo os níveis da linguagem científica propostos por Greimas, [...]", desta forma seriam derivados os diferentes níveis de design, que definiriam o metaprojetual.

É fato que se precisa assumir a performance como possibilidade de materialização de um processo errático, transformador e necessariamente fluído. Tal ação também leva em conta os possíveis reflexos sobre as atividades do designer de moda em sua formação acadêmica e na construção dos processos criativos que envolvem a moda e vice-versa, de forma a desmistificá-los. Acredita-se que seja pelo estranhamento presente nas práticas de performance que o processo pode alcançar sua plenitude. Segundo o que se propõe, fica evidente os significados racionais, subjetivos, afetivos ou imaginários podem ser produzidos por um sistema tão

complexo de informações e conhecimentos, pela abertura de tantos e diferentes caminhos, pelo reconhecimento dos processos inovadores e pelas ferramentas que estão hoje à disposição do designer. Houve implicações nas tarefas do designer, pois tiveram seus horizontes ampliados em razão do que precisaram rever seus esforços, seu fazer e sua própria formação científica e artística.

O metadesign permite a reflexão sobre os processos de design da qual resulta a escolha de um caminho de projeção, via essa, que permite considerar os atravessamentos – a transversalidade do ecossistema e que orienta a performance na passarela, ambos termos refletidos em nível de metadesign. Assim, a interpretação utilizada nesta pesquisa repensa o próprio design e, por sua vez, suas práticas de construção projetual. O destaque dado a essa temática deve resultar em uma proposta de design, cujas práticas sejam menos compartimentadas e mais dispostas a agregar as diferenças e a aproveitar os erros como espaço para a criatividade.

Como se viu, desde os anos 80, a noção de metadesign desenvolveu uma longa trajetória, cujas origens aparentemente se encontram nas raízes etimológicas e linguísticas, herança do prefixo "meta". De forma mais generalista, é uma visão geral e integradora de todas as áreas, com passagem pelas artes e pela cultura. Acredita-se que metadesign não seja uma disciplina e nem mesmo uma teoria corrente, mas, sim, um processo que qualifica as preocupações e intenções do designer. Permite o retorno ao campo de conexões e significados, de forma a compor um tecido de cultura de design, em coerência com as mudanças e as condições materiais e existenciais. Esse processo que deve estar presente em toda a investigação, se torna ainda mais relevante no contexto do design, pela sua vocação prática, pois levará a comparar e integrar todas as disciplinas requeridas por um projeto de design, pensado e repensado pelo metadesign.

3.5 CULTURA E CORPO

Cultura é um assunto debatido por antropólogos e estudiosos constantemente. O antropólogo Roque Laraia¹⁰ (2001), afirma que “a coerência de um hábito cultural somente pode ser analisada a partir do sistema que pertence”. (p. 34). Com base na visão de um membro do grupo, toda a ação social é cultural, pois gera significado para o todo. A cultura é observada como um sistema simbólico no qual se faz visível um universo de signifi-

¹⁰ Doutor em Sociologia pela USP, membro do conselho consultivo do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), ex-presidente da Associação Brasileira de Antropologia.

cados que permite a indivíduos de um grupo social interpretar experiências e tomar decisões de comportamento e valores. Cultura é a junção de duas terminologias, segundo Laraia (2001). Anteriormente, uma terminologia germânica era usada para representar todos os aspectos espirituais de um grupo, *Kultur*; outra terminologia, de origem francesa, *Civilisation*, era comumente utilizada para a simbologia das variadas criações e conquistas materiais de uma comunidade. Chega-se assim ao termo Culture, atribuído ao pesquisador inglês Edward Taylor (1832-1917), assim citado por Laraia (2001): “Em seu amplo sentido etnográfico é este todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, moral, leis, costumes ou qualquer outra capacidade ou hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade”. (LARAIA, 2001, p. 25).

Apresentada de forma artificial, a cultura não rodeia a sociedade, ela habita, dá forma a ela e corresponde a toda a materialidade e universo simbólico existentes na vida social. A cultura atua na cidade, no corpo, nos nichos e em todas as instâncias, abastecida por múltiplos canais e de múltiplos direcionamentos, formando uma totalidade expressa materialmente.

Conservar. Assim, nossa identidade humana é constituída, bem como conservada em uma dinâmica sistêmica definida pela rede de conversas da cultura que vivemos. Assim, podemos ser homo sapiens sapiens, Homo sapiens Amans, Homo SAPIENS agressans ou Homo sapiens arrogans, de acordo com a cultura que vivemos e conservar em nossa vida, mas ao mesmo tempo, podemos deixar de ser seres humanos de um tipo ou outro como nós mudamos a cultura, dependendo da configuração das emoções que dão, é a cultura que vivemos seu caráter particular. (MATURANA, 1997, p. 10).

Como seres vivos e em constantes modificações e adaptações para se tornarem parte de uma cultura que os represente, o ser humano é um sistema estrutural que se apresenta e se determina pela sua estrutura corpórea, sensorial e psíquica, expressa na cultura com quem dialoga. Em mudança estrutural contínua, viva e em plena atividade, os seres humanos são máquinas moleculares, mas sua existência não reside somente na estrutura. É possível perceber as mudanças comportamentais que resultam da dinâmica onde o indivíduo está, ou pretende se estabelecer.

Não é uma relação causal entre a "corporeidade" de um sistema vivo e sua maneira de operar como uma totalidade, mas um fluxo que dinamicamente entrelaça diferentes domínios de existência e através do qual, como forma de interação recursiva, eles modulam, mas não se determinam mutuamente. Maturana diz: "em sistemas que interagem com a vida sistema constitui seu meio" e "todos os sistemas em

interações recursivas mudam juntos congruentemente". (MATURANA, 1997, p. 3).

A corporeidade de Maturana e sua relação com o sistema vivo em constante mudança, de acordo com o meio e com o fluxo de possibilidades de seu sistema operacional, coloca-se em percepção no próprio corpo humano de forma imagética, ou seja, pode constituir-se em um produto visual e estético que se pode moldar, a ponto de poder ser um interlocutor de seu próprio sistema cultural.

A construção consensual de linguagem e emoções é chamado por Maturana de "conversa" (MATURANA, 1997). Assim, o pesquisador a considera a base da construção da cultura humana, ao afirmar que se está em estruturas acopladas ao meio. Mediante as dinâmicas históricas de mudanças estruturais e da cultura em que se está vivendo e a qual se faz perceber nas pessoas como seres humanos, além de se reconhecer como tal, vão sendo aos poucos efetuadas também, as transformações corporais. Este processo ocorre durante o percurso histórico, conservando na identidade humana a cultura de seu pertencimento, através da 'conversa'. Essa expressão de corporalidade domina a Passarela Performática, construída pelo design ao pensar esse evento como presença das extensões do homem na cultura. Muitas vezes, "Em nosso mundo de "individualização" em excesso, as identidades são bênçãos ambíguas. Oscilam entre o sonho e o pesadelo, e não há como dizer quando um se transforma no outro" (BAUMAN, 2005, p. 38).

A cultura que representa o grupo de forma macro vai sendo direcionada à cultura que está sobre o corpo, a passarela performática, o design é tudo que rodeia este universo. Quando se coloca que a cultura é tudo que não é natural, tudo que é construído pelo homem, se está falando de extensões do próprio homem; que vão além de suas cidades e voltam para suas camadas mais íntimas como a pele e as artificialidades nela aplicados.

Segundo Canevacci (2005), para entender a cultura precisa-se entender o que vem a ser a expressão "contracultura" que, embora conceito datado, indica possibilidade de contraponto e insurgência. Diz o autor:

O prefixo "contra" atestava a dimensão da oposição que as novas culturas juvenis dirigiam à cultura dominante ou hegemônica. Ser contra significava que, antes de qualquer possibilidade de falar em cultura, aliás, ainda antes de chegar ao termo "cultura", era preciso ser

antagonista, opositor. O prefixo não era Casual: enfatizava também lexicologicamente um *antes* que informava tudo o que vinha depois. Por isso o duplo sentido do vocábulo. Por um lado, era possível produzir cultura somente se se declarasse, preventiva e publicamente, contra; era, pois, necessário postar-se contra a cultura dominante, não só contra os valores, os estilos de vida, as visões de mundo ao poder, mas também contra a cultura intelectual dominante (a filosofia, a religião, a arte [...]). (CANEVACCI, 2005, p. 13).

Não é preciso caracterizar como contracultura, no sentido mais radical, as mudanças que alguns projetos propõem, pois os processos abertos e transdisciplinares trazem em si novos olhares ou se prestam para referir novas perspectivas culturais, ainda mais em se tratando da moda. Mais facilmente as mudanças são percebidas e representadas nos movimentos artísticos mais sensíveis e são elas que orientam os projetos inovadores que transformam o mundo. São práticas afirmativas, cotidianas que repensam a cultura para "acender um processo revolucionário nem tanto na estrutura socioeconômica, mas, sobretudo, no cruzamento de novas formas de pensar e velhas ideologias". (CANEVACCI, 2005, p. 14).

Nesses processos, a base estrutural econômica não era o fator determinante do 'ser' ou da capacidade de consciência humana. Acreditavam ser possível saltar entre as experiências de cada pessoa e acima das estruturas, de modo a conseguir a liberdade. Para que isto ocorresse, era necessário depreciar os conceitos sociais vigentes, como os chamados conceitos de classe (salários, horas de trabalho, cargos, titulações, etc.), refutar a organização científica da política e eliminar totalmente a ideologia sobre as instituições. Poder-se-ia dizer que "essas culturas juvenis são, pois, contra "a" cultura ao poder – aquela cultura burguesa, de classe, ou dominante, herdeira do Iluminismo – que tende a virar ideologia". (CANEVACCI, 2005, p. 14). A chamada cultura da burguesia se transforma em ideologia exatamente neste movimento, operado pelos intelectuais, especialmente, no sentido de modificar os valores, as instituições e as filosofias da humanidade e da sociedade toda.

A tarefa dos intelectuais é fazer passar como pertencendo à "naturezas-coisas" ou ao "gênero - humano" interesses brutos que, ao contrário, são parciais: de urna burguesia masculina, adulta e branca. Por essa razão a função da universidade – e depois também a da mídia – caracteriza-se como adestramento ao papel, como pedagogia que reproduz e atualiza essa cultura transformada em ideologia. (CANEVACCI, 2005, p. 14).

Esse modelo cultural atualmente é considerado disfuncional, pois o processo que culminou nos acontecimentos dos anos de 1990, anulou qualquer possibilidade de existência de uma cultura dominante. Para Canevacci (2005), a dicotomia clássica do conhecido como cultura hegemônica/culturas subalternas foi exaurida de forma definitiva. A dicotomia afunda quando a cultura se apresenta de forma universal/global ou quando ela se transmuta em ideologia.

Por outro lado, a cultura é um movimento que depende da comunicação entre os indivíduos; mas de que forma a cultura se renova, o que antecede a cultura, quem cria a cultura? Se ela está presente nas relações dos indivíduos, afinal, as próprias relações são expressões da cultura e constituem culturais, assume-se que essas próprias relações de trocas de informações nutrem as mudanças culturais. Para Winkin (1998), “a comunicação é um sistema de múltiplos canais nos quais o ator social participa a cada instante, querendo ou não: com seus gestos, seu olhar, seu silêncio e até com sua ausência”. (WINKIN, 1998, p. 14). Quando se busca a constituição da cultura, lá se encontram saberes, fazeres, normas, estratégias, crenças e mitos que se perpetuam ao longo da história em cada indivíduo e na sociedade, de tal sorte que garantem a expressão da complexidade que constitui o ser humano.

Diz Morin (2005), que não há na chamada sociedade humana, seja ela arcaica ou moderna, algo desprovido de cultura; mas cada cultura é única, singular. De modo não contraditório, Geertz (1978), considera a cultura como “um padrão de significados incorporados em símbolos”, ou seja, formas simbólicas de representação de um registro histórico, passado de geração a geração, por meio das quais “os humanos comunicam, perpetuam e desenvolvem seu conhecimento sobre a vida e suas atitudes em relação a ela”. (GEERTZ, 1978, p. 43).

Cultura, comunicação e linguagem complementam-se entre si. Ao mesmo tempo, são meio e objeto, as linguagens representam as coisas que lhes são externas e são representadas pelas suas próprias condições significantes, o que configura uma produtiva tautologia. Os elementos aí contidos e as relações entre eles contraídas são comunicadas em uma cadeia de interpretantes em movimento. A configuração textual movimenta-se, portanto, como uma rede de isotopias (redundância de sentidos) que se entretecem na intertextualidade (textos sobre textos). O entrar em cadeia aciona os elementos de emissão, recepção, mensagem, canal, contexto e código que, juntos, atualizam as funções da linguagem propostas por Jakobson (2008). As funções, respectivamente, emotiva, conativa, po-

ética, fática, referencial e metalinguística, são relevantes para entender os movimentos que a mensagem percorre em seu trânsito comunicacional.

No que se refere ao objeto de estudo desta tese, é possível fazer uma ponte que perpassa pela cultura, comunicação, as linguagens, a arte e a cadeia de informações que transitam entre os diferentes ambientes. Essa construção está embasada nas possibilidades que a arte (foco da pesquisa) tem de propiciar o questionamento social e político em suas manifestações artísticas, que influenciam a cultura, as comunicações, as linguagens etc. Nesse sentido, a performance de passarela permite averiguar os processos culturais que antecedem o ato de forma poética e imaginativa, fazendo conexões com todas as áreas direta ou indiretamente envolvidas.

De maior destaque, em se tratando de passarelas performáticas, a função poética ganha relevância, pois é responsável pelas representações simbólicas autônomas no fluxo, tanto em relação a elementos referenciais quanto a noções criativas na produção de novos códigos. É na repercussão sobre os públicos (emissores/receptores, simultaneamente) que a performance mais atua; dialoga e traz a polifonia em trânsito, reflexões dessas “representações simbólicas autônomas” e o que implica “produção de novos códigos” nessa interação entre performance/arte e design.

Essa perspectiva favorece a inserção da comunicação como parte integrante da cultura, cujos códigos e tecnologias, especialmente as digitais, elevam ao grau máximo o potencial de processualidade e difusão do conhecimento ou da informação. Nas raízes da cultura ressaltam as configurações de ordem do sonho e do jogo. As linguagens estruturam-se também como jogos de natureza simbólica e operação comunicacional. E é na definição do simbólico como forma preferencial de operações significativas que aparece a figura da metáfora, ou melhor, do seu conjunto expresso pelas alegorias. As narrativas são construções alegóricas que articulam as sequências e cenas entre si, para, por sua vez, atualizar uma dada interpretação de réplica ou simulacro que funcionam “como fonte de interpretação histórica, e que assumem o caráter de documento, de “testemunho”” (LYOTARD, 1996, p. 38). Elas são narrativas teatralizadas inaugurais de novos sentidos dados, quase sempre potencializada pela mediação tecnológica no protagonismo dos corpos.

Na ideia de imaginar o futuro, ou seja, desenhar cenários; se começa a perceber a relação de cultura com a cultura de design, pois cultura será a matéria bruta que irá inspirar os processos criativos de design, não antes, sem pontuar temas como corpo, materialidade e símbolo.

Com a percepção do sistema que integra a “Passarela Performática” consegue-se estudar o próprio sistema da moda como um todo, produzido pelas pessoas e objetos que despontam uma cultura interna, uma linguagem particular que é cada vez mais a expressão de identidade e manifesta-se pelos agentes que participam da passarela. Ao mesmo tempo que, como seres vivos que se constroem de forma reflexiva nas próprias conversas e se tornam conscientes da maneira como vivem e do tipo de seres que se tornam, em hábito geral, produzem um caminho próprio de referência de acordo com suas preferências estéticas. Desenha-se a forma de existência de acordo com o que se identifica como humano.

O corpo humano revela os traços culturais presentes no indivíduo e coloca-os conectados diretamente às diferenças culturais e de apropriação do mundo, ligado diretamente com a cultura que tem no corpo o seu prolongamento. No centro, como essência do desfile está o corpo que, em sua materialidade, proporciona uma soma de possibilidades investigativas. O corpo é visto como suporte ou extinção de uma materialidade cultural, totalmente conectado com as artificialidades criadas pelo design. Ele é o protagonista inicial, já que ele é o núcleo de todos os agentes que se considera parte da Passarela Performática, ou melhor o fio condutor que liga performance, design e moda.

Essa relação de corporeidade e de adequação desse corpo dentro de um sistema vivo, o coloca em direta relação com o espaço e com a passarela onde ocorrem os chamados desfiles conceituais. “Pensar o corpo, portanto, significa confrontar-se com o “sujeito objeto” que assume simultaneamente diferentes trajetórias em que a multiplicidade de significações nos remete a diferentes olhares”. (CASTILHO; FYSKATORIS, 2008, p. 64). Isso ocorre porque se ultrapassa os limites da forma e se começa a identificar o que mais ele pode oferecer de matéria-prima, para elaborar seu movimento, sua presença no ato performático. A passarela que se deseja-se tensionar, pede esse olhar para o corpo performático e para os corpos presentes no espaço como um todo. Essa totalidade de corpos inclui os espectadores e os participante, todos os agentes envolvidos. Esse protagonismo do corpo vem-se consolidado, pois:

Da metade do século passado em diante, as interpretações de vários cientistas são unânimes em afirmar que o corpo humano e, em particular, o próprio corpo, é o espaço de origem da atividade de manipulação intencional do homem. Uma atividade desejada, concebida, realizada e apreciada. (CELASCHI, 2016, p. 58).

Esse corpo que carrega de forma transversal a cultura ao qual pertence é o corpo performático que desfila na Passarela Performática, que leva como uma segunda pele todos os objetos artificiais que constroem sua representatividade social e, que, compõem seu ecossistema. O próprio corpo é um veículo de comunicação, seja no exterior com tatuagens, alargadores, piercings, maquiagem e implantes, seja no interior com deformidades ósseas, alimentação ou mesmo com atrofia muscular. “Esses materiais como o piercing são tão imateriais quanto um chip ou um site. Por isso, ele (o corpo)¹¹ movimenta. É inapreensível.”. (CANEVACCI, 2005, p. 160). Como Canevacci propõe, o corpo é líquido; traz uma possibilidade de reflexão além de sua materialidade, já que os materiais podem ser retirados, ou transformados, porque são temporários, marcam o conceito de um hoje do que pode não estar lá amanhã. A liquidez acompanha a rapidez do pensamento e com ele, as mudanças culturais, sociais, ambientais, políticas e econômicas. É fundamental a apropriação dessa imaterialidade no estudo do corpo performático, que está a serviço do design de moda e da arte. Tal processo é moldado e orientado pelo espaço para o qual confluem as ‘bagagens’ trazidas por todos os participantes envolvidos.

Defende-se que é importante a apropriação desse ponto crucial que é o corpo em movimento, múltiplo culturalmente e reflexivo por natureza, que espelha partes fragmentadas da sociedade que, em âmbito de processo de projeto ganha movimento e ordem. Para que isso ocorra de forma conjunta e harmoniosa, segundo a proposta de Passarela Performática, é preciso transitar por um fluxo de informações interpostas que utilizam os limites do corpo performático sobreposto de camadas conceituais, muitas vezes utilizando roupas, figurinos e elementos com signos fortes e determinados. O corpo capital que representa o ser humano é composto de artificialidade ao expressar a cultura do indivíduo. Esse corpo, se pensado com as lentes de Michel Foucault¹², pode-se construir de máscaras sociais que identificam o indivíduo e o colocam diretamente pertencente a um grupo mais amplo e social do que o de sua origem. É a comunicação pura com seus pares, construído por uma linguagem única e decodificada. Foucault (1984), em seu *Ensaio sobre o Corpo Utópico*, assim se expressa:

¹¹ Grifo do autor da tese.

¹² Filósofo, historiador e um dos mais importantes teóricos contemporâneos, nascido na França em 1926. Suas teorias abordam a história crítica da modernidade. Influenciou de forma extrema os pensadores contemporâneos.

O corpo é também um grande ator utópico quando se pensa nas máscaras, na maquiagem e na tatuagem. Usar máscaras, maquiagem, tatuar-se, não é exatamente, como se poderia imaginar, adquirir outro corpo, simplesmente um pouco mais belo, melhor decorado, mais facilmente reconhecível. Tatuar-se, maquiagem, usar máscaras, é, sem dúvida, algo muito diferente; é fazer entrar o corpo em comunicação com poderes secretos e forças invisíveis. A máscara, o sinal tatuado, o enfeite colocado no corpo é toda uma linguagem: uma linguagem enigmática, cifrada, [...]. (FOUCAULT, 1984, p. 02).

Os corpos não se definem apenas por seu gênero ou sua espécie, por seus órgãos e suas funções, mas por aquilo que podem, pelos afetos dos quais são capazes tanto na paixão quanto na ação. Os artefatos que são empregados em sua superfície, ajudam a diferenciar as pessoas, tornando-as únicas de fora para dentro, na busca incessante do indivíduo uno. O que interessa no corpo aqui é o deslocamento que ele proporciona com seus prolongamentos artificiais, com suas extensões e suas próteses. Tudo que sobrepõe ao corpo é de origem artificial: a tatuagem, a máscara, o enfeite, a pintura, deslocando o corpo para outro lugar diretamente no mundo, sendo um fragmento de um espaço imaginário, como coloca Foucault. Em todo o caso, a máscara, a tatuagem e o enfeite são operações pelas quais o corpo é arrancado do seu espaço próprio e projetado a outro espaço. (FOUCAULT, 1984). Esses espaços pertencem a grupos sociais que mais se aproximam da máscara social que se adquire culturalmente e vai-se modificando ao longo da vida.

Esse corpo é o mesmo que carrega a moda em suas camadas de roupas que escondem mais do que revelam, ou seja, cada vez mais ajudam a esconder o que não interessa e possibilitam destacar as qualidades que se quer evidenciar ou mesmo forjar uma existência. Ele passa a usar a máscara do personagem que envolve o corpo como capital de uma nova identidade, como um personagem que interpreta um papel de modo envolvente, para convencer a todos de um que há um ou muitos seres que não os de origem. É o papel transfigurador que pode ter o corpo vestido.

E, mesmo diante de si próprio, o sujeito terá seu “olhar inevitavelmente marcado pelo imaginário cultural, pelas crenças, pelos instrumentos científicos e pelo conhecimento oficial”. (RODRIGUES, 2003, p. 119). A sensação de pertencimento é transformada no corpo e pelo corpo cujas visualidades expressam os costumes ou os estilos variados. Mais elementos são agregados por Foucault, conforme Rodrigues, ao falar sobre a premissa libertária do corpo, já que ele o considera como uma interpretação dependente de um certo ‘olhar’. Assim, ele assumirá diferentes valores, dependendo de quem o observa e do lugar de onde ele é olhado. A performance recorta

os corpos em movimento por um olhar sempre questionador, tecido pelas camadas culturais que arquitetam sua pele. Esse olhar nunca é imparcial, mas já é uma ‘interpretação’, uma posição, um lugar de vislumbre, um lugar de ‘poder’ (RODRIGUES, 2003).

O corpo é uma matéria física. Essa matéria física não é inerte, sem vida, mas sim uma superfície moldável, transformável, remodelável por técnicas disciplinares e biológicas. Como o corpo é um ente – com sua propriedade de “ser” (MENDES, 2006, p. 168), ele é pensado pelo metadesign no projeto da passarela, o que lhe traz clareza e compreensão. Entende-se projetual aqui, todas as necessidades ou implicações que integram o processo de construção da passarela, não de uma forma linear, mas sim trãnsfuga e disruptiva, a qual se remodela ao longo da projeção. Como assinala Celaschi (2016), o que interessa não é a forma de relação de um corpo, mas de uma relação dele com ele mesmo e com os demais corpos – tão semelhantes e ao mesmo tempo tão diferentes de um corpo primeiro. “A ação transformadora do design passa por colocar no centro o corpo e sua transformação, ou não é design”. (CELASCHI, 2016, p. 67). Assim, a Passarela Performática é pensada como corpos em relação, em movimento permanente na construção de uma realidade de design.

Está-se falando de um corpo que é transformado intencionalmente e o próprio sujeito torna-se design de si mesmo, projetando suas interferências de forma empírica, mesmo sem as ferramentas do próprio design de projeção. Ele cria uma situação única que pode ser entendida como “todos somos designers”, sem necessariamente possuir o preparo técnico. Este sujeito “[...] abre as portas à profissionalização da transformação do corpo a terceiros que se tornam operadores criativos da transformação do corpo dos outros”. (CELASCHI, 2016, p. 68). A partir dessa situação singular, de entender-se e perceber-se como “designer” de si mesmo, o sujeito com seu corpo entra diretamente em contato com a cultura a que pertence esse corpo. Uma vez nela, passa a desenhar um outro sentido, mais amplo à incorporação de elementos contextuais. O corpo passa a vestir a vestimenta da cultura, quando interage em seu contexto. Como Foucault bem coloca em *‘Corpo Utópico’* (1984), é comum realizar diversas interferências nele: tatuar, perfurar, tingir, circuncidar, barbear, modelar músculos; cada uma dessas alterações tem uma razão particular, ritual ou estética. Essas interferências são aceitas e fazem parte da constituição orgânica e social do sujeito; concordam com os princípios próprios do conceito sociocultural em que esse corpo se insere.

A cultura constrói o corpo, junto com outros olhares sobre o mesmo, se

referindo de forma plural e dando ênfase em alguns aspectos que o distinguem e permitem que seja classificado e reconhecido com outras possibilidades de visão. “Un enfoque identitario, analiza y entiende la cultura como conjunto de valores, costumbre, creencias y prácticas que constituyen la forma de vida de un grupo específico” (SÁNCHEZ, 2016, p. 44-45).

O que se deve fazer neste momento é, reforçar a posição do simbólico e do artificial, que a cultura influencia na deformidade do corpo e do produto feito para esse corpo e que esteve sendo muito bem articulado anteriormente, precisando ser encorpado pela cultura social de onde ele pertence ou quer pertencer. Sánchez evidencia isso na cultura do design, como o construtor do artificial em seu próprio corpo ou mesmo no corpo de outro indivíduo. Ele referencia o simbólico, o líquido e as tramas que constroem esse tecido performático da passarela. Dentro desse enfoque, (SÁNCHEZ, 2016, p. 45) complementa: “[...] es importante señalar el reforzamiento de lo simbólico, es decir, de la identificación de la cultura con aquello que se convierte en símbolo, con lo que es iconográfico para una comunidad determinada”.

Quando se fala do todo que está presente na performance da passarela, existe uma renúncia do indivíduo uno em prol do coletivo, de uma globalização de culturas que constroem um ecossistema de moda, que pretende comunicar-se com o social e com as diversas culturas presentes na contemporaneidade que ali esteja ou sintam-se representadas. “Sin renunciar a nuestras identidades es preciso asumir nuestra condición de hombre global y nuestro aporte a esa cultura global”. (SÁNCHEZ, 2016, p. 48).

De forma geral, pode-se dizer que a expressão “corpo e alma”, possui um genuíno sentimento original sobre a conjunção “e”. Cada indivíduo, cada corpo e alma, possui uma infinidade de componentes que lhe dizem respeito, estando estes sob uma adequada relação mais ou menos combinada. Cada um deles e todos, também, são mezclados por outros corpos de diferentes naturezas que se afetam mutuamente na construção dos corpos múltiplos. Esse agenciamento traz a pergunta de Espinoza (DELEUZE, PARNET, 1998, p. 49), sobre “O que pode um corpo. De quais afetos é ele capaz?”. Os afetos são processos de mudanças efetivas pelas quais todo ser passa. Ora eles abrandam, quando lhes é diminuída a potência pessoal do operar e se lhe decompõem as afinidades (tristeza), ora se revolvem mais fortes, quando lhes ampliam a eficácia e improvisam entrar num sujeito mais vasto ou superior (alegria). Espinoza, em suas pesquisas, segundo Deleuze e Parnet (1998), demonstra sempre uma surpresa com o

corpo. Ele não se assombra de possuir um corpo, mas com a competência que esse corpo oferece. Segundo Espinoza, os corpos não se motivam unicamente por seu gênero ou por sua espécie, nem somente por seus órgãos ou suas colocações, mas para além disso, por tudo aquilo que têm de aptidão para, pelos apegos e pela paixão. “Você ainda não definiu um animal enquanto não tiver feito a lista de seus afetos” (DELEUZE, PARNET, 1998, p. 49-50), diria o teórico de forma velada.

Esse corpo assume uma cenografia que possibilita fazer parte de outro espaço geográfico que não o dele original. Ele passa por estágios físicos que os aproxima de tribos, comunidades, locais, campos que não o pertenciam originalmente e foram adquiridos pela bagagem culturalmente vivida. Assim se configuram os possíveis efeitos simbólicos produzidos pela Passarela Performática. Essa construção artificial produz a renúncia do individual em prol do coletivo, das regras pelas rupturas, da unidade cultural pela diversidade, do projeto executado pelo projeto em devir, enfim, um espaço de transgressão e de liberdade criativa. Nesse jogo social dinâmico que caracteriza a sociedade contemporânea no século XXI, é inútil ou inconcebível um espetáculo rígido, de leitura estável, uniforme ou sólida. Deverá ser, sim, irreduzivelmente labiríntico na montagem, onde os fios a serem seguidos e interconectados são infinitos.

Ao mudar coisas, pessoas ou locais e promover o deslocamento constante, favorece-se o sincretismo, as misturas de cultura, de sociedade, de pessoas e de “mundos” diferentes, onde nada parece permanente, onde a diáspora se naturaliza como o retorno. A homogeneidade abre espaço para o conjunto de características culturais, que refletem a diversidade.

Sob a perspectiva de um ecossistema sincrético, é possível que essa concepção permita perceber as coisas, pessoas e as sociedades de diferentes formas e em diferentes conjunturas, executando díspares papéis, circulando permanentemente sem o peso do pertencimento único e original; exatamente como ocorre no espaço da Passarela. “O lugar pertence ao político em seu aspecto mais institucionalizado, enquanto o espaço é o contexto fluído da desordem, do irregular da anomia”. (CANEVACCI, 2005, p. 165).

4 PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS



4 PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS

Neste capítulo, busca-se apresentar a metodologia identificada nas práticas de Passarela Performática. No desenvolvimento geral desta investigação foi adotada uma abordagem orgânica dos processos que acontecem em um desfile desse tipo, aplicando alguns pontos norteadores, como a locação do espaço onde vai acontecer o evento, o possível acesso dos performers, a estrutura de quimonos, etc. Esses pontos estão presentes desde a formulação da experiência de pesquisa até o processo final, envolvendo conhecimento de todas as fase e a definição de estratégias de resolução de problemas; que pode ser explicado, por exemplo, nas ações naturais que cada performer faz sem ser solicitado e que se revela pelo fluxo e maleabilidade presentes nas experiências vivenciadas.

Mary Douglas argumenta que o que realmente perturba a ordem cultural é quando as coisas acabam em categoria errada; ou quando as coisas não cabem em nenhuma categoria [...], mas flutuam ambigualmente numa zona híbrida instável, perigosa de indeterminação, de meio-termo. (HALL, 1997, p. 236)

A metodologia surge de uma experiência desenvolvida durante o período doutoral, fruto de uma intuição e de motivações vindas da trajetória do autor. Intitulada experiência original, nela aparece o conjunto de concepções caras ao pesquisador e que chamaram a atenção para a necessidade de 'metodologizar' essa experiência; de forma que ela pudesse servir como orientação e estímulo à realização de experiências similares futuras. Desde aquele momento, percebeu-se que essa prática não poderia ser refletida por um só saber, mas que demandava uma lógica transdisciplinar que reuniria saberes de Design, Arte e Moda, o que viria a constituir o que se denominou de ecossistema.

O fato das experiências de Passarela Performática serem pensadas como sistemas complexos, reflete o entendimento de que o método acontece em um processo de constante formação/transformação, em processos paralelos à investigação em si. Não é um pensar que antecede à prática, com etapas definidas e pré-concebidas. O que se faz necessário é um desenho inicial em que o arcabouço geral e vários estímulos são previstos. Criam-se, assim, espaços para a manifestação da criatividade nesse evento de expressão equilibrada entre Design, Arte e Moda.

Em uma etapa inicial de estruturação do método, cogitaram-se duas possibilidades que poderiam contribuir para o entendimento da articu-

lação metodológica, nos termos que fundamentam esta proposta: (a) a complexidade e as pluralidades que marcam a experiência humana e (b) a autogeração que se reconhece como qualidade de desdobramento em novas realidades, a partir das próprias práticas. Complexidade e autogeração são inspiradas em formulações de Morin (2005, 2008, 2010) segundo as quais ações têm possibilidades de se autoalimentarem, a ponto de gerar novas ações, essas são novamente absorvidas e com isso constroem outras infinitamente. Essas duas possibilidades reuniram-se para articulação do método da Passarela Performática.

O ser humano enquanto indivíduo, como parte de uma espécie ou da sociedade, vive um processo autogerativo que se desenvolve em relação ao outro, produz e é produzido na cultura. Essa compreensão foi o ponto de partida para a construção da metodologia que articula: espaço, antecipação, visão de linhas de força, capacidade de adaptação rápida e visão do global sobrepondo-se à parcial.

Cada participante irradia um campo de força com características que podem impor-se em um ataque ou defesa. Cada peça também é submetida à determinada posição hierárquica de acordo com sua leitura rápida da situação. Trata-se, portanto, de saber articular elementos distintos e encaixar dados. Tal dinâmica assemelha-se a um jogo de xadrez, onde cada um exerce um papel diferenciado e articula sua atuação em relação ao outro (oponente), cabendo ao performer (jogador) decidir se é um momento de ataque ou de defesa, ou seja, se deve avançar no território da passarela, ou se deve esperar pela atuação do outro. Todas as posições e movimentos são pensados ao longo da performance (como ao longo do jogo) e cabe aos envolvidos decidirem a melhor estratégia de movimentação. Quando o performer se surpreende com uma reação que considerava improvável, às vezes, é necessário reestruturar, não podendo esta decisão se delongar muito, ele deve se valer de um raciocínio treinado, capaz de readaptar estratégias implícitas no espaço de desfiles de forma rápida. Assim ocorre na Passarela Performática, onde os participantes vão se reorganizando durante a experiência, construindo novas estratégias que possibilitem o fluxo do desfile e que gerem novas oportunidades dentro do espaço de performatividade proposto no desfile.

Esta proposta trabalha pontualmente a passarela e sua relação com Design, Arte e Moda. Entendeu-se necessário pensar a experiência pelo viés poético e permitir ao design um processo criativo mais aberto, dividido em duas dimensões, teórica e prática, que na vida estão entrelaçadas: o pensar o projeto e o fazê-lo se demandam reciprocamente. A primeira

experiência, a original, aconteceu dessa forma e possibilitou perceber que a improvisação presente nas práticas performáticas estava cooperando intensamente para a construção desse novo modo de fazer design. Para isso colaborou o design especulativo de um modo geral, de tal modo que processos reflexivos pudessem mover os processos de projeto, na flexibilidade possível de sua concepção e seu planejamento inicial. O produto material ou imaterial, é resultado do esforço de um processo construtivo presente nas três áreas – Design, Arte e Moda, que seja aberto, prolífico e que considere o próprio fazer humano na formulação de um pensamento integrativo.

Se consegue dimensionar as possibilidades presentes na Passarela Performática com a constante reflexão nos processos, estes que foram desencadeando em outros processos, aos quais se torna originário da própria experiência, o que possibilita uma arte com conhecimento nos próprios processos de design. A ideia de "arte como experiência" é uma concepção do teórico e pedagogo John Dewey (em especial na década de 30). A maior parte das vertentes fundadoras da arte contemporânea, como *happening*, *Land Art*, performance e arte da instalação, beberam na fonte dessa obra. O pensamento de Dewey foi norteador para a pedagogia da *Black Mountain College*, que, seguindo a herança da Bauhaus¹³, desenvolveu um ensino experimental orgânico e libertário, questionando a distinção entre artes e ofícios, público e autor, mestre e discípulo. Começa a se produzir uma consciência cultural referente à obra de arte enquanto processo, pois se trata de uma concepção que vê a arte como uma forma de produção em que o aspecto processual é tão ou até mais relevante do que o produto. Prioriza-se, então, a participação e interação sensível ao conteúdo estético, tornando a obra de arte uma estrutura aberta que proporciona uma experiência particular.

A vivência estética real passa pelo julgamento e análise do seu "estado bruto" nas formas geradoras de atenção e interessante e tanto nas ações básicas do dia a dia, como caminhar, sentar ou mesmo quando se contempla um objeto, seguindo a visão de John Dewey (em um ciclo de

¹³ Escola de Arte alemã, funcionou oficialmente entre 1919 e 1933; se tornou a escola mais importante do modernismo no design e na arquitetura, influenciando a relação do artista com a indústria. Defendia a filosofia do funcionalismo, do processo produtivo como um todo e para qualquer público. Reuniu artistas talentosos, de diferentes áreas como professores, propondo um modelo inovador e rompendo com o ensino clássico da arte da época. Foi fechada pelo governo nazista e muitos dos seus colaboradores foram perseguidos. (resumo elaborado pelo próprio autor)

palestras em 1931, republicadas em 2010). Ele defende que a arte pede um total engajamento de produto e produtor e principalmente ao processo que o resultado apresentado dessas percepções, onde a arte participa da vida e assim a arte se dá sob novas formas, "[...] modos de percepção na atualidade, pois distante dos pedestais dos museus e instituições onde se expõe oficialmente, aparece em lugares incomuns, mas que propiciam a busca do prazer e o exercício da sensibilidade."(DEWEY, 2010, p. 315).

A partir da ideia de arte como experiência, a incorporação ou abertura dos processos da PP em ocorrência casuais, espontâneas e imprevistas no processo colaborativo da PP, são essenciais para o desenvolvimento desse processo. A articulação da colaboração nesse processo foi o de "encontros possíveis"; expressão usada pelos membros do Movimento Internacional Situacionista, 1957-1972. Os situacionistas revisaram criticamente vários dos conceitos norteadores do Surrealismo histórico e, partiram deles, para um movimento que superasse o anterior e resgatasse a potência do uso do acaso na criação de situações que comunicassem arte e vida, em uma perspectiva revolucionária sobre ambas. Os situacionistas usaram o termo "deriva" para nomear o uso poético e político da perambulação ao acaso, trazido objetivamente para a arte pelos surrealistas. "Encontros possíveis" era como designavam situações em que se provocava o acaso para proporcionar um encontro inesperado entre duas ou mais pessoas normalmente estranhas umas às outras – entendendo que a abertura das disposições de cada uma poderia propiciar parcerias, aventuras e descobertas que não aconteceriam em situações planejadas, nem mesmo entre pessoas conhecidas.

Sem deixar de observar as singularidades de cada campo de conhecimento implicadas neste trabalho, é importante compreender os processos propostos por esta pesquisa, dentro do contexto de um sistema aberto que provém do design estratégico e que apresenta possibilidades e não soluções pontuais. Buscou-se permanecer vivo o processo durante todo o tempo do projeto, sem deixar que as etapas pontuais sejam fixadas e que se deixem contaminar pelas estruturas fixas de qualquer processo construtivo. Como o design estratégico busca uma representação visível das estratégias no desenvolver de um desfile com base neste método, o próprio desfile se autorrepresenta ao tornar visíveis, no espetáculo, as suas estratégias. São elas que colaboram não só para a construção de desfiles conceituais performáticos, mas que também possibilitam uma reformulação da realidade para um sistema de moda.

A estratégia é um assunto de estudo nos campos militar, político, econômico e social, e oferece um amplo aparato interpretativo. Por um lado, esse aparato apresenta aspectos amplos e gerais relacionados às disciplinas de pesquisa sistêmica, como, por exemplo, a teoria dos jogos (J. von Neumann, O. Morgenstern, *Teoria dos Jogos e Comportamento Econômico*, 1944), nos outros princípios (e modelos operacionais) aplicáveis a múltiplas escalas e objetos: indivíduos, empresas, empresas. (ZURLO, 2010, p. 10).

As necessidades sociais, culturais e humanas às quais o sistema da moda responde vão além da obrigação básica do ser humano de 'se vestir'. Entende-se que as atividades assim diferenciadas respondem ao desejo e às necessidades decorrentes das transformações da sociedade e da tecnologia, trazendo questões que pedem respostas pertinentes. Essas condições estão presentes na Passarela Performática, a qual se propõe uma lógica aberta, sensorial e hermenêutica, sob a forma de um desfile sem espectadores, pois os espectadores são convidados a atuar no desfile, tornando-se autores. Essa é uma das características peculiares da Passarela Performática, indispensável para que aconteça o ato de performance. O artista que promove a Passarela Performática e os espectadores, agora, autores, tornam-se parte da própria performance, participam da mesma atividade criativa que acontece para além da prática em si. Dessa forma, ocorre uma abertura para o ato de projetar que permite que se faça parte desse ato, ainda no que se pode desenhar os próprios sapatos, as roupas ou outros utensílios particulares. O exercício de projetar passa a integrar um sistema ou mesmo uma espécie de design, em que o criador e o espectador passam a ser os autores de um processo de personificação criativa de suas criações conjuntas, o que configura um intrínseco processo de colaboração.

De acordo com Manzini (2008), encontra-se muito presente na sociedade moderna uma construção social e ao desejo de pertencimento a um determinado grupo, do que a um estado físico de saúde, que pode ir se alterando ao longo do tempo. Não seria diferente nas performances de passarela, que se utilizam de alguns elementos da performance oriundas do campo da arte e que trazem à tona os discursos sociais referentes a uma comunidade.

É na produção de sentido que a Passarela Performática cria espaços para promover as áreas de interesse, além de oportunidades de visibilidade, bem como a troca de experiências. Segundo o próprio Manzini (2008, p. 55-56), "estes espaços podem variar desde fóruns de cinema a arte de rua, de grupos de leitura a bandas de rock, rádios locais e centros sociais auto-

geridos". Pode ainda ser frequentado principalmente por jovens vindos de um ambiente urbano, pois a cidade é um estímulo à criatividade, sendo um palco para suas *performances*. Cabe aqui fazer um paralelo com o espaço onde acontece a passarela performática, que é igualmente urbano e de passagem de pedestres, mas não em sua totalidade. É um espaço onde se pode encontrar uma variedade cultural, com práticas inovadoras em suas formas de expressão dos sentidos. Portanto, não se trata de um espaço pré-definido em sua dimensão, nem no formato ou na localização, mas que tem como características a pluralidade e o fluxo na circulação.

É nessa relação onde contrastam diferentes elementos e uma nova ordem se estabelece, nascida de uma obra coletiva que se manifesta com mais liberdade em espaços de arte e moda, menos atreladas a normas e tabus. É nela em que são oportunizadas releituras das gramáticas da moda e do estilo. São bem-vindas as turbulências criativas próprias dos processos que, como os da Passarela Performática, estão em permanente movimento e transformação. É nela que são abastecidos os olhares de todos os participantes da Passarela Performática, o que contribui, também, para essa atmosfera de interação e compartilhamento entre os participantes dos desfiles, para a atenção e o desejo do espectador/consumidor de tornarem-se parte da obra. Para fazer um bom trabalho de moda há que se reinventar algo, que funcione como um 'canto da sereia', que cativa o olhar e garanta a presença e a participação do público. Essa é uma discussão permanente nas artes cênicas e a moda de passarela parece estar vivendo igualmente esse momento de reinvenção. A conexão que se pretende criar deve já estar no cerne da performance de tal modo que os resultados pretendidos estejam em constante fluxo entre o que está presente fisicamente e o que é virtual, expandindo assim, a Passarela Performática para além do local em que ela está acontecendo fisicamente, em termos de espaço e de corpos.

Existem as luzes de compreensão e possibilidades infinitas de estratégia de integração de mídias para a ressignificação do palco ou da passarela aos olhares de outrem. Tal enquadramento traz à pauta o que se conhece como teatralização, processo de "performatividade" explícita e que consiste em adornar o perfil apresentado, sem, no entanto, conter a elocução, o que advém pela justaposição de significantes. (BARTHES, 2005). Cabe ressignificar as propostas do design estratégico na certeza de que não apenas elas estão em construção, mas precisam afinar-se com os ideais projetuais propugnados pelo design e pela pesquisa contemporânea: arte e técnica ou inspiração e trabalho, como espaço para criar nas dimensões

ontológicas, estéticas, culturais e éticas. Entender esta pesquisa não como análise ou descrição, mas como "plataforma" capaz de responder ao que se quer fazer e ainda não se fez ou até mesmo, a imaginar aquilo que ainda, nem sequer se pensou como possível.

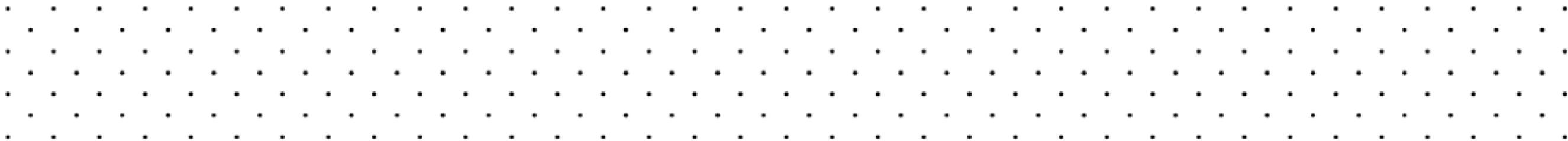
Percebe-se, assim, que a prática de um sistema aberto coloca os usuários em um papel participativo no processo de design, seja no plano colaborativo ou da "coautoria", no qual o espectador é visto como parte fundamental para um desenho eficaz e significativo do processo de construção do projeto. Trata-se de uma atitude relacionada diretamente às práticas do design e da arte e a focar a atenção nos processos e não no resultado, bem como, de tentar agregar o sensível à racionalidade no ato de projetar.

A dimensão performativa da arte está na passarela performática e se pode refletir isso a partir das relações que se desenham no campo de estudo entre os performers. Como uma convivência interativa e relacional, é sustentada e apresentada por alguns autores e estudiosos contemporâneos, particularmente Nicholas Bourriaud (1998). A forma da arte torna um evento intersubjetivo e colaborativo, em especial pela crença na potência das obras de arte em produzir modelos de sociabilidade, de estética e de relacionamento construído nas relações inter-humanas pelo imaginário. Segundo Bourriaud (1998), parte das obras de arte contemporâneas não visam a criar realidades imaginárias ou utópicas, mas elas tentam reconstruir "formas de existência" ou "modelos de ação" dentro da realidade existente em dado momento apresentado. É o que Bourriaud designa como qualidade relacional encontrada nessa forma de arte – enquadrando-a no horizonte teórico da esfera das interações humanas em certo contexto social – como um espaço de fruição simbólica de natureza autônoma e coletiva. Diferentemente da literatura, do cinema ou do teatro e mesmo de obras das artes plásticas destinadas exclusivamente à contemplação, essas obras de arte podem ser "exibidas" e discutidas em "tempo real". Elas constroem uma sociabilidade específica, um espaço de relações humanas que, encaixando-se mais ou menos harmoniosa e abertamente com o sistema social global, sugerem novas possibilidades de troca, diferente daqueles que estão trabalhando no sistema atual. (BOURRIAUD, 1998). A aproximação da teoria de Bourriaud com a metodologia da Passarela possibilita refletir o quanto a prática da passarela e suas relações internas estão conectadas socialmente de forma global e como as microrrelações estabelecem composições com a dimensão macro do processo.

Tendo presente as atitudes e noções acima debatidas, passa-se aos princípios que orientaram a primeira experiência de Passarela Performática projetada. A essa experiência chamar-se-á 'A experiência original'. Ela partiu de pontos e objetivos comuns às diferentes práticas de desfiles de moda e visibilidade do produto. Lembre-se, no entanto, que 'fazer-se ver' não é o mesmo que visibilidade ou espaço, pois leva a novas propostas, considerando os códigos sociais já vigentes. O ato de estar na prática da Passarela Performática colocou o performer em exploração do seu próprio fazer e, ao mesmo tempo, o colocou em evidência, o que naturalmente ocorre quando se está em um lugar de maior visibilidade. Como dito em outros momentos – a primeira fila dos desfiles está tomando o centro da performatividade nos desfiles. O que a experiência da Passarela Performática faz é evidenciar essa visibilidade considerando a primeira fila como parte da performance.

[Link para o capítulo em "APÊNDICE"](#)
[Link para o capítulo em "ANEXOS"](#)

5 PASSARELA PERFORMÁTICA:
A EXPERIÊNCIA ORIGINAL PORTO ALEGRE/UNISINOS



5 PASSARELA PERFORMÁTICA UNISINOS/PORTO ALEGRE: A EXPERIÊNCIA ORIGINAL (PPPOA)

5.1 A EXPERIÊNCIA PPPOA/UNISINOS

5.1.1 O Acontecimento: Interpretação

A prática sobre a qual se falará nesse item nasceu de um desejo e de uma inspiração de materializar o que se nomeava, já em 2018, como Passarela Performática. Para tanto, era preciso pensar em um protocolo esquemático por definição, uma vez que deveria orientar uma ação livre e plural em que o ecossistema design, arte e moda encontraria realização. Nesse sentido, haveria que se abrir espaço para os imprevistos, mais do que para as regularidades sistêmicas que pautam os desfiles conceituais convencionais. A perspectiva sistêmica complexa é que determinava esse interesse pelo imprevisto no fluxo das informações.

Definiu-se um espaço físico que tivesse o formato mais ou menos retangular, fosse amplo e não marcado, que permitisse o fluxo de pessoas em diferentes direções – paralela ou transversalmente – e que pudesse receber um recorte secundário de espaço, feito pelo designer ou pelos participantes (pois havia também uma plateia mutante que se alterava, também, ao longo do evento). Assim, a proposta inicial era de oferecer uma demarcação que lembrasse o formato das passarelas, para que fosse transcendido ou mesmo desconstruído. O espaço oferecia oportunidades de criação em um tempo previamente definido de 30 (trinta) minutos, tempo esse não cumprido com rigor, o que foi compreendido como positivo para os propósitos da experiência. Configurava-se uma forma de “comunicação de múltiplos canais nos quais o ator social participa a cada instante, querendo ou não [...]”. (CANEVACCI, 1993, p. 9). Esse processo seria de permanente transformação e auto-organização.

Foto 1: O espaço da experiência original (PPPOA/Unisinos)¹⁴



Fonte: Arquivo do designer

Na base do entendimento do que seria uma Passarela Performática está o fato de considerá-la uma expressão de questões sociais que, mesmo quando não claramente expressas, surgem em janelas criativas dos desfiles, pensados como uma arena de teatro que favorece uma percepção de 360° do espetáculo. Talvez, essa concepção derive do fato de que o autor desta tese tenha uma longa trajetória de experiência profissional nas artes cênicas e também nas técnicas de representação. Pareceu relevante trazer esse sopro dos eventos teatrais para essa experiência de Passarela Performática, como se estivesse sendo (e como é) encenado um espetáculo com envolvimento de todos, e que, pudesse gerar reflexão em conjunto sobre as várias realidades ou percepções ali vividas e manifestadas.

Embora pautado pela espontaneidade do evento, havia que se desenhar um protocolo, um percurso projetual. Iniciou-se o trabalho de esboço usando como base a clássica subdivisão dos famosos desfiles de moda que possuem espaços bem definidos, os quais são: primeira fila, espaço dos desfiles e área do backstage. Essa base precisaria ser desconstruída, pois poderia comprometer os fundamentos do projeto. A foto, na sequência, mostra a não configuração clássica de desfiles em espaços fechados.

¹⁴ A partir de agora, todas as indicações da Passarela Performática, experiência inicial, serão abreviadas por PPPOA/Unisinos. Salienta-se ainda, que todas os registros fotográficos nesta primeira experiência da Passarela Performática, foram realizados pelo fotógrafo Jean Pierre, salvo as fotografias que expressarem claramente outro registro assinalado.

Foto 2: Espaço aberto à experiência (PPPOA/Unisinos).



Fonte: Arquivo do designer

De imediato, torna-se necessário fugir da compreensão de espaço como lugar delimitado e com um eventual protocolo previamente dado. Os espectadores, foram paulatinamente percebendo que se queria favorecer uma múltipla observação/participação de todos os presentes, o que só foi reconhecido ao final da experiência. A Passarela (PPPOA/Unisinos) surpreendeu e apresentou-se como uma célula viva que se abasteceria de todos os elementos – pessoas, espaços, acasos com ou sem intencionalidades, previamente identificadas ou propostas.

A observação do que ocorria no espaço da Passarela abarcou todo um conjunto de elementos impossíveis de serem previamente planejados e coreografados, como os movimentos de corpo, a gestualidade, as conexões que foram se formando ao longo da performance, os vazios produzidos, as rupturas na linha imaginada, a reação aos estímulos sonoros (havia música ao vivo no local) e as interferências climáticas no espaço semiaberto. O lugar de observação¹⁵ era o 1º andar, de frente para as escadas, rodeado de um gradil branco, onde estavam pendurados quimonos cinzas, peças desenvolvidas pelo proponente da experiência como representação dos corpos que, eventualmente, viriam a cobrir.

¹⁵A passarela de pedestres que conecta a Unisinos ao Colégio Anchieta. Ela liga o Colégio Anchieta (lado direito) à Universidade Unisinos (lado esquerdo), campus POA. Av. Dr. Nilo Peçanha, 1521-1600 (Três Figueiras, Porto Alegre – RS). A passarela perpassa ambas as faixas da avenida, sendo construída basicamente em metal, cimento cinza e vidro, com as laterais parcialmente abertas.

Foto 3: As capas suspensas no gradil (PPPOA/Unisinos).



Fonte: Arquivo do designer

O proponente da experiência e mais 8 (oito) observadores fizeram apontamentos devidamente registrados em blocos. Um fotógrafo presente registrou imagens fixas dos movimentos que ali ocorriam. Houve também um cinegrafista que registrou a experiência na íntegra, por meio de uma câmera móvel e uma fixa. Modelos convidados e até os passantes se assumiram como participantes e registraram imagens dinâmicas do fluxo sob esse ponto de vista fluído e transitório. O que acontecia ao longo do processo ganhava espaço dentro do desfile, como a situação em que um skatista atravessou a passarela de forma inesperada, e os participantes ao invés de ignorá-lo, assumiram sua presença como parte do ato.

Portanto, houve múltiplos movimentos, em diversas direções e em um momento de livre circulação na Universidade. É um passante, como parte do desfile, que a imagem registra.

Foto 4: O passante como performer (PPPOA/Unisinos).



Fonte: Arquivo do designer

A foto 5, por sua vez, mostra os momentos dos registros em celulares pelos participantes da experiência.

Foto 5: Registros em celulares, dentro do desfile (PPPOA/Unisinos).



Fonte: Arquivo do designer

No início, os modelos estavam misturados aos observadores/participantes. Percebeu-se a existência de dois grupos que rapidamente se formaram: aqueles com afinidades oriundas da vivência de passarela e outros sem qualquer vínculo senão o gosto por estar ali participando. Eram os convidados para viver uma experiência de passarela, alcunhados como performers, termo que designará todos os participantes dessa experiência. Foram atraídos pelo ambiente de informalidade e de abertura que caracterizava as ações no espaço. A não existência de um único protagonista, mas a integração das diferentes pessoas permitiu viver a espontaneidade da ocasião, como o projeto da experiência previa. Por analogia, o clima vigente poderia aproximar-se da meditação e do intimismo comum nas práticas filosóficas orientais.

No fluxo, ao começar a música, um a um eles iniciaram a agitação, apanhando um quimono e colocando-o por cima de suas roupas, em movimentos calmos. O figurino respondeu, primeiro, ao pedido de que os performers viessem vestidos de preto, em roupas próprias, e, depois, que vestissem os quimonos longos até o chão, com capuzes grandes, na cor cinza para que não se destacassem em relação ao piso do local, um basalto cinza. Assim como em outros momentos, o que se pretendia era anular as fronteiras entre todos os corpos que ali estavam.

Foto 6: Colocação dos quimonos (PPPOA/Unisinos).



Fonte: Arquivo do designer

Em seguida, um a um atravessaram a passarela e retornaram à sua posição inicial, de onde utilizaram seus próprios aparelhos celulares para fazer registros e postagens pessoais. Os modelos marcavam em suas publicações o perfil @passarelaperformatica da plataforma Instagram (ainda disponível) e, a hashtag #passarelaperformática, criados exclusivamente para essa experiência de tese. Se, em momento anterior, a mídia celular apenas registrava momentos do desfile, aqui as redes sociais são acionadas. A tecnologia digital passa a integrar a experiência da PPPOA/Unisinos.

Foto 7: Registros analógicos/digitais dos performers (PPPOA/Unisinos).



Fonte: Arquivo do designer

Foto 8: Registros digitais dos performers (PPPOA/Unisinos).



Fonte: Arquivo do designer

Quando o último performer terminou suas publicações digitais, todos retiraram os quimonos, deixando-os no chão e retornaram naturalmente ao convívio dos presentes. Assumiram, assim, aos poucos, seus comportamentos usuais. Os quimonos estavam largados no chão e foi reconstituída a cena inicial da 1ª fila.

Foto 9: A retirada dos quimonos (PPPOA/Unisinos).



Fonte: Arquivo do designer

Foto 10: Todos os quimonos no chão. (PPPOA/Unisinos).



Fonte: Arquivo do designer

Como compreender esse acontecimento criativo e coletivo? Para o entendimento desta pesquisa, é importante dizer que o espaço Passarela Performática é um evento de troca e de jogo, um jogo cênico que possibilita entender em livre fluxo, as conexões ali definidas ou por se definirem. O estado é de alerta para mudanças que poderão, a qualquer momento, ocorrer. São espaços que priorizam a troca de papéis dos participantes, seguindo o fluxo do desejo.

Pode-se dizer, que a experiência dessa Passarela possui uma centralidade descentralizável. Faz aflorar o lado espetacular da experiência em espaço multi configurável que permite a utilização de encenação, performance, iluminação e sonorização específicas, mas também permite a ausência de tudo isso, do vazio e do inexistente. Uma passarela de múltiplas conexões e fluxos de informações constantes que admite criar realidades possíveis ou impossíveis, visões imaginadas para o futuro.

Os dados coletados para a análise foram registrados pela sua natureza, aqueles considerados esperados e os inesperados. Os esperados foram pensados na instância projetual. Foram eles: o fotógrafo de moda que gerou 400 imagens em PB (definida a cor durante a prática) e o cinegrafista que operou duas câmeras de vídeo que produziram 25 minutos de filmagens, sendo uma das câmeras fixas, enquanto a outra acompanhava o fluxo das ações na passarela. Também entre os esperados contavam oito observadores que geraram alguns parágrafos de anotações sobre as

percepções da prática. Entre os registros inesperados, tem-se o material produzido pelos performers que 'desfilaram', pelos espectadores sentados na primeira fila, pelos espectadores convidados e pelos espectadores casuais, que passavam pela passarela da Unisinos durante o momento da prática.

Os registros e publicações formam um conjunto que recupera os acontecimentos da Passarela Performática e seus efeitos o qual está expresso em diários de campo, celulares, fotografias e vídeos. De modo simultâneo e não planejado previamente, aparecem publicações no Instagram (IGTV, FEED), pelo perfil @passarelaperformatica do Instagram e a hashtag #passarelaperformática, criados para abrigar as postagens dessa experiência de tese, como já citado anteriormente. Dessa forma, foram acionadas as redes sociais que se integram à experiência da Passarela.

5.1.2 O Registro: Redes Sociais – Instagram

Todo o material registrado na Passarela Performática – experiência original (PPPOA/Unisinos) foi postado no Instagram, o que fez dessa plataforma um grande caderno. Essa iniciativa permitiu gerar um conteúdo capaz de suscitar outro nível de realidade, que transcende o próprio ato e o espaço da PPPOA/Unisinos. O material foi postado na ordem do acontecimento dos fatos, expondo as ferramentas digitais produzidas e trabalhadas durante essa experiência e que foram sendo trabalhadas na experiência original. O design visual apresentado segue as cores escolhidas para delimitação do espaço físico onde aconteceu a Passarela.

Foto 11: Fotomontagem para o Instagram¹⁶ (PPPOA/Unisinos).



Fonte: Arquivo do designer

Cada postagem acima apresentada, recebeu uma legenda (*post*), com algumas informações ainda embrionárias do que se estava pensando no momento da experiência. Esse material continha trechos das falas de alguns participantes e de algumas frases de teóricos já mencionados, adaptados para uma outra linguagem mais direta e decupada, em sintonia com a base digital escolhida.

O texto que segue, transcreve na mesma ordem de publicação, o que se apresenta na conta do Instagram @passarelaperformatica.

• **1º POST** (*arte + legenda*) Antonio Rabàdan, Designer e produtor de moda, cenógrafo e figurinista, engatou na jornada de doutorando na Unisinos em Design Estratégico e sua visão multidisciplinar perante a criatividade o indagou a mostrar soluções e possibilidades de expandir este território através da ação de modelos híbridos. Passarela Performática é o resultado dessa inquietude.

• **2º POST** (*arte + legenda*) O surgimento da atividade surgiu na necessidade da observação do processo criativo através de um experimento, Arte que permitisse sua análise durante e após a sua execução. Onde Design e Moda se conectam e se mostram elementos chaves e interdependentes para a comunicação.

• **3º POST** (*arte + legenda*) PASSARELA PERFORMÁTICA: é a realização de um desfile performático desconectado do espaço, onde se busca a verificativa da passarela como dispositivo de significação da moda.

• **4º POST** (*arte + legenda*) Novos espaços tecnológicos estão totalmente envolvidos pelas redes de relacionamento das quais fazem parte os indivíduos, a passarela de pedestres que conecta a Unisinos ao Colégio Anchieta foi a escolhida como meio para o experimento.

• **5º POST** (*arte + legenda*) O espaço físico do espetáculo é considerado um espaço de múltiplas possibilidades, onde diversas línguas utilizam de seus signos para se comunicar, se fazer ver, ouvir e visualizar.

• **6º POST** (*arte + legenda*) A passarela é um substantivo facilmente relacionado com o território da moda. Contudo, há outros possíveis entendimentos do seu termo, como a conexão de dois lados, formando uma ponte que une dois espaços diferentes – possibilitando, assim, a movimentação.

• **7º POST** São ultrapassados os limites disciplinares, a linha que separa o corpo físico do corpo social e a fronteira do ambiente natural e artificial, em favor de novos espaços e relações para a expressão da existência humana.

• **8º POST** É necessário definir uma nova forma de pensar o design e, por consequência, um novo espaço de atuação. Para isso se está usando dos desfiles conceituais como possibilidade de discussão e alargamento desse pensamento.

• **9º POST** A partir da arte que se encontra o estímulo de investigação de um sistema aberto, e é através desse experimentalismo que se busca superar dualismos rígidos¹⁷.

5.1.3 IGTV

O conteúdo colocado no IGTV se refere ao material coletado durante a experiência, assim como as filmagens providas de duas câmeras que estavam no espaço registrando toda a ação, uma estática e outra acompa-

¹⁶ Todos os designs referentes à 1ª Experiência da Passarela Performática apresentados no Instagram, foram de autoria da designer Júlia Quevedo.

¹⁷ 1. Registro na data, sem edição. 2. As postagens correspondem aos registros dos performers ao longo dessa experiência.

nhando o fluxo da movimentação. A gravação produzida, permitiu a cobertura total do evento e o acesso público ao material, apresentado de forma

Foto 12: Montagem de fotos para as redes sociais (PPPOA/Unisinos).



Fonte: Arquivo do designer

clara e direta, sem prévia edição, logo após concluído o ato da PPPOA/Unisinos.

- **1ª ação** – compartilhamento das captações das 2 câmeras, com registro do desfile na íntegra, capturado por dois pontos de visão diferentes¹⁸.

- **2ª ação** – divulgar o compilado de todos os registros feitos no 1º ato da Passarela Performática, com intuito de mostrar as outras percepções que foram vistas de frente. Optou-se ao postar o material no Instagram¹⁸, em dividir a sequência de acontecimentos que integraram o evento em 'atos', com o intuito de facilitar a compreensão e a ordem dos fatos. O uso do termo, usual nas artes cênicas e em performances teatrais, tornaria mais próxima a experiência de um ato performático inclusive nas nomenclaturas utilizadas; já que a passarela performática acontece pela performatividade

¹⁸ ATO 01: Passarela Performática- Câmera 01. Vídeo <https://www.instagram.com/tv/B4SpBN6AxLQ/>

ATO 01: Passarela Performática- Câmera 02. Vídeo <https://www.instagram.com/tv/B4SpPZxArLJ/>

¹⁹ Passarela Performática - Vídeo: <https://www.instagram.com/tv/CAIrW4yDrCF/>

Foto 13: Montagem de fotos para as redes sociais (PPPOA/Unisinos).



Fonte: Arquivo do designer

dos participantes em situação próxima e pelos atravessamentos da arte pela performance.

Como a visualização no celular permite apenas uma composição de imagens de três linhas por três colunas e uma visualização na forma quadrada, as imagens foram adequadas ao formato da plataforma, buscando sua melhor utilização da mesma. Todos os registros realizados pelos performers foram replicados durante a experiência no stories do Instagram, o que imprime uma efemeridade a esses documentos, já que, após 24 horas, todos saem do ar e o vínculo digital entre as performances e a plataforma se desfaz. Faz-se aqui uma analogia, pois é como se esse espaço digital estivesse também em constante mutação, sofrendo interferências e se reestruturando constantemente de acordo com o fluxo de imagens e as intervenções dos performers. Para que não houvesse uma ruptura desse fluxo, o autor como administrador da página, replicou tudo que os performers marcaram para ser publicado, mesmo que aparentemente não estejam vinculados ao planejamento inicial do ato. Abaixo, segue uma composição com imagens feitas durante a experiência, as quais receberam algumas ingerências textuais colhidas durante o ato da PPPOA/Unisinos.

Foto 14: Montagem de fotos para as redes sociais (PPPOA/Unisinos).



Fonte: Arquivo do designer

5.1.4 FEED

Foram escolhidos registros que sintetizam a ideia geral da experiência que compreende a introdução da ideia da Passarela Performática, o conteúdo, a relevância do outro no ato e os resultados que nortearam a divisão das postagens (post) abaixo, todos divididos em uma trincheira de 3 posts por linha, com seus respectivos textos colocados aquém, sendo composto por 3 linhas. Esse formato de postagem é direcionado pelo próprio programa do Instagram. A cada 9 postagens consegue-se formar uma página do feed que apresenta uma ideia ou proposta que se pretende apresentar. Assim todo o material foi organizado de 9 em 9 postagens, com uma legenda específica para cada foto que estivesse vinculada à seleção de materiais fornecidos pelos performers.

• **1º POST:** *Os desfiles não devem ser meras convenções, mas momentos de reflexão com o seu tempo, nos quais os designers podem propor e experimentar o novo.*

• **2º POST:** *O objetivo da passarela é permitir examinar o funcionamento da performance como linguagem do campo artístico, tanto quanto estabelecer quais as vias de diálogo com a moda, oferecendo, assim, a possibilidade de entrever novos caminhos para ambas as áreas.*

• **3º POST:** *É um jogo entre criar seu momento e se integrar ao momento do outro, é ouvir com os olhos o ritmo de achar espaços para se colocar dentro do conjunto, é um estado de performatividade, no sentido de integrar a contemplação e a consciência do instante.*

• **4º POST:** *O poético favorece o aparecimento de ligações subjetivas entre os seres humanos e os demais sistemas vivos, em suas linguagens e emoções.*

• **5º POST:** *É uma experiência de autogestão dos envolvidos, desafia a percepção de contexto, proporciona uma experiência em que o participante precisa estar atento a suas ações assim como às ações dos outros participantes, corpos supervisionando outros corpos.*

• **6º POST:** *Os espectadores e o autor tornam-se parte da própria performance, participam da mesma atividade criativa que acontece para além da atividade em si. Os telefones celulares colaboram para dissolução do sólido permitindo interação de forma integrada.*

• **7º POST:** *Passarela Performática é um local de troca que possibilita entender as conexões que são feitas nos desfiles conceituais.*

• **8º POST:** *A integração das diferentes dimensões e particularidades das personalidades de cada um dos que estavam na passarela e de qual espaço físico é a passarela em si: a dos que desfilam ou a dos que assistem.*

• **9º POST:** *Uma passarela de múltiplas conexões e fluxos de informações constantes que permite criar realidades possíveis de visões imaginadas para o futuro.*

De modo a complementar esses registros, foi desenvolvido um vídeo que apresenta o processo metodológico, procedimentos de materiais em dupla perspectiva: a prática (criação) da Passarela e a teoria (fundamentos) que a inspiraram ou configuraram. Embora anterior no tempo dessa sistematização de tese, ela recupera a fusão entre pesquisador e pesquisa, mas na forma de criador e criatura, assim relatada: ambos de mãos dadas nesta pesquisa, criatura e criador se reestruturam e rearticulam constantemente ao longo deste processo de pesquisa.

5.2 COMENTÁRIOS DOS PARTICIPANTES: A EXPERIÊNCIA PPOA/UNISINOS

As impressões sobre a Passarela Performática constroem a riqueza que essa primeira experiência proporcionou aos mais diversos performers. Notou-se que as pessoas, em um primeiro momento, circularam entorno do autor da proposta, entre elas havia pessoas conhecidas do circuito local. Na chegada uma performer entregou o material desenvolvido para a experiência: um bloco de notas personalizado, uma caneta e um chocolate, uma pequena alusão aos kits ofertados tradicionalmente em desfiles de moda. O ambiente escolhido, a passarela que liga o Colégio Anchieta ao novo prédio da Unisinos em Porto Alegre, proporciona uma perspectiva de espaço infinito. Naquele momento ventava e o vento construía imagens em pleno movimento, ao longo havia cadeiras pretas alinhadas e reservadas para os performers analógicos, logo a frente um retângulo amarelo adesivado no chão, indicando um limite, um interdito. Talvez esse fosse o espaço do acontecimento anunciado. A experiência é total, já que além da disposição do espaço de forma diferenciada, se tinha um músico e uma DJ em uma das extremidades do retângulo. Ao fundo, alguns trajes suspensos como camadas de um corpo suspenso. Realmente percebeu-se o local como um espaço de troca, um espaço fronteiro que liga dois prédios, dois mundos e nesse caminho proporciona o extrapolar da imaginação de todos que ali estão passando ou participando.

A percepção sonora acompanhou toda a experiência, além dos sons naturais do espaço, as interferências sonoras de áudio em locução da ficha técnica (que se fez necessária para passarela acontecer) e *“a sinergia dos músicos ao vivo, construiu uma narrativa sonora única ao longo da experiência”*, proveniente dos estímulos presentes, avaliou uma performer em seu comentário escrito. Os performers em movimento, munidos de celular em mãos, iam registrando tudo que estava acontecendo na sua jornada de caminhar pela passarela com a câmera do dispositivo aberta. Os performers iam até as vestes suspensas e vestiam os quimonos cinzas, seguindo no fluxo contínuo da passarela.

“O que é um desfile? Um momento de sonho, onde tudo está sob controle, modelos estão lindas e suas roupas maravilhosas. Não assistimos impassíveis apenas. De certa forma, nos projetamos no momento idealizado e ocupamos a cena”, disse uma das performers envolvidas.

Como em tudo que está aberto é sujeito aos acontecimentos do momento, houve a necessidade de alguns passantes (convidados a observar o ensaio), como a Ana Paula, que tinha a intenção de participar da experiência

como performer observadora, entrar como performer de passarela. Para ela foi um momento especial da vida e que, “magicamente, se materializaram na minha frente naquela noite uma mistura de bons sentimentos” (relato oral da mesma). Completa ainda, que a experiência trouxe “um novo olhar para os performers, sendo muitos deles amigos da vida que carregam a mesma boa essência”. Ela relata que não sabia exatamente o que fazer, “apenas com a seguinte instrução: caminha na passarela, olha o que os demais estão fazendo e faz”.

O convite enviado digitalmente aos alunos do PPG de Design, orientavam para fotografar, filmar e postar a Passarela Performática nas redes sociais citadas. Baseado nisso, Ana refletiu “a performance não era minha praia. O que eu farei então? Ok, vou caminhar e fotografar todos ali”. Em dois minutos de Passarela Performática, a tecnologia abandonou-a na passarela, pois morreu a bateria do celular. Ela explica que com o celular sem bateria, parte do que estava sendo proposto na passarela ganhou um outro lugar da permanência do presencial. “As possibilidades de conexões tinham que acontecer entre os participantes da performance na passarela, o aqui e agora e não apenas as possíveis conexões digitais”.

Para o performer Fernando Bakos, a Passarela Performática foi uma experiência de autogestão dos participantes. Desafiou a percepção de contexto, proporcionou uma experiência em que o participante precisava estar atento às suas ações, assim como as ações dos outros compartes. Foi “essencialmente uma experiência de improviso, no sentido de um grupo de jazz que toca diferentes instrumentos e ao mesmo tempo precisa pensar no que está fazendo para que haja coerência, que esteja gerando harmonia”. Não se teve a percepção do contexto completo, “que é uma coisa que só o observador externo vai perceber, aliás, nunca se pode apreciar o contexto completamente”. Contudo, para ele, a prática auxiliou a exercitar a imaginação de se colocar no papel de observador externo possível ao mesmo tempo em que fazia a performance.

Foi perceptível a existência de dois tipos de performers, que lidam com essa situação de maneira especial: aqueles que naturalmente ou por experiência têm uma presença potente, que atraem em torno deles as ações dos outros participantes, e outros, que por certa informalidade, não se sentem “abafados” pelo processo externo e agem de forma natural se integrando com o momento. Bakos cita os primeiros como “pessoas que têm gravidade de presença” e são o centro da atenção e complementa que os segundos “também agregam atenção do espectador, porque estão dentro do fluxo, talvez em segundo plano, mas essenciais para criar aderência

entre os diferentes acontecimentos". Para ele, não pareceu que havia um protagonista, mas que acontecia a integração das diferentes particularidades das personalidades de cada um que estava na passarela. "Foi um jogo entre criar seu momento e se integrar no momento dos outros. Ouvir com os olhos o ritmo de achar espaços para se colocar dentro do conjunto". Finalizou dizendo que "foi um estado performático, no sentido de integrar contemplação e consciência do instante; um estado de presença que pode ter um paralelo com aquilo que as filosofias orientais definem como estado de meditação". O estar consciente de tudo o que ocorre, sem se deixar levar por estímulos externos e mantendo o seu foco, foi uma constante nos comentários. Dialogar com esses momentos para que sejam a inspiração ou a motivação da vontade que desencadeia uma ação, foi uma das propostas não-verbais da experiência.

Outros convidados, como Leonardo Augustini, ficaram mais atentos na originalidade do local, no minimalismo dos detalhes e na contemporaneidade da proposta, que segundo ele, "tornaram a #PassarelaPerformatica um evento singular". Ainda, "o projeto conseguiu explorar algumas das principais características da sociedade atual, a cultura cooperativa e o compartilhamento de sentimentos e experiências pelas redes sociais", disse a filha Gabriela Augustini, que acompanhava o pai. Para ela, "foi muito criativo, interessante e original. A trilha ao vivo era boa e acalmava, trazia uma serenidade em contrapartida ao que estava acontecendo visualmente". Comentou também sobre os quimonos, que eram bem detalhados, criativos e muito bonitos. "O espaço era agradável. O clima do dia (ventoso) cooperava nos efeitos de leveza da capa. As roupas escolhidas combinavam com as capas e foram muito bem selecionadas", finalizou.

Na visão da performer Lisiane Medeiros, a arte contemporânea tem experimentado desafios e interferência das inúmeras alternativas de mídia. Atrair a atenção e cooptar o desejo do espectador/consumidor se tornou uma arte dentro da arte, este questionamento é proposto da convergência de mídias como forma de expandir a ação e cativar vários olhares. Ela escreveu que a experiência na hora foi muito interessante e cheia de significados, "a começar pela transformação dos corpos ao vestir os quimonos, ao vestir a mesma roupa, ela se transforma de corpo para corpo e incorpora a personalidade da pessoa que a veste". Complementou com "[...] estávamos com o mesmo modelo, mas absolutamente diferentes umas das outras. A ação de filmarmos, fotografarmos e publicarmos simultaneamente o desfile nas redes sociais teve um resultado impactante". Comentou que houve repercussão, principalmente por parte dos seguidores de rede e mesmo

em eventos posteriores, e que, "amigos e amigas quiseram saber mais e ver mais daquilo". Para ela, as luzes de compreensão e possibilidades são infinitas, como estratégia de integração de mídias e igualmente para ressignificação do palco ou da passarela aos olhares de outrem. Terminou dizendo "a performance bem desenvolvida como apoio deste conceito funciona."

Alguns participantes como a Renata Fishman, acabaram não registrando a experiência. Ela colocou que "Fiquei completamente embriagada com o instante presente, achei a experiência de uma sinergia incrível e foi fascinante observar como a criação de um ambiente influencia no comportamento das pessoas ao redor." Pontuou ainda que gostou muito de ter participado.

"A passarela performática foi uma experiência incrível", segundo Vitória Tomé, ela que também voltou a participar na experiência da passarela em São Paulo. Ela disse que "é uma experiência que acaba sendo mais interessante, tanto para os espectadores quanto para as pessoas que estão na passarela, diminuindo, na minha opinião, a "distância" entres estes, existentes nos atuais formatos de desfiles", pontuou também a importância desse evento em propor uma discussão entre a Moda e a atualidade.

Elisandra Rossi considerou que participar da Passarela Performática lhe proporcionou sensações distintas. "Fui modelo, espectadora, registrei e também divulguei. Senti como uma caracterização da vida que, de modo geral, vivemos hoje. Nos alternamos entre viver, sentir; observar; registrar e divulgar". Ainda segundo Elisandra, as pessoas estão sempre procurando "do nosso ponto de vista, o melhor ângulo de cada momento, o que pode gerar mais visualizações, mais curtidas".

Ao finalizar a leitura de todos os comentários, percebe-se que eles circundam as palavras novidade, moda, sensações, passarela, desfiles, curiosidade, etc. É interessante perceber que a experiência, ainda que similar em vários aspectos a um desfile de moda, possa ter causada tanto "estranhamento positivo" nos envolvidos. Pessoas que vivem a moda profissionalmente e diariamente e, ainda assim, se sentiram provocadas e surpresas com o resultado. Tal percepção corrobora com a perspectiva de trabalho e de estudo da PP dentro desta tese e será revista ao longo do trabalho.

5.3 ELEMENTOS PARA UMA METODOLOGIA DE DESIGN

A ação desenvolvida da PPPOA/Unisinos influenciou o universo arquitetônico e social em que esteve inserida, como um ato de construção “poética”, em que a experiência se origina dele mesmo e dos agentes envolvidos que realizam suas ações criativas pela interação de uns com os outros. Tudo isto ocorre em um sistema colaborativo de projeção como processo de cocriação em que, acima das posições e das diferenças atravessam design e arte, em movimento transdisciplinar. As sobreposições confirmam a legitimidade para estabelecer conexões entre Design, Arte e Moda, entre teoria e prática, e também para definir algumas hipóteses de trabalho. Seus contrastes dão uma indicação dos pontos onde sua conexão pode ser frutífera. Uma delas é a possibilidade das pessoas, sejam usuários, espectadores ou consumidores, se transformarem em cocriadores ou codesigners, o que aponta para uma expansão de atores do processo criativo em Design, Arte e Moda.

A projeção de Passarelas Performáticas abarca um contexto das complexas relações entre arte e moda no contexto sociopolítico de projeção que, interrelacionadas, colaboram para a identificação de cenários diferenciados. O olhar político e social que se faz presente no ato da passarela performática está diretamente ligado aos agentes/atores que interagem no processo de sua construção e manifestações concretas, entre os quais estão o designer, a moda, o corpo, o vestuário, a performance e o processo de criação, entre outros.

Os questionamentos da significação do desfile foram bastante pertinentes e se misturaram com imagens dos convidados, dos quimonos e com outros registros nas redes sociais. “Nos alternamos entre viver, sentir; observar; registrar e divulgar”, salientou verbalmente uma das espectadoras presentes na experiência prática. Novamente as percepções dos observadores destacam a impossibilidade de se repetir uma experiência padronizada, modelizada, pois, na perspectiva que aqui se adota, toda a experiência é um ato pessoal, intransferível e sempre inédito. Resta, portanto, indicar os princípios e os processos de design capazes de produzir experiências desse tipo.

Para muitos dos participantes envolvidos, modelos e público, a experiência da Passarela Performática foi um mergulho no desconhecido, uma caminhada para além da passarela, um fluxo interminável de sensações e estímulos diferentes. O quimono usado pelos participantes, modelos e/ou performers, trouxe uma sensação leve e fluida, segundo relatos verbais, e mais, “parecia um paraquedas”, isso porque o evento parecia ter “ater-

rissado” ou “caído do céu”, comentou alguém em meio ao público. Esse ensaio de cooperação e autonomia entre os participantes provoca diferentes percepções do conjunto, oportuniza uma vivência de performatividade conjunta e interativa.

A ideia inicial era de que o evento não parecesse ter um protagonista e foi o que aconteceu, de fato, foi uma integração entre as diferentes dimensões e particularidades das personalidades atuantes na Passarela. Com a integração surgiu a interrogação: afinal, em que passarela o evento ocorre? Na dos que desfilaram ou na dos que assistiram? A interrogação revela que a experiência resultou de um jogo entre a possibilidade dada a cada um de cunhar seu momento e de se associar ao andamento do outro participante, de notar os espaços para se alocar incluso ao conjunto e de conviver em uma situação performática temporária. O performer se deixa levar por estímulos externos e, mantendo o seu foco, sem querer impor a sua vontade naquele momento, usa desse momento para se integrar ao fluxo, navegando entre os múltiplos elementos oriundos da prática da Passarela. Ele busca aprofundar o entendimento do que está vivo e em movimento durante a prática, logo, ele compreenderá a função integradora desse tipo de design.

As observações dos participantes demonstraram como a experiência foi percebida e compreendida pelos colaboradores que a descreveram como “rica em detalhes”, produtora de “certa surpresa” e desafiadora de “outra percepção de contexto”. Dada a perspectiva de fluxo e de abertura para toda e qualquer ação, o participante precisou ficar atento às suas ações em relação às ações dos outros, criando um tipo de colaboração mais ativa, “ao vivo”. A sensação de improviso e de não percepção do contexto completo foi destacada como algo surpreendente que exercitou “a imaginação para se colocar nesse papel de observador externo possível ao mesmo tempo em que faz a performance [...]”, (outro comentário ouvido após a performance). As situações que se criaram no fluxo da experiência fundem todos os elementos entre si e tudo passa a constituir os fundamentos das experiências, ou seja, são o próprio ato ou acontecimento. Quanto aos objetos utilizados, o figurino sobreposto durante a performance domina a cena, e, quando os performers colocam os quimonos, eles se fundem entre si. O performer, então, abdica de si mesmo por instantes em favor de uma sobreposta identidade visual.

No caso da Passarela Performática, essa fusão ou totalidade do acontecimento leva à experiência e só será percebida parcialmente pelo observador externo; por outra perspectiva, ele logo se tornará parte do

acontecimento e, portanto, perde a sua condição de observante de fora. Esse foi um dos propósitos da experiência. Essa nova condição faz com que o observador externo, ao mesmo tempo em que está observando, também faz parte da performance, ele igualmente constrói o ato através de sua presença. Gil (1977), no texto *O Chamamé, o Corpo e a Linguagem*, põe sua atenção na categoria do significado flutuante que, agregado à noção de cadeia em movimento paradigmático, faz oscilar os elementos significativos em todas as direções possíveis. Assim, se cria uma situação paradoxal, o que não deixa de ser desejado pela construção simbólica. Há sentido, há significado, mas é impossível atribuir-lhe um ponto fixo e preciso em cadeia temporal hierárquica.

Em que espaços transitam os significados flutuantes? Sobre que base, também flutuante, acontecem os fluxos e os devires? Touraine (2011), ajuda a refletir sobre essas questões. Certamente não seria sobre espaços fixos, racionalizados, com referências históricas, identitárias ou culturais únicas, pois não é essa a fisionomia com que se apresenta a chamada modernidade tal como caracterizada anteriormente, ou seja, fragmentada e líquida seguindo o pensamento de Bauman (2005), feita de transitoriedade, diversidade, dissociação e eclosão, mas também decomposição e recomposição permanentes. Lembrando o sociólogo polonês: “Não importa o quanto se tente, a fronteira que separa o “produto útil” do “refugo” é uma zona cinzenta: um reino de indefinição, da incerteza – e do perigo”. (BAUMAN, 2005, p. 39). Fazendo uma analogia com esta divisão, pode-se dizer que não importa o quanto se deseje, a fronteira entre culturas ou identidades não é rígida.

A performance dialoga com o momento, para que este seja a inspiração ou a motivação da vontade que desencadeia uma ação. O significante flutuante surge sempre acompanhado de uma espécie de resíduo do que denota uma certa energia, motor da coesão e da ruptura. É o que se pode chamar de zona limítrofe das funções simbólicas que alcançariam sua autonomia pelo vazio da significação ou da designação, pois “enquanto signos, eles próprios obedecem a um regime ambíguo, já que não conota nada de preciso, de enquadrável ou referenciável, embora denotando o que escapa à função semântica – forças em movimento”. (GIL, 1997, p. 29). Poder-se-ia dizer que o significante é flutuante, porque opera sob forças em movimento, em permanente devir. Talvez seja a melhor expressão para definir a ideia de fluxo utilizada nesta tese.

Assim o concreto se libera de sua concretude, de uma solidez imóvel e monológica, de seu peso das leis da estática, de sua, digase, materialidade geometrizada e simplificada. Graças às novas tecnologias, o concreto se “desconcretiza”. O cimento se torna móvel, uma desordem concreta pode ser pensada como um fractal criador de caos descentralizados e plurais. O edifício é pensado como uma zona temporária. Como uma cortina, sem raízes nem fundações que sustentam o lugar e logos. (CANEVACCI, 2005, p. 180).

Cabe entender que o mundo tecnológico e eletrônico permite o deslocamento físico da estrutura arquitetônica, assim como permite que a plasticidade e abstração de ideias torne-se palpável, material. É a inversão da lógica binária tradicional, é quase a utopia concretizada. Essa fluidez permite trazer do imaginário uma concepção física de projeto, assim como agregar diversidade à cultura. Ela é, a cada dia mais ampla, não pré-concebida e não contida.

Tal fluidez acontece durante a Passarela Performática durante a qual os celulares contribuem para liquefação do concreto e produzem outro tipo de interatividade, agora mediado pela tecnologia, que atua durante todo o processo como um difusor de possibilidades, sendo parte de cada indivíduo em sua essência social. O corpo falado por Foucault e Celaschi vem apresentado aqui, imerso socialmente dentro de uma cultura, sofrendo ajustes em sua estrutura física devido ao pertencimento cultural de seu grupo de origem. O grupo é determinado por sua própria tradição e estabelece seu sistema a partir daquilo que cria, ou seja, o próprio grupo delimita suas ações, valores e percepções.

Com a conexão do corpo com a cultura, percebe-se que é possível potencializar uma crítica social que está velada no evento da Passarela. A performance e o corpo performático são o ponto alto desse espaço de fazer-se ver e que conseguem fazer a fusão entre os domínios culturais, artísticos e políticos que a abastecem para existir, pois,

A diferença é que na atualidade culminamos num processo de secularização da experiência visual: a imagem deixa de ser domínio de magos, artistas, especialistas ou profissionais a serviço de poderes centralizados. Hoje, todos nós produzimos imagens espontaneamente, como uma forma natural de relacionar-nos com os demais, a pós-fotografia se erige uma nova linguagem universal. (FONTCUBERTA, 2011, p. 1)

No que se refere à pós-fotografia, esse autor considera a possibilidade da fotografia poder ser disfarçada ou até mesmo desaparecer, de modo

que sejam redefinidas as concepções de “autoria, coautoria, criação colaborativa, interatividade, anonimatos estratégicos e obras órfãs” (2011, p. 2). Diz ele que, no conhecimento da arte, onde os exercícios de invenção nos levarão à expropriação, a partilhar e dividir o que se torna melhor do que ter e na política da arte, onde o ponto é não ceder mais ao magnetismo e ao consumo, retomando a conscientização. Em uma época em que a arte foi transformada em um simples estilo de cultura, “[...] obcecada na produção de mercadorias artísticas e que se rege pelas leis de mercado e pela indústria do entretenimento pode ser bom retirá-la de debaixo dos holofotes e tapetes vermelhos para devolvê-la às trincheiras.” (FONTCUBERTA, 2011, p. 3).

No que diz respeito à Passarela, a arte visual está presente na metáfora dos corpos. Pode-se destacar como exemplo desta arte visual, até mesmo os corpos desprovidos de alma, suspensos por cabides na lateralidade de uma passarela sem espaço definido, onde o vento os movimentava em um ritmo forte e marcante. Os corpos afinavam, assim, com o horizonte mais aberto da arte, transfigurando contextos inesperados que o protocolo inicial da Passarela sugeria. Tornaram-se imagens inesperadas em movimento. Essas formas que ganhavam os figurinos antecedem o uso de vestir em um determinado momento do desfile. Essas roupas, que foram chamadas pelo autor de “corpos sem alma”, são os figurinos pendurados em cabides que com a ventania ganharam uma mobilidade única. As roupas formavam novas imagens e geraram outras percepções para o local que estavam, pois ele não era destinado apenas para troca de roupa dos agentes, mas poderiam ser influenciadores da passarela; poderiam ser os próprios performers ou qualquer um que estivesse assistindo ou passando e se sentisse convidado a participar, tornando-se, então, um performer.

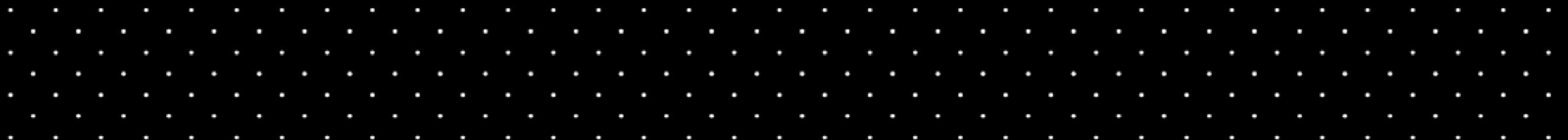
Houve muitos outros momentos transcorridos durante a prática que foram inesperados, não estando previstos em qualquer protocolo, o que permite inferir que as intenções de fluxo, abertura e ruptura foram cumpridas. Nesses momentos possíveis de averiguação, ainda há influência da trilha sonora criada na mesma pauta com que se pensou a Passarela, ou seja, como um ensaio que se foi descobrindo na ação, sem o apoio de uma dada partitura musical. Em síntese, da interpretação sobre as ações ocorridas na experiência PPOA/Unisinos resultam algumas evidências: (a) a troca de papéis sem que estivessem previamente abalizados; (b) o espaço minimamente delimitado levou à hesitação, pois utilizaram as supostas extremidades como campo de atuação; (c) as interações surpreendentes que romperam ordenações usuais; (d) a performance como expressão do

“fazer-se ver” e o estar em cena causador de tensão que projetava uma notoriedade difusa naquela arena. Pode-se concluir por ora, que a Passarela Performática: experiência original apresentou uma indefinição de papéis, imprevistos que as pessoas não imaginavam que pudessem acontecer, certa hesitação ao longo do processo (em especial na abertura e na finalização da experiência) e uma performatividade vacilante. Isso possibilitou que se refletisse sobre as PPs posteriores, de forma que novas propostas fossem experienciadas, com menos pressão e mais liberdade de criação.

Para percorrer essa complexidade e fluidez, é preciso desenvolver técnicas e ferramentas que usam lógicas diferentes, orientadas por princípios e processos que respondem aos desafios do tema de pesquisa e aceitem uma visão mais ampla que pode ser extensiva a toda e qualquer disciplina. Tal fato permitirá que pontos estratégicos, os nós da conversação presentes, sejam percebidos nas partes que se confundem com o todo. Como encoraja Morin (2005), o esforço, então, não será focado na totalidade do conhecimento em cada uma das esferas, mas no conhecimento de pontos estratégicos, dos chamados nós de comunicação, que tratam da organização e da articulação entre as esferas de ordem e desordem.

[Link para o capítulo em "APÊNDICE"](#)
[Link para o capítulo em "ANEXOS"](#)

**6 PROCESSOS DE DESIGN PARA
PASSARELA PERFORMÁTICA**



6 PROCESSOS DE DESIGN PARA PASSARELA PERFORMÁTICA

As Passarelas Performáticas são compreendidas como práticas criativas que, para se realizarem requerem criatividade nas instâncias de sua fundamentação e no desenho da metodologia. Os processos que organizam essa metodologia estão desenhados para produzir experiências inaugurais (inéditas), sensações diferenciadas por estímulos variados (técnicas, recursos etc.) que nascem de interação espontânea, cooperação e autonomia entre pessoas criadores/designers/performers, coletivo da experiência.

Com base na Experiência Original – Passarela Performática Unisinos (PPPOA) – busca-se sistematizar os processos de design de uma metodologia projetual. Trabalhar com as questões que envolvem um design mais flexível, possibilitar compreender a relevância do design estratégico para abordar o tema Passarela Performática. Também permitiu o desenvolvimento de estratégias voltadas para a inovação social que permeiam o espaço cênico da Passarela e que mantêm um grau de correspondência com o pensamento dos autores referenciados ao longo desta pesquisa.

Na busca de um novo modo de pensar e praticar o design na transdisciplinaridade Design, Arte e Moda, o processo da colaboração foi determinante. Partiu-se da premissa que os projetos de design são favorecidos quando reúnem diferentes agentes que atuam em espaços cênicos de modo colaborativo. Na prática desenvolvida, percebeu-se que a metodologia foi-se delineando quase conjuntamente às ações dos participantes. A sinergia fluida e evolutiva que aconteceu, acabou por favorecer um ambiente de atuação com muitas possibilidades de exercício de suas potencialidades criativas.

A apropriação desse conceito traz à Passarela Performática a possibilidade de pensá-la como acontecimento inesperado, ocasional, desencadeado por elementos poéticos que são introduzidos em situações cotidianas. Assim, os afetados e envolvidos pela “situação Passarela” viveram uma experiência de criação, ou seja, a oportunidade de transformação criadora de um dado momento cotidiano. Essa abordagem pelo viés da arte, permite compreender o desfile como uma situação vívida, como um acontecimento em constante mudança, capaz de absorver em sua metodologia, os imprevistos que surgem e redirecionam a construção inicialmente sugerida. Isso leva em conta, muito além daquilo que cada participante possa trazer individualmente para o processo, mas reitera a potência dos encontros

entre indivíduos, e ainda, como eles podem ser relevantes para o processo como um todo. Esse processo refere-se às diversas possibilidades que correspondem, de certa forma, às aberturas possíveis organizadas por Morin (2010), ao propor pelo pensamento complexo, as relações sistêmicas que preveem rupturas e dissipações que se abrem às relações possíveis ainda não manifestadas. Pode ser considerado como processo da auto-poetização, processo que, se fosse parte de uma hierarquia, poderia ser considerado como principal.

A passarela está centrada no corpo em movimento e nas possíveis tensões ocasionadas por ele em sua oscilação de ir e vir durante a performance. Os próprios performers constroem sua narrativa pessoal, sua partitura corporal com a qual estabelece uma relação de conexão com o espaço e com os outros corpos de outros performers, “fazendo a metodologia”. Esse parece ser o indicativo do processo da materialização, cuja síntese são os corpos em movimento, a partir dos quais o espaço se organiza.

Se a potência do encontro entre os corpos no espaço da Passarela realiza a intenção do “fazer-se ver”, ela acaba sendo a expressão de um sujeito que se apresenta como afirmação pessoal de um eu que só se materializa pela sua relação com os outros. O eu integra-se em um “nós [...]”, (MORIN, 2010, p. 205), correspondente “à disposição de extensão de um dado bem ao bem geral dos demais”. Na sequência, será focado os processos da identificação e da transformação, que também orientam a metodologia.

Os procedimentos vividos na Passarela Performática podem ser lidos como reveladores das transformações proporcionadas pelo próprio processo metodológico que vai se desenhando ao longo da prática, como a relação entre Design, Arte e Moda, cuja materialidade é espaço de visibilidade em que os designers/performers podem se expressar, comunicar e construir outras pontes com outros saberes, espaços ou sensações. Eles são parte integrante da Passarela como quem atua e como quem investiga. O designer coloca no centro a Passarela Performática, como um espaço permeável pelas práticas dos sujeitos, no qual ocorre um fluxo contínuo de informações e percepções capazes de serem compreendidas e analisadas num esforço projetual para encontrar soluções inovadoras que possam ser transformadoras para a sociedade, sob forma de benefícios sociais. A Passarela Performática constitui-se como um contradispositivo (BOURDIEU, 2010), aos desfiles conceituais, uma vez que os transforma em espaço de vivência e de pesquisa simultaneamente, tornando-se palco da visibilidade das reações, manifestações ou testemunhos das pessoas.

Quando se diluem as fronteiras entre as áreas, os sistemas se expandem e, por consequência, tornam-se mais complexos, pois respondem ao funcionamento dinâmico de sistemas sociais abertos. Torna-se mais complicado operar o planejamento formal desses processos de design estratégico, que vão incorporando procedimentos desde a identificação de problemas, previsão de mudanças contextuais incontroláveis, invenção de estratégias alternativas e táticas até o estímulo de ações alternativas. Esse processo pode ser favorecido pela identificação dos sistemas públicos relevantes, que se referem às relações sociais, alimentando os canais de simulação e de decisão, para que novas possibilidades sejam identificadas. A experiência da Passarela dilui as fronteiras disciplinares, em razão, entre outros aspectos já citados, da própria natureza colaborativa do processo da Passarela. Mesmo havendo um momento de intuição do designer para propor a experiência, ela só existe de forma colaborativa, em uma base complexa, que favorece cruzamentos, impulsionados pelas formulações de transdisciplinarmente, fluidez e flexibilidade inerentes à compreensão que se tem de Design Estratégico.

A expressão “fluidez dos conceitos” é utilizada em uma referência ao trabalho de Canevacci (1993, 2001, 2005), que critica a hipotética solidez dos conceitos trabalhados nos novos processos culturais contemporâneos, “os conceitos sólidos são aqueles que produzem estabilidade cognitiva, certeza afetiva, política institucional, normalidade sexuada, realismo narrativos, reepílogos tipológicos”. (CANEVACCI, 2005, p. 158). Segundo o autor, a sociedade estaria tão acostumada com a solidez dos conceitos que crê que, ao conceituar algo, está garantido a certeza do conhecimento, o que gera uma falsa sensação de estabilidade e de regra. Já os conceitos fluidos permitem que um número maior de pessoas se sinta representada nas diferentes performances, pelo movimento conceitual que o sistema prevê. Invoca-se a importância da arte para fertilizar os processos do design de moda, assim como ocorre na “Passarela Performática”.

A proposta de metodologia, portanto, considera que tais estímulos são facilmente reconhecidos pelo design estratégico, uma vez que ao pensar o fazer, conforme se identifiquem os modos de pensar eles auxiliam a propor “o que se pode fazer”, em um fluxo criativo metodológico similar ao fluxo dos processos na projeção. As práticas são os fazeres, pensados no sentido do que se pode fazer, no caso da projeção das Passarelas Performáticas orientada pela performatividade. Essa concepção pressupõe que o agir diante do que se pretende na esfera do pensar acompanha o processo, de um modo colaborativo em que todos os agentes contribuem

para sua construção, alicerçando o que se pode mensurar como etapas não fixas, nem tampouco estáveis, para propiciar o sentido de existir e de ser da experiência. Esses agentes seriam autônomos, pois aqui não se versa de alguma pessoa que se rende às forças indomadas da natureza, mas um indivíduo independente, um sujeito com uma individualidade complexa. (MORIN, 2005). Delineia-se, então, o processo da autonomização.

Morin (2010), diz que as grandes ideias vivem como deuses. Os deuses, segundo o autor, são produtos vindos da mente humana, eles ganham sua realidade, podem fazer as pessoas de vítimas ou carrascos do juízo. Do mesmo modo, ocorre com as ideias que têm um poder extraordinário de existência, só que elas dependem diretamente do próprio ser humano que as produzem. Assim sendo, tanto os deuses quanto as ideias morrem quando os seres humanos morrem. A metodologia que ora se delineia depende do ser humano para existir, pois é nele que ela encontra seu fim e não lhe é permitido escapar ou fugir “dos mitos nem das ideias e, tampouco, devemos nos deixar subjugar pelas ideias, mas travar um diálogo consciente com elas. Devemos possuir as ideias que nos possuem, e não apenas ser possuídos por elas”. (MORIN, 2010, p. 233).

Dunne (2005), discorrendo sobre Herbert Marcuse, explica que para este último, a arte é um local – um espaço imaginativo designado onde a liberdade é vivida. Às vezes, pode ser uma entidade física, um ponto específico – uma pintura na parede, uma instalação no chão, um evento marcado no espaço e/ou tempo, uma performance, uma dança, um vídeo, um filme. A arte também é uma localização psíquica – um lugar na mente onde se permite uma recombinação de experiências, uma suspensão das regras que governam a vida diária, uma negação de gravidade. Assim se “desafia o monopólio da realidade estabelecida” criando “mundos fictícios”, nos quais se pode ver refletido essa variedade de emoções e experiências humanas que não encontre uma saída na realidade presente. Nesse sentido, o mundo fabricado torna-se “mais real do que a própria realidade” (DUNNE, 2005, p. 100).

As identidades múltiplas não habitam apenas as mentes de jovens “marginais” metropolitanos (ou eXtremos intermináveis, como diria Canevacci). Elas estão também no centro da nova antropologia. O livre trânsito entre estes múltiplos espaços é interminável, pois eles não podem ser completamente rastreáveis e delimitados. Estas múltiplas identidades permitem que a nova antropologia seja uma zona de estudo contínuo, fluido e não estático.

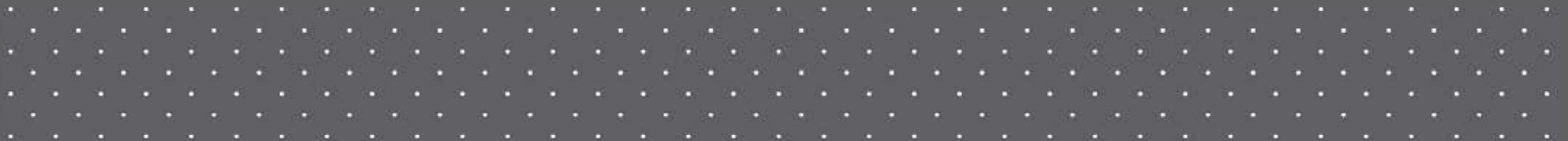
Os processos da Passarela Performática correspondem às perspectivas criativas do universo da arte, moda e design que identificam esta metodologia e têm como destaque o imprevisto e o improvisado, que surgem de acordo com os desdobramentos dos acontecimentos vividos pelos performers e que podem mudar, parcial ou integralmente, a dinâmica inicial da PP. Essa afirmação abre espaço para dar relevância ao processo autopoético que permite definir a metodologia proposta como autogerativa, pois a cada novo ensaio ela recebe novas possibilidades projetuais para guiar as novas experiências que virão. Os processos que estão indicados dirigem as ações metodológicas. Pode-se dizer que, a criatividade se atualiza no espaço de identificação criativa, tornada dinâmica pelo processo da transformação, que permite que a ruptura aconteça e, o caminho que estava previsto possa ser transformado. Isso leva ao outro processo, que é o das possibilidades, o autopoético do que está por vir e ainda não aconteceu, mas caso aconteça, possibilita uma outra leitura da processualidade prevista até o momento e presente na Passarela Performática. A materialização, expressão total constitutiva da experiência, contribui para a sua construção como prática colaborativa. Ainda nos processos projetuais, a autonomização de cada performer participante faz com que, durante a experiência, os espaços sejam diferenciados pela bagagem trazida pelos performers individualmente.

Os processos Colaboração, Autopoetização, Materialização, Identificação, Transformação e Autonomização viabilizam os acontecimentos no campo da Passarela Performática e ganham especificidade para o design quando aplicados ao desenho de processos de experiência projetual, como é o caso do projeto Passarela Performática. Por outro lado, existe a palavra campo, no mesmo sentido que Bourdieu coloca, ou seja, o campo como espaço total e gerativo de regras e acontecimentos que são desenvolvidos ou construídos pelos indivíduos. Nesse caso, os performers que estão presentes durante a experiência e as conexões que acontecem de forma interativa, fazendo com que as performances construam um espaço próprio. Em outras palavras, reconstrói-se o significado do espaço onde acontece Passarela Performática, assim como a sonoridade presente na

passarela, os estímulos visuais e os áudios, tudo que proporciona ritmos e fluxos variados de movimentação e ocupação do próprio espaço, como agrupamentos coletivos, geram alguns momentos com mais ludicidade ou integradores, já que todos estão participando. A desconstrução do sólido presente no dia a dia se transforma com a performance, aguçando o imaginativo de cada performer e permitindo criar constantemente a cada novo acontecimento, as novas realidades no campo da Passarela Performática. Cada ação gera um novo acontecimento e todos eles se tornam totalizadores para que a metodologia proposta aconteça. A proximidade com a performance permite que todos os presentes na experiência estejam criando o tempo todo, todos esses processos de projeção consentem que novos projetos de design surjam. Ao refletir-se a metodologia presente, se permite que cada novo desfile seja reagrupado e reconectado por ações de natureza performática, lúdica, integradora e imaginativa.

[Link para o capítulo em "APÊNDICE"](#)
[Link para o capítulo em "ANEXOS"](#)

7 PASSARELA PERFORMÁTICA:
A EXPERIÊNCIA SÃO PAULO/ESPM



7 PASSARELA PERFORMÁTICA: A EXPERIÊNCIA SÃO PAULO/ESPM

Os processos propostos a partir da Experiência original – PPPOA/Unisinos, são capazes de inspirar outras experiências de Passarela Performática. É o que acontecerá nas experiências de Passarela Performática São Paulo (PPSP/ESPM), essa desdobrada em dois tempos, denominadas, respectivamente, PPSP1 e PPSP2) e Passarela Performática Porto Alegre (PPOA/Bienal); todas coerentes com o protocolo sugerido pela metodologia da Passarela Performática para projetos em Design, Arte e Moda.

7.1 A EXPERIÊNCIA PPSÃO PAULO/ESPM (1º horário)

7.1.1 O Acontecimento: Interpretação

O protocolo que permaneceu, foi estruturado sobre os pilares desta, realizando a integração do ecossistema Design, Arte e Moda. Foram mantidos os procedimentos processuais da experiência original, todos de igual importância, portanto, não hierarquizados. Surge o Roteiro como elemento novo e uma variação na nomeação dos agentes e objetos nessa experiência implicados, são eles: O Roteiro, O Ato, Os Performers Convidados, As Instruções, O Figurino, Os Registros – @passarelaperformática do Instagram e a *hashtag* #passarelaperformática. Ainda se tem: o observador digital e, por último, o observador analógico.

Essa segunda experiência respondeu a um convite para fazer a Passarela Performática em São Paulo (SP), motivado pelas qualidades reconhecidas de produção de fluxos, flexibilidade, abertura, criatividade e inovação. Tais qualidades puderam ser reconhecidas durante a preparação dessa segunda experiência, que foi uma oportunidade de colocar em prática a metodologia de design formulada, no sentido de materializar uma narrativa assim caracterizada.

O espaço escolhido para a experiência foi o ambiente usual de encontros dos alunos da unidade em SP, da Escola Superior de Propaganda e Marketing, a quadra de esportes, onde eles se encontram no intervalo e que já faz parte da cultura dessa sucursal. Ao centro do espaço foi disposto o material da PP, seguindo o desenho desenvolvido para essa experiência com uma haste suspensa por cabos de aço, suportando dezoito cabides com seus respectivos quimonos. Eles ficaram rodeados por um tapete que trazia o formato da PPPOA/Unisinos, em uma dimensão menor que a original.

O Ato foi chamado de “Performance na quadra de esportes da ESPM São Paulo: Passarela Performática – EXPERIÊNCIA SÃO PAULO/ESPM”. Aconteceu na rua Álvaro Alvim, na quadra de esportes da Unidade da Escola Superior de Propaganda e Marketing em São Paulo, no dia 31/11/2019, às 9h e às 11h, portanto em duas temporalidades. A atividade, que faz parte da pesquisa doutoral do autor no PPG de Design Estratégico da Unisinos, consistiu no evento PP, realizada pelos procedimentos previstos, permitindo a observação durante e após sua execução. O registro de imagens foi realizado a partir de um ponto fixo e de dois móveis e pelo olhar de oito observadores que desenvolveram pareceres.

Os performers convidados foram Carol Bustos, Carolina Balbinoto, João Finamor, Lucas Afonso, Luiza Tramontina, Madi Miller, Mariana Tostes, Vitória Timm e Vitória Tomé. O performer musical foi Fernando Bakos; os responsáveis pela passarela e montagem, foram a equipe de apoio da ESPM; adesivos e tags foram produzidos por Júlia Quevedo e Lilian Becker²⁰; a filmagem oficial foi realizada pela equipe da ESPM/SP; o fotógrafo encarregado foi Raul Krebs; e a Coleção & Criação foi de Antonio Rabàdan (autor desta tese). A execução ficou a cargo de Mayara Reis, com convites idealizados por Júlia Quevedo.

Enviadas as orientações, foi solicitado que as pessoas envolvidas comparecessem com peças que dialogassem com sua identidade visual, maquiadas e penteadas conforme seus hábitos usuais. O cronograma previa: 8h30. – Chegada para reconhecimento do espaço e organização do desenvolvimento da ação performática. – 9h – Início da primeira performance. O segundo momento teve o cronograma prévio: 10h30. – Chegada para reconhecimento do espaço e organização do desenvolvimento da ação performática. – 11h – Início da segunda atuação. Neste texto, a primeira e segunda experiências serão designadas como ‘1º horário’ (1º h) e ‘2º horário’ (2º h).

Um ensaio geral ocorreu em 31 de outubro, na parte superior ao local onde estavam os quimonos foi instalado um telão suspenso que passava um vídeo editado da PPPOA/Unisinos. A ideia dessa projeção surgiu durante a montagem do protocolo da segunda experiência, pois era uma oportunidade de apresentar a passarela à própria passarela, uma janela reflexiva do que fora e do que poderia estar por vir. Seria a passarela e a ‘metapassarela’ em diálogo. Vale salientar que a projeção constrói uma

²⁰ Responsáveis pela A Bayadeira, uma parceira do autor da tese. <https://www.abayadeira.com.br/>

janela de tempo e espaço entre o que aconteceu, o que está acontecendo ou o que pode vir a acontecer, duas realidades acontecendo ao mesmo tempo. Fazendo uma analogia citada por Canevacci, “[...] palavras, frases, sugestões jogadas na tela para multiplicar as percepções e as narrações; [...]” (2005, p. 99)

Foto 15: Panorama geral anterior à experiência (1º h) (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer

Destaca-se no espaço, o cenário que se apresenta, a tarja amarela que contorna os quimonos, deixando explícitas outras informações características que anteriormente estavam apenas indicadas, como o desenho do espaço da experiência. A tarja, nesse momento, ganha outro significado no espaço da quadra de esportes, um alerta aos eventuais passantes de que algo estaria prestes a acontecer, além de colocar os quimonos ao centro da cena da experiência. Essa posição e o enquadramento geral sugerem a passarela como parte de um ato religioso cujos rituais ocorreriam em torno de um altar central nos moldes das arenas romanas. Durante a experiência fica-se vulnerável a tudo que ali ocorre. Pessoas e artefatos se confundem enquanto realizam o ato, ou seja, materializam a narrativa.

Foto 16: Experiência em construção: fazer, ver e sentir (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer

Esses movimentos iniciais são parte da performance em que múltiplos e diferentes elementos, entram em relação uns com os outros, em conexões que vão surgindo aleatoriamente. Estabelece-se a comunicação “como um sistema de múltiplos canais nos quais o ator social participa a cada instante, querendo ou não: com seus gestos, seu olhar, seu silêncio e até com sua ausência”. (WINKIN, 1998, p. 14). Despontam, também, os traços de arte na performatividade que se nutre da narrativa, como uma das forças motrizes da experiência das PPs. A composição do espaço onde elas ocorrem mostra que transcendem o espaço material em que se dão, nesse caso específico, um prosaico ginásio que se metamorfoseia. Portanto, a PP pode transcender o espaço ou transfigurá-lo em relação a sua forma e função originais. Por analogia ao pensamento complexo, a própria passarela se alimenta de sua existência.

Foto 17: Corpos suspensos ganhando vida e movimento (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer

Foi curioso perceber que, antes mesmo do horário previsto para que acontecesse a experiência, sua produção já gerava questionamentos entre os que observavam ou apenas assistiam imóveis ao que se supunha que ali aconteceria.

Ao observar a disposição final dessa experiência, observa-se que ela como um todo, traz a essência da primeira prática, como pontos de partida e o protocolo inicial do primeiro ensaio também está presente em alguns elementos que se repetiram, tal como o código de vestir a capa para que a performance desse início. Esse protocolo ficou apenas como uma etapa ilustrativa, pois tudo que aconteceu durante a montagem e o horário da experiência faz parte da passarela performática; eles são uma ruptura do lugar comum daquele espaço e possibilitam inúmeras visões para o performer que participa e se faz ver, assim como para o segundo que ainda se coloca no lugar de observador. Nesse sentido, o objetivo é comunicar e compreender como esse dito processo se desenvolve e se autoalimenta dentro da metodologia proposta para que ele aconteça, já que incide como espaço de expressão de questões sociais que se fazem presentes nessa janela criativa dos desfiles. Essa segunda experiência, estava mais próxima ainda de uma arena de teatro, com um espetáculo ao centro e em todos os lados recortes diferentes de visibilidade, permitindo a avaliação do que estava acontecendo e, ao mesmo tempo, do que poderia ser modificado em qualquer direção.

Foto 18: As conexões contínuas (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer

Foram apresentadas, de modo geral, as informações básicas e, na sequência, elas mesmas foram reestruturadas e aprofundadas, segundo o andamento processual da atividade. Os performers convidados receberam previamente os subsídios básicos sobre a experiência, como na experiência original, porém, o recorte digital faz com que as pessoas vivam esse momento através de seus aparelhos. Muitos não postaram ou não dividiram esses recortes através da plataforma digital oficial da experiência. No entanto, percebe-se que todos estavam interconectados pelos seus celulares, gerando um fluxo quase que contínuo de informações. Tais dados receberam, provavelmente, destinos diversos, multiplicando o momento da passarela através de seus multiplicadores, ainda que de forma incidental.

Foto 19: A intensidade dos performers e os espectadores (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer

Esse momento apresenta elementos relevantes a serem considerados, tais como a ocupação do espaço, o equilíbrio natural dos participantes na ocupação da passarela estendida pelas dimensões do ginásio e a presença dos que estavam nas arquibancadas, ocupando seu lugar na primeira fila, atentos aos movimentos, além de se fazerem presentes na performance, mesmo que não no centro do acontecimento. Foi como se o espaço tivesse sido todo tomado pela força performativa da Passarela Performática, irradiando energia de modo difuso pelo espaço como um todo.

Foto 20: Visão lateral dos performers e participantes (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer

A pluralidade acontece espontaneamente quando as pessoas começam a sentir-se parte integrante da ação de movimentação da passarela, em decorrência do que as pessoas performam em seus instantes de vida, em frente a todos e com todos, em uma manifestação mais genuína de seu ser. Os movimentos que ali ocorrem geram imagens em que os participantes, a seu modo, portanto, singularmente, se mesclam na totalidade do grupo. Esse ato constrói-se em tempos diferentes e ganha partituras corporais totalmente naturais e únicas para cada um dos performers. Desenham-se movimentos singulares e intransferíveis que não poderão ser repetidos com exatidão, mesmo que os elementos que estimularam essa ação partam dos pilares elencados pela metodologia da Passarela Performática, nem mesmo que se repitam procedimentos ou recursos como os quimonos, o estímulo sonoro ou o um convite formal para participar de um desfile conceitual de moda. A experiência não pode ser replicada.

Foto 21: A visão ampliada da experiência (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer

A força do movimento individual constrói cenas plásticas, com espaços de interação e outros de plena ausência, quase que 'descampados'; o que gera áreas assimétricas, como uma mata virgem que sofre queimadas e deixa clarões de devastação, apenas delineados pelos espaços vivos e em movimento. Ao longo das ações que os performers foram realizando, percebeu-se os quimonos ganhando outros significados que os pensados na experiência original: eles, vestidos, dão alma aos corpos suspensos e vão construindo personalidades diferentes ao olhar de todos. São monges, gueixas, super heróis, seres misteriosos ou quaisquer seres imaginários que se percebem fortes e invencíveis, pois podem ser tudo o que quiserem ser.

Foto 22: Os quimonos e os performers (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer

Todos vestidos iguais, porém, todos diferentes; ainda que pertencentes à mesma experiência, ganhando força no coletivo e na construção constante de elementos cênicos. Realizam assim os princípios metodológicos de colaboração, autonomia e transformação.

Foto 23: Performers e quimonos: o movimento do vestir (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer

O desenho da quadra de esportes assume o lugar de vetores em diferentes direções, construindo caminhos de transição que ultrapassam os limites da quadra de esportes antes desenhados e ganham diferentes direções, abrindo caminhos para que estes sejam ultrapassados. Absorvidas pela Passarela, estas veredas recebem outros significados que irão compor cenas performáticas mutantes a cada momento. Enquanto isso, o fotógrafo vai gerando imagens captadas pelo seu olhar, tentando reter a fluidez do momento através da fotografia, para que ela a perpetue.

Foto 24: Um primeiro final do horário das 9h (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer

Antes suspensos ou inertes, depois em performance, chega a hora dos quimonos se despedirem do acontecimento eufórico e criativo que irá multiplicar-se pelos aparelhos celulares, em registros fragmentados dos instantes de cooperação ativa na experiência. Os performers e espaços tornam-se únicos e singulares.

7.1.2 O Registro: Redes Sociais – Instagram (1º horário)

Apesar de um número muito maior de participantes do que na experiência original, essa experiência teve menos compartilhamentos na rede oficial da Passarela Performática do Instagram. Durante a experiência houve muitas trocas de fotografias entre os participantes, diversos registros e fotos nos *stories*, porém poucos marcaram a *hashtag* (#) da Passarela no Instagram. Foi como se todos que estavam participando não tivessem sido atraídos pelo convite digital, que continha essa informação, e, sim, foram

atraídos pelo que estava acontecendo à sua frente, naquele momento. Eles se sentiram convidados a fazer parte de um movimento estranho ao ambiente e, portanto, ignoraram a observação de marcarem a *hashtag* ou postarem na rede oficial da experiência.

Como em todas as Passarelas Performáticas, foram escolhidas algumas imagens da experiência (1º h) e colocadas no Instagram da Passarela Performática, para que elas pudessem sintetizar o que tinha acontecido naquele espaço. As fotografias sofreram interferências digitais nos textos, linhas e legendas, afim de que qualquer pessoa que demonstrasse interesse pelo link pudesse acessá-lo e acompanhar o que tinha acontecido. Houve, portanto, direcionamento pela intervenção do pesquisador; o que se considera menos relevante, visto que cada um dos fragmentos da Passarela Performática contém o todo da experiência e, por sua vez, gera novas narrativas que se intercomunicam entre elas.

Foto 25: Fotos para o feed (1º horário) (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer

7.1.3 IGTV (1º horário)

Os registros digitais da Passarela Performática em São Paulo no 1º horário, foram produzidos por uma única câmera permanente (fixa) mais distante, no intuito de não inibir a participação dos desavisados que passassem pelo local, de forma que se permitissem experienciar a ocasião. São duas filmagens que se encontram postadas no IGTV²¹ e um pequeno fragmento das filmagens originais, que está no Youtube da Passarela Performática.

Foto 26: Post para experiência do 1º horário²² (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer

O vídeo no IGTV da experiência em São Paulo, traz uma narrativa decorrente da ação, construindo um fluxo de narrações que só acontece digitalmente, com dois tempos diferentes no mesmo espaço físico e com os mesmos pilares metodológicos. Materiais audiovisuais permitem a edição dos melhores momentos, segundo o autor ou segundo cada um dos performers, material rico em informações que servem de subsídios para a pesquisa.

²¹ Passarela Performática - São Paulo. 1ª ação, executada às 9h na Escola Superior de Marketing e Propaganda - Campus Álvaro Alvim. Vídeo: https://www.instagram.com/tv/B5Gw5u7AXy_/ e a 2ª ação, realizada na ESPM-SP às 11h da manhã – Disponível em: <https://www.instagram.com/tv/B5GxihkAD1d/>

²² Todos os designs gráficos da Experiência em São Paulo, foram idealizados pela designer Júlia Quevedo.

7.1.4 FEED (1º horário)

Segue abaixo a listagem das postagens que alimentaram o perfil oficial da Passarela Performática do Instagram sobre a experiência em São Paulo no 1º horário:

- **1º post:** *O segundo ato da Passarela Performática busca abandonar o campo delimitado pelo espaço cênico da passarela e ganhar outros espaços. Realizado em São Paulo no dia 31 de outubro de 2019.*
- **2º post:** *A ESPM São Paulo está se preparando para uma linha nova de design, a linha de moda. A Passarela Performática teve como papel na unidade, de fomentar o início de uma cultura mais aprofundada em design de moda.*
- **3º post:** *O processo da Passarela Performática está sempre aberto, e por consequência, ficando mais complexo a cada momento.*
- **4º post:** *Foi aplicado de forma lógica um método que se conduza durante a realização da experiência – método esse, extraído a partir da experiência do primeiro ato.*
- **5º post:** *Pontos essenciais: roteiro, o ato, os performers convidados, as instruções, o figurino, registros @passarelaperformática do Instagram e a hashtag #passarelaperformática, observador digital e observador analógico.*
- **6º post:** *A percepção da ausência de uma passarela física e, como do seu desenvolvimento, sem um espaço previamente estruturado dentro dos moldes tradicionais de desfile, investigando novos fluxos de andamento.*
- **7º post:** *Metodologia que nasce do próprio experimento, viva e mutável ao longo de sua execução.*
- **8º post:** *Método de projeto aberto e flexível, possibilitando o desenvolvimento criativo expansivo.*
- **9º post:** *Indo na contramão a métodos assépticos, caminhando para uma criação mais autoral e natural, de acordo com o ritmo de todos os agentes envolvidos.*

7.2 A EXPERIÊNCIA PPSÃO PAULO/ESPM (2º horário)

7.2.1 O Acontecimento: Interpretação

No 2º horário da experiência em São Paulo, houve uma adesão espontânea das pessoas, como se todos quisessem participar e o fizessem harmonizados com o que ali havia acontecido. Parece ter sido absorvida essa prática, como se fosse recorrente em seus afazeres cotidianos. A PP

havia sido assimilada para aparecerem outras conexões e outras relações entre os participantes, ampliados em sua origem e participação. Os artefatos e as pessoas ali estavam; porém, as narrativas seriam outras.

Foto 27: Preparação dos quimonos (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer.

A comunidade ESPM absorveu a passarela, como se ela sempre estivesse estado ali presente, no segundo horário os mesmos elementos estavam à disposição, porém outro significado foi construído e, como uma arena, no centro a passarela e a sua volta visões diferentes sobre o mesmo objeto foram sendo desenhadas. E assim iniciou a experiência PPSP/ESPM em seu segundo horário.

Naquele instante, as principais preocupações eram: como essa experiência estava interferindo no andamento da unidade São Paulo? Como estariam se sentindo todos os participantes e envolvidos, já que o segundo horário estava prestes a acontecer? Era um turbilhão de pensamentos e imagens, que mal tinha sido decupado dos acontecimentos do horário anterior. Acredita-se que essa organização dos quimonos era na verdade uma tentativa de estabelecer minimamente um equilíbrio na passagem de um ao outro momento-experiência, uma vez que esse ocorreu no mesmo espaço físico e com os mesmos estímulos e procedimentos propostos. Vale ressaltar que na sequência, a atuação dos participantes mostrou novamente a singularidade de tudo que ali aconteceria na perspectiva de produzir similaridades e diferenças.

Foto 28: Início dos trabalhos do 2º horário (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer.

A cada registro do fotógrafo, outra narrativa dos fluxos ia acontecendo, como se fosse possível construir outras histórias com os mesmos insumos metodológicos; e foi exatamente o que aconteceu. A composição cênica era mais fluida e leve, com uma sensação de pertencimento ao local da performance, como uma presença integrada ao local, ainda que os que ali estavam, em sua grande maioria, não eram os mesmos da experiência em seu primeiro horário. É importante salientar que esse espaço da unidade São Paulo tem um fluxo de acadêmicos e funcionários em torno de quinhentas pessoas em cada horário, já que a unidade inteira tem uma movimentação diária de cerca de duas mil pessoas.

Foto 29: Visão lateral do espaço (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer.

A janela da projeção apresenta um agir diferenciado do designer ao vestir o performer com o quimono, agora não mais em destaque, como na experiência PPPOA/Unisinos, mas em segundo plano, misturando-se com os performers e vivendo com eles o fluxo dos acontecimentos. Esse registro de um instante feito pelo fotógrafo, permite perceber a recursividade do processo, em diferentes temporalidades experienciais e a totalidade da cena, pelo registro de 360 graus, feito para poder observar posteriormente, todos os lados da experiência.

Foto 30: Colocação dos quimonos nos performers (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer.

Nesse segundo horário, percebeu-se um fluxo ampliado, pois os performers se preocuparam em transitar por todo o espaço do ginásio, interagindo diretamente com os que passavam pelo local. Eles demonstraram uma sensação de total domínio e intimidade com a performance, como se fosse integrada à própria vida vivida do dia a dia. Ao acompanhar as imagens, percebe-se evolução entre os próprios performers e seus pares, além dos extensores tecnológicos de cada um.

Vestir o quimono passa a ser o momento de maior harmonização da performance em que os performers começam a vivenciar o momento. Esse adereço ganha novos significados, tanto para eles quanto para os outros que estão participando ou assistindo à experiência. Esse acontecimento traz em si reflexões: seria o quimono uma armadura flexível ou uma capa de invisibilidade que os torna mais poderosos? Essa percepção acontece nos primeiros instantes da experiência, no momento em que o primeiro performer veste o quimono e produz um efeito dominó, em que se sucedem como fluxos da experiência o contínuo e encadeado ato de vestir quimonos realizado pelos performers. Uma espécie de castelo de cartas, de um jogo cuja voz ecoa: "Sigam o mestre". O deslocamento das pessoas de um espaço total para uma fila incidental é transformado pela autonomia e orquestra colaborativamente a narrativa sempre nova. A cada experiência ou movimento aparece a evidência dos efeitos plurais gerados por uma mesma metodologia.

Foto 31: Painel de fundo: cabides, quadra – experiência ativa (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer.

Inicia-se um fluxo que ganha paulatinamente força pelos movimentos dos performers que jogam com o duplo do estar invisível e, por isso, livre e empoderado e de estar presente para captura da atenção, quem sabe, da notoriedade. Ainda assim, tem-se a presença de outros fluxos paralelos que se interligam a esse e sutilmente vão acontecendo: o fluxo das memórias de outra experiência, a original, o fluxo das redes sociais de cada integrante e as ações dos outros performers que circulam pelo ambiente em pontos separados, porém ainda juntos no mesmo espaço. Esses múltiplos fluxos se alinham, desalinham, conversam, desconversam, promovendo diferentes rotas e pontos de conexão.

Foto 32: dinâmica de vestir quimonos (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer.

Curioso perceber como o tempo está presente na imagem que segue, não apenas pelo relógio na parede, mas igualmente pela rapidez dos movimentos que se apresentam nas extremidades da imagem. A delimitação colocada abaixo dos quimonos, ganha, nesse momento, o ponto central da arena com vários acontecimentos paralelos. Eles fogem das demarcações e geram outras narrativas análogas na mesma experiência, diversas histórias narradas dentro de um mesmo recorte fotográfico da vivência.

Foto 33: Nova roupagem no momento de vestir (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer.

Na foto abaixo, é possível perceber a concentração da performer em contraponto com a descontração de um passante, ao centro da passarela. A imagem também reflete um contraste da vida vivida e da vida performada, construída pelos procedimentos e recursos metodológicos então acionados. Novamente, três momentos claros acontecem simultaneamente e sem programação prévia; três núcleos de narrativa onde cada um dialoga diretamente com o outro, mas mantém sua individualidade, suas características e juntos, colaborativamente constroem a grande narrativa de fluxos da experiência PPSP/ESPM.

Foto 34: Os celulares em ação (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer.

Novamente o fluxo toma outro sentido e ganha o conjunto, o domínio do espaço e a integração do coletivo construindo um trânsito mais equilibrado plasticamente, com uma constante movimentação dos participantes. Inconscientemente, os performers retomaram a corrente de deslocamento geral pelo espaço físico, como se denunciassessem, internamente, que o tempo de experiência estivesse por terminar e precisassem prosseguir em suas atividades diárias anônimas e pré-determinadas. Apresentaram assim, sinais de não continuidade do exercício criativo que, em outros momentos, efervescia, pelas possibilidades visuais que foram sendo criadas e vivenciadas.

Foto 35: Os movimentos durante a ação (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer.

Os participantes estavam relativamente alinhados no momento final da experiência, todos presentes no mesmo espaço físico, com suas singularidades, em descolamento vivo e numa performance com percepção de pertencimento. Coletivamente vê-se um grupo, mas há a preservação da singularidade de cada performer. Os participantes enfileirados, no final, de formas distintas, vivenciavam cada um dos comentários e replicavam, constantemente, o que estavam experienciando em suas partituras corporais, em sua interação com o outro e, também, em suas digitalizações.

Foto 36: A finalização da experiência (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer

7.2.2 O Registro: Redes Sociais – Instagram (2º horário)

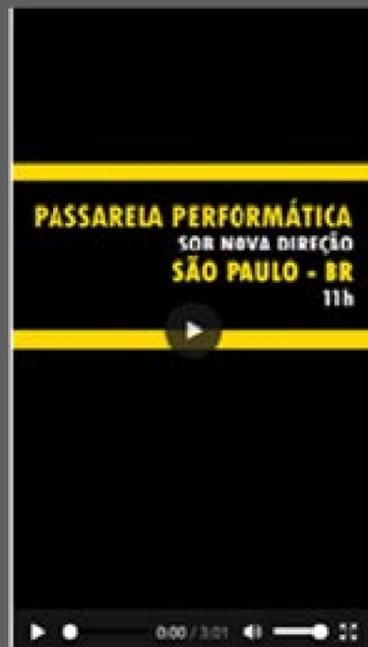
No segundo horário, apesar do grande número de participantes, a rede oficial da Passarela Performática do Instagram não recebeu muitas postagens. Durante a experiência, foram percebidos vários registros feitos pelos performers e pelos que estavam no local, mas sem as *tags*. A sensação, que já foi aqui sinalizada, é que os presentes estavam tão motivados em participar da experiência que esqueceram o convite anteriormente enviado para os alunos da unidade São Paulo da ESPM. Diferentemente do primeiro horário, os elementos da passarela ganharam uma importância maior, pois os performers demonstravam que se sentiram convidados a vestir as capas e, por causa delas, integrarem-se à experiência.

7.2.3 IGTV (2º horário)

O vídeo da experiência em São Paulo, postado no IGTV, acompanha os dois diferentes horários da experiência. Ele propicia aos observadores e curiosos interessados, a possibilidade de assistir os dois momentos diversos, que ocorreram no mesmo dia e na mesma quadra de esportes da ESPM, tendo como embasamento as mesmas colunas metodológicas. Os avanços tecnológicos no campo audiovisual, possibilitam que o designer e/ou os observadores interessados possam editar e visualizar o material. Lembra-se aqui, que um outro vídeo já foi feito anteriormente para o momento de qualificação desta tese, onde o clipe apresentado levantava novas narrativas construídas com o olhar de todos os participantes da experiência original, pela visão do operador da edição.

Os registros foram produzidos por uma única câmera fixa mais distante, no intuito de não embarçar a participação dos desavisados que caminhassem pela quadra. São duas filmagens que se encontram postadas no IGTV²³ e um fragmento das filmagens originais, que está no Youtube da Passarela Performática. Repetem-se aqui os procedimentos feitos no segundo horário.

Foto 37: Post para experiência²⁴ do 2º horário (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer.

As imagens que contemplam o horário das 11h foram selecionadas com a intenção de apresentar as diferenças de movimentação entre os participantes e o desenho no espaço, que se apresentava diferente do desenho apresentado no horário das 9h, além de possibilitar a comparação direta entre as experiências que partem de uma mesma metodologia. Isso coloca em evidência que os performers são a força motriz dessa metodologia, pois decidem o encadeamento das ações assim como os fluxos e seus ritmos em ocorrência naquele espaço.

²³ Passarela Performática - São Paulo. Primeira ação, executada às 9h da manhã na Escola Superior de Marketing e Propaganda - Campus Álvaro Alvim. Disponível em: <https://www.instagram.com/tv/B5Gw5u7AXy/> e Segunda ação, realizada na ESPM-SP às 11h da manhã – Disponível em: <https://www.instagram.com/tv/B5GxihkAD1d/>

²⁴ Todos os designs gráficos da Experiência em São Paulo, foram idealizados pela designer Júlia Quevedo.

Foto 38: Fotos para o feed (2º horário) (PPSP/ESPM).



Fonte: Arquivo do designer.

7.2.4 FEED (2º horário)

O material abaixo segue a postagem feita no aplicativo do Instagram no perfil Passarela Performática, referente ao horário das 11h, experiência São Paulo/ESPM:

- **1º post:** O terceiro ato da Passarela Performática, acontece no mesmo espaço físico, o ginásio de esportes da ESPMSP, ressignificando o mesmo espaço da experiência anterior, devido ao novo fluxo que surgiu pelos performers diferentes.
- **2º post:** Nos pequenos detalhes que é percebida as grandes mudanças, a experiência ganha espaço no ginásio e maior aderência dos performers.
- **3º post:** Em estado de alerta, os performers vão mudando gradativamente os processos metodológicos propostos, tornando auto gerativa a própria construção da passarela.
- **4º post:** O encontro de performers que não se conheciam previamente, colaborou para criar narrativas diferenciadas no fluxo que movimentou esse

segundo horário.

• **5º post:** Pontos essenciais desta metodologia continuam presentes nesse segundo horário: roteiro, o ato, os performers convidados, as instruções, o figurino, registros @passarelaperfomática do Instagram e a hashtag #passarelaperfomática, observador digital e observador analógico.

• **6º post:** A proximidade de arena cênica ganha força nesse segundo horário onde a passarela assume todo o espaço central do ginásio construindo um novo formato de uma passarela performática, sem um espaço previamente estruturado dentro dos moldes tradicionais de desfile, investigando novos fluxos de andamento.

• **7º post:** Metodologia que nasce e renasce do próprio experimento, viva e mutável ao longo de sua aplicação, onde todos os performers colaboram para essa alimentação constante da metodologia.

• **8º post:** Completamente mergulhada na criatividade a metodologia da passarela performática e aberta e flexível, possibilitando o desenvolvimento criativo expansivo.

• **9º post:** Indo na contramão a metodologias assépticos, caminhando para uma criação mais autoral e natural, presente na vida que está em constante mudança.

7.3 COMENTÁRIOS DOS PARTICIPANTES: A EXPERIÊNCIA SÃO PAULO

Ao analisar a experiência em São Paulo, cabe destacar que os presentes perceberam a vivência integrada de dois grupos em suas performances, cujos integrantes, com ou sem experiência prévia entregaram-se à participação na informalidade de um espaço que se torna atraente. Para que isso acontecesse foi significativo o fato de não haver um único protagonista, mas vários, atuando sem regras prévias na produção do fluxo performático. Tal fluxo lembra indiretamente, aquilo que algumas filosofias orientais chamariam de meditação. A pessoa sabe o que está acontecendo, mas ela mantém o foco em algo interno e não se deixa perder no caos exterior, o seu foco torna-se intimista. É uma reflexão similar à que foi feita na experiência PPPOA/Unisinos.

Essa experiência expressou cenas lúdicas e poéticas, como uma das respostas à agregação da arte aos processos de design e à expectativa de transformações esperadas, mas também inesperadas, uma vez que a performatividade se constituía de colaboração e de autonomia. Estava ali um fotógrafo de moda que gerou 100 imagens em P/B, o espaço e seus

artefatos, a condição de livre gestualidade dos participantes e observadores e uma câmera de vídeo, que produziu o registro de 25 minutos de filmagem. Os registros inesperados foram produzidos em um ponto fixo, onde tem-se o material desenvolvido pelos performers que ‘desfilaram’, pela plateia sentada na arquibancada, pelos espectadores convidados e pelos espectadores casuais, que passavam pela quadra de esportes da ESPM/SP durante o momento da prática.

É imperativo compreender as interrogações que abarcam um design mais maleável e flexível, pois auxiliam a desenvolver o design estratégico para que continue sendo esse design sempre aberto às novas agregações advindas, quer da teoria e/ou quer das práticas. É o que parece fazer este estudo, ao fazer da Passarela Performática uma experiência que transita entre a metodologia e a intuição. Nesse sentido, sinaliza estratégias orientadas para a inovação social que transpassam o ambiente cênico da Passarela e que possa cooperar para renovação das temáticas relativas a Design, Arte e Moda. Nesse caso específico, a resignificação dos desfiles permitiu verificar que, entre outras rupturas, “a roupa deixou o centro em torno do qual gira o espetáculo para ser o complemento de um objetivo maior, que é a transmissão de uma imagem através de um ou vários conceitos” (RONCOLETTA, 2008, p. 97).

Nessa experiência de Passarela Performática – PPSP/ESPM os procedimentos de diários de campo ou de coleta de opiniões foi substituído pela solicitação de depoimentos. A metodologia previa a possibilidade de agregar procedimentos ou recursos a cada experiência de PP. Não houve escolha prévia, em critérios de escolha dos depoentes, o fizeram apenas aqueles que foram afetados pela experiência e que sentiram vontade de expressar os impactos do momento.

Os participantes se encontraram em deslocamento de tempo e espaço, quando as pessoas foram se integrando ao fluxo que o grupo de performers foi desenhando. De acordo com as ações, a participante Carol Bustos diz que a experiência de participar foi ímpar e que algumas das sensações do processo fixaram sua atenção. Ela alega que, mesmo começando de forma mais intimista, foi aos poucos se deixando levar pela atmosfera do momento: “No momento naquele lugar e tempo era a única coisa que de fato importava, podendo dizer que o olhar através de uma tela, de um frame, que retrata um segundo de abstração do tempo e do espaço. Sensacional!”

Uma mesma passarela suscita diversos sentimentos, olhares e processos, que respeite a individualidade e o tempo de cada um. Os depoimentos colhidos durante os dois horários mostram que cada momento é único e

que seus participantes trabalharam de forma coletiva, sem deixar seus processos individuais de percepção serem massificados ou mesmo engessados em um caminho único. A fala de Daiane Cintra coloca em pauta outros elementos que não estavam presentes nessa metodologia autogerativa, mas por conta de sua experiência anterior indica outros elementos, como, por exemplo, a luz da quadra de esportes da ESPM e a delicadeza das luzes naturais que incidiam no espaço na ocasião, transformando o espaço comum e de uso esportivo em algo mais delicado, envolto em sensibilidade, criatividade e inovação. Ela notou que era possível perceber os detalhes que estavam sendo construídos pelos performers. Saiu da rotina de qualquer desfile e a performance de cada participante também chamou atenção, através do jeito descolado e do formato que se foi construindo. *“Achei bastante interativo o desfile com as capas e a receptividade do público foi muito positiva!”*

Nos depoimentos que foram dados ao longo dos dois horários, foi entendida a Passarela Performática como um espaço claro de experimentação de processos individuais. Geram uma coletividade única, que é direcionada totalmente pelos participantes, ganhando outras percepções que não somente a do coletivo. O fazer coletivo está impregnado nessa metodologia que transforma o espaço e o tempo criativos.

Para a performer Vitória Timm, participar da Passarela Performática se tornou mais natural do que o imaginado, e pode ter sido pela influência do ambiente ou do olhar dos observadores de plantão que, mesmo sem se dar conta, estavam presentes na passarela. *“Foi algo muito mais leve e fácil do que pensei que seria”*. Apesar de ser tímida e receosa de uma autoexposição, a experiência tornou-se um momento muito divertido. A timidez e o medo da exibição sumiram no momento exato em que vestiu o quimono, quando, para ela, tudo se tornou mais natural e passou a construir uma outra identidade, o que permitiu um fluxo maior de ações no espaço. É o que se percebe nos registros feitos durante a performance, que ficaram leves e divertidos. *“No momento de tirá-la fiquei com uma sensação de “já acabou?”. Sorte a nossa termos tido uma reprise em seguida.”*

Muitos dos participantes eram professores e alunos da ESPM, além dos funcionários de outros setores da instituição, e todos conheciam o espaço local e tudo que ali estava exposto. Apesar disso, a experiência causou, outras cores e formas, com base no que estava acontecendo. Essa percepção foi um comentário geral nos bastidores após a performance. Um dos participantes foi o professor e digital influencer João Finamor, que, mesmo acostumado a estar em evidência, se sentiu em um outro ambiente,

que não o seu espaço que habitualmente transita. *“Ver outras pessoas de forma espontânea participarem de maneira efetiva foi algo motivador, que com o decorrer da ação foi me deixando mais confortável e mais livre para participar [...] e agi de forma mais fluida”*.

Em seu depoimento, Madi Muller, faz uma retrospectiva de seus momentos como modelo, em uma viagem de sentimentos e sensações numa volta ao seu passado. *“Tempo onde tudo era a mais absoluta expressão de personalidade, individualidade e criatividade nos desfiles [...] isso se perdeu um pouco na virada do milênio.”* Foi um dos depoimentos que mais chamou a atenção, pois traz uma experiência de outros locais de visibilidade, a dos desfiles de moda. Ainda que estejam presentes nessa experiência, os desfiles vêm com outro olhar e direcionamento, pois a proximidade com que o performer se coloca, abre um campo de reflexão interessante de um espaço dentro do outro. Um desfile comercial dentro de um desfile conceitual, ambos se apresentam como possibilidades na Passarela Performática.

A Passarela Performática parece ter reconstruído a liberdade de expressão e de comunicação, devido, como se deduz, ao trabalho multifacetado que resulta do design que demonstra ser intuitivo e disruptivo. São percepções reais de um momento de Passarela Performática em que as narrativas visuais emocionam contando infinitas histórias fruto das performances. *“Podemos ser personagens, uma forma de ser e estar num mundo de imagens, às vezes desconexas, reais ou não, um design de emoções”*, complementa Madi Muller.

Vitória Tomé participou da PP original na passarela Unisinos e, por coincidência, um ano depois participou em um dos horários da PP em São Paulo, na ESPM. Tal fato foi muito significativo, pois seu depoimento traz um olhar muito genuíno e distanciado do primeiro evento. Ainda que alguns procedimentos tenham sido mantidos, eles ocasionaram outras percepções, distintas da experiência original, geraram outros caminhos e conexões. Cada passarela torna-se única.

Eis como se manifesta Vitória:

Ao participar da Passarela Performática, tive a certeza de estar fazendo parte da Moda em um novo contexto que surge com a inovação, onde as etapas tradicionais da Moda são desconstruídas, gerando espaço para novas intervenções. Assim sendo, há uma maior liberdade no que tange às manifestações propostas pelos designers, o que foi exposto durante a Passarela Performática, na qual todos que desfilaram eram ali, parte do projeto como um todo. (TOMÉ, VITÓRIA, 2019)

Esses caminhos construídos pela experiência, com a colaboração de diversos performers, vão apresentando um caminho de pesquisa e aprendizado, onde o indivíduo ganha sua real importância. O fotógrafo Raul Krebs, que foi convidado a participar da experiência São Paulo na ESPM, colaborou como performer em campo na passarela original e agora, atuou como performer de observação, aquele que observa e registra tudo em pequenas frações, alguém que registra a narrativa fragmentada do ato performático sendo realizado. São registros de outra perspectiva, a do artista, que por meio das lentes conta uma história. *“Ao desfilar, saí da posição habitual de quem registra para a posição de quem é registrado. O deslocamento trouxe estranheza e timidez ao momento performer, mas, pela observação dos outros, foi se transformando em algo prazeroso”.*

[Link para o capítulo em "APÊNDICE"](#)
[Link para o capítulo em "ANEXOS"](#)

8 PASSARELA PERFORMÁTICA:
A EXPERIÊNCIA PORTO ALEGRE/BIENAL



8 PASSARELA PERFORMÁTICA: A EXPERIÊNCIA PORTOALEGRE/BIENAL

8.1 A EXPERIÊNCIA PP PORTO ALEGRE/BIENAL

8.1.1 O Acontecimento: Interpretação

Em 2019, ocorreu a primeira bienal têxtil do Rio Grande do Sul, intitulada I Bienal de Arte Têxtil Contemporânea, sob o tema Fibra. Essa primeira bienal contou com a participação de artistas de diferentes países, e a exibição de obras envolveu diferentes linguagens das artes visuais contemporâneas, alinhadas às questões de preservação e transformação de conceitos em atitudes, além de palestras, debates, oficinas e conversas. Teve como eixo expositivo um território simbólico, com dimensão estética e geográfica, além de uma dimensão social para questionar seu próprio entorno em mútuas relações.

Como nas experiências anteriores, as oportunidades de trabalhar com a metodologia Passarela Performática foram acontecendo em um fluxo orgânico e sem obstáculos. Na Experiência BIENAL²⁵, em 2019, isso não foi diferente, ela surgiu de um convite formal para participar do evento, este motivado pelas pela visibilidade dada pelas redes sociais aos trabalhos de Passarela Performática já realizados. Assim, apresentou-se como oportunidade de trabalhar Design, Arte e Moda em um outro ambiente, o da primeira Bienal têxtil do Rio Grande do Sul. O projeto da Bienal trabalha o lugar das diferenças, com pontas soltas, como pontes que propõem outros caminhos dentro da estrutura criada pela curadoria da Bienal. Essa 1ª edição da Fibra, a Bienal de Arte Têxtil Contemporânea, foi realizada em Porto Alegre/RS, do dia 12 de novembro a 20 de dezembro de 2019. Ela reuniu artistas, artesãos, obras e expressões díspares do mundo da arte têxtil e também da cultura brasileira, o que permitiu a ampliação das percepções culturais, sociais e de moda.

O elemento base de todas as concepções foi o têxtil, que permitiu a comunicação entre os presentes, através da sua estrutura de trama e suas texturas, suas fibras, seus materiais e os significados impregnados nas roupas e demais elementos em tecido. Todas essas características podem ser conectadas com a Passarela Performática, e colocando em evidência as possibilidades do vestir, andar, movimentar, flutuar pelos espaços físi-

cos disponíveis, ficar imóvel, gesticular, agir, confabular, arquitetar falas e inventar sempre novas performances. Também é têxtil ao fazer arte e expressar formas de existência, dando a esses fazeres consistência social e antropológica e assim expandindo a relevância do têxtil para além de sua materialidade primária. Os fios antropológicos são tecidos durante a Bienal, entre as obras e as memórias, elas inspiram as atividades humanas na manipulação da matéria.

[...] de fibras, de torceduras, de nós, de texturas, e de forma tátil e orgânica, visual e oral; fazem e desfazem a arte têxtil primeiro como memória e suas relações afetivas e, depois, como intuição e fruição da arte experimentando novas e instigantes formas de existência. (BIENAL, 2019)

A primeira BIENAL buscou coerência com as narrações da arte atual, com inspiração na cultura brasileira e na cultura dos diversos países no manuseio de materiais, para fazer a crítica sobre o consumismo, o descarte e a reutilização dos materiais. Um dos objetivos era propor a troca de informações entre os diferentes artistas colaboradores, de forma que a cultura e o conhecimento circulassem o máximo possível, despertando reflexões para um futuro mais consciente na utilização de produtos. Necessário lembrar que, apesar da situação econômica instável, a arte ainda é, e sempre será, uma forma de conexão entre as pessoas.

A Passarela Performática reconhece a arte têxtil contemporânea e a relação que se estabelece com a matéria-prima, ao tecer diálogos entre suas linhas de pesquisa e as novas tecnologias, promovendo as hibridizações entre as ferramentas e técnicas das artes visuais. Dessa forma, surge a proposta da terceira experiência de PP; obra performática que só ganha vida pelas performances, como inauguradoras de espaços e mesmo como expressão de formas de vida. Nesse sentido, a metodologia que orienta a prática da Passarela Performática permitiu a fusão da poeticidade e da materialidade pelo fluxo criativo e contínuo produzido por conexões entre as pessoas que transitavam durante e pela Bienal. Isso proporcionou uma obra viva que se autoalimentava e gerava outros caminhos da própria Passarela.

Tal ato levanta questões importantes nos dias de hoje, como a necessidade do vestir e do padronizar-se ao excesso, em prol de uma aceitação social do consumo, além de ecoar pelos mecanismos tecnológicos aos quais cada performer pode usar durante a experiência. Tal fato deve-se ao intuito de se fazer ver, se fazer presente em outra plataforma, em outro

²⁵ Bienal de Arte Têxtil Contemporânea, realizada em Porto Alegre, RS. Informações disponíveis em: <https://www.fibrabiennial.com/>. Acesso em: 10 abr. 2020.

planeta regido pelas aparências e pelos likes. Essa experiência transborda as fronteiras entre Design, Arte e Moda; fazendo cruzamentos imediatos entre eles e deixando exposta a sociedade atual.

Nessa terceira experiência, a Passarela se desprende de seu designer/criador, ou seja, até então sempre presente em todas as experiências. Essa ausência, dá aos participantes o poder total sobre as performances que quiserem protagonizar.

Naquele momento, para que a Passarela pudesse estar na Bienal, foi necessário desenvolver um material fotográfico que apresentasse toda a plasticidade da experiência da que estava em elaboração em imagens. No instante que as imagens foram produzidas, elas deixaram de ter apenas um caráter de registro de Instagram, mas colocaram a Passarela Performática no espaço das obras de arte, para assim ser vista e compreendida.

Para que isso fosse possível, a opção foi apresentar os quimonos suspensos, uma das principais expressões da materialidade da experiência, em sua forma mais prosaica, dispostas em cabides lado a lado, como se fossem apenas artefatos depositados. Estavam prontos para receber corpos e almas que ali se emaranhavam, quais fios a serem tecidos. O ensaio fotográfico apresentou o deslocamento desses elementos cênicos para um lugar de representação do centro da Passarela, mas, agora, com sinais dos quimonos já terem sido usados, como na realidade o foram. Esperavam, entretanto, serem preenchidos por corpos e com eles construir mais um fluxo de Passarela Performática. Foram utilizadas as dezoito capas de tafetá cinza, as mesmas usadas nas outras experiências desta tese, penduradas em uma arara suspensa em espaço aproximado de 5m comprimento x 1m de profundidade x 1,8m de altura. Foi essa a disposição que foi utilizada durante a Bienal.

Foto 39: Produção de estúdio²⁶ (PPPOA/BIENAL).



Fonte: Arquivo pessoal do designer.

Os marcadores antes utilizados para delimitar o espaço inicial do desfile, agora são dispostos em torno dos quimonos suspensos e ganham a conotação de estarem em fluxo na Passarela. Cada um dos quimonos ganhou uma tag, com acesso a um vídeo do designer²⁷ se colocassem a capa e se registrassem no QR Code. Além dos visitantes da Bienal, os frequentadores do local onde a passarela foi colocada, que trabalham na Secretaria de Educação e na OSPA, poderiam igualmente participar da Passarela Performática. Neste caso, foi solicitado que, caso se sentissem à vontade, poderiam postar fotos ou vídeos no Instagram durante o uso dos quimonos, marcando as redes da performance #passarelaperformatica @passarelaperformatica, além das redes da própria Bienal. Lembra-se aqui, que já havia sido feita a mesma solicitação nas outras experiências.

²⁶ As fotografias da Experiência Passarela Performática na 1ª Bienal foram realizadas pelo fotógrafo Gustavo Jardim, salvo as exceções que se fizerem claras.

²⁷ Orientação para participar da experiência Passarela Performática na 1ª Bienal FIBRA. Disponível em: <https://www.instagram.com/tv/CAU6pMjEn/>

Foto 40: Produção de estúdio (PPPOA/BIENAL).



Fonte: Arquivo pessoal do designer.

Durante as fotos no estúdio, o material da Passarela começa a fomentar outras questões antes despercebidas como: sobre os corpos suspensos, a textura, o peso visual que as imagens transmitem, a proximidade entre os corpos, fazendo com que quase se tornem um só, inseridos em um grande corpo forte e encadeado, etc., perguntas que permitiram ampliar o leque de possibilidades de pesquisa. Essas indagações trouxeram uma materialidade diferente, que aconteceu antes da experiência em si, trazendo sensações prévias ao que eles visualizaram como a experiência de as pessoas usarem a capa e transformassem sua passada pela Bienal em um desfile da vida, proporcionando uma experiência única de se fazer ver e utilizando de seus celulares para registrar cada segundo, como se não houvesse o amanhã. Criou-se assim, possibilidades de transformação e plenitude.

Foto 41: Ensaio fotográfico da passarela (PPPOA/BIENAL).



Fonte: Arquivo pessoal do designer.

Apesar de acontecer em outro local e espaço, a experiência seguiu seu curso, como foi inicialmente proposta antes na experiência original e posteriormente em São Paulo, apenas se religando ao protocolo de forma diferente. Os quimonos ficaram à disposição dos passantes e com isso construiu-se um modo contínuo de Passarela Performática. Foi um mês de performance contínua, sujeita aos próprios performers fazendo os registros da experiência na Fibra Bienal de Arte Têxtil Contemporânea²⁸.

Essa longa performance aconteceu pela presença artística suspensa no espaço de exposições da Bienal, os performers foram os passantes que transitavam pela obra, localizada na frente da sala de concerto da OSPA, na Secretaria de Educação do Estado do Rio Grande do Sul. Tanto os convidados analógicos, como os digitais foram chamados para participar da experiência apenas pelas mídias digitais da Bienal e da informação vinculada nas redes sociais. A passarela não mais aconteceu em um momento único, mas sim, ficou ali, à disposição, durante um mês inteiro. Resultou que esteve disponível pelo tempo aproximado de 720 horas, para que as pessoas pudessem interagir e construíssem um novo fluxo de troca, incentivados pela metodologia da Passarela Performática.

²⁸ Informações disponíveis em: www.facebook.com/pg/fibrabiennialdeartetextil/posts/ [instagram da fibra_bienal](https://www.instagram.com/fibra_bienal/), disponível em: www.fibrabiennial.com acesso em 04 out. 2020.

Foto 42: Print de tela da filmagem, por Wagner Ribeiro (PPPOA/BIENAL).



Fonte: Arquivo pessoal do designer.

Como durante essa experiência o designer não acompanhou a Passarela Performática, as fotos em estúdio foram feitas em um único dia. Neste primeiro momento, estas fotos serviram para integrar o material da Bienal, estando presente no catálogo da feira. Também foi desenvolvido um pequeno vídeo (cujo fotograma encontra-se nos anexos da tese), apresentando os pilares metodológicos da experiência, explicando a passagem da PP de forma prática e colocando à disposição dos futuros performers as informações que, nos momentos anteriores, foram fornecidas no início do evento. O vídeo foi postado no Instagram da Passarela Performática, assim como em suas outras plataformas digitais. Esse espaço virtual da Passarela Performática na internet ganhou mais expressão de parte do observador digital, já que, nos outros momentos, apenas os performers podiam digitalizar os andamentos da metodologia e postar. Nessa ocasião, se estabeleceu um fluxo da passarela digital para a passarela presencial.

Foto 43: Fragmentos da filmagem (PPPOA/BIENAL).



Fonte: Arquivo pessoal do designer.

Nos prints retirados do vídeo feito pelo designer, se apresentam imagens muito interessantes, onde os quimonos que estão em movimento aparecem “pixelados”, em pequenos pedaços que formam a visualidade da roupa e oferecem uma fluidez da forma durante a ação da Passarela. Esse resultado não foi obtido com nenhum artifício de manipulação, mas ele aconteceu apenas porque, quando se faz uma captura de tela de um vídeo, se tem a possibilidade de fazer a captura do momento exato da movimentação. Essa imagem ganha importância nesta pesquisa, pois retoma as ideias de Morin, Maturana e Canevacci, assim como de Duggan, que acreditam que cada fragmento do todo contém todos os elementos do sistema. É um corpo em movimento, todo desfragmentado e gerando fluxos contínuos para existir enquanto imagem e forma; ele se abastece e se reestrutura a cada instante, de modo autogerativo.

Foto 44: Disposição no espaço²⁹ (PPPOA/BIENAL).



Fonte: Arquivo pessoal do designer.

As imagens que desenham a experiência são de autoria dos performers unicamente, não há mais, neste momento, o fotógrafo observador e nem os pontos de filmagem fixos. Isso porque, nesse período, o que estava em questão era deixar o espaço o mais liberto possível, com o mínimo de estímulos para o performer realizar sua performance. Buscava-se dessa forma, trabalhar com os materiais que eles (performers aleatórios), sentissem necessário compartilhar. Dessa maneira, a qualidade e o tamanho dos registros variaram de acordo com a habilidade de cada performer. O ponto de conexão com a experiência passou a ser unicamente o contato que foi oferecido pelos participantes, tanto os que desfilavam quanto aqueles que só observavam. Muitas das imagens que apresentaram problemas na resolução dos pixels, receberam um filtro que minimiza esse pixel e permite observar os registros nesse outro lugar de reconexão dos fragmentos em movimento. Os registros originais estão disponíveis em anexo e também nas postagens do IGTV da @passarelaperformatica.

²⁹ Fotografia do próprio autor e tratamento por Júlia Quevedo.

Foto 45: Disposição no espaço³⁰ (PPPOA/BIENAL).



Fonte: Arquivo pessoal do designer.

Os corpos aglomerados e suspensos ao centro da Passarela demarcada e contornado em amarelo fornecem um outro significado para a imagem – a mesma foi desenvolvida no estúdio pelo fotógrafo. Ela trabalha o acúmulo de sobreposições entre as capas e oferece uma sensação de aglomeração e desordem contínua, que anteriormente não se visualizou nos registros fotográficos feitos. A mesma, também traz a percepção de fragilidade na suspensão dos quimonos, deixando a imagem dividida visualmente: em uma parte superior, mais frágil, e em uma parte inferior, mais pesada e apinhada. O efeito causa estranhamento a quem olha para a Passarela Performática de uma forma mais atenta aos pequenos sinais e que são trazidos pela imagem apresentada. Pode-se perceber o delineamento da Passarela em torno dos quimonos, feito pelo mesmo adesivo amarelo presente em todas as experiências, com o acréscimo das mesmas informações que estão no vídeo e foram divulgadas no convite para a participação da experiência, todas pontuais e essenciais para que ocorresse a Passarela Performática.

³⁰ Fotografia do próprio designer e tratamento por Júlia Quevedo

Foto 46: Detalhe dos performers³¹ (PPPOA/BIENAL).



Fonte: Arquivo pessoal do designer.

A imagem acima é um zoom de parte dos quimonos, com as tags que todos os quimonos receberam. Os elementos da Passarela Performática, durante a Bienal, não eram acompanhados por um agente de segurança que fiscalizasse sua manipulação, o que levou à decisão de deixar todos os objetos da mesma obra devidamente identificados. As peças continham um QR Code direcionando para o vídeo feito no estúdio e para o Instagram da Passarela, assim colaborando para que o fluxo de informações chegasse tanto para o performer quanto para o designer. Desta forma, captou-se dados que forneceram subsídios para analisar o que de fato aconteceu em cada momento dessa terceira experiência.

³¹ Fotografia do próprio autor e tratamento por Júlia Quevedo.

Foto 47: Registro dos próprios performers³² (PPPOA/BIENAL).



Fonte: Arquivo pessoal do designer.

Curioso perceber que, já que os participantes foram instigados a fazerem seus próprios registros e sem um fotógrafo oficial para fazer os registros dos momentos da Passarela Performática, um passante assumiu esse papel e fez com que as informações captadas chegassem até o designer. Em um tom mais contemplativo, as imagens que seguem vão ganhando fluxos mais lentos, sem o ritmo dado pela música presente nas outras experiências. Isso acabou por dar aos performers uma maior autonomia. Assim, essa experiência possibilitou uma criatividade enraizada no espaço, respeitando as sonoridades do ambiente, de acordo com o movimento do horário que cada um escolheu para fazer sua participação, sem interferência externa. O performer constrói gestos e movimentos que dão forma ao quimono, como que respondendo à vontade lúdica e autoexploratória.

[...] a vontade lúdica e auto exploratória prevalece sobre a memória. Tomar fotos e mostrá-las nas redes sociais forma parte dos jogos de sedução e dos rituais de comunicação das novas subculturas urbanas pós fotográficas, as quais, embora capitaneadas por jovens e adolescentes, deixam poucos à margem. As fotos já não tomam recordações para guardar, mas mensagens para enviar e trocar: se convertem em puros gestos de comunicação, cuja dimensão pandêmica obedece a um amplo espectro de motivações. (FONTCUBERTA, 2011, p. 5).

³² Tratamento por Júlia Quevedo

Foto 48: Registro dos próprios performers³³ (PPPOA/BIENAL).



Fonte: Arquivo pessoal do designer.

Os registros dessa experiência recriam uma atmosfera de templo sagrado presente no cotidiano. Verifica-se uma mudança na velocidade da caminhada e a intenção que cada registro apresentasse a ideia de todo da experiência BIENAL, repassada por essa religiosidade latente.

A Experiência BIENAL leva a pesquisa para outro patamar. Ela torna tudo mais orgânico e vivo e retoma claramente momentos dessa análise que discute o quão intensamente os indivíduos são influenciados pelo meio e como a sociedade é constituída por uma rede de relações entre os indivíduos que se afetam mutuamente. Essa contextura de relações sempre renovada se evidencia na experiência da Passarela Performática Bienal, ocasião em que a cultura, língua e representatividade de cada um se manifesta pela interação interpessoal que nela se ocorre. Esses fatores acabam por se atualizar a cada ocasião, pelo sistema que impulsiona o desfile, novas conexões entre o pensar e o fazer, impulsionados pelas manifestações subjetivas e criativas. Pode-se, assim, abordar a Passarela Performática como um fato social, onde os agentes respondem por sua construção. Reflete-se aqui sobre o entendimento de Bourdieu (2010), das estruturas de relações sociais e o quanto elas obedecem e repercutem o conceito de “habitus”, chamado também por ele de “capital cultural incor-

porado” (2010, p. 29). Ele os entende como preceitos e codificações de comportamento que estão incorporados nos seres humanos, de acordo com suas experiências e suas práticas sociais.

Ao mesmo tempo que os indivíduos modelam a sociedade com suas práticas, a sociedade devolve a eles certas “disposições” – outro termo fundamental em Bourdieu (2010) – para suas condutas, compreensões e valorações. Essas disposições aparecem quase automaticamente, moldadas pela experiência em sociedade (BOURDIEU, 2010). Tal processo é visível nas relações ativadas nos espaços de Passarela, pois também ali ficaria evidenciada a relevância do indivíduo como sujeito por meio do “se fazer ver” (CANEVACCI, 1993), momento em que o sujeito se coloca numa afirmativa pessoal (MORIN, 2010), edificando a desejada síntese entre ‘o eu e o outro’, entre o bem pessoal e o bem geral. A Passarela é o ambiente para expressão dessa síntese, pois está centrada no corpo do performer e no corpo do espaço onde ela acontece. É nesses movimentos que se constroem as narrativas, verdadeiras partituras corporais que produzem a conexão entre corpos. Foram essas percepções vindas da prática da Passarela que orientaram a construção metodológica proposta, desde a primeira experiência original.

Foto 49: Post informando os horários da experiência (PPPOA/BIENAL).



Fonte: Arquivo do designer.

³³ Tratamento por Júlia Quevedo.

8.1.2 O Registro: Redes Sociais – Instagram

Ganhar visibilidade apenas pelos performers que participaram dessa experiência os deixou vulneráveis uns aos outros, dependentes de ações implícitas de permitir, dividir e pluralizar o que acontecia durante a experiência, através das plataformas digitais. É o que ocorre a cada ação dos performers ao trabalhar com o imprevisto das suas ações e as alheias no espaço físico, com a construção de narrativas que se estabelecem pelo fluxo dos acontecimentos e no registro visual do outro. Ao mesmo tempo que o performer gera uma série de imagens em movimento através dos seus aparelhos celulares, postando nas redes sociais (o espaço virtual) – outras muitas e variadas passarelas se retroalimentam de distintos eventos e percepções apontadas. Estas, tendem a orbitar em torno de si próprias e, ao mesmo tempo, ganham autonomia e protagonismo em outras narrativas.

Foto 50: Montagem para redes sociais da 3ª experiência (PPPOA/BIENAL).



Fonte: Arquivo do designer.

1º ATO: INTRO

• **1º post:** (sobre a bienal têxtil): BIENAL TÊXTIL

• **2º post:** (conexão com a Bienal Têxtil). Com a premissa de trazer uma reflexão social, a Passarela Performática protagoniza a continuação do seu Ato na Bienal Têxtil. Servindo de mais um experimento, para assim, poder analisar e conceber uma metodologia de design nascida nas práticas de performance na arte.

• **3º post** (intro+local): Para a viabilização da experiência III foi necessário a interação do público com a obra, tornando essa, um objeto ativo na frente da sala de concertos da OSPA.

2º ATO: MEIOS [Fluxo Contínuo; Cruzamentos e Caminhos]

• **4º post** (similaridades): Como parte da constante do projeto, o fluxo criativo é contínuo e se molda de acordo com o andamento da performance. É o seu contínuo que leva a ordem do projeto, uma ordem em constante metamorfose.

• **5º post** (cruzamentos): São as conexões entre si e com as demais pessoas. Todas intermediadas pela Passarela Performática que traçam os novos cruzamentos desta prática. Reconstruindo o fluxo da passarela constantemente pelo performer e os passantes, sendo diretamente afetados pela experiência.

• **6º post:** A partir das interações, se criam novas intersecções e são elas que ditam os novos caminhos assumidos do projeto, tornando a Passarela Performática uma obra que se retroalimenta.

3º ATO: DIRECIONAMENTOS

• **7º post:** Diante de todo o ato, são trazidas à tona questões como a necessidade do vestir e a padronização do excesso em prol de uma aceitação social através do consumo.

• **8º post:** O uso do tecnológico ecoa, por ser objeto comum de cada performer, sendo ele a ferramenta de validação de todo o ato perante o mundo, regido pelos likes.

• **9º post:** A experiência enfatiza as conexões interdisciplinares e complementares entre Design, Arte e Moda – já que com a sua união, se mostram expostas as características da nossa sociedade atual.

8.1.3 IGTV

O vídeo desenvolvido em estúdio está presente, como dito anteriormente, nos espaços digitais da Passarela Performática, espaços esses que acabaram por criar um espaço virtual próprio para ressignificação cultural que é propiciada pelos processos de design hoje praticados. De acordo com Celaschi (2016), o espaço de origem da atividade de manipulação intencional é o corpo, do indivíduo que é moldado, desenhado pelo espaço onde está inserido e vai se reestruturando de forma a responder a uma pequena porção do todo ao qual cabe representar socialmente, o mais próximo do que se pensa ser. Essa representação é apreciada coletivamente pelos pares, por ser o caminho encontrado de comunicação do indivíduo consigo mesmo e com os demais.

O vídeo³⁴ foi uma atividade que se tornou transversal a cada nova percepção de cultura, onde os performers construíram narrativas por meio da sua visão da obra, arquitetando outras conexões e significados que antes não tinham surgido, assim como os demais momentos da experiência, “em cada latitude, em cada época conhecida,” (CELASCHI, 2016, p. 58), assim permitindo coincidir o passado e o projetar atual de artefatos.

Foto 51: Post informando como participar a experiência (PPPOA/BIENAL).



Fonte: Arquivo do designer.

³⁴ A Passarela Performática na 1ª Bienal FIBRA. Disponível em: <https://www.instagram.com/tv/CAU6pMjfEn/> acesso em: 30 set. 2020.

A postagem acima deu início ao feed da Passarela Performática na Bienal. A coleção dos materiais recebidos dessa prática encontra-se à disposição em pastas e subpastas nos endereços eletrônicos do projeto, com sinalização específica em cada etapa.

O ambiente digital da Passarela Performática trabalha com o espaço físico e com o imaterial, deixando que o internauta, ao se conectar com as imagens, construa suas próprias “conexões” com tudo que ali se encontra e com tudo que aconteceu ao longo da experiência na Bienal. Esse ato é capaz de gerar ações transformadoras para o próprio sistema da moda como um todo, por considerar que o fluxo de interações não se estanca ao término da experiência presencial. Isso ocorre, por considerar a Passarela como parte de um ecossistema criativo, onde todos os elementos que estão presentes no campo podem contribuir, de forma fecunda, para a solução dos imprevistos dentro de um processo mais colaborativo de design. (BOURDIEU, 2010).

Foto 52: Montagem de fotos da experiência Bienal (PPPOA/BIENAL).



Fonte: Arquivo pessoal do designer.

8.1.4 FEED

Segue abaixo, a listagem das postagens fomentadas pela experiência da Passarela Performática na BIENAL:

- **1º post:** *A Passarela Performática é uma experiência que mostra a fusão entre Design e Arte. Seu poema se dá pela voz existente, a voz que vem e a voz que virá e, a união delas traça um continuum fluído.*
- **2º post:** *Um sistema vivo que traça a autopoiesia através do fluxo de mudanças que envolve e conecta os seres envolta.*
- **3º post:** *O valor poético do objeto favorece a ligação da linguagem dos seres humanos e suas emoções, dando ênfase as consequências de seus comportamentos.*
- **4º post:** *O desfile performático é formado pelas pluralidades de manifestações existentes. Pluralidades essas, que partem do próprio repertório das pessoas que participaram.*
- **5º post:** *Uma explosão de performances artísticas acontece no nosso desfile conceitual, elas são construídas graças as presentes relações que temos na nossa vida diária.*
- **6º post:** *É necessário passarmos pela desconstrução dos códigos materiais e convencionais, para assim, entender os imateriais. A partir de uma análise mais líquida e fluida conseguimos melhor compreender os aspectos reflexivos sobre a performatividade.*
- **7º post:** *Além da Arte, também se encontra uma correlação com a Moda, examinando práticas de processo criativo voltado para o desfile performático. A ampliação dos sentidos é uma característica desse campo artístico, possibilitando assim, novos caminhos para as áreas citadas.*
- **8º post:** *É a mistura de um conflito entre o imaginável e o inimaginável. O que acontece por trás da imagem não é tão válido quanto sua forma final, isto é, toda realidade está na imagem.*
- **9º post:** *As fronteiras que existem foram diluídas, e a reflexão no campo de design mostra-se transcendente em diversos campos. Isso acarreta um distanciamento das demandas puramente comerciais e relevante em demandas que implicam no melhoramento do cotidiano das pessoas.*

Alguns momentos de interação, que nas outras experiências não aconteceram, são mostrados no vídeo postado no IGVT. Acredita-se que o fato

de estarem numa Bienal favoreceu essas interações e trocas. A divulgação ampla do evento Bienal³⁵ colaborou para que mais pessoas conhecessem a Passarela Performática. Colocou a “Passarela Performática” em posição de contrapassarela em relação ao desfile comercial, como ferramenta reflexiva das práticas projetuais em processos empáticos, dialógicos e recursivos que absorvem espaço, tempo, corpo, som, em busca de reciprocidade. A Passarela não reforça o *habitus* (Bourdieu, 2010), mas se utiliza dele para a formulação desta metodologia, sem regras pré-definidas.

Foto 53: Post informando entrevista da experiência (PPPOA/BIENAL).



Fonte: Arquivo do designer.

Nessa entrevista o designer apresenta em rede aberta a passarela performática dentro da primeira Bienal Têxtil de Porto Alegre, vestindo os quimonos e deixando em aberto o convite aos espectadores, participarem dessa experiência lúdica em que o designer desafia todos a se jogarem de corpo e alma ao novo.

Como síntese, apresenta-se o vídeo³⁶ que reúne todas as postagens feitas pelos participantes nos quatro momentos da Passarela Performática,

³⁵ Entrevista para o [#RioGrandeRecord](#) - Entrevista ressaltando a experiência da Passarela Performática na 1ª Bienal Têxtil. Disponível em: <https://www.instagram.com/tv/CAlytWjetB/>

³⁶ Destaque compilando todas as interações via stories no Instagram Passarela Performática, disponível em: <https://www.instagram.com/stories/highlights/17886049936572994/> acesso em: 10 ago. 2020.

no qual se intercalam registros de diferentes origens – performers, observador e designer do projeto, e de distintas mídias – digitais e analógicas.

Foto 54: Post informando interações da experiência (PPPOA/BIENAL).



Fonte: Arquivo do designer.

A compreensão desse evento requer também o entendimento das possíveis interferências, nos contextos sociais e da moda, onde a Passarela Performática ocorre. Por tratar-se de uma investigação atenta aos elementos culturais e sociais vivos que necessariamente participam da análise, não sendo possível limitar a investigação à teoria, espera-se que em algum momento da pesquisa, um “desvio da teoria” apareça, entendido aqui como uma estrutura explicativa adequada ao objeto estudado, e que, depois, retorna do “desvio através da teoria” para uma nova anatomia ou descrição de um problema concreto.

A Passarela Performática BIENAL traz os elementos de estudo de Morin (2010), de uma forma clara em seus resultados até o presente momento; a disjunção, que separa o homem e a natureza, e a conjunção, que prega a dualidade natural e cultural. Ambas, redirecionam assim, o sentido do aprender e do educar, a questão cognitiva e abastecida dos elementos da vida vivida em estado de performance, que aqui se trabalhou com a proposta de religar os processos de ordem, desordem e organização, da própria passarela. A metodologia se mostra, pois, como outra forma de pensar, trazendo a complexidade do pensamento para construir uma for-

ma de encarar antigos conceitos como, como fazer, projetar ou perceber a experiência, com condições da ecoorganização e da autoecoorganização.

8.2 COMENTÁRIOS DOS PARTICIPANTES: EXPERIÊNCIA BIENAL

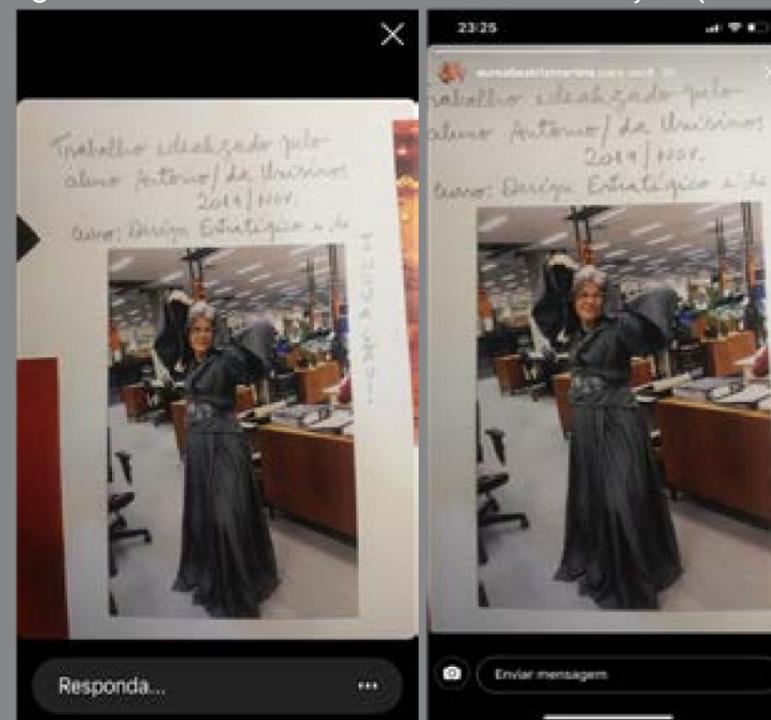
A ocorrência da Bienal em Porto Alegre oportunizou o fato de um Passarela Performática diferenciada. Colocar a Passarela Performática durante um tempo maior à disposição de quem passasse pelo local extrapolou as expectativas, pois colocou a experiência totalmente na mão dos performers. Ganhou importância, por consequência, os relatos feitos por eles. Seus depoimentos chegaram pelas redes sociais, ou mesmo pelo envio de mensagens no privado, pela plataforma do Instagram, na página da Passarela Performática, ou ainda oralmente. Alguns funcionários da manutenção do prédio da Secretaria de Educação e da Casa de Música da OSPA, espaços vizinhos ao local da experiência, fizeram relatos que são expressão de um olhar ingênuo, até mesmo inusitado, não informado sobre os acontecimentos que ali ocorriam.

A Passarela ficou instalada no espaço fronteiro entre a Secretaria de Educação e a Casa da Música, portanto um local genuíno de troca, um espaço que não pertencia a nenhum dos lados e, ao mesmo tempo, nele se concretiza. Transborda educação, cultura e arte nessa experiência alojada na primeira Bienal Têxtil de Porto Alegre. Muitos dos passantes tinham medo de se apropriar dos quimonos e transitar pelo espaço; já outros, em grande maioria, transformaram o instante da Passarela Performática em algo sacro, épico, quase que um espaço de contemplação. É como se percebe em pequenos comentários do tipo: *“Achei fantástico trazer cultura para um ambiente de trabalho saturado, que é a Secretaria de Educação, onde as paredes são cinzas, não têm cor, não têm brilho, não têm arte”* (comentário oral recebido durante a Bienal de uma professora). O incrível é perceber que os próprios quimonos utilizados na passarela são de cor cinza, mas ganham outra percepção pelos que ali se deixaram influenciar pelo novo fluxo que estava alojado. É como se a instalação da Passarela Performática permitisse uma libertação da criatividade dos performers e os deixasse livres para viajar por um mundo de percepções imaginativas e livres. Muitos funcionários da Casa da Música ficaram com receio de que as peças pudessem ser extraviadas ou mesmo roubadas. No primeiro momento, havia uma preocupação com o material, e, aos poucos, foram percebendo que o que estava em jogo era muito mais do que as peças, e sim, o imaterial presente na ação dos performers que ali se permitiram o ‘fazer-se ver’, o ato de que, por alguns minutos, consentissem em colocar-

-se a si mesmos em evidência. A experiência de ver as pessoas criando a partir da Passarela Performática na Bienal *"tornou o ambiente de trabalho mais leve, mais bonito"* (relato oral de um funcionário público do local). Não se tratava apenas de ver a arte (como numa exposição), mas de participar dela, de se sentir protagonista dela, de usar uma roupa que torna todos artistas, criadores e 'celebridades'. *"São os 15 minutos de fama de quem vive diariamente longe de um desfile"* (relato oral de uma atendente da Secretaria). Interessante perceber que, mesmo sem ter os dispositivos da Passarela Performática à disposição no espaço físico, ela segue um outro fluxo presente nos registros dos performers pelos murais da Secretaria de Educação, com pequenas falas e, que de forma cuidadosa, foram enviadas posteriormente pelas redes sociais. Tais atitudes confirmam esse projeto doutoral como algo que permanece vivo e em eterna construção.

A legenda da fotografia 53, abaixo, deixou o pesquisador e autor da tese com olhos embriagados e chorosos, de esperança e alegria. A performer escreveu: *"Trabalho idealizado pelo aluno Antonio/Unisinos, 2019/nov., curso: de design estratégico e de inovação"*. Esse registro é de uma profundidade simbólica que ultrapassa o espaço fronteiro da passarela e invade um dos territórios mais sagrados, o da educação, que, nesse momento, estava na margem dessa fronteira. O quimono, de forma simbólica sai do limiar e retorna para a Secretaria, construindo um outro fluxo que se abastece das ações do dia a dia desses performers que ali estão. A foto permanece no mural da instituição, como marco de um olhar que é permitido, que é vivo, que é criativo e que coloca a todos em constante mudança, uma disposição de retomar infinitamente a jornada.

Foto 55: Fotografia no mural da Secretaria de Educação (PPPOA/BIENAL).



Fonte: Mural da Secretaria de Educação do Rio Grande do Sul.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS



9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Processo de investigação doutoral proporcionou mais descobertas do que previam os objetivos iniciais que levaram o autor a escolher o doutorado como caminho para aprimorar conhecimentos e encontrar novos olhares para caminhos já percorridos. São anos de estudo que vão além do horizonte inicial proposto, exigindo um crescimento humano e social do pesquisador que nasce nos caminhos trilhados ao longo dessa pesquisa.

A metodologia é a espinha dorsal dessa pesquisa, mas esse entendimento, expresso agora de forma concisa, somente surgiu ao longo dos estudos. O início desse processo é como as áreas em que o pesquisador atua; e são os pilares – Design, Arte e Moda; que estão entrelaçadas e proporcionam outros olhares para os processos presentes na vida. Esse caminho iniciou durante o mestrado, quando se percebeu nos desfiles de moda um local efervescente de possibilidades para uma pesquisa mais enorpada, que passa a ser desenvolvida no programa de design estratégico. Um desafio de imensa proporção, pois ele parte da desconstrução de certa rigidez identificada nas áreas de estudo presentes e trabalha em um espaço de incertezas e disponibilidade constante de reconstrução de conceitos enraizados na formação acadêmica e mercadológica da sociedade.

A construção dessa pesquisa iniciou com a desconstrução dos entendimentos de desfile conceitual, sociedade, espetáculo para proposição do conceito passarela performática que, pela via metodológica da performatividade, possibilita essa investigação no campo do design estratégico. A partir da experiência PPPOA/Unisinos original, foram sendo desenhados os espaços de abertura para imaginação e criatividade, fundamentais para a proposta dessa metodologia.

Dessa forma, ao longo das ocorrências subsequentes da PP, tanto em Porto Alegre como em São Paulo, foi que os pontos centrais do trabalho ganharam destaque e se consolidaram. De intuições a premissas, foi assim que o processo de design se fez. A motivação de pesquisa surgiu da percepção do potencial dos desfiles conceituais da moda para uma discussão que os renovasse como expressão performática diferenciada. Os conceitos originais do Design foram retomados para, mais adiante, perderem força e potencializarem o ato performático da passarela. Esse propósito é fortalecido pela contribuição da arte para a construção da metodologia de design estratégico, resignificada como abordagem da passarela como uma das expressões da moda.

A proposta metodológica da Passarela Performática ganhou consistência na realização da experiência original, apresentada na Unisinos e aqui referida como PPPOA/Unisinos, como resultante prática de um pensamento crítico-reflexivo próprio do metadesign. Os atravessamentos das áreas de estudo envolvidas permitiram critérios mais amplos de concepção e análise e a consolidação da cooperação coletiva como processo central das práticas de Passarela Performática desenvolvidas. Além disso, a abertura que caracterizou os sistemas e os processos de design, favoráveis à geração da inovação, permitiu que fosse vivida, na plenitude, a troca de experiências e saberes, a flexibilidade e a colaboração entre aqueles agentes do processo, definidos como performers. Tais fundamentos tornam a Passarela Performática a expressão de uma dada realidade, em um dado momento, como expressão viva do presente possível, mas que não se encerra em si, pois abre novas conexões a serem exploradas, sejam elas mais previsíveis ou inusitadas.

A PPPOA/Unisinos original constituiu o primeiro exercício de projeção do qual resultaram as principais descobertas. Nesse momento o acervo de pesquisa, colocado a serviço dos ideais de abertura e criatividade do pesquisador, geraram o ambiente necessário ao desenvolvimento da proposta. Ali foram potencializadas algumas das conexões que se imaginavam possíveis de ocorrer durante a experiência, entre áreas do conhecimento, colaboradores, público e performers, observados os requisitos para que ela não se transformasse em objeto de tutela ou direcionamento e de forma para que fossem ensaiados os processos de design mais relevantes e identificados os modos contemporâneos de registro e compartilhamento, em especial as redes sociais.

Todo o processo de pesquisa permitiu compreender a Passarela Performática como realidade viva estruturada por um desenho metodológico que pode vir a ser utilizado para além das áreas que compõem essa pesquisa. A articulação disciplinar ali mobilizada compreende o processo de análise como processo construtivo, nascido da reflexão sobre o próprio fazer. As potencialidades abertas por processos desse tipo mostraram-se bem-vindas para a formulação de inovação nas mais variadas áreas e passíveis de serem metodologizadas.

Um importante papel, não previsto originalmente, foi o representado pelas redes sociais através das postagens feitas de improviso durante o evento pelos performers. A inclusão destas postagens como matéria de pesquisa foi proporcionada pelos colaboradores que assumiram posição central nas experiências, trazendo para o foco de nossos estudos as pró-

prias redes sociais. Assim, assumiram papel criativo relevante o Instagram e as postagens da PPPOA/UNISINOS, as três experiências, quais sejam as realizadas na ESPM em São Paulo, em seus dois horários e a Bienal Têxtil de Porto Alegre.

Cada uma delas respondeu de modo diverso à metodologia, o que confirmou as expectativas, que estimuladas pelos mesmos princípios as pessoas agiram e reagiram diferentemente, pois o que se configurava como possibilidades de novos caminhos de construção do processo das passarelas foram as ações que as pessoas escolhiam expressar, interconectadas entre si e com o entorno. Ficou evidenciada a premissa da pesquisa para a qual a metodologia da PP, que habitava a arena de visibilidade e fruição, era capaz de promover diferentes e inesperados resultados, cada um deles único em seu contexto.

Na experiência da Bienal Têxtil apresentada em Porto Alegre, essas diferenciações ganharam destaque pelo seu tempo de duração – disponibilização de uma semana dos materiais – e pelo espaço físico de Feira. A metodologia de design formulada nesta tese demonstrou que abre espaço para o acaso, para a expressão da bagagem cultural e da sensibilidade de cada um dos participantes; agrega as colaborações; e está em sinergia com a vida de cada um dos envolvidos. Ela trabalha com perguntas e com respostas, prevê ações, mas também oferece um trajeto diferenciado, fluido, que permite transitar entre movimentos e percursos que, mesmo identificados e praticados nas experiências, não produziram peças pré-desenhadas.

Os processos metodológicos mostraram que transbordam o limite de um campo específico e possibilitaram enfrentar um dos desafios da pesquisa, produzir um diálogo entre Design, Arte e Moda. Em consequência, compreendeu-se que toda vez que um projeto envolva essas três áreas e necessite de uma metodologia que possa dar conta desses processos performáticos e vivos, essa metodologia de Passarela Performática pode ser utilizada a fim de trabalhar de forma colaborativa para um resultado coerente com as necessidades envolvidas no desenvolvimento projetual.

As experiências permitiram identificar alguns princípios presentes em desfiles de moda, os quais se constituíram em pontos necessários para que a metodologia existisse.

Figura 1: Nuvem de Palavras



Fonte: Desenvolvido pelo autor.

O corpo do *performer* foi a ferramenta que permitiu materializar os atravessamentos entre as áreas para a construção da metodologia Passarela Performática (PP), de modo que o método se fizesse ver. A polifonia presente nessas ações de movimento é evidenciada pelas camadas do quimono, desvendando possibilidades criativas tanto para quem veste como para quem observa. O corpo vira instrumento que permite que o design, a arte e a moda se conectem dentro e fora da passarela, criando um fluxo ininterrupto de informações e trocas.

Essa caminhada do design que coopera e é cooperada, gera realidades como a da Passarela Performática, que mostra uma construção desprendida dos lastros convencionais de metodologias mais duras e mais sequenciadas. Podem-se construir infinitas Passarelas Performáticas usando os mesmos processos, mas os resultados não serão iguais. **A metodologia é replicável, mas os resultados são únicos!** A tensão constante sobre a PP, onde a imprevisibilidade das ações dos performers gera uma relação entre 'tensão constante x acaso' como elemento potencializador da invenção dessa singularidade que é cada edição da PP.

Dessa forma, pode-se utilizar essa metodologia na construção de figurinos de cinema, teatro ou mesmo dança, já que esses são domínios concernentes às áreas de estudo do Design, Arte e Moda e operam cruzamentos que possam surgir ao longo da construção do figurino. O pensamento aqui posto é importante, já que a experiência de atuação acadêmica e profissional nessa área acompanha o autor há 25 anos como figurinista e professor. Explorar esse espaço de fronteira mais a fundo coloca força na vigente pesquisa e a necessidade de uma metodologia como a da PP

que pode atuar sacudindo os pontos apáticos e burocráticos dessa área de criação.

A potência da performatividade na metodologia a torna sempre atual, viva e auto regenerativa. Assim, cada pessoa que utilizar essa lógica na construção de um figurino passará a ser coautora da metodologia que se constrói ao fazer e se revela a partir da Passarela Performática. Compreende-se que o(s) autor(es) da aplicação dessa metodologia na construção de um figurino com pontos e fluxos poderão se revelar como inspiração criativa para o resultado final pretendido. Os personagens, assim como os atores, as costureiras, os diretores e todos que possam estar envolvidos nessa criação tornam-se performers colaborativos da construção do figurino em questão, que nasce em um espaço entre as áreas, um espaço de fronteira onde as trocas são processadas no ato do próprio fazer.

A força do fluxo de informações presente na ação proposta é interligada com a esfera política e social da qual cada indivíduo faz parte, com suas conexões presenciais e digitais. Essas reverberam constantemente, permitindo que todas as pessoas, além das que participam especificamente das experiências, estejam atuantes na colaboração fluida dos processos metodológicos autogerativos. Não é um modelo ou uma fórmula que desenha essa investigação, mas sim os pontos de troca entre todos os envolvidos, pessoas, objetos, coisas e estudiosos. É um ciclo contínuo e, pode-se dizer, infinito.

Sempre que trabalhar-se com a metodologia Passarela Performática é importante se ter em mente esse diagrama que conduz aos princípios e processos que desenharam a metodologia de projeção do objeto de criação. Foram escolhidos 6 principais 'princípios projetuais' sobre a experiência original, os quais formam o guarda-chuva que colabora para a construção da metodologia que seguirá sendo desenvolvida a cada nova experiência. Os princípios que estão levantados pretendem reger algumas ações, as quais estarão integradas aos processos projetuais. Pode-se iniciar pela identificação da criatividade, o espaço de identificação criativa, seguido do princípio da transformação, que permite que a ruptura aconteça e o caminho que estava previsto possa ser transformado. Isso leva ao outro princípio, que é o da possibilidade do que está por vir e ainda não aconteceu, mas caso aconteça possibilita uma outra leitura dos processos projetuais previstos até o momento e presentes na passarela performática.

Figura 2: Diagrama de Processos



Fonte: Desenvolvido pelo autor.

A materialidade segue como um dos princípios que regem essa experiência, já que se acredita que todos os elementos físicos que se encontrarem presentes no espaço da experiência, estejam estáticos ou em movimento, contribuirão para a construção da metodologia. Ainda nos princípios projetuais a autonomia de cada *performer* participante é necessária e faz com que, durante a experiência, isso seja um espaço aberto, um universo, com uma bagagem trazida por cada performer e que comporá a metodologia.

Os princípios aqui colocados ainda estão sendo identificados e compreendidos em sua participação na metodologia Passarela Performática. Interroga-se, ainda, se a performatividade ou o performático não deveria estar entre os princípios projetuais, já que através deles consegue-se uma conexão das áreas trabalhadas – Design, Arte e Moda, ao ponto de a metodologia proporcionar o aumento da reverberação do que acontece durante a experiência. Estes princípios projetuais proporcionam que novas possibilidades surjam, atuam como gatilhos para novos acontecimentos, regidos pelos Princípios de Identificação, Transformação, Possibilidade, Materialidade, Colaboração, Autonomia, Performidade ou Performático.

Por sua vez os processos projetuais são aqueles que viabilizam que os princípios aconteçam dentro do campo Passarela Performática; a palavra campo aqui vem no mesmo sentido ao qual Bourdieu coloca, o campo como espaço total e gerativo de regras e acontecimentos desenvolvidos ou construídos pelos indivíduos. Neste caso, os performers presentes durante a experiência e as conexões digitais que acontecem, fazendo com que as performances construam novos processos. Em outras palavras, reconstrói-se o significado de caminho por onde acontece a Passarela Performática. Sua sonoridade presente na PP, os estímulos visuais e o áudio, tudo que proporciona ritmos e fluxos variados de movimentação e ocupação do próprio espaço, como agrupamentos coletivos que acontecem ao longo da experiência; gerando alguns momentos mais lúdicos ou integradores, já que todos estão participando.

A desconstrução do sólido presente no dia a dia se transforma como a performance, aguçando o imaginativo de cada performer, que permite criar constantemente a cada novo acontecimento. Cada ação gera um novo acontecimento e todos eles se tornam totalizadores para que a metodologia aconteça. A proximidade da metodologia da PP com a da performance em artes visuais torna possível o fluxo necessário criativo que todos os presentes na experiência estejam criando o tempo todo. Ao se refletir sobre a metodologia presente, permite-se que a cada novo desfile seja reagrupado e reconectado aos princípios, mas gerando novos resultados em resposta ao momento atual da experiência, sempre em processos projetuais: interativos, audiovisuais, totalizadores, coletivos, gerativos, performáticos, lúdicos, integradores, imaginativos.

O intangível, o que extrapola os limites das áreas de estudo, o que está por vir; esse é o espaço fronteiro onde acontece a metodologia da Passarela Performática, que amplifica o espaço criativo e da imaginação, tão importante nos projetos metodológicos de design. Da mesma forma que evidencia o ato de “se fazer ver” coloca em evidência as ações básicas de cada performer diante dos estímulos propostos, como o caminhar em um espaço delimitado ou o vestir um quimono, deixa o performer em destaque como peça fundamental do processo, valorizando suas ações e reações para o grande grupo. Quando este performer faz seus registros no espaço virtual, outras tantas passarelas se retroalimentam de outros acontecimentos e percepções por ele/ela registradas. Elas gravitam em torno de si próprias e, ao mesmo tempo, se autonomizam em outras narrativas.

É importante pontuar a vulnerabilidade dos performers entre eles, dependentes de ações implícitas de permitir, dividir e pluralizar o que acon-

tece durante a experiência. Esse estado transforma a todos em agentes vulneráveis, mais sensíveis e receptivos ao próximo, ao coletivo, o que é positivo para o processo oportunizando uma constante troca colaborativa que melhora e engrandece o que está sendo desenvolvido naquele momento, naquele espaço, naquele tempo e com aquelas pessoas. O ato de se “fazer ver” não é o ponto final da própria criação, mas sim a constante possibilidade de se reinventar e de se questionar, refletindo sobre seu próprio fazer, não apenas para o designer, mas para todos os envolvidos.

O ambiente digital da Passarela Performática trabalha com o espaço físico e com o imaterial, deixando que o internauta, ao se conectar com as imagens, construa suas próprias “conexões”. Esse ato é capaz de gerar ações transformadoras para o próprio sistema da moda como um todo, por considerar que o fluxo de interações não se estanca ao término da experiência presencial. Isso ocorre por considerar a Passarela como parte de um ecossistema criativo, em sintonia com o pensamento de Bourdieu, onde todos os elementos que estão presentes no campo podem contribuir, de forma fecunda, para a solução dos imprevistos dentro de um processo de design de feição mais colaborativa.

A concretude dos processos fronteiros deixa aberto um respiradouro para o novo que possa surgir em cada segundo. A fronteira entre os espaços de estudo não é nítida, fixa ou material; na verdade ela é perceptível, pessoal e livre. As opções tomadas ao longo da pesquisa seguiram, intuitivamente, esse espaço de fronteira, mas permitiram compreender melhor os desfiles de moda como ambiente de convívio social em que os fragmentos formam uma totalidade. É esse lugar da espetacularização que dá visibilidade aos acontecimentos presentes ou passados e permite, também, a visualização de espaços futuros.

Acredita-se que a possibilidade humana de se reinventar esteja claramente apresentada nesta tese. Espera-se que ela contribua para uma atualidade na qual, cada vez mais, parece inviável pensar, agir. Por essas motivações é que a troca e a colaboração marcam a PP. Como diz Canevacci, “somos polifônicos por natureza”, ou seja, o ser humano se constrói através de diversos fragmentos, com diversos significados, donde está sua riqueza.

Essas considerações finais são encerradas com uma declaração do pajé Ubiraci Pataxó³⁷ referente ao momento que se vive hoje. Sua fala simboliza e direciona a elementos primordiais da vida, como a necessária reflexão sobre nós mesmos. Enquanto o homem não aceitar e respeitar as diferenças, jamais estará aberto e, em consequência, as universidades terão que se reinventar para dar conta desse momento.

Toma-se a metáfora como um convite à reflexão sobre o papel de processos colaborativos que, como a PP, aspiram a contribuir; e a todos os processos que são construídos em bases colaborativas, contribuindo para uma reeducação do viver em sociedade solidariamente, inventivamente. Uma contribuição da metodologia desenvolvida para o design, para a vida: segundo a concepção aberta a que tanto é trabalhada, coloca o design de forma a não estacionar em uma disciplina condenada a abastecer o mundo apenas de produtos irresistíveis, mas no encontro de reflexões em torno da área e de caminhos mais humanos para luz dos problemas e dificuldades de todas as ordens. A pesquisa proposta vai ao encontro das maiores dificuldades da nossa sociedade, o ato de viver junto e compreender o espaço de todos, respeitando as individualidades em um mundo menos individualista e fragmentado.

O homem deve sentar à roda de uma fogueira e conseguir olhar para os outros homens que estão ao redor dessa fogueira de frente e, perceber que todos estão vendo a mesma fogueira, porém com vistas diferentes. E, para que se possa ter a visualidade total dessa fogueira só a visão do coletivo de homens pode apresentar a visão total do fogo.

³⁷ Jovem professor, nasceu e mora em Coroa Vermelha, município de Santa Cruz Cabrália, no sul da Bahia. Graduado em ciências da natureza e matemática, tem também graduação Intercultural Indígena pelo Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia Baiano. Fala coletada oralmente durante a palestra do pajé dia 21 out. 2020, via plataforma Zoom, evento @reloadespm.

10 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



10 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AKIN, Omer, AKIN, Cem. Frames of reference in architectural design: analysing the hyperacclamation (A-h-a!). *Design Studies*, vol. 17, nº. 4 (1996), p. 341–361

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. 2013. Disponível em: <https://filosoficabiblioteca.files.wordpress.com/2013/11/bachelard-a-poc3a9tica-do-espaco.pdf> acesso em: 10 mar. 2020.

BARTHES, Roland. **Sade, Fourier, Loyola**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2005.

BAUMAN, ZYGMUNT. **Identidade**: Entrevista a Benedetto Vecci. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

BAUMAN, Zygmunt. **Vidas Desperdiçadas**. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

BENTZ, Ione, FRANZATO, Carlo. **O Metaprojeto nos Níveis do Design**. 12º Congresso de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. vol. 9, nº. 2. Belo Horizonte: Blusher, 2016.

BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.

BOURRIAUD, NICOLAS. **Formas de Vida**: A arte e a invenção de si. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

CANEVACCI, Massimo. **A Cidade Polifônica**: Ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana. São Paulo: Livraria Nobel S.A., 1993.

CANEVACCI, Massimo. **Antropologia da Comunicação Visual**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

CANEVACCI, Massimo. **Culturas eXtremas**. Mutações Juvenis nos Corpos das Metrôpoles. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

CASTILHO, Kathia; FYSKATORIS, Tula. **Do-bras**. vol. 2, nº. 4. São Paulo: set. 2008.

CELASHI, Flaviano. **O corpo como matéria-prima do projeto**. In: *Cadernos de Estudos Avançados em Design*. Ed. UEMG: Belo Horizonte, 2016, p. 57-71.

COHEN, Renato. **Performance como Linguagem**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.

CROSS, Nigel. **Design Thinking**: Understanding How Designers Think and Work. Oxford: Berg Publishers, 2001.

CROSS, Nigel. **Designerly ways of knowing**. Boston: Birkhäuser, 2007.

DE CARLI, Ana Mery Sehbe. **O sensacional da moda**. Caxias do Sul: EDUCS, 2002.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. eBookBrasil, 2003. Disponível em: <<https://www.marxists.org/portugues/debord/1967/11/sociedade.pdf>>. acesso em: 18 mar. 2019.

DELEUZE, Gilles, PARNET, Claire. **Diálogos**. São Paulo: Escuta, 1998.

IMITATION OF CHRIST SPRING. **Imitation of Christ Spring**, 2001. (3min45s). *Youtube*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hOzRgAaj3Q0&feature=youtu.be> acesso em: 04 out. 2019.

DEWEY, John. **Arte como Experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DORST, Kees; CROSS, Nigel. **Creativity in the design process**: co-evolution of problem–solution. Eindhoven: Delft University of Technology, 2001.

DUGGAN, Ginger Gregg. **Moda e performance**. *Fashion Theory: A Revista da Moda, Corpo e Cultura*. São Paulo: Anhembi Morumbi, nº. 2, jun. 2002.

DUNNE, Anthony. **Hertzian Tales**: Electronic products, aesthetic experience, and critical design. Massachusetts: MIT- Massachusetts Institute of Technology, 2005.

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. **Speculative Everything**: Design, Fiction, and Social Dreaming. Massachusetts: MIT, 2013.

FONTCUBERTA, Joan. *Por um manifesto pós-fotográfico*. In: *Revista Studium*, nº. 36. Campinas: Instituto de Artes da Unicamp, 2014. Disponível em: <http://www.studium.iar.unicamp.br/36/7/> acesso em: 05 abr. 2020.

FONTOURA, Antonio M. Algumas Reflexões sobre o design, a arte, a ciência e o senso comum. **ABC Design**, 2009. Disponível em: <https://www.abcdesign.com.br/algumas-reflexoes-sobre-o-design-a-arte-a-ciencia-e-o-senso-comum/> acesso em: 12 mai. 2020

FOUCAULT, Michel. **Corpo Utópico**. Conferência in: *Círculo de estudos arquitetônicos*, nº. 5, out. 1984. p. 46-49.

FRANZATO et al. The design consultancy as a hub for global projects – A networked design process across emerging countries. In: **Product Management and Development**, vol. 13, nº. 1, p. 38-46, jan. 2015.

FRANZATO, Carlo. O princípio de deslocamento na base do metadesign. In: 11º P&D, 2014, Gramado. Anais. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2014, p. 1187-1196. Disponível em: <http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/o-principio-de-deslocamento-na-base-do-metadesign-12729> acesso em: 10 abr. 2020.

- FREIRE, Karine de Mello. **Design Estratégico para Inovação Cultural e Social**. São Paulo: Kazua, 2016.
- FREITAS, L.; MORIN, E.; NICOLESCU, B. 1994 **Charter of Transdisciplinarity**. Portugal, 1994. Disponível em: <http://inters.org/Freitas-Morin-Nicolescu-Transdisciplinarity>. acesso em: 20 fev. 2019.
- GARCIA, Carol. MIRANDA, Ana Paula de. **Moda é comunicação: experiências, memórias, vínculos**. São Paulo: AnhembiMorumbi, 2005.
- GEERTZ, C. **The Interpretation of Cultures: Selected essays**. New York: Basic Books, 1978.
- GIACCARDI, Elisa. **Principles of Metadesign: Processes and Levels of Co-Creation in the New Design Space**. 2003. Tese (Doutorado em Filosofia) – Faculdade de Tecnologia, Universidade de Plymouth, Plymouth.
- GIL, J. **Metamorfoses do Corpo**. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.
- GIRARDI Jr., Liráucio. **Bourdieu e Foucault: Entre dispositivos e disposições**. XIV Congresso Brasileiro de Sociologia, 28 a 31 jul. 2009. RJ. p. 1-15
- GOBBI, Nelson. Flávio de Carvalho, pioneiro da performance que escandalizou os anos 1950, é lembrado em São Paulo e Berlim. In: **O Globo**. RJ: O Globo, 14 ago. 2019.
- GOLDBERG, Rose Lee. **A arte da Performance: do futurismo ao presente**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- GOLDSCHMIDT, Gabriela. **Capturing indeterminism: representation in the design problem space**. Elsevier: Journal Design Studies, nº. 4, vol. 18, p. 441-455. (1º out. 1997) Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/235701091_Capturing_indeterminism_Representation_in_the_design_problem_space acesso em: 10 mai. 2020.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A editora, 2006.
- HALL, Stuart. The spectacle of the other. In: HALL, Stuart. **Representation. Cultural representations and signifying practises**. Londres: Thousand Oaks, 1997. p. 223-290.
- HENAGULPH, S. **The Three Pillars of Transdisciplinarity**. Montreal, 2000. Disponível em: <http://www.goodshare.org/pillars.htm> acesso em: 28 jan. 2019.
- HO, Chun- Heng. Some phenomena of problem decomposition strategy for design thinking: differences between novices and experts. Design Studies, vol. 22, nº. 1, p. 27-45, jan. 2001. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/223416599_Some_phenomena_of_problem_decomposition_strategy_for_design_thinking_Differences_between_novices_and_experts acesso em: 12 mai. 2020.
- KRUCKEN, L.; MOL, I. 2014. Abordagens para cocriação no ensino do design: reflexões sobre iniciativas no contexto da graduação e da pós-graduação. In: **Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, 11, São Paulo, 2014. *Proceedings*. São Paulo, Editora Blucher, nº. 1, p. 992-1000.
- LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: Um conceito antropológico**. ed. 14ª, Jorge Zahar Editor: Rio de Janeiro, 2001.
- LAWSON, Bryan, DORST, Kees. **Design Expertise**. Oxford: Elsevier, 2009.
- LESSA, Laís Quintella Malta. Pop Art e Propaganda: Uma Relação Interdisciplinar. Dissertação (Mestrado Educação). Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo, SP. 2008.
- LYOTARD, Jean-François. **A Condição Pós-moderna**. São Paulo: José Olympio, 1996.
- MALDONADO, Tomás. **Design Industrial**. RJ: Edições 70, 2009.
- MANTOVANI, Anna. **Cenografia**. Salvador: Ática, 1989.
- MANZINI, E. 2008. **Changing the change: Design Research Agenda for Sustainability** In: Changing the Change Conference, Torino, 2008. Disponível em: <https://www.allemandi.com/university/ctc.pdf> acesso em: 28 dez. 2018.
- MANZINI, E. **Design de Serviços na era das Redes e Sustentabilidade**, na concepção de serviços com métodos inovadores. Helsínquia: Universidade de artes e Design, 2009.
- MARCONDES FILHO, Ciro. A Melancolia de Guy Debord. De como os franceses chegaram tarde à Sociedade Espetacular. In: GUTFREIND, Cristiane e SILVA, Juremir (orgs.). **Guy Debord: Antes e Depois do Espetáculo**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007.
- MATURANA, H. R. **Metadesign: Human beings versus machines, or machines as instruments of human designs?** Santiago: Instituto de Terapia Cognitiva, 1997. Disponível em: <https://cepa.info/65> acesso em: 20 fev. 2019.
- MATURANA, Humberto, VARELA, Francisco. **A árvore do conhecimento: As**

bases biológicas do entendimento humano. Campinas: EditoraPsy, 1995.

McLUHAN, Marshal. **Understanding Media: The Extension of Man**. Cambridge: Massachusetts, 1994.

MENDES, Cláudio Lúcio. **O corpo em Foucault: Superfície de disciplinamento e governo**. Revista de Ciências Humanas: Florianópolis, EDUFSC, n.º. 39, p. 167-181, abr. 2006.

MICHAELIS. Moderno Dicionário da Língua Portuguesa. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php>> acesso em: 10 abr. 2020.

MILECK, Luiz Henrique S.; PADOVANI, Stephania. Co-creation in the Market: An exploratory study of entrepreneur's creative process. **Strategic Design Research Journal**: São Leopoldo, Unisinos, n.º. 2, vol. 8, p. 74-82, maio-ago. de 2015. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/view/sdrj.2015.82.04/5138>> acesso em: 24 mar. 2019.

MITROVIĆ, Ivica. **Introduction to speculative Design Practice**. Zagreb: Ministry of Culture of the Republic of Croatia & Croatian Designers Association, 2016.

MORAES, Dijon de. **Metaprojeto – O design do design**. São Paulo: Blucher, 2010

MORAIS, F. R.; SANTOS, J. B. Refinando os Conceitos de Co-criação e Coprodução: Resultados de uma Crítica da Literatura. **Revista Economia & Gestão**, vol. 15, n.º. 40, p. 224-250, 2015.

MORIN, E. **Introdução ao Pensamento Complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

MORIN, **O Método 1: A Natureza da Natureza**. Ed. 3ª. Porto Alegre: Sulina, 2008.

MORIN, **O Método 2: A Vida da Vida**. Ed. 5ª. Porto Alegre: Sulina, 2010.

OLIVEIRA, Érico José Souza de. Um olhar sobre o fazer artístico do outro. In: BIÃO, Armindo (Org.). **Artes do corpo e do espetáculo: questões de etnocenologia**. Salvador: P & A Editora, 2007.

PATER, Martjin. **Co-Creation's 5 Guiding Principles**. Amsterdam: Franteer Strategy. 2009. Disponível em: <<https://franteer.com/media/uploads/2016/10/161003-FRANTEER-WHITEPAPER-1.pdf>> acesso em: 23 de mar. 2019.

PAVIS, Patrice. **A Análise dos Espetáculos**. Rio de Janeiro: Ed. Perspectiva, 2003.

PIRES, Dorotéia. **Design de moda olhares diversos organizada**. Estação das letras: Barueri, São Paulo, 2008.

PRADIER, Jean-Marie. **Etnocenologia: as encarnações do imaginário**. Unidade da espécie. Diversidade dos olhares. In: Revista de Antropologia, São Paulo, USP, 2013, vol. 56, n.º 2. p. 99-136.

RODRIGUES, Sérgio Murilo. **A relação entre o corpo e o poder em Michel Foucault**. Belo Horizonte: psicologia em Revista, 2003 p. 109-124. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/psicologiaemrevista/article/viewFile/168/181> acesso em: 17 nov. 2017.

RONCOLETTA, Mariana Rachel. Nas Passarelas, o Stylist como Co-autor. In: **Dobras**. vol. 2. n.º. 4. São Paulo: set. 2008.

SÁNCHEZ, Ernesto Fernandez. **La Relación Cultura-diseño en los Escenarios de la Posmodernidad: el reto de la formación cultural del diseñador**. In: Cadernos de Estudos Avançados em Design. Belo Horizonte: EDUEMG, 2016, p. 43-56.

SANDERS, Elizabeth B. N.; STAPPERS, Peter Jan. **Co-criação e as novas paisagens do design**. Columbus: Make Tools, 2008.

SANTOS, Boaventura de Souza. **Um discurso sobre as ciências**. Porto: Edições Afrontamento, 2010.

TOURAINÉ, A. **Após a Crise**. Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

VAN ONCK, A. **Metadesign**. Produto e linguagem, vol. 1, n.º. 2, 1965, p. 27-31. Disponível em: <http://www.docvirt.com/WI/hotpages/hotpage.aspx?bib=Bib_Redarte&pagfis=2175&pesq=&url=http://docvirt.com/docreader.net> acesso em 4 mar. 2020.

VASSÃO, Caio Adorno. **Arquitetura Livre: complexidade, metadesign e ciência nômade**. 2008. Tese (Doutorado em Design e Arquitetura) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

VASSÃO, Caio Adorno. **Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para complexidade**. São Paulo: Blucher, 2010.

VIAL, Stéphane. **Design et création: esquisse d'une philosophie de la Modélisation**. Disponível em: <<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01169095/document>> acesso em: 20 fev. 2019.

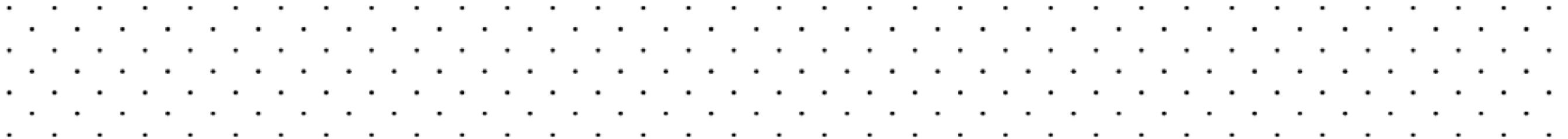
VILLIERS, Jonathan de; BELLUGEON, Vanessa. Performance. In: **L'Officiel Brasil**. São Paulo, nº. 27, vol. 1, dez. 2008, p. 68-86.

WINKIN, Yves. **A Nova Comunicação**: Da Teoria ao Trabalho de Campo. Campinas: Papirus, 1998.

ZIMRING, Craig, CRAIG, David Latch. Defining Design between domains: And argument for design research a la carte. In: EASTMAN, Charles, MCCracken, Mike, NEWSTETTER, Wendy. **Design Knowing and Learning**: Cognition in design education. Oxford: Elsevier, 2001, p. 125-146

ZURLO, Francesco. **Design Strategico**. In: XXI Secolo, vol. IV, Glispazielearti. Roma: Enciclopedia Treccani. 2010.

II APÊNDICE

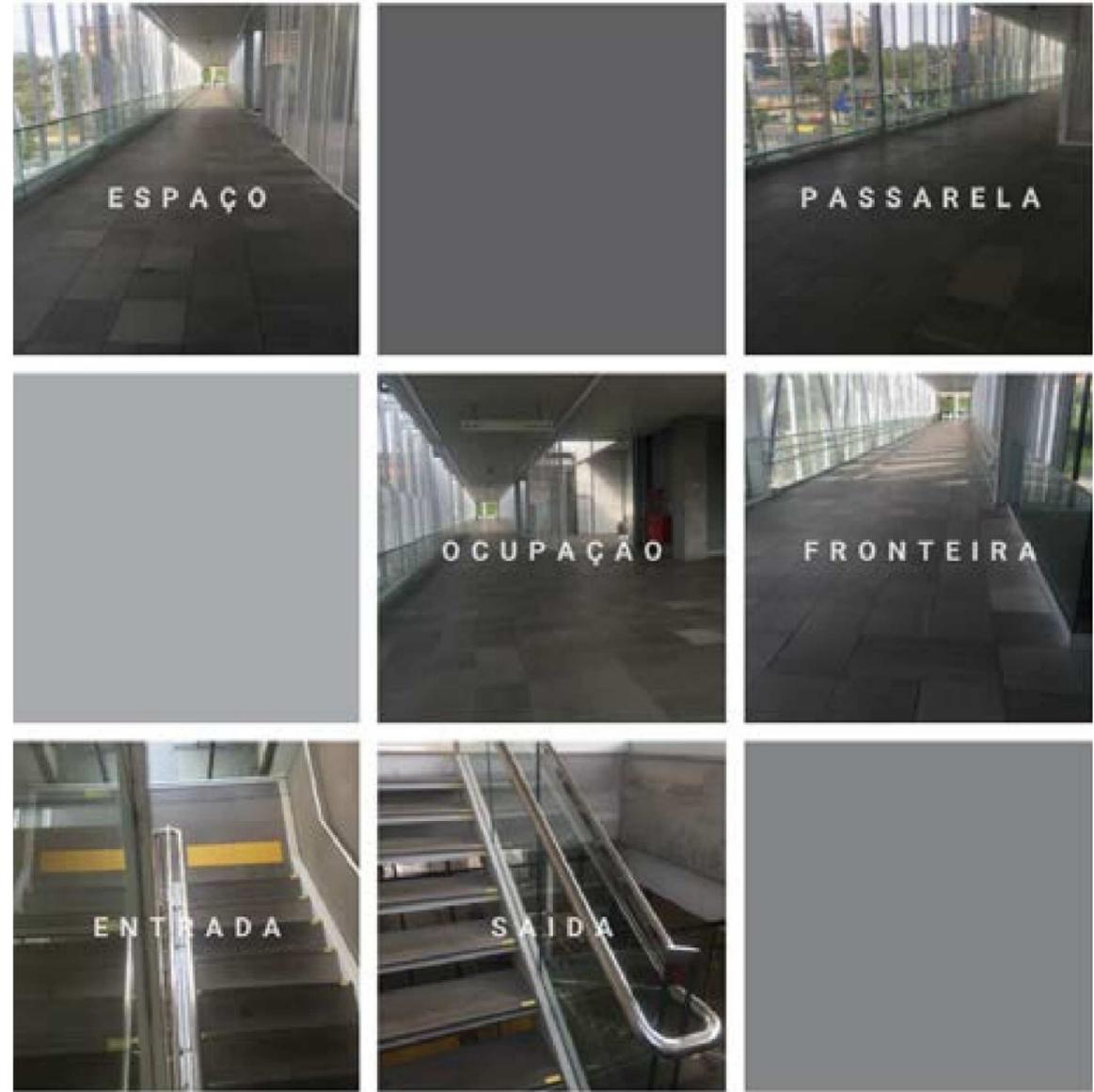


11 APÊNDICE

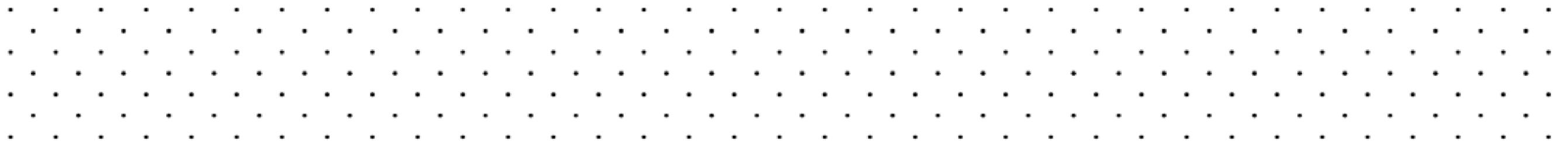
O Apêndice nesta tese, vem com o objetivo de apresentar todos os passos que foram percorridos para o desenho final do projeto. Por este motivo, são apresentados os estágios pelos quais passaram a construção e amadurecimento do texto e das ideias, exibindo a processualidade que gerou o texto final. Seguem as publicações feitas durante os quatro anos de pesquisa e a íntegra dos materiais que foram postados pelos performers das passarelas performáticas. Um material rico em detalhes e que deixa em aberto boa parte da pesquisa, para entender as ações digitais e as conexões que se desenharam ao longo desta tese, de forma paralela e complementar, trazendo insumos para o eixo da análise. O material muitas vezes deixou o pesquisador, em formação, inquieto e curioso para as inúmeras possibilidades que esses registros possibilitariam numa continuidade da pesquisa.

Acredita-se que, ao visualizar o material, seja possível compreender um pouco das inquietudes que estiveram presentes ao longo destes quatro anos de doutorado. As fotografias, os relatos, vídeos e conversas com os performers, os orientadores, as mídias sociais, as postagens, etc. serviram de insumo para que a cada dia se compreendesse mais o tema em questão e parte da discussão que o circunda. Não se trata apenas de documentar os bastidores de uma passarela, mas de entender a influência desses espaços sobre a passarela e o quanto ele auxiliou na construção de metodologias mais dinâmicas, interativas e abrangentes.

O autor espera que algumas das dúvidas e singularidades que o acompanharam nestes últimos anos possam se fazer visualmente presentes neste material, despertando assim as diligências e curiosidade dos leitores desta tese.



ENSAIO TEÓRICO



BACKSTAGE: POR UMA PASSARELA PERFORMÁTICA RESUMO EXPANDIDO

A passarela perdeu seu propósito inicial na contemporaneidade. Se no final do século XIX a passarela surgiu para vender roupas à aristocracia, hoje, percebe-se que ela perdeu uma força de reflexão crítica. Isso é demonstrado pelo posicionamento de Duggan (2002) que se expressou no seu último ensaio como: “a passarela que foi então [...]”; muitos desses profissionais agora se autointitulam designers para se afastarem do ecossistema que perdeu esse importante propósito de crítica social.

Este escrito é um material inicial para estruturar o ensaio teórico que leva o título provisório de *Backstage: por uma passarela performática*. O tema deste projeto de tese de doutorado no Programa de Pós-Graduação em *Design Estratégico da Unisinos*, sob a orientação do Prof. Dr. Carlo Franzato, vincula-se à linha de pesquisa em Processos de Projeção para Inovação, situando-se no contexto das complexas relações entre os conceitos de: *Designer* de moda, corpo, *performance*, processo e criação.

Chama-se aqui passarela performática aquela passarela que atua como uma arena cênica que protagoniza as tensões existentes entre o corpo e potência social. Isso permite adentrar direto no cenário desse ecossistema de projeção, especulação de antecipação do futuro a que ela pertence. A passarela performática tem seu processo construtivo desde o “*Backstage*” à totalidade de sua realização, para a compreensão de sua essência social. A passarela é utilizada como meio de expressão artística para o estilista, que nela faz uso de figurinos e da performance para introduzir suas criações em espaços socialmente mais amplos e, simultaneamente, presenciais.

Conforme Duggan (2002), o resultado dessa evolução foi uma nova arte performática híbrida quase que totalmente desvinculada dos aspectos tradicionalmente comerciais da indústria de confecção da época. É um novo “respiro” para os designers que têm como força motriz a criação mais questionadora de vanguarda, que proporciona em cada desfile uma evolução dos significados ali apresentados, devido a fluidez dos conceitos pertencentes em cada área. “Os conceitos sólidos são aqueles que produzem estabilidade cognitiva, certeza afetiva, política institucional, normalidade sexual, realismo narrativos, reepílogos tipológicos.” (CANEVACCI, 2005, p. 158). A sociedade está tão acostumada com a solidez dos conceitos que crê que, ao conceituar algo, está garantido a certeza do conceito. Dá uma falsa sensação de estabilidade e regra.

Designers de vanguarda como Elena Bajo e Martin Margiela rebelam-se contra a chamada superficialidade da moda, promovendo espetáculos esotéricos menores, que lembram apresentações e instalações de artistas. Todos estes desfiles não tradicionais, muitas vezes se utilizam de ambientes de confronto ou desconfortáveis, em que tais estilistas arriscam-se em afastar muitas pessoas que poderiam eventualmente favorecer suas carreiras, optando de forma geral pela arte em detrimento do lucro. (DUGGAN, 2002, p. 4)

A passarela performática, novamente segundo Duggan (2002), discute o recente desenvolvimento de um híbrido moda/performance, sob cinco categorias principais, que são: espetáculo, substância, ciência, estrutura e afirmação. Cada uma dessas categorias, permite uma diferente abordagem sobre a passarela; este hibridismo perpassa diferentes objetivos, com resultados finais igualmente diferenciados. “Uma consequência direta desse híbrido é a incapacidade de segregar confortavelmente arte e moda. Tratasse de um desfile ou de um evento? É um vestido ou uma escultura?” (DUGGAN, 2002, p. 4) A não segregação da arte e da moda, permite que um número maior de pessoas sintam-se representadas nas diferentes performances. Abaixo um resumo rápido de cada uma das terminologias citadas neste ensaio:

Entende-se aqui o *designer* de moda como o profissional que cria, produz, planeja, gerencia, pensa, comunica e desenvolve produtos em todo o universo da moda. Compreende-se corpo como algo que permite uma construção infinita de possibilidades no campo da imagética. Isto ocorre quando ultrapassam-se os limites da forma e começa-se a identificar o que mais eles podem oferecer de matéria-prima para elaborar seu movimento.

Todo produto visual como material empírico, descentraliza o processo interpretativo e o triplica numa forte tensão dialógica entre o sujeito focalizado, o sujeito que focaliza e o sujeito expectador. Na tensão semiótica e construcionista entre essas três subjetividades, a comunicação emerge como mediação entre o visual e a antropologia. (CANEVACCI, 2001, p. 10)

A passarela performática resgata esses princípios elaborados em 2002 e busca compreender como isso está presente na criação dos designers de moda. O que se perdeu e o que se reproduz sem significado algum? Serão tempos onde novos designers se orientam apenas reproduzindo fórmulas e processos pré-estabelecidos sem entender como são ou como foram desenvolvidos os primeiros espaços híbridos de desenvolvimento de ideias?

De forma a entender a passarela como um cenário de projeção, é preciso esclarecer aqui quais os conceitos entendidos para cada agente presente na passarela e de que forma o design estratégico colabora na projeção desse cenário. Invoco a importância da arte para fertilizar os processos do design e da moda, assim como ocorre na passarela performática que venho desvendando, ou melhor, construindo. A arte, então pode ser vista como força motriz presente dentro dessa projeção que nos possibilita um crescimento na área de moda.

Com este projeto, intento demonstrar como os processos característicos da passarela performática, assim influenciados pela arte, podem ser reveladores para o processo do *design* e para o ecossistema da moda. O objetivo é **analisar qual a influência da passarela performática no ecossistema da Moda, através da análise do processo criativo e construtivo do designer; refletindo sobre sua origem e como vem se replicando formalmente**. Cabe aqui esclarecer que os desfiles com performances continuam existindo, mas eles estão enfraquecidos de forma geral na moda, dentro dos cursos de moda e *design* de moda, já que pouca relevância têm para o mercado da moda ou para os designers em formação que trabalham em cima de modelos de desfile sem saber de fato quais as tensões que estão presente nesse espaço de visibilidade.

Acredita-se que, ao desenvolver um experimento prático, isso possibilitará averiguar todas as etapas e suas relações com o ecossistema ao qual é pertencente. A proposta é realizar uma “pesquisa-ação”. Ao longo desta pesquisa, buscar-se-á realizar um exercício de articulação entre o objeto de estudo – a passarela performática – como processualidade projetual, orientado por alguns autores como os conceitos de trama e de duplo vínculo na proposta polifônica de Canevacci (1993), e as propostas de *Design* estratégico desenvolvidas por Manzini (2009) e Flaviano Celaschi (2016) com sua cultura humanística.

[...] da metade do século passado em diante, as interpretações de vários cientistas são unânimes em afirmar que o corpo humano e, em particular, o próprio corpo, é o espaço de origem da atividade de manipulação intencional do homem. Uma atividade desejada, concebida, realizada e apreciada. (CELASCHI, 2016, p. 58)

Esse corpo que carrega de forma transversal a cultura a qual pertence é o corpo performático que desfila na passarela performática – que carrega como uma segunda pele todos os objetos artificiais que constroem sua representatividade social e que compõe o ecossistema da moda ao qual

se está refletindo. O próprio corpo é um veículo de comunicação, seja no exterior, com tatuagens, piercing, maquiagem, etc., seja no interior, com deformidades ósseas, alimentação ou mesmo atrofia muscular por exercícios físicos. “Esses materiais como piercing são imateriais quanto um chip ou um site. Por isso ele movimenta. É inapreensível.” (CANEVACCI, 2005, p. 160) Como Canevacci coloca, é líquido; uma possibilidade de reflexão além de sua materialidade. Já que podem ser retirados, porque são temporários, marcam o conceito de hoje, mas podem não estar lá amanhã. A liquidez acompanha a rapidez do pensamento e das mudanças sociais. E é fundamental a apropriação dessa imaterialidade no estudo do corpo performático a serviço do design de moda e parte da projeção do cenário desse ecossistema, cujo processo construtivo opera desde o “*Backstage*” à totalidade de sua realização para a compreensão de sua essência social.

PASSARELA PERFORMÁTICA (Passarela/Performance/Passarela performática)

Originalmente, passarela é o espaço no qual os designers apresentam suas coleções de roupas a cada estação do ano, antecipando uma especulação do que poderá ser utilizado durante o próximo semestre pela sociedade, através de suas coleções.

Estel Vilaseca, em “Como fazer um desfile de moda” (2010, p. 9), apresenta o desfile como uma infinita sequência de especificações que colaboram para o entendimento do que vem a ser um desfile. Uma coleção de roupas, um grupo de modelos, um cenário e um público são os agentes necessários para a apresentação de um desfile gerando uma pequena performance. Já Geetz denomina performance como um conceito independente, novo, que está a ser estudado:

Performance é aquilo que não foi nomeado, que carece de uma tradição, mesmo recente, que ainda não tem lugar nas instituições. Uma espécie de matriz de todas as artes. (GEETZ, apud GLUSBERG, 2006, p. 07).

No universo da moda, esse ato é uma ferramenta utilizada para tornar visível a criação de uma marca ou um estilista. O desfile é aqui entendido como o ato, nele são apresentadas roupas em uma sequência coerente ao que se pretende apresentar como novo pela marca ou estilista.

Uma Coleção é um conjunto de roupas, acessórios ou produtos concebido e fabricado para venda aos lojistas ou diretamente aos

clientes. Esse conjunto de peças pode ser inspirado por uma tendência, tema ou referência de design, refletindo influências culturais e sociais, e normalmente desenvolvido para uma temporada ou ocasião especial. Uma coleção é uma série de peças ou looks que são apresentados de diferentes formas – da passarela à internet. Coleções geralmente são construídas a partir de uma combinação de silhuetas, cores e tecidos, com ênfase variando em função do estilo característico de cada criador. (RENFREW & RENFREW, 2010, p. 10/11)

Muitas *Maisons* de moda contemporânea transformaram por completo o desfile de passarela, valendo-se de fontes de inspiração tão variadas quanto o ativismo político, arte performática dos anos 60 e 70, performances dadaístas e do grupo fluxus, teatro e cultura popular.

Passarela Performática tem seu processo construtivo desde o “*Backstage*” à totalidade de sua realização, para a compreensão de sua essência social. A passarela é utilizada como meio de expressão artística para o estilista, na qual faz uso de figurinos e da performance para introduzir suas criações em espaços socialmente mais amplos e, simultaneamente, presenciais.

O desfile é uma ferramenta de marketing, um meio de comunicação ou mesmo uma atividade pela qual a inspiração da coleção é apresentada. Ainda que este ensaio não esteja focado na utilidade da ferramenta, torna-se necessário entender a função do desfile, já que o mesmo ocorre no mesmo espaço da passarela. O desfile tem um formato aberto e variável. Segundo Vilaseca, o desfile é um momento de se fazer ver, poder difundir ideias e motivar o conhecimento de grife.

Didier Grumbach, presidente da “Federação Francesa da Alta Costura”, comenta a respeito:

Não existe uma norma que obrigue os estilistas a desfilarem suas coleções em público, mas, se eles desejam manter sua visibilidade, não há nada que se compare a um desfile para mostrar sua arte. É um modo de difundir ideias, é uma mídia. (Apud VILASECA, 2010, p. 9)

Esse espaço mutável de apresentação onde ocorrem os desfiles vem presenciando ao longo da história uma forma simbiótica da arte e da moda, cada qual em sua área inspira a outra. Sendo mais preciso, isso vem ocorrendo desde a década de 1910, conforme Ginger Gregg Duggan (2002), curador de arte contemporânea no Museu de Art em Fort Lauderdale, na Flórida. Atualmente, ele organiza a Fashion: The Greatest Show on Earth, uma mostra itinerante que explora o desfile de moda contemporâneo

como arte performática. Entre os mundos da arte e da moda, tais relações individuais de alguns artistas e estilistas resultam na apresentação de um traje que existe como documentação da parceria incomum entre as áreas.

Duggan diz que a evolução dessa relação foi se intensificando, tornando-se um fenômeno arte/moda, com alcance maior em seu efeito ao resultar em produções de desfile de moda que se comunica através da arte performática. (DUGGAN, 2002, p.9)

A performance utiliza uma linguagem de soma: música, dança, poesia, vídeo, teatro de vanguarda, ritual. [...] Na performance o que interessa é apresentar, formalizar o ritual. (COHEN, 2009, p. 50).

Segundo Duggan (2002), o resultado dessa evolução foi uma nova arte performática híbrida quase que totalmente desvinculada dos aspectos tradicionalmente comerciais da indústria de confecção da época. É um novo “respiro” para os designers que tem como força motriz a criação mais questionadora de vanguarda, que proporciona em cada desfile uma evolução dos conceitos ali apresentados, devido a fluidez dos conceitos pertencentes em cada área. “Os conceitos sólidos são aqueles que produzem estabilidade cognitiva, certeza afetiva, política institucional, normalidade sexuada, realismos narrativos, reepílogos tipológicos.” (CANEVACCI, 2005, p. 158). A sociedade está tão acostumada com a solidez dos conceitos que crê que, ao conceituar algo, está garantido a certeza do conceito. Dá uma falsa sensação de estabilidade e regra.

No início dos anos 90, dois importantes designers como Alexander McQueen e John Galliano (*Givenchy* e *Christian Dior*, respectivamente) foram altamente valorizados pelos desfiles de moda que desenvolveram; com similaridades com os sonhos e/ou mundo imaginário fantástico. “Em locais até então não usuais, como estações ferroviárias, alas de hospitais e hangares de aviões, os estilistas contemporâneos promovem uma série de eventos primorosamente orquestrados que buscam se igualar às produções teatrais.” (DUGGAN, 2002, p. 4)

Designers de vanguarda como Elena Bajo e Martin Margiela rebelam-se contra a chamada superficialidade da moda, promovendo espetáculos esotéricos menores, que lembram apresentações e instalações de artistas. Todos estes desfiles não tradicionais, muitas vezes se utilizam de ambientes de confronto ou desconfortáveis, em que tais estilistas arriscam-se a afastar muitas pessoas que poderiam eventualmente favorecer suas carreiras, optando de forma geral pela arte em detrimento do lucro. (DUGGAN, 2002, p. 4)

Os desfiles como espetáculo

Os desfiles de moda que caem na categoria de espetáculo relacionam-se intimamente com artes de performance como teatro e ópera, além de filmes de longa-metragem e vídeo musicais. Assim nas representações de palco, os desfiles criados por designers de espetáculo exibem muito mais do que roupas. Na maioria dos casos, interpretam-se como mini dramas completos, com personagens, locações especiais, peças musicais relacionadas à temas reconhecíveis. Não raro, o único elemento que separa o desfile de moda de seus correlatos teatrais é seu objetivo básico – funcionar como uma ferramenta estratégica de marketing. (DUGGAN, 2002, p. 10)

Neste tipo de desfile, é comum as modelos apresentarem um “espetáculo teatral” com a ausência da trama. Com luzes, fantasias, música, variados personagens, movimentos teatrais etc., de forma geral o designer pode orquestrar quatro diferentes componentes: o estereótipo dos modelos, o local do desfile, o tema utilizado para dar unidade ao desfile e o encerramento do mesmo (geralmente de forma apoteótica). Nesse cenário de show, brilho, cor e espetáculo, surgem os primeiros modelos vistos como *superstars*.

Os desfiles como Substância

Os designers desse grupo entendem a performance dando ênfase no processo ao invés de enfatizar o produto. A cada temporada, o trabalho baseia-se em um conceito fundamental, compreendendo cada uma das roupas do desfile. “O fato de o produto ocupar plano secundário em relação ao conceito resulta em desfiles semelhantes a rituais, em forte contraste com o processo utilizado pelos designers do espetáculo”, salienta o autor. Apesar de seu enfoque estar no processo, os designers que priorizam a essência de seus temas (chamados de Substâncias) realizam os desfiles de moda de forma quase sempre primorosos.

Pode-se dizer que a maior diferença existente entre os designers de espetáculos e os de substância concentra-se no tipo de tema que utilizam. Aqueles que focam no espetáculo criam desfiles em torno de assuntos mais específicos, facilmente traduzíveis através de uma cenografia, de adereços, enquadre da luz e música. Em contrapartida, os designers de substância elaboram desfiles em torno de um conceito mais abstrato, que invariavelmente leva às performances coreográficas visualmente comoventes e fascinantes, mas que carecem de uma narrativa ligada à tempo e espaço mais específicos.

Os desfiles como Ciência

Estes desfiles são reconhecidos pela intensa atenção dada à tecnologia do tecido e as técnicas de construção das roupas. “Sempre a transpor as fronteiras da moda através da ciência dos materiais, esses designers científicos enfatizam a função do tecido e da roupa.” (DUGGAN, 2002, p. 15) Tamanho interesse torna-se evidente em seus desfiles – sendo que muitas vezes podem ser considerados austeros, com modelos futuristas e geralmente vestidas para o chamado futuro da moda. Com o espírito revolucionário, as etapas de criação e construção do tecido passam a reger a performance. A maioria dos designers deste grupo iniciaram seu caminho, influenciados diretamente pelas famosas performances em vídeo de artistas como Bruce Nauman e Nam June Paik, que também se valem da tecnologia para ir além da arte tradicional³.

Os desfiles como Estrutura

“Rei Kawakubo, da Comme des Garçons, e Martin Margiela há muito são louvados por sua abordagem única na construção da roupa e seu compromisso com a forma em detrimento da função” (DUGGAN, 2002, p. 15). Ambos os designers apostam em desfiles mais simples para apresentar suas criações à indústria. A preocupação centra-se no design e na forma da roupa; muitas vezes as criações podem ser compreendidas como esculturas. Os desfiles não raramente são vistos como uma mera convenção, uma espécie de mal necessário.

Sua preocupação é a forma e o *Design* da roupa, o que resulta em desfiles inspiradores nas performances. A fisicalidade das performances... Não raro, pode-se interpretar como esculturas as criações dos designers de estrutura, embora eles pretendam apresentar os trajes em fluxo, fazendo da performance parte significativa da criação do desfile. (DUGGAN, 2002, p. 20)

Os desfiles como Afirmação

Os desfiles como afirmação são inspirados nas intrigantes performances de crítica as posições políticas dos anos 70. Designers como Susan Cianciolo, Miguel Adrover e Elena Bajo elaboram desfiles de moda carregados de comentários de cunho social. Com um enquadre mais esotérico do que as produções dos designers contemporâneos da alta costura. “[...] esses desfiles de moda lembram protestos públicos, abordando temas de alcance tão amplo quanto peles, imagem corporal, e a indústria da moda como um todo.” (DUGGAN, 2002, p. 23) Os chamados designers de afir-

mação criam/constroem ambientes e apresentações que refletem ideias e mensagens conflitantes.

Dentre as cinco categorias apresentadas acima, os desfiles de afirmação são os que mais se aproximam dos eventos e da arte de *performance* em geral da década de 70.

Seguindo o exemplo dos primeiros artistas performáticos, os designers de afirmação conectaram-se de forma a transmitir uma mensagem clara, assim afastando seu trabalho, suas criações e suas escolhas das preocupações puramente formais e de consumismo (Stiles e Selz, 1996, Apud DUGGAN, p. 23).

Na época, alguns dos objetos teóricos destes eventos foram relegados como entretenimento popular, o que levou Allan Kaprow a promover eventos privados sem plateia (Stiles e Selz 1996, Apud DUGGAN, p. 23). Numa iniciativa similar para evitar a associação como entretenimento superficial, os designers de afirmação criavam desfiles sem cenários ou os efeitos primorosos, para os quais convidavam apenas um pequeno grupo seletivo.

Importante refletir sobre o que Canevacci coloca em sua análise em cidade polifônica: “Não saber se orientar numa cidade não significa muito. Perder-se, porém, como a gente se perde numa floresta, é que se deve aprender a fazer”. (BENJAMIN Walter, 1972, p. 76 Apud CANEVACCI, 1993, p. 13) Estarão os designers sem a orientação necessária para perder-se com propriedade? Sabem eles como orientar-se? Compreendem as conexões necessárias para trabalharem de forma polifônica? A compreensão polifônica do desfile pode ser visualizada na passarela performática? São questões importantes a serem trabalhadas ao longo da pesquisa e escrita da tese; neste momento apenas pinceladas de forma a demonstrar a importância dos conceitos desenvolvidos por Duggan.

“Os conceitos líquidos recusam os dualismos opositivos.” (CANEVACCI, 2005, p. 159) Procuram mover a imobilidade das palavras, buscam acompanhar a diversidade do hoje, presente em todas as áreas, em todo o mundo. Engessar um conceito só vai torná-lo obsoleto, não vai permitir seu uso em todas as realidades. Porque a própria realidade é ilusionista, já que não é única.

O caminho para entender a passarela performática acontece perdendo-se dentro do ecossistema formado por ela. E só assim será possível navegar por suas particularidades, com a possibilidade de construir novos conceitos que auxiliem a elucidar seu cenário de atuação.

A expressão passarela performática abarca um contexto das complexas relações que, inter-relacionadas, colaboram para a identificação de cenários futuros. O olhar político e social que se faz presente no ato da passarela performática está diretamente ligado aos agentes/atores que interagem no processo de sua construção e manifestação concreta, entre os quais estão o designer, a moda, o corpo, o vestuário, a performance e o processo de criação, entre outros. A compreensão desse evento requer também, o entendimento das possíveis interferências nos contextos sociais e da moda onde a passarela performática ocorre.

A passarela precisa ser desvendada, no intuito de entender se está obsoleta e compreender seus inúmeros signos, códigos específicos que a regulamentam e que a fazem ser compreendida como um catalizador de camadas sobrepostas. Torna-se um desafio comunicar a mesma, com o cenário atual da moda e visualizar quais as transformações que ocorreram culturalmente no espaço cênico da passarela performática.

A passarela performática de uma certa forma mistura-se com uma cultura de massa presente em nosso dia-a-dia, é como se, de alguma forma no instante do ato performático mais pessoas estivessem sendo ali representadas, uma massa de pessoas sem voz que cresce a cada instante, sendo alimentada por jovens curiosos e sedentos. Parece muito pertinente que se pense a passarela como um espaço que utiliza da multiplicidade de informações diretas e indiretas. Assume-se a *performance* como única possibilidade de materialização de um processo errático, transformado e necessariamente fluído.

CENÁRIOS

(Cenários/Antecipação/Futuro e/ou Cenários/Arena/Debate)

Muitas das experiências vividas no cenário de *Backstage* – passarela performática, vem de relatos de experiências reais, na prática são relatos etnográficos. Usando uma definição mais livre, e de acordo com o Cambridge Dictionary⁷, pode-se definir “*Backstage*” como sendo a área atrás do palco, onde os atores e equipamentos permanecem, isto ajuda a minimizar os erros como Manzini sinaliza, colaborando na definição e no equilíbrio da natureza emocional da mensagem que está sendo construída para a passarela performática.

É necessário visualizar cenários mais amplos a serem vistos como também planejados dentro do sistema de passarela performática, os sinais e símbolos presentes em seu universo cognitivo para expressar sua com-

preensão de determinado conceito. Dessa forma, pode-se obter um menor risco de ambiguidade e interpretação equivocada dos agentes presentes nesse cenário como os estilistas que no território mencionado apresentam muito mais que roupas: ou *performances* teatrais, com figurinos elaborados, jogos de luzes, trilhas sonoras, adereços e cenografia.

Este campo de atuação é onde o *Design* especializado nos possibilita concretizar a narração de histórias. Quando coloca-se em destaque o cenário da passarela, se está falando das possibilidades já vistas desses relatos e também daqueles que ainda não aconteceram, de possíveis caminhos que a moda pode tomar. Em muitos momentos uma parte dos estilistas apresentava possibilidades tecnológicas com *performances* inovadoras onde se antecipava o caminho desejado para a moda versus tecnologia.

Considera-se aqui o cenário social vivo, que está presente na elaboração da passarela performática onde pode-se propor simulações de um futuro até onde for capaz de alcançar a imaginação do *designer* de moda, mesmo com os processos preestabelecidos necessários para articulação desse momento híbrido, que é vivenciado no instante do desfile.

Alguns dos desfiles performáticos que acontecem no *Backstage* passarela performática são caracterizados como protestos públicos e sociais; e em sua maioria usam por meio da imagem gerada pelo corpo e suas camadas culturais, em ambientes geradores de idéias e mensagens. Lembrando aqui Bentz e Parole, (2015) sobre Ronaldo Fraga; “Sensível à realidade social, está atento aos processos de discriminação ou exclusão social e aos acontecimentos da sociedade e da cultura latino-americana ou internacional.” (BENTZ, PAROLE, 2015, p. 59)

Neste sentido, complementam Castilho e Martins dizendo que:

Tanto a indumentária como os adornos contribuem para a construção das identidades da personagem, além de revelarem os objetos e valores com os quais ela se relaciona, e como eles dotam certas competências, mesmo que apenas imaginárias. (CASTILHO, MARTINS, 2008, p. 30).

A roupa é uma forma de comunicação visual do indivíduo, pois ela transmite aspectos da personalidade das pessoas, e isso acontece diariamente quando se veste para ir-se ao trabalho. Porém em manifestações artísticas essa percepção acaba acontecendo de maneira mais intensa, trabalha como se fosse uma cenografia, pois o figurino é dotado de elementos e simbologias que enfatizam certas características daquele personagem e fazem com que pessoas leigas no assunto entendam que tipo de

sentimentos aquele personagem quer passar em determinadas situações.

Cabe conectar a discussão de figurino com uma premissa de Thomas Carlyle: “A ruptura com a crença de que o traje é algo para unicamente proteger do calor ou frio e compreendeu o poder de comunicação que a indumentária propõe historicamente”. (CARLYLE, 1831 Apud VIANA, 2015, p. 66)

Quando percebe-se o espaço cênico criado com a passarela performática, pode-se refletir intensamente em sua comunicabilidade e desenhar o que pode satisfazer o mercado social onde a moda está inserida, percebendo sinais de mudanças sociais e de comportamento que interferem diretamente no produto de design.

Ao abandonar o realismo técnico do protótipo e do realismo visual do modelo de *Design* industrial tradicional, os modelos conceituais em combinação com outros meios de comunicação, podem se referir a contextos de uso e habitação mais amplos. Por exemplo, usando modelos conceituais como adereços de filmes, o espectador pode ser desenhado no espaço conceitual do objeto em uso, em vez de uma apreciação da coisa em si mesma. (DUNNE, 2005, p. 92)

O estilista utiliza-se da passarela como meio de agregar seu pensamento, sua criação, então, a performance de cada desfile torna-se uma apresentação única, que constrói um ato, e não terá repetição tal e qual. Somente aqueles que estão ali presentes, conseguem ingressar no espaço do desfile submetendo-se ao ritual de moda que está sendo proposto naquele momento, fazendo a interface entre a arte e a moda; utilizando-se do cenário, da performance e da cumplicidade da plateia.

Onde a roupa ganha um *status* mais cenográfico, ou melhor dizendo artístico como uma escultura em movimento, já que está sendo construída sob um corpo vivo, uma espécie de segunda pele - uma camada protetora que faz acender a visualidade artística do designer. É como se não tivesse mais seu valor utilitário de roupa, não busca-se encontrar nesse espaço cênico sua ergonomia ou seu design arrojado, mas sim o que ela diz cenicamente.

Sendo assim conclui-se com Roncoletta, entendendo que “a roupa deixou o centro em torno do qual gira o espetáculo para ser o complemento de um objetivo maior, que é a transmissão de uma imagem através de um ou vários conceitos”. (RONCOLETTA, 2008, p. 97). Esses conceitos são evidenciados no desfile como um todo, ficando conhecidos como passarela performática. Esta que divide a autoria da criação durante o Ato, ao qual

pretende-se entender posteriormente.

Todo produto visual como material empírico, descentraliza o processo interpretativo e o triplica numa forte tensão dialógica entre o sujeito focalizado, o sujeito que focaliza e o sujeito expectador. Na tensão semiótica e construcionista entre essas três subjetividades, a comunicação emerge como mediação entre o visual e a antropologia. (CANEVACCI, 2001, p. 10)

Cabe aqui ainda uma aproximação com Branzi (1995, Apud DUNNE, 2005, p. 9), quando coloca-se a passarela como um novo cenário de grandes corporações da moda que utilizam desse espaço de criação para averiguar os possíveis cenários futuros de experimentação. Branzi sugere que a era do "Avant-Garde Histórico" está terminando. Grandes corporações trabalham com pequenos centros de *Design* experimental para desenvolver novos cenários dentro dos quais as corporações desenvolvem novos produtos. Ele chama isso de um período de "Permanente Avant-Garde", cujo objetivo é:

[...] reestruturar o mercado, desenvolver uma nova ecologia do ambiente natural e artificial e criar ilhas de significado que definam o consumo não como uma categoria do empírico e do provisório, mas como uma cultura sólida para uma sociedade democrática e reformada, em que uma nova geração de ferramentas poderá libertar as pessoas do trabalho sem inspiração, incentivando a criatividade em massa e a liberdade individual. (Branzi 1995, Apud DUNNE, 2005, p. 152).

Uma grande experiência da moda é a passarela performática que possibilita o encontro de novos nichos de exploração para uma sociedade mais voltada para o eu, o indivíduo e suas necessidades mais específicas. Assim percebendo sua aderência e o experimento da passarela e com isso introduzindo novos e criativos caminhos para a moda.

Uma ferramenta chave neste processo é o cenário, tanto para gerar ideias de *Design* quanto para comunicar os resultados. As grandes corporações empregam cenários de uso para antecipar como as pessoas irão interagir com os ambientes complexos dos quais os produtos tecnológicos são parte. Normalmente, os cenários têm um papel conservador, prevendo padrões de comportamento em relação aos desenvolvimentos tecnológicos. Eles extraem o que já conhecemos sobre as pessoas e, portanto, tecemos novas ideias sobre as realidades existentes.

Esses cenários ampliam a realidade pré-existente para o futuro e reforçam o status quo em vez de desafiá-lo. Por exemplo, o "Workshop"

da Philips, em colaboração com a Olivetti, explora o novo cenário do escritório para formular uma nova visão do local de trabalho e propor novas ferramentas para apoiá-lo. Mas do jeito que foi concebido são apenas estereótipos reforçados do futuro escritório. O chamado comunicador [...] para a computação multimídia "em qualquer lugar em qualquer hora", a ferramenta de grupo [...] que incentiva os trabalhadores de escritório a misturar tarefas fundamentais, como fotocópias e fax com a socialização, e o arranjo fetichista de ferramentas que podem ser interligadas para atender requisitos funcionais específicos não propõem uma visão inovadora da mudança de padrões de trabalho. As empresas precisam garantir uma necessidade contínua de produtos físicos em um mundo onde muitos produtos estão sendo substituídos por software (por exemplo, software de telefone e fax para computadores). Mas, como ferramenta para apresentar ideias de design, o cenário é muito poderoso. Ele pode desenhar o espectador em uma narrativa que vai além do objeto para revelar problemas mais complexos. (DUNNE, 2005, p. 95)

Contudo, "[...] Para ser eficaz, a arte deve exercer a capacidade de distanciamento [...] deve deslocar o espectador, leitor, público, por sua recusa e incapacidade de se tornar parte do princípio da realidade." (Becker, 1994, p. 119, apud DUNNE, p. 96)

Para Marcuse, a arte é um local – um espaço imaginativo designado onde a liberdade é vivida. Às vezes, é uma entidade física, um local – uma pintura na parede, uma instalação no chão, um evento marcado no espaço e/ou tempo, uma performance, uma dança, um vídeo, um filme. Mas também é uma localização psíquica – um lugar na mente onde se permite uma recombinação de experiências, uma suspensão das regras que governam a vida diária, uma negação de gravidade. Isso "desafia o monopólio da realidade estabelecida" criando "mundos fictícios", nos quais se pode ver refletido essa variedade de emoções e experiências humanas que não encontram uma saída na realidade presente. Nesse sentido, o mundo fabricado torna-se "mais real do que a própria realidade". A arte apresenta a possibilidade de realização, que apenas uma sociedade transformada poderia oferecer". (C. Becker, "Herbert Marcuse e o potencial subversivo da arte" Apud DUNNE, 2005, p. 100)

Reflete-se aqui a respeito do papel do *Designer* profissional e sua relação com as expectativas dos futuros usuários, co-criando visões tangíveis de novos produtos ou serviços que possam surgir a partir da passarela performática e que façam uso das habilidades do *Design* que, nesse processo, se fazem ainda mais relevantes. Designers serão procurados pela instrumentalização de suas capacidades e serão reconhecidos por seus trabalhos singulares no enfrentamento dos desafios oriundos de questões globais e sistêmicas. "O levantamento das diferenças culturais: o objetivo

de estudo se afirma impetuosamente como coincidente com a própria identidade cultural e, ao mesmo tempo, em continua mutação.” (CANEVACCI, 2001, p. 11)

Conforme Bourdieu, a transformação da obra de arte em mercadoria e o surgimento de uma categoria de produtores de bens simbólicos destinados especificamente ao mercado, propiciaram o desenvolvimento de uma teoria pura da arte, responsável por determinar a diferença entre arte como simples mercadoria e arte como pura significação, abrindo espaço para que os artistas e intelectuais buscassem uma distinção cultural, demonstrando, por meio de suas práticas e representações a singularidade da sua condição e a raridade, originalidade e redutibilidade da sua obra em mercadoria. Segundo o autor, essa busca por uma distinção seria característica da própria estrutura do campo da arte e seria reforçada pela noção do artista como um gênio. (PIRES, 2008, p. 31)

CULTURA

(Cultura/Produção/Especulação e crítica)

A definição de cultura é um assunto debatido por antropólogos e estudiosos constantemente. Laraia afirma que “a coerência de um hábito cultural somente pode ser analisada a partir do sistema que pertence.” (LARAIA, 2001, p. 34). Com base na visão de um membro do grupo, toda a ação social é cultural, pois gera significado para o todo. O grupo é determinado por sua própria cultura, e estabelece seu sistema a partir daquilo que cria, ou seja, o próprio grupo delimita suas ações, valores e percepções. Por isso, deve-se analisar o grupo como se pertencesse ao próprio. Diante disso, as experiências cotidianas reveladas pelos indivíduos dos diversos grupos sociais são reconhecidas culturalmente e encontram sua lógica dentro do próprio sistema.

Cultura, portanto, neste projeto, é observada como sistemas simbólicos, pois assim analisa-se um universo de significados, o qual permite indivíduos de um grupo social interpretar experiências e tomar decisões de comportamento e valores. Cultura é a junção de duas terminologias, segundo o antropólogo Roque Laraia:

No final do século XVIII e no princípio do seguinte, o termo germânico Kultur era utilizado para simbolizar todos os aspectos espirituais de uma comunidade, enquanto a palavra francesa Civilisation referia-se principalmente às realizações materiais de um povo. Ambos os termos foram sintetizados por Edward Tylor (1832-1917) no vocábulo inglês Culture, que “tomado em seu amplo sentido etnográfico é este todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, moral, leis, costumes ou qualquer outra capacidade ou hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade”. (LARAIA, Roque, 14ª ed., 2001, p. 25)

A cultura é um movimento que depende da comunicação entre os indivíduos, mas de que forma a cultura se renova, o que antecede a cultura, quem cria a cultura? Se ela está presente nas relações dos indivíduos, assume-se que um desses indivíduos a cria, ou pelo menos a reinventa, mas não há evidência de como isso acontece, a não ser por simples necessidade de readaptação da mesma.

Mas o que ele fez foi formalizar uma ideia que vinha crescendo na mente humana. A ideia de cultura, com efeito, estava ganhando consistência talvez mesmo antes de John Locke (1632-1704) que, em 1690, ao escrever “Ensaio acerca do entendimento humano”, procurou demonstrar que a mente humana não é mais do que uma caixa vazia por ocasião do nascimento, dotada apenas da capacidade ilimitada de obter conhecimento, através de um processo que hoje chamamos de endoculturação. (LARAIA, 2001, p. 10.)

A comunicação é um sistema de múltiplos canais nos quais o ator social participa a cada instante, querendo ou não: com seus gestos, seu olhar, seu silêncio e até com sua ausência. (Winikin, 1981, p. 7, apud CANEVACCI, p. 9). Os produtos da comunicação visual são um “terreno” bom para fazer pesquisa empírica, além de teórica, semelhante, em importância a realização de materiais visuais: de fato, esses dois níveis devem ser entendidos como parte de um todo que imerge, que é unitário apesar de necessárias distinções, e que constitui o âmbito específico de uma antropologia da comunicação visual. (p. 10)

Canevacci (1993) e seu olhar polifônico analisa a desconstrução dos códigos materiais da cidade, com o objetivo de entender os imateriais que estão ali presentes; isto possibilita propor um mesmo olhar para o objeto. Olhar que Canevacci (1993) tem ao desvendar a cidade, ao considerar outras relações que envolvem uma cidade que não estão presentes nos espaços físicos, e sim, nas pessoas, ou mesmo na tecnologia que desenha o olhar do observador e do observado.

As pessoas se comunicam também através da roupa, pois ela transmite aspectos da personalidade da pessoa. Em um desfile conceitual essa percepção acaba acontecendo de maneira mais intensa, pois a roupa ganha características de figurino e é dotado de elementos e simbologias que enfatizam certas características daquele personagem [...].

DESIGN (Design/Arte/Teatro)

O design é umas das maneiras para expressar a capacidade humana de criar, de imaginar e praticar alternativas que desafiem e até subvertem o status quo. Sua especificidade está no desenvolvimento de dispositivos que possibilitem transformar o mundo em um mundo melhor (FRANZATO Apud JUNGLES, 2016)

O chamado “design sem objeto” ofereceria, como parte de um movimento cultural, uma alternativa para a abstinência do consumo, ao mesmo tempo que encorajaria “o esquecimento das coisas como objetos de desejo e cobiça” (VASSÃO, 2010, p. 29).

Segundo Deborah Chagas Christo, é possível perceber uma aproximação crescente entre a moda e o design. Compreende-se aqui, que essa maior aproximação não está marcada apenas pela inserção da palavra designers para nomear o profissional que atua no campo da moda. De alguma maneira o design, e não somente a palavra, mas como um conceito, passou a fazer parte constante e presente do universo da moda atual.

Muitos cursos de Design de Moda, fizeram alterações em sua estrutura curricular preocupadas em inserir conteúdos específicos do campo do design. E não só a moda assimilou os designs em seu universo, como também o design incorporou a moda a seu campo. Podemos verificar isso ao identificar a presença de pesquisadores desenvolvendo trabalhos acadêmicos que refletem questões relacionadas à moda no campo de design e a crescente apresentação de artigos em espaços prioritariamente dedicados a discussão sobre moda em congressos científicos de design. (PIRES, 2008, p. 27)

Na sequência a autora relata a necessidade que os alunos de design tinham de trabalhar com assuntos mais voltados para o campo da moda e essa aproximação foi inevitável, trazendo características de ambas para dentro das disciplinas do design e da moda. Embora tal caminhada nem sempre tem sido aceita, já que historicamente o Brasil tem uma forte tradição influenciada pelo movimento modernista. (DENIS, 2000, p. 28). Tal influência relaciona o design ao racionalismo, afastando-o da arte e de conceitos da moda.

É verdade que fora do Brasil o uso da palavra design relacionada à moda já é comum há muito tempo. Um estilista poderia ser facilmente reconhecido como um *fashion designer*. Mas, em uma tradução literal, *fashion designer* também poderia ser designer de moda. Esta variação parece compreensível se levarmos em consideração que a própria

tradução do termo design traz questões ainda hoje discutidas dentro do campo. (Denis, 2000, p. 29)

Cabe lembrar que a maioria dos cursos de design de produtos no Brasil foram intitulados inicialmente a partir do desenho Industrial, ou seja, a tradução dada a palavra design na época da formação desses cursos no país.

Parece, no entanto, existir uma noção de que designer de moda está relacionado ao campo do design e que estilismo estilista, por sua vez, ao campo da arte. Assim o entendimento sobre a palavra design parece estar vinculada a questão da indústria e, conseqüentemente, dede todos os fatores que envolvem a produção de um objeto como algo relacionado a produção em série, assim o designer seria um profissional preocupado com as questões objetivas dos produto, ou seja, com questões específicas do objeto ignorando os conteúdos subjetivos, ou as questões que dizem respeito ao sujeito, como gosto e os conteúdos simbólicos. Por outro lado, esta relação nos entender o estilista como um profissional criativo, livre para a conceituação de um objeto e desvinculado das questões que envolvem o mercado, um sujeito livre para criar peças únicas. O estilista se assemelharia então ao conceito de artista como um gênio, pertencente ao campo da arte. (PIRES, 2008, p. 30)

É importante colocar que a construção de design a qual pretende-se utilizar ainda não está formada, pois até o momento o intuito foi de averiguar como foram ocorrendo as conexões entre design e moda e posteriormente a formação do design de moda.

Podemos perceber em algumas definições de design vamos realmente perceber um discurso relacionando o design à indústria e ao mercado. Segundo Maldonado, por exemplo: O desenho industrial (ou Design) é uma atividade que consiste em determinar as propriedades formais dos objetos produzidos industrialmente. Por propriedades formais não se entende apenas as características exteriores, senão, sobretudo, as relações funcionais e estruturais que fazem com que um produto tenha uma unidade coerente de ponto de vista, tanto do produtor, como consumidor. (Maldonado, 1977 apud PIREs, 2008, p. 32) [...] talvez isso explique porque alguns designers são vistos como artistas de talento especial e suas criações ganham valor de verdadeiras obras de arte, ou porque objetos de design não são considerados sinônimos de objetos modernos, inovadores e arrojados. Isto não quer dizer que o design não tenha uma relação com a indústria e o mercado. (PIRES, 2008, p. 33)

Com isso, poderíamos dizer que, tanto valores pertinentes à indústria e ao mercado, como também aqueles relacionados ao campo da arte, permeiam as discussões sobre design. O termo design, portanto traria em si a confluência das noções e valores característicos dessas duas áreas. Assim quer dizer que o design de moda está vinculado ao design, significaria dizer que ele também possui a influência destes dois campos na construção de seus significados e de seus discursos. Assim se o estilista está inicialmente relacionado ao campo da arte e

o design possui influência tanto do campo da arte como do mercado. Então, não poderíamos separar esses dois termos como definições diferentes, teríamos que entendê-las como termos diferentes para uma mesma definição. Talvez a necessidade de diferenciação acabe caindo sobre a necessidade de legitimação a partir de instituições de ensino, porém esta é uma discussão que caberá em circunstâncias futuras. (PIRES, 2008, p. 34)

O que de fato nos interessa na análise dos discursos construídos nas discussões provocadas pela tradução do termo design, podemos identificar diferentes noções e valores que estão presentes no campo do design. O mesmo poderia acontecer frente aos termos design de moda e estilismo. (DENIS, 2000, p. 29)

[...] o design estratégico pode ser entendido na relação entre design e estratégia pode ser discutida a partir de duas perspectivas: cultura da administração e cultura do projeto. Na área da administração pesquisadores identificam o design como um instrumento que pode ser usado para diferenciar os produtos dos concorrentes, garantindo uma vantagem competitiva para a organização (Kotler, Rath, 1984). Na área do design, os pesquisadores vislumbram outra contribuição da atividade para organizações: um processo capaz de impulsionar a aprendizagem organizacional e de guiar o processo de desenvolvimento de estratégias organizacionais (Zurlo, 1999, Apud FREIRE, 2016, p. 13) A escola Italiana do Politécnico Di Milano, pelos pesquisadores Francesco Mauri, Ezio Manzini e Francesco Zurlo, abordou esse mesmo papel do design a partir da matriz de pensamento da cultura de projeto. Nessa mesma linha, Ezio Manzini e Anna Meroni pesquisam o design no âmbito das estratégias organizacionais voltadas para inovação social. A partir disso, apresenta as capacidades do design úteis a atividade estratégica e os métodos projetuais usados para formulação das estratégias. (Zurlo, 1999, Apud FREIRE, 2016, p. 14)

Francesco Zurlo (1999), apresenta uma contribuição específica da cultura de design para as organizações – o desenvolvimento das estratégias organizacionais – e identifica uma abordagem metodológica para esse tipo de projeto, estabelecendo a área chamada de design estratégico. O design estratégico é conectado a ideia de uma capacidade transcendente do projeto tradicional de uma atitude de ir além do que são os “tradicionais objetos” de projeto para afetar os rumos estratégicos de uma empresa (CAUTELA, 2007). A partir do entendimento da comunidade científica do politécnico Di Milano, dos pesquisadores Francesco Mauri (1997) e Ezio Manzini (1999; apud Zurlo, 1999), o autor propõe que o design estratégico é uma atividade de projeção cujo objeto e a interface na qual uma empresa se apresenta ao mercado e a sociedade, formalizando a estratégia. (FREIRE, 2016, p. 14)

[...] Zurlo (1999), defende que na contemporaneidade, o pensamento complexo e as redes de coprodução de valor são os pontos de partida para formulação das estratégias organizacionais, e por isso precisam ser definidas à luz de outros conceitos que não estejam associados à lógica da competição e da guerra. Estratégia, à luz do pensamento complexo, é a previsão de cenários para ação que podem ser modificados a partir de novas informações e do acaso que pode se suceder e atrapalhar a ação. A estratégia usa o acaso e busca informações para definir a ação. (FREIRE, 2016, p. 15)

CORPO (Humano/Movimento/Suporte)

“Pensar o corpo, portanto, significa confrontar-se com o “sujeito objeto” que assume simultaneamente diferentes trajetórias em que a multiplicidade de significações nos remete a diferentes olhares”. (CASTILHO & FYSKATORIS, 2008, p. 64). O corpo permite uma construção infinita de possibilidades no campo da imagética. Isto ocorre quando ultrapassa-se os limites da forma e começa-se a identificar o que mais eles podem oferecer de matéria prima para elaborar seu movimento, sua presença no ato performático sob o olhar de diversas pessoas e no espaço delimitado recortado da passarela performática.

Para que isso ocorra de forma homogênea segundo a proposta de passarela performática, é preciso transitar por um fluxo de informações sobrepostas que utilizam os limites do corpo performático sobreposto de camadas conceituais, muitas vezes utilizando roupas, figurinos e elementos com signos fortes e determinados.

O corpo é também um grande ator utópico quando se pensa nas máscaras, na maquiagem e na tatuagem. Usar máscaras, maquiagem, tatuar-se, não é exatamente, como se poderia imaginar, adquirir outro corpo, simplesmente um pouco mais belo, melhor decorado, mais facilmente reconhecível. Tatuar-se, maquiagem, usar máscaras, é, sem dúvida, algo muito diferente; é fazer entrar o corpo em comunicação com poderes secretos e forças invisíveis. A máscara, o sinal tatuado, o enfeite colocado no corpo é toda uma linguagem: uma linguagem enigmática, cifrada, [...]

Descreveu acima Foucault (1984, p. 02), em seu Ensaio sobre o Corpo Utópico.

Os corpos não se definem por seu gênero ou sua espécie, por seus órgãos e suas funções, mas por aquilo que podem, pelos afetos dos quais são capazes tanto na paixão quanto na ação. Os artefatos que são empregados em sua superfície, ajudam a diferenciar as pessoas, tornando-as únicas de fora para dentro, na busca incessante do indivíduo uno.

[...] A máscara, a tatuagem, o enfeite colocam o corpo em outro espaço, o fazem entrar em um lugar que não tem lugar diretamente no mundo, fazem desse corpo um fragmento de um espaço imaginário, que entra em comunicação com o universo das divindades ou com o universo do outro. Alguém será possuído pelos deuses ou pela pessoa que acaba de seduzir. Em todo o caso, a máscara, a tatuagem, o enfeite são operações pelas quais o corpo é arrancado do seu espaço próprio e projetado a outro espaço. (FOUCAULT, 1984, p. 3)

Esse corpo assume uma cenografia que possibilita fazer parte de outro espaço geográfico que não o dele original. Ele passa por estágios físicos que os aproxima de tribos, locais, espaços que não o pertenciam originalmente e foram adquiridos pela bagagem vivida culturalmente. Como Foucault bem coloca em corpo utópico é comum realizar diversas interferências em nosso corpo: tatuar, perfurar, tingir, circuncidar, barbear, modelar músculos; cada uma dessas alterações corporais, tem uma razão particular, ritual ou estética. Essas interferências são aceitas e fazem parte da constituição orgânica e social; concordam com os princípios próprios do conceito sociocultural em que esse corpo se insere.

É desse corpo que a passarela performática se abastece, um corpo construído socialmente e fisicamente com características específicas para comunicar algo a alguém. Utilizando o corpo como meio de comunicação para suas ideias, jogos de luzes, trilhas sonoras, adereços e cenários, o desenvolvimento do conceito é evidenciado pelo desfile social do momento, refletindo padrões sociais orgânicos presentes no momento atual ou tentando evidenciar um possível caminho para morfologia do corpo. Percebe-se ao longo do tempo uma mudança, inclusive de silhueta, como em tempos anteriores o corpo feminino era evidenciado por uma cintura mais reta e sem curvas e atualmente um avanço no *derrière*,

[...] porque depois de tudo eu posso não apenas mexer, andar por aí, mas posso movimentá-lo, removê-lo, mudá-lo de lugar –, mas somente por isso: não posso me deslocar sem ele. Não posso deixá-lo onde está para ir a outro lugar. Posso ir até o fim do mundo, posso me esconder, de manhã, debaixo das cobertas, encolher o máximo possível, posso deixar-me queimar ao sol na praia, mas o corpo sempre estará onde eu estou. Ele está aqui, irreparavelmente, nunca em outro lugar. (FOUCAULT, 1984, p. 1)

Esse corpo que sempre nos acompanha, ele sofre as transformações necessárias para suportar o meu eu interno e como ele se comunica com os outros “eus” aos quais quero fazer parte. Os “eus” formam o grupo social que mais se aproxima da máscara social que adquiro culturalmente e vai se modificando ao longo do meu abastecimento cultural. Esse corpo é o mesmo corpo que se usa como suporte na moda para vestir camadas de roupas que cada vez mais ajudam a esconder o que não interessa e possibilita destacar as qualidades que se quer evidenciar ou mesmo forjar a existência. Como quando um ator constrói um corpo distinto do dele para evidenciar uma nova forma de transitar no mundo. Ele usa a máscara do personagem que envolve o corpo como capital de um novo país: a

do personagem que assume a força motriz desse ator travestido de uma interpretação envolvente para nos convencer desse novo ser que não é o mesmo de origem.

Mesmo diante do próprio corpo, o sujeito terá seu “olhar inevitavelmente marcado pelo imaginário cultural, pelas crenças, pelos instrumentos científicos e pelo conhecimento “oficial”. (RODRIGUES, 2003, p. 119). A sensação de pertencimento transforma o corpo, exemplo: em uma época de silhuetas (forma) femininas mais volumosas em seus quadris ou o apego Dionisíaco dos corpos masculinos presentes no hoje social. O olhar hoje está cada vez mais focado na visualidade.

Mesmo que não seja o olhar totalitário que se está buscando para a passarela, Michel Foucault nos ajudará a sustentar esta premissa, já que ele considera o corpo uma interpretação dependente de um certo “olhar”. Assim pode-se estabelecer um olhar mais conceitual a esse corpo. O corpo terá diferentes valores, dependendo de quem o olha e do lugar de onde ele é olhado. O corpo não tem um valor em si mesmo, mas um valor dependente do lugar que ele ocupa, explica Sérgio Murilo Rodrigues em seu artigo analisando a relação de corpo versus poder na obra de Foucault (2003, p. 112).

O olhar está recortado a um corpo vindo da performance que utiliza a movimentação e o estímulo questionador para se construir. Esse olhar não pretende ser imparcial, ou mesmo aberto para uma possível neutralidade existente em um estado de ação. Ele é questionador e se apresenta coberto de camadas culturais que constroem sua pele. [...] não existe uma neutralidade intelectual. Não há nos discursos nada que não seja um “olhar imparcial”, despossuído de todo o poder. Todo “olhar” já é uma “interpretação”, uma posição, um lugar de vislumbre, um lugar de poder. (RODRIGUES, 2003, p. 112)

O corpo é uma matéria física. Essa matéria física não é inerte, sem vida, mas sim uma superfície moldável, transformável, remodelável por técnicas disciplinares e de biopolítica. Com isso, o corpo é um ente – com sua propriedade de “ser” (MENDES, 2006, p. 168). Ao qual o contexto do que denominou-se aqui como ecossistema vai articular e construir ao longo do *backstage* passarela performática.

PROBLEMÁTICA:

Qual a real influência da passarela performática em analisar o ecossistema da Moda? Isto pode ser feito através da análise do processo criativo e construtivo do designer? Importante refletir sobre a origem desse conceito e como vem se replicando formalmente e, crê-se aqui, enfraquecendo seu olhar inquiridor vindo da arte.

Objetivos Específicos:

1. Determinar os conceitos chaves do ensaio: passarela, corpo, cenário, design;
2. Entender como eles se interagem, se entrelaçam e se complementam;
3. Compreender e aprofundar o design de moda e suas especificidades dentro do design;
4. Analisar, o *Design* e o corpo influenciam na passarela performática;
5. Analisar, o *Design* e o corpo como são influenciados pelo ecossistema da passarela performática;
6. Compreender em qual cenário a passarela performática atua e de que forma ela nos possibilita compreender ações futuras;
7. Quais os agentes que fazem parte do ecossistema da passarela;
8. Compreender hoje qual a força da passarela performática levando em conta os 5 pontos levantados por Duggan;
9. Projetar uma passarela performática e identificar seus agentes influenciadores em uma experimentação seguindo a metodologia aplicada por Dunne;
10. Analisar o alcance do ato de passarela para a sociedade, ou para os espectadores.

Metodologia:

Na atualidade são crescentes os estudos acadêmicos que investigam o fenômeno da moda a partir de perspectivas diversas, como Garcia (2005), Mesquita (2004) e, Preciosa (2005), possibilitando que se estabeleçam entrelaçamentos com a moda e diferentes áreas do conhecimento. Tais autores auxiliarão na construção metodológica da pesquisa, especialmente na conceituação das áreas e terminologias aqui empregadas.

O campo de estudos de *Design* é amplo, o enfoque deste trabalho se dará principalmente em autores que dissertam sobre o *Design* Estratégico. Os modelos propostos por Castilho, Duggan, Drost e Zurlo; auxiliarão nas discussões a respeito do design. A metodologia do *Design* Estratégico usada nesse ensaio, é inspirada pelas propostas de comunicação visual desenvolvidas por Canevacci em sua perspectiva antropológica (2001). A interpretação que se pretende fazer, portanto, situa-se na interface entre *Design* e antropologia, respectivamente, em seus processos projetuais criativos e expressões de cultura da visualidade, capazes de mostrar caminhos que levem à descoberta do novo.

A abordagem de *Design* centrado no usuário, ou seja, usuário como sujeito, tem sido um fenômeno. Cada vez mais as pessoas dão maior influência e espaço para iniciativas em papéis onde fornecem conhecimentos e participam das atividades de informação em fases precoces do projeto. Ao longo da pesquisa, para endossar as considerações levantadas ao longo do projeto, será construída uma passarela performática para estudo de caso específico de seu alcance.

[Link para o capítulo "1 INTRODUÇÃO".](#)

[Link para o capítulo "2 DESFILE".](#)

[Link para o capítulo "3 DESENHO TEÓRICO-METODOLÓGICO".](#)

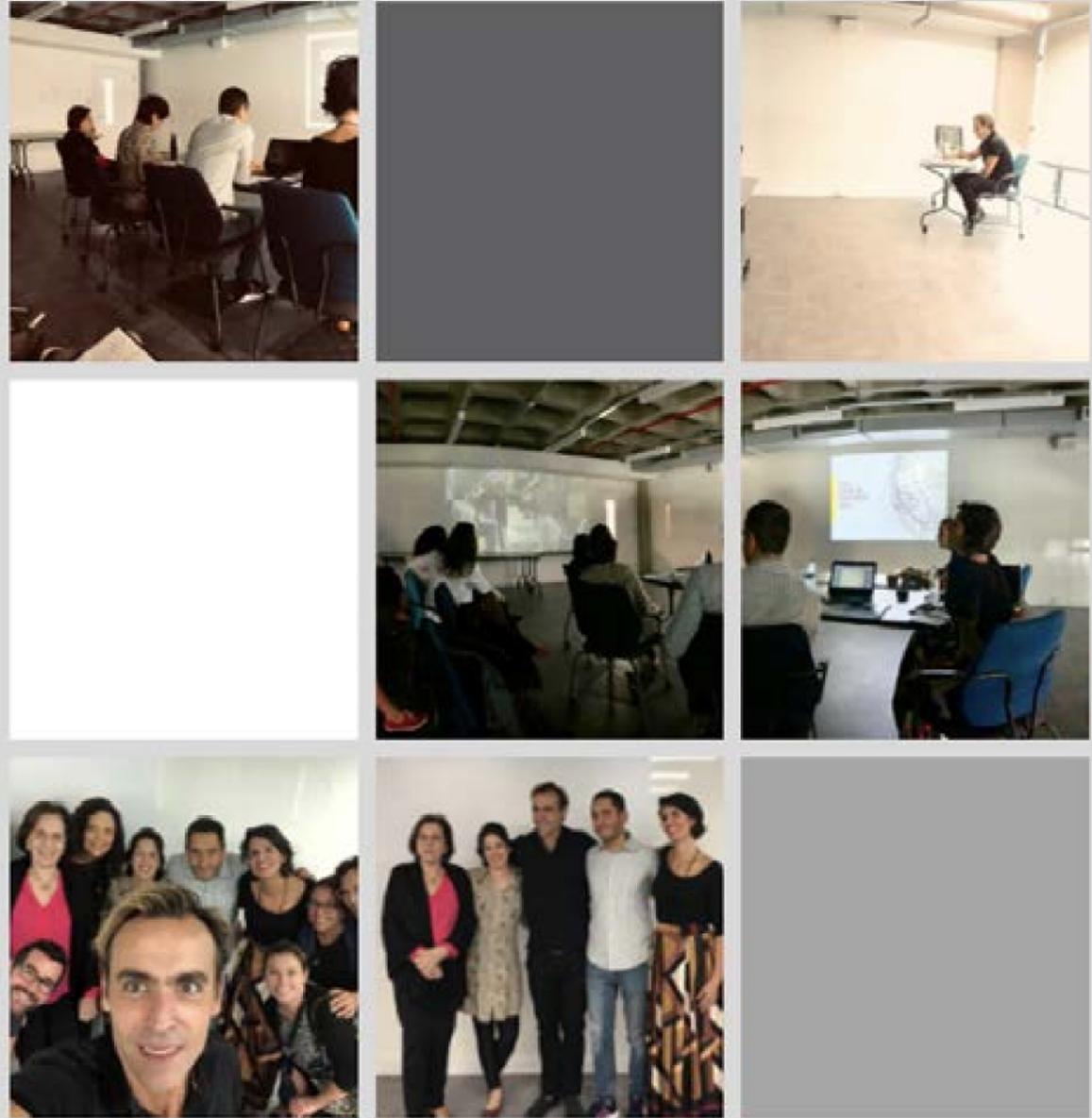
[Link para o capítulo "4 PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS".](#)

[Link para o capítulo "5 PASSARELA PERFORMÁTICA: EXPERIÊNCIA ORIGINAL PORTO ALEGRE/UNISINOS".](#)

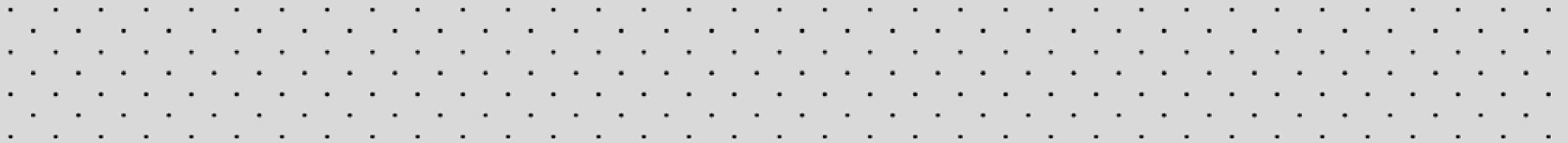
[Link para o capítulo "6 PROCESSOS DE DESIGN PARA PASSARELA PERFORMÁTICA".](#)

[Link para o capítulo "7 PASSARELA PERFORMÁTICA: A EXPERIÊNCIA SÃO PAULO/ESPM".](#)

[Link para o capítulo "8 PASSARELA PERFORMÁTICA: A EXPERIÊNCIA PORTO ALEGRE/BIENAL".](#)



REGISTROS Qualificação

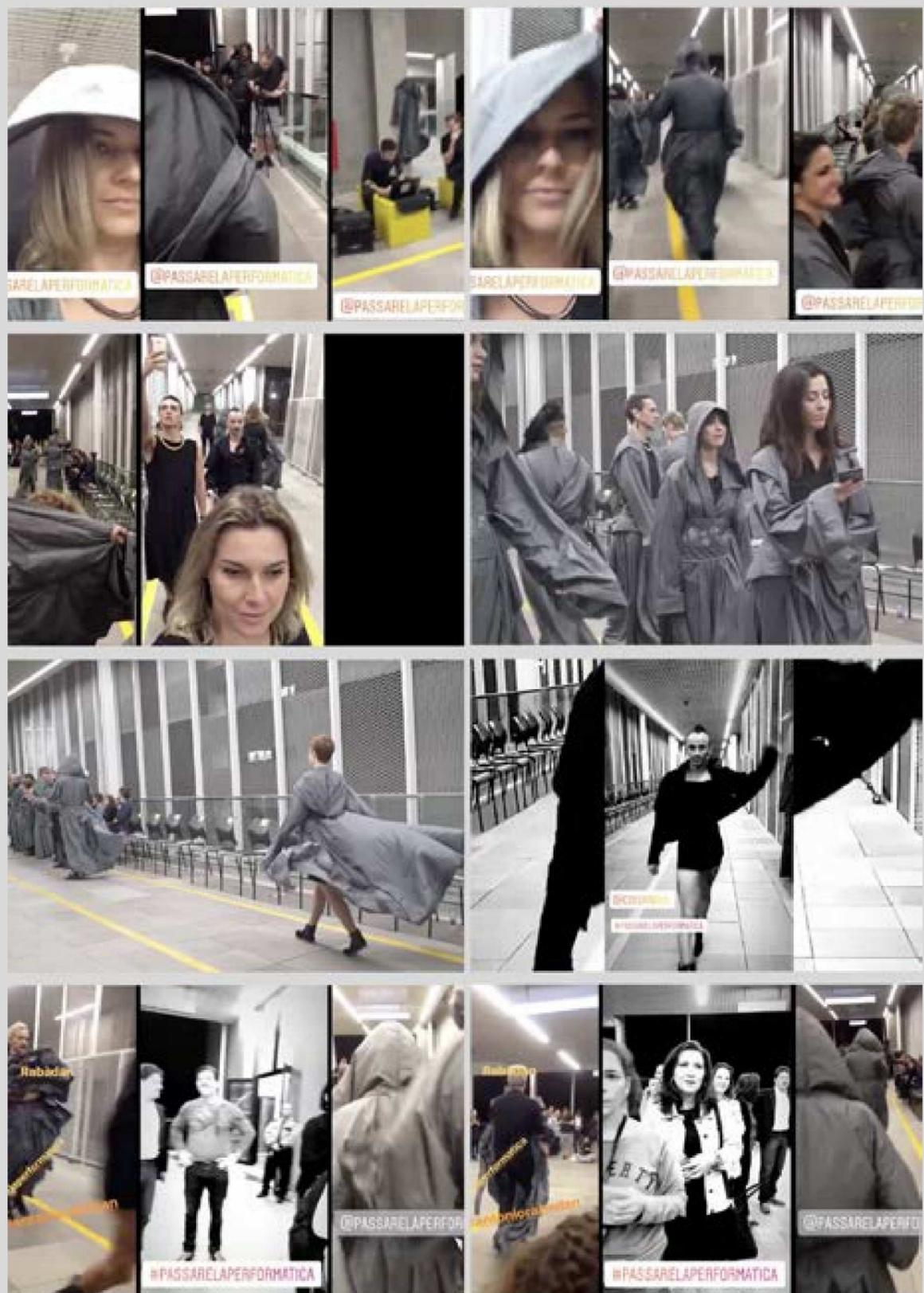




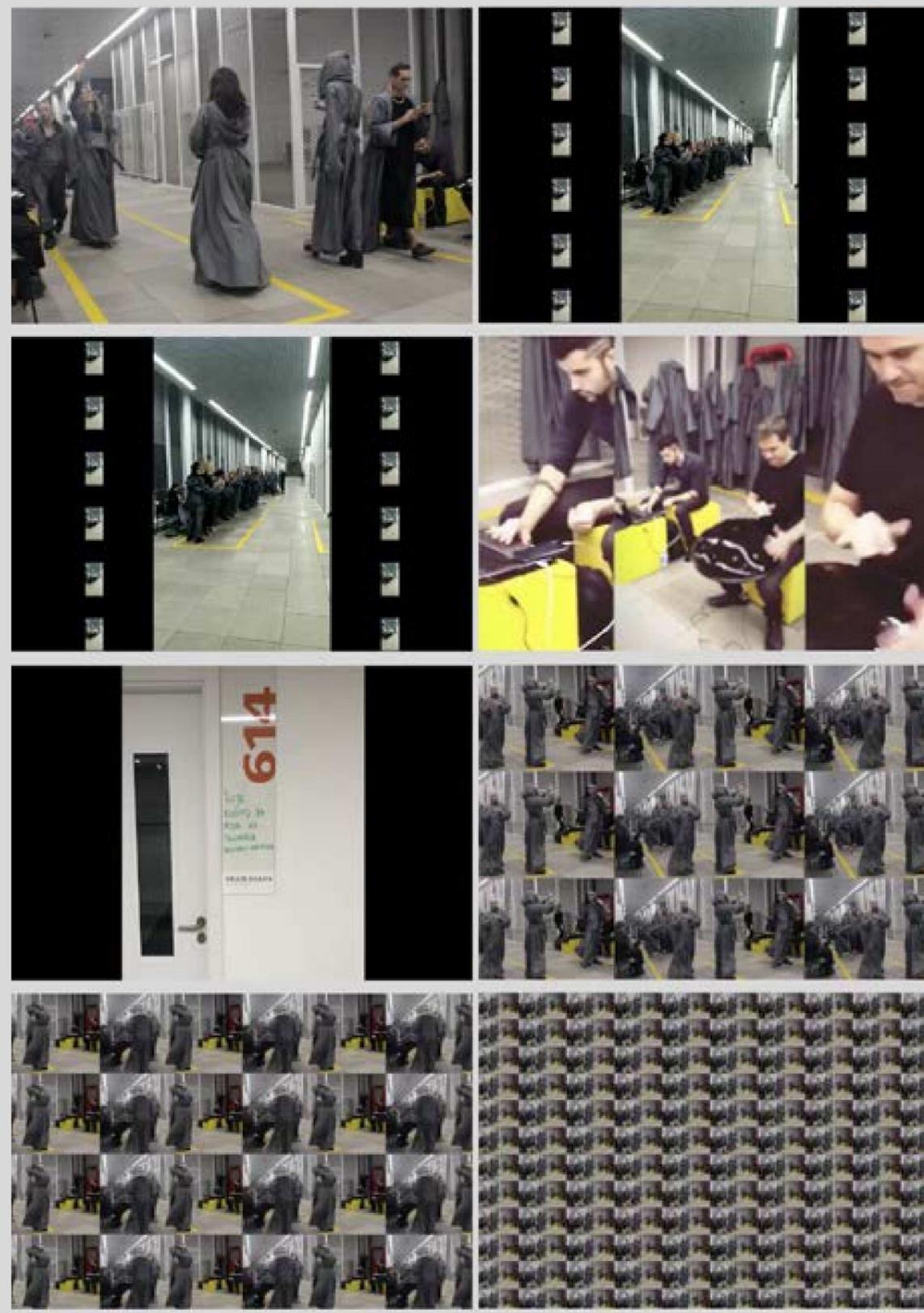
FOTOGRAMA - VÍDEO
Qualificação



FOTOGRAMA - VÍDEO
Qualificação



FOTOGRAMA - VÍDEO
Qualificação



FOTOGRAMA - VÍDEO
Qualificação

RESUMO

Essa pesquisa visa fomentar uma investigação quanto ao que é, e do que se constitui a “Passarela Performática”, como possibilidade que emerge dos desfiles conceituais; como ela se nutre e possibilita novas relações entre o campo da arte e da moda e como ela poderia contribuir para a compreensão do metadesign e para o futuro do Design Estratégico. Uma prática para imaginação de cenários futuros entre arte e moda onde os desfiles de moda performática, possibilitam através do metadesign; perceber as mudanças materiais e culturais do mundo contemporâneo, dentro do novo contexto das teorias atuais de projeto. A presente pesquisa busca compreender o metadesign como concepção emergente da cultura de projeto, através de um diálogo estabelecido entre passarela, arte, moda e designem um olhar estético e prático da arte. Deseja-se possibilitar contribuições teóricas para o avanço do campo de design estratégico e do design de moda, podendo ser articulado pelo metadesign de forma projetual emergente da cultura de projeto, do corpo e corpo performático condutor da passarela performática, atitude relacional, autoria e coautoria, polifonia, sujeito e o fluxo. Dessa forma o campo de atuação aqui, está vinculado à Arte e Moda pelo olhar do design estratégico. Dando configuração significativa à análise da passarela performática como um dispositivo de prática, permite a desconstrução de processos lineares fechados indo ao encontro de processos abertos de integração, desconstruindo e agrupando novos conceitos. Na compreensão da experiência processual, estão envolvidos fatores como a construção do próprio desfile, aplicando os princípios do design estratégico em um sistema aberto de cocriação, um conjunto de motivações para a cocriação, além de trabalhar o espaço como um influenciador do sistema da moda em um ambiente de imaginação de cenários futuros.

Palavras-chave: Metadesign 1. Corpo 2. Performance 3. Poética 4. Moda 5.

ABSTRACT

This research aims to promote an investigation into what is and what constitutes the “Performative Catwalk” as a possibility that emerges from the conceptual fashion shows; how it nourishes itself and enables new relationships between the field of art and fashion and how it could contribute to the understanding of Metadesign and the future of Strategic Design. A practice for imagination of future scenarios between art and fashion where the performative fashion catwalks, be possible through metadesign; to perceive the material and cultural changes of the contemporary world within the new context of current project theories. The present research seeks to understand metadesign as an emerging conception of the project culture, through a dialogue established between catwalk, art, fashion, and design in an aesthetic and practical view of art. It is hoped to make possible theoretical contributions for the advancement of the field of strategic design and fashion design and can be articulated by the design metadesign of projective form emerging from the project culture, body and performative body leading of the performance catwalk, relational attitude, authorship and co-authorship, polyphony, subject and the flow. In this way, the field of action here, is linked to Art and Fashion by the look of strategic design. Giving a significant configuration to the performative catwalk analysis as a practice device, it allows the deconstruction of closed linear processes by meeting open integration processes, deconstructing and grouping new concepts. In the understanding of procedural experience, factors such as the construction of the catwalk itself are applied, applying the principles of strategic design in an open system of co-creation, a set of motivations for the co-creation, besides work the space as an influencer of the fashion system, in an imaginative environment of future scenarios.

Keywords: Metadesign 1. Body 2. Performance 3. Poetic 4. Fashion 5.

1 INTRODUÇÃO

O presente projeto de qualificação foi desenvolvido a partir das considerações apresentadas pelos avaliadores do ensaio teórico e do desenvolvimento de um experimento intitulado “Passarela Performática”, que foi construída pela percepção da existência de um espaço específico de atuação na área da moda, os desfiles conceituais.

A “Passarela” é o nome dado ao local onde desfiles de moda ocorrem e continuará sendo conhecido como palavra-chave deste terreno do desfile de moda. Ao mesmo tempo percebeu-se outros possíveis entendimentos; foi colocado nos buscadores da internet a palavra ‘passarela’ e pela primeira vez se entendeu que “Passarela Performática” está diretamente relacionada ao significado básico que define o substantivo “passarela” como: a ligação de duas ou mais pontas, de diferentes espaços e tem como objetivo unir dois lados e possibilita a movimentação de um lado a outro.

A materialidade e singularidade do evento se moldam ao contexto da atualidade sob o olhar das teorias de design estratégico. Esta tese em construção, traz também, o intuito de contribuir para edificar uma investigação que colabore no entendimento do Metadesign. O trabalho alinha-se com um olhar emergente de diálogo transdisciplinar que está construído com a estética e as práticas de arte e moda, aplicadas em um experimento intitulado “Passarela Performática”. Chama-se aqui passarela performática aquela passarela que atua como uma arena cênica, que protagoniza as tensões existentes entre o corpo e potência social, ao longo dessa tese se irá aproximar esses espaços. E entender como o desfile conceitual usa a concepção de arena cênica, um termo que tem sua origem do Teatro na Grécia³⁸.

Gramaticalmente a origem da palavra vem do grego “*théatron*”, um forma de manifestação artística em que um ator ou um grupo de atores (na época, apenas homens), contavam uma história para o público em um determinado espaço. Acredita-se que o teatro surgiu no século IV A.C. na Grécia Antiga, como resultado dos festivais realizados anualmente em homenagem ao Deus Dionísio, celebrando a alegria, o vinho e o arrebatamento. Usavam máscaras para representar os personagens.

Junto com o teatro surgem os “anfiteatros”, locais onde as histórias eram contadas. Classicamente eram arenas ovais ou circulares, cobertas por degraus e, na época, sempre a céu aberto. Em grego antigo eram chamados de “*amphitheatron*”. Foram adaptados na Roma Antiga para servir de arena para as lutas entre os gladiadores e as corridas de bigas. A mais famosa é o Coliseu, em Roma, onde a arena comportava mais de 40 mil pessoas.

A palavra “arena” ganhou outros significados ao longo do tempo, como a usada na área de administração, que propõem o uso de campo de poder, onde diferentes grupos e coalizões disputam o controle. Outras áreas salientam que o termo é usado como metáfora, para identificar os espaços de conflitos em que diferentes atores políticos e/ou sociais agem em concorrências de suas posições. Essa estrutura histórica foi evoluindo e ganhando novos significados e funções, ela acompanhou a história dos teatros até os dias de hoje, onde ainda existem teatros fechados ou ao ar livre, que usam dessa estrutura cênica circular.

O recorte de pesquisa está situado fisicamente no espaço utilizado pela moda para apresentar ideias e possibilidades de roupas para uma nova estação e um espaço que pode ser lido de diversas formas. Parte-se aqui, de uma percepção pessoal diante do espaço, noção esta que é abastecida pela própria trajetória do autor dentro das artes e da moda. Considera-se antes de mais nada o espaço de estudo, um espaço que por natureza é de antecipação do que está acontecendo na moda e na sociedade de consumo, já que apresenta possibilidades de produtos que deverão ser consumidos em outra estação do que a que ele está espacialmente usando para apresentar. Isso vem ocorrendo durante muito tempo na história de existência dos desfiles de moda, com mudanças pontuais seguindo ou mesmo lançando outros caminhos para manter-se vivo.

Por isso, pretende-se articular uma passagem pelo codesign, com o objetivo de trazer a cocriação para o caminho de prática em design, o que provoca mudanças futuras. “Mudará a forma de projetar, o que nós projetamos e quem projeta. Isso também afetará as ferramentas e métodos que as novas equipes de codesigners utilizarão”. (SANDERS e STAPPERS, 2008, p. 12). Os “usuários” ou “colaboradores” não designers, não se tornam designers por conta de fazer parte de um processo de colaboração. Sabe-se que as pessoas são criativas em algum nível, o tipo de participação que podem ter depende do grau de *expertise*, interesse e criatividade de cada um. O papel do design é fundamental em equipes de codesign, já que contribuem com um tipo de especialidade que outros participantes

³⁸ Extraído de: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/direito/historia-do-teatro-no-brasil-e-no-mundo/50069> acesso em: 15 de fev. de 2018.

não têm. O domínio das habilidades relativas a processos criativos, como pensamento visual, busca de informações e tomada de decisão a partir de informações incompletas, continua a ser relevante ao longo dos processos de projeto. Deixando claro que o intuito central dessa investigação são as metodologias conceituais e metodologias de estrutura que ainda estão em formação. Espera-se poder evidenciar como elas podem direcionar a uma nova ideia de design, mais amplo e flexível, adequado às novas demandas sociais existentes no momento.

Não se trata de criar um novo modelo ou pré-estabelecer limites disciplinares entre as áreas que estiverem juntas nesse sistema aberto. Pois, ao se tentar estabelecer esses limites, pode-se correr o risco de não atentar para o momento tecnológico ou social em que se está. O que se está buscando é possibilitar a prática e a contribuição de um novo modo de pensar e praticar o design na área da moda, em específico, nos desfiles conceituais aqui denominados de passarela performática.

Esse novo modo de pensar o design pode ser construído e organizado (estruturado), pelo conjunto dos diferentes e complementares agentes do espaço envolvidos em uma arena cênica, a tão referida passarela de moda, conceitual e metodológica. Dessa forma, o autor acredita que se possa pensar de forma fluida e evolutiva, as práticas de design de moda no espaço passarela performática dentro do seu espaço de atuação, sua comunidade (marca de moda, sistema de moda, seu ecossistema interdependente), que podem permitir que as pessoas gerenciem colaborativamente, ou de forma mais criativa, a construção do seu ambiente de atuação, sua arena cênica. Deve-se absorver as tecnologias, extensões do corpo humano na contemporaneidade, a agilidade de informações e sua total inserção social nesse novo espaço digital, que está dividindo o real material e o digital.

Para dar conta desse projeto de pesquisa, muitas são as demandas filosóficas e científicas implícitas nesse plano ao ponto de entrar no campo do design estratégico, design de moda e arte. Não se acreditou necessário ou possível, fazer até o presente momento, uma análise de cada uma das áreas, no esforço de comprovar uma transdisciplinaridade, presente dentro das fronteiras da arte e do design. O projeto busca desenvolver um tecido de hipóteses tramadas no experimento passarela performática, ensaio, em que foram estabelecidos critérios autônomos e conceituais de desenvolvimento em sua eficiência e produtividade. Considera-se assim, que suas extensões tecnológicas são parte dos fatores necessários para a eficiência da comunicação na passarela performática.

Aqui, é percebida a tecnologia como um gatilho para mudança estrutural, uma intervenção na relação humana e as estruturas organizacionais da própria passarela performática, que podem alterar os padrões existentes dentro da passarela, padrões de interação confirmados por meio de várias disciplinas e estratégias, presentes na forma de pensar e praticar o design estratégico na pesquisa. Isto é baseado em um processo constante de mudança, onde diferentes disciplinas estejam presentes e possam se cruzar e desenvolver um argumento coerente. Devido a polifonia presente no projeto, apresenta-se aqui uma escrita não-linear, mas recursiva, que vai sendo lembrada e relacionada em suas conectividades ao longo de uma estrutura mais linear na organização dos próprios capítulos.

O entendimento do espaço físico, onde se está desenvolveu o experimento central da pesquisa, é o ponto inicial para entender as relações que vão ser tecidas ao longo deste estudo. O espaço passarela, que é o local onde os desfiles de moda ocorrem, é transformada, tanto no plano físico, quanto no conceitual, pelos diferentes autores/designers de moda, mas, ainda assim, o termo não se altera, permanece se chamando o espaço onde os experimentos são feitos de "passarela". Segundo a definição encontrada no Dicionário Priberam, pode-se conceituar passarela como: 1) estrado longo ou estrutura afim, geralmente destinado a desfiles de moda ou de candidatos de um concurso; 2) estrado entre a plateia e o poço da orquestra de um teatro; 3) ponte para passagem de pedestres, construída sobre um curso de água, uma estrada ou uma depressão de terreno. Deve-se compreender esse território como um espaço de várias possibilidades e entendendo que nele ocorrem grandes transformações toda vez que são utilizados formatos de desfiles mais conceituais, com o uso de performances cênicas. A passarela de moda era um lugar de exposição de mercadoria, um espaço de visibilidade como tantos outros na vida de uma empresa. Passou a ganhar a dimensão do evento, pela profissionalização do setor e pelo trabalho de trocas com as artes. A passarela, então começa a ganhar uma dimensão performática, que ao longo da tese pretende-se averiguar os processos que envolvem sua construção em sua relação direta com o design estratégico. Para esse momento de cruzamento de informações, no espaço dos desfiles de moda conceitual, será apresentado a terminologia de Passarela Performática, operando transformações entre "design de moda" e "ecossistemas criativos".

O objetivo desse material é levantar outras percepções alcançadas ao longo do período de doutorado que possam contribuir para a estruturação da qualificação do projeto "Passarela Performática" que foi se desenhando

ao longo desses dois anos. É importante colocar que o projeto de pesquisa versa sobre os encontros possíveis em uma passarela de desfiles conceituais que permitam o encontro entre arte, moda, design e sociedade. Essa forma de perceber o espaço de desfiles vem sendo pensada ao longo de uma trajetória de trabalho do autor em dois segmentos: a arte e pelo olhar do espetáculo no design.

A passarela se coloca no espaço do espetáculo, onde o que está em destaque, a criação e o próprio ato de desfilarmos, ganha notoriedade social, na construção de imagens de uma vida desejável. É cada vez mais frequente a forma colaborativa que envolve os espectadores, com o registro da representação ideal do real, indo ao encontro da necessidade do humano em construir esse espetáculo para satisfazer o “se fazer ver”. Como apresenta Marcondes Filho (2007), escrevendo que a questão central não está no espetáculo em si, “mas no processo humano de necessidades que se satisfaz com o espetáculo” (MARCONDES FILHO, 2007, p. 146).

Hoje não basta o conceito de espetáculo ou mesmo de construção do espetáculo para uma autossatisfação, como coloca Silva (2011), que separa a sociedade do espetáculo da sociedade do hiperespetáculo. No espetáculo o indivíduo abandona seu protagonismo em prol de tornar-se um espectador; a contemplação do outro, a idealização, o diferente que está fora do alcance, sendo a fama a expressão de uma realização extraordinária. No chamado hiperespetáculo a contemplação segue.

Mas é uma contemplação de si mesmo num outro, em princípio, plenamente alcançável, semelhante ou igual ao contemplador.[...] Cada um deve poder se imaginar no lugar da estrela ou do objeto da sua admiração e aspirar à condição de famoso. Não há mais alteridade verdadeira. O outro é “eu” que deu certo graças às circunstâncias. O preço da fama parece estar ao alcance de qualquer um. (SILVA, 2011, p. 2)

Existe uma ligação forte e orgânica entre Passarela Performática – Design Estratégico – Metadesign. A prática que foi desenvolvida na passarela vem da necessidade de compreender pelo olhar do design estratégico, uma nova forma de projetar o design que possibilite o pensar e a colaboração como fortes ferramentas de construção dos processos necessários ao bem comum, no caso da passarela performática, isso possibilita entender os desfiles conceituais e como eles se estabelecem no sistema da moda. O metadesign vem ao encontro do imaginar, do propor algo que ainda não foi desvendado ou mesmo entendido no fazer a passarela possibilitando inúmeras outras possibilidades para um cenário futuro, investigativo que

ilumine o desenvolvimento crítico presente nessa articulação da performance entre Design e Arte.

A construção da “Passarela Performática”, elemento nuclear da pesquisa, segue a natureza da construção do design estratégico, está sendo trabalhada como um grande processo aberto de transformações altamente mutáveis que vão se adaptando ao longo do entendimento e construção do autor nos estudos referentes à tese. Um “espaço de visibilidade” capaz de comunicar e de ampliar os processos ali desenvolvidos, para outras áreas de conhecimento em busca de insumos que possibilitem novas estratégias de comunicação e desenvolvimento da própria área de design com ênfase em moda, assim como áreas correlacionadas. “O hiperespetáculo entroniza a visibilidade. Tudo é simbólico. Tudo é imaginário.” (SILVA, 2011, p. 5).

Os processos relacionados à passarela performática podem ser lidos como reveladores das transformações proporcionadas pelo próprio processo metodológico do design estratégico. Ela é um espaço de visibilidade, onde o designer pode se comunicar e construir outras pontes de conhecimento que a própria passarela performática pode proporcionar durante sua projeção e sua compreensão.

A pesquisa permite adentrar nos processos de projeção, especulação e imaginação do futuro que são característicos do design estratégico e dos quais a passarela performática pode ser especialmente um instrumento de validação e compreensão, onde as ações feitas durante a passarela performática, apresentam um mostra das mudanças que ocorrem durante o desfile performático, como as ações imprevistas se tornam orgânicas ao fluxo do desfile, assim como a interação entre espectadores e performance torna-se mais tênue, aproximando todos. Na prática proposta, a interação dos indivíduos aconteceu de forma presencial e digital, já que os mesmos foram instigados, ou melhor liberados ao uso dos celulares e suas redes sociais. Abrindo outras possibilidades de interação durante o processo da “Passarela Performática” trazendo outros aspectos da prática que contribuem para validação desse espaço polifônico. De forma mais orgânica, especula outras possibilidades pertencentes ao design estratégico, pois trabalha com a troca de informações e percepções possíveis ao longo da projeção e execução da passarela.

A passarela aqui averiguada, em seu espaço físico e imaterial, busca identificar e desenvolver as conexões que se apresentam ao longo do experimento, considerando que o fluxo de interações entre pessoas e objetos presente nesse ato é capaz de gerar ações transformadoras para o próprio sistema da moda. Compreendendo o conceito de ecossistema criativo

no qual a passarela está, cabe desenvolver dispositivos sociotécnicos (artefatos, processos ou sistemas) que permitam atravessar vários outros sistemas e contextos socioculturais. Segundo o grupo de pesquisa de Design Estratégico da Unisinos, acredita-se que é possível formar um fluxo contínuo de informações e percepções capazes de serem analisadas e compreendidas num esforço projetual para encontrar soluções inovadoras que possam ser transformadoras para a sociedade gerando um benefício social.

Projetar uma passarela performática vai ao encontro do binômio problema/solução que sempre está nos processos de design, como um parâmetro de atendimento de necessidades do futuro usuário. Durante a dita era industrial, a ideia geral de planejamento, estava fortemente associada a eficiência e o princípio de menor preço. Essa imagem poderosa é o conceito que tem orientado as engenharias, o movimento da parte operacional da gestão científica e que hoje, ainda transpassa o governo moderno e a indústria. Quando aliado à ideia do planejamento, se tornou visível como um procedimento de criação de soluções de problemas pode ser instalado e operado com um baixo custo.

Porque era relativamente fácil obter consenso sobre a natureza dos problemas no início do período industrial, a tarefa poderia ser atribuída aos técnicos qualificados, que por sua vez, poderia ser confiável para realizar o fim-de-vista simplificado. Ou, no trabalho do dia-a-dia, poderíamos confiar no especialista e sua eficiência para diagnosticar um problema, e em seguida, resolvê-lo, ao mesmo tempo em que reduz os recursos Era nós estávamos fazendo. (RITTEL e WEBBER, 1973, p. 158)

Com o passar dos tempos, o design passou a pensar de maneiras diferentes quanto ao planejamento e por sua vez o binômio problema/solução. Inferindo a pergunta o que se está fazendo? O fazer é o melhor para essa ação? Desta forma se está mudando a forma de perceber o resultado das ações e colocando os problemas em estrutura de reavaliação constantes, mais próximos dos processos sociais aos quais está relacionado, em sistemas abertos e interconectados a redes de sistemas. O design é sensibilizado para as ondas de repercussões geradas pela ação do homem, na construção de resolução de problemas projetuais e artefatos que possam surgir dessa ação. Direcionada a qualquer nó na rede que estiver projetando não se está preocupado apenas em encontrar uma parte, mas induzindo problemas de maior gravidade que dizem respeito ao todo.

Até agora todos nós estamos começando a perceber que um dos problemas mais intratáveis. É a de definir problemas (de saber o que distingue uma condição observada a partir de uma condição desejada) e de localizar problemas (encontrar onde no complexo Redes causais o problema realmente reside). Por sua vez, e igualmente intratável, é o problema identificar as ações que poderiam efetivamente reduzir a distância entre o que é e o que deveria ser. (RITTEL e WEBBER, 1973, p. 159)

De modo que se procura trabalhar melhor as ações e diminuir a fronteira da eficiência, os sistemas se esticam, tornando-se mais sofisticados sobre um funcionamento complexo de sistemas sociais abertos. Torna-se mais complicado operar o planejamento formal desses processos de design estratégicos, que vai incorporando procedimentos para uma busca contínua de metas; desde a identificação de problemas; previsão de mudanças contextuais incontroláveis; inventando estratégias alternativas e táticas, até estimulando conjuntos de ações alternativas. Cabe monitorar estatisticamente as condições dos sistemas públicos relevantes; alimentando os canais de simulação e de decisão, para que os erros possam ser corrigidos – tudo dentro de um processo, que até agora, é o mais de perto de um sistema desejável.

Aqui se retomam ambos os elementos de forma crítica. Fala-se do olhar, pelo design estratégico, que propõe um sistema aberto, onde se incluem diferentes pontos de vista integrando outros modelos de interpretação para a mesma situação e assumindo com várias perspectivas dentro de um mesmo experimento, a “Passarela Performática”.

Ser humano é recusar-se a aceitar o dado como dado. Uma vez que aceitamos que o projeto conceitual é mais do que uma opção de estilo, corporativo propaganda, ou designer de autopromoção, o que usa pode assumir? Lá são muitas possibilidades - design socialmente engajado para sensibilizar; sátira e crítica; inspiração, reflexão, entretenimento intelectual; explorações estéticas; especulação sobre possíveis futuros; e como um catalisador para a mudança. (DUNNE e RABY, 2013, p. 33)

Para o autor da tese, a prática passarela performática vai ao encontro do pensamento de Dunne e Raby, onde o projeto conceitual é uma forma de crítica, é um espaço privilegiado de concepção conceitual que tem como propósito uma investigação conceitual dos desfiles de moda. Pode ser usado para experimentar ou entender melhor, deve ser útil socialmente, principalmente para questionar, criticar e desafiar a forma como as tecnologias entram em na vida das pessoas. Entender que as limita-

ções que se coloca sobre outras pessoas passa pela definição estreita do que significa ser humano, ou como o filósofo Andrew Feenberg aponta (segundo DUNNE e RABY); a questão mais importante a saber, é sobre as sociedades modernas, a compreensão de que a vida humana pode ser incorporada nos arranjos técnicos prevalentes. (DUNNE e RABY, 2013).

Segundo Dunne, um "projeto crítico" usa propostas de design especulativo para desafiar suposições estreitas, preconceitos, e informações sobre o papel que os produtos desempenham na vida cotidiana. É dessa forma que o pensar a passarela vai se construindo como uma atitude, mais que uma metodologia, é uma posição sobre os desfiles conceituais. A crítica que se refere não é necessariamente negativa; também pode ser uma recusa gentil, um outro olhar ao que já existe, uma saudade, pensamento, um desejo, e até mesmo um sonho. "Projetos críticos são testemunhos do que poderia ser, mas ao mesmo oferecem alternativas que destacam as fragilidades existentes na normalidade." (DUNNE e RABY, 2013, p. 34).

O que se está tentando encontrar é um pensamento crítico ao referido projeto de design, que possibilite identificar deficiências nos processos que estão sendo desenhados e redesenhados constantemente. Aplicados a problemas maiores e mais complexos, com um pensamento crítico traduzido para a materialidade, pensar através do design ao invés das palavras, usando o design como uma linguagem para engajar pessoas.

Todas as boas ofertas de design crítico uma alternativa para como as coisas são. É a lacuna entre a realidade como a conhecemos e a ideia diferente da realidade referida na proposta de projeto crítico que cria o espaço para discussão. Depende da oposição dialética entre ficção e realidade para ter um efeito. Usos críticos do projeto comentário, mas é apenas uma camada de muitos. Em última análise, é positivo e idealista porque acreditamos que a mudança é possível, que as coisas podem ser melhores é apenas que a maneira de chegar lá é diferente; é uma jornada intelectual baseada em valores desafiadores e em mudança, ideias ecrenças. (DUNNE e RABY, 2013, p. 34).

Para a estruturação da tese, busca-se levantar de forma evolutiva os pontos necessários e desvendar a passarela performática como uma prática de projeto, o que conduziu à seguinte distribuição de conteúdo:

Compreendido pela Introdução e Problemas de Pesquisa, o capítulo "Um" descreve a necessidade de desenvolver uma ideia de concepção e construção de um espaço de moda que correspondam conceitualmente entre si, explorar as mudanças crescentes que as tecnologias da informação produzem nas condições materiais e existenciais, originando

grandes mudanças. Identifica alguns dos principais fatores de mudança que o designer, ao pensar de forma crítica sobre a prática do seu fazer: respondera através de um processo de repensar seus limites, declarar os objetivos específicos da investigação, a fim de desenvolver uma tese que possa produzir um avanço nas pesquisas de design, colaborando para o crescimento integrativo dentro dos processos colaborativos e não lineares do setor.

O segundo capítulo aborda o espetáculo como o centro das investigações dos desfiles conceituais, observando a proximidade com que a arte se apresenta nesses espetáculos desenvolvidos sobre a passarela, tem como objetivo uma introdução aos desfiles performáticos que se fizeram notar com maior intensidade nos anos 2000. Nesse período, Ginger Gregg Duggan³⁹ (2002) fez uma publicação apresentando cinco categorias que estavam correlacionadas ao período político-social do momento. Recorre-se a essas classificações, porque permitem perceber como a moda compreende a performance na passarela. A teoria específica sobre performance a partir de uma leitura crítica, aproxima do objeto de pesquisa com uma "revisitação" que permite extrair as cinco categorias e outros conceitos que, apesar da crítica que se tem postulas à autora, ajudaram a compreender e analisar aspectos da Performance e o Desfile Conceitual no contexto da "Passarela Performática".

O terceiro capítulo se constitui por uma revisão bibliográfica dos autores que fundamentam o design estratégico, nos quais é possível operar uma investigação dos projetos de design, de forma crítica em sistemas abertos, são, levantando os pontos de convergência do objeto de estudo, a passarela performática e o design estratégico. Tem-se o intuito de apresentar um panorama dos agentes presentes nesse campo de estudo, assim como das teorias e práticas que vão formar o metadesign. O foco é nas práticas artísticas contemporâneas e interativas que possam ser compartilhadas com o Metadesign e na participação e autonomia estabelecidas no processo de criação, estabelecendo um diálogo transdisciplinar entre a cultura de projeto e um experimento de desfile conceitual em suas práticas colaborativas. O propósito é enfatizar como a análise dos padrões de interação e criação ocorreu na prática e, como pode contribuir para o avanço conceitual do metadesign.

³⁹ Ginger Gregg Duggan foi curadora independente de arte contemporânea no Museu de Arte em Fort Lauderdale, na Flórida. Segue como curadora independente de várias exposições. Responsável pela organização da "Fashion: The Greatest Show on Earth" (O Maior Espetáculo da Terra). É autora de diversos livros e artigos sobre a arte contemporânea. Atualmente é curadora e diretora da programação do The Bellevue Art Museum em Washington. (resumo do autor)

O quarto capítulo, é centrado na prática da passarela performática, está destinado a apresentar a experiência prática passarela performática em sua totalidade, desde sua organização e planejamento até como foi o ato do desfile e algumas averiguações projetuais a respeito das relações que se fizeram presentes na atividade conceitual. Foi construído com pilares claros de um desfile de moda e que atendessem aos protocolos presentes de um desfile conceitual, utilizando o espaço de acontecimentos do desfile como uma arena cênica. A prática não é uma instância do metadesign, e sim, uma averiguação das conexões presentes na passarela performática, que permite a identificação de princípios de design específicos, desenvolvidos de forma a retroalimentar a prática e a teoria na relação entre os agentes pertencentes à projeção do experimento.

O quinto capítulo é a Metodologia, a verificação do método aplicado neste projeto; nele, se descreve o desenvolvimento teórico e como a pesquisa foi pensada como um possível estudo de caso, ainda que não esteja bem definido nesse sentido, já que o que se pretende, é investigar uma prática de metadesign de forma poética. Tal ensaio recebeu o nome de “Passarela Performática” e foi desenvolvido dentro de um protocolo experimental, que teve pontos importantes desenvolvidos em sua prática, possibilitando o pensar design de forma crítica e investigativa; integra uma coerência metodológica para o estudo proposto. A epistemologia presente no prefixo metadesign, colabora na criação de uma hipótese transdisciplinar entre as disciplinas presentes no estudo e suas estruturas estratégicas de interação na passarela performática. Compreendidas dentro projeto especulativo no metadesign, que possibilite o avanço para o design, vindos de processos presentes nos desfiles conceituais. Cabe perceber alguns pontos a serem desenvolvidos pela pesquisa como a cocriação, imaginação de um futuro e a percepção da comunicabilidade, subjetiva presente na passarela. “Sob uma ótica favorável à mudança, percebe-se na sociedade uma estagnação só impactada pela ocorrência de grandes problemas”, automaticamente são impostas soluções inovadoras que tenham um impacto maior, para suprir as necessidades do ser humano.

O sexto capítulo está pensado para os avanços possíveis que venham do experimento passarela performática e suas relações projetuais, seus agentes e a forma como esse estudo permite refletir sobre o projetar design hoje, de forma colaborativa e com propósito. A resolução de problemas em um design especulativo é mais do que seguir protocolos rígidos estruturado em necessidades vigentes, desenvolvidos de forma linear ao ponto de ignorar o meio e o espaço de existência do objeto na atualidade.

Essas são algumas das possibilidades que podem ser reservadas para o desenvolvimento desse capítulo de pesquisa, ainda mais percebendo o experimento como um espaço fluido e de reflexão para um design especulativo. A estrutura que foi experimentada como base da passarela performática, apresenta os principais pilares de construção de um desfile, dentro de um protocolo rígido, mas que ao mesmo tempo se permitiu readaptar as diferenças entre os agentes e acontecimentos durante o experimento. Uma ruptura do previsto rumo ao imprevisto que poderia acontecer, absorvendo todo o acontecimento do desfile como parte dele, gerando outros significados e construindo possibilidades de um cenário imaginado, para o futuro. Foi focado nas possibilidades de mudança e transformação comportamental, onde os deslocamentos aconteceram e quais foram suas motivações. Com essas e outras questões, se pretende desenvolver um avanço teórico, que possa retornar para a disciplina de design, como uma nova prática de projeto de design.

O sétimo capítulo são as considerações parciais referentes ao processo de construção dessa tese, que aqui está em gestação. Muito bem-vindo para a presente pesquisa, o caminho construtivo inicia pelos desfiles de moda, ao quais, o ato da performance está totalmente presente em sua elaboração, sendo considerada uma evolução da disciplina da moda. Nela, se desenvolve um desfile mais artístico onde são tramadas outras questões durante o desfile do que apenas apresentar a nova roupa a ser usada. Conforme Ginger Gregg Duggan (2002), o resultado dessa evolução foi uma nova arte performática híbrida quase que totalmente desvinculada dos tradicionais aspectos comerciais da indústria de confecção da época. É um novo “respiro” para os designers que tem como força motriz a criação mais questionadora de vanguarda, que proporciona em cada desfile uma evolução dos significados ali apresentados, devido a fluidez dos conceitos pertencentes em cada área. A expressão “fluidez dos conceitos” é usada em referência ao trabalho de Canevacci (2005), o qual critica a solidez dos conceitos trabalhados nos processos culturais contemporâneos: “os conceitos sólidos são aqueles que produzem estabilidade cognitiva, certeza afetiva, política institucional, normalidade sexuada, realismo narrativos, reepílogos tipológicos” (CANEVACCI, 2005, p. 158). Segundo o autor, a sociedade estaria tão acostumada com a solidez dos conceitos, que crê que ao conceituar algo, está garantido a certeza do conceito, uma falsa sensação de estabilidade e de regra. Ao invés disso, os conceitos fluídos, permitem que um número maior de pessoas se sintam representadas nas diferentes performances. Invoca-se a importância da arte para ferti-

lizar os processos do design de moda, assim como ocorre na passarela performática que se está desvendando.

O desfile conceitual ocorre dentro de um sistema da moda que foi construído para causar desejo de consumo na sociedade, mesmo quando se encontra uma ruptura desse sistema, no caso nos desfiles conceituais, se percebe que ainda está influenciado pelo seu sistema de origem. A pesquisa não desconsidera esses fatores, mas também não os coloca como o centro da inquirição. O interesse central é como funciona, como são construídos os desfiles conceituais, quais as reais possibilidades que eles têm de permitir refletir sobre a sociedade. Com o design estratégico, com seu olhar processual aberto e direcionado a complexidade, permite compreender esse recorte do sistema de moda e como ele pode interferir na realidade.

A construção de um desfile conceitual muitas vezes mostra o que não está sendo percebido, mesmo que esteja diretamente ligado a um sistema que a força da ideia de bem-estar é da mesma indústria que abastece o conceito desse bem-estar, com muitas camadas de artificialidade.

1.1 Enquadramento do problema e definição do objetivo

No sistema da moda, o espaço de desfiles conceituais tem um destaque que o coloca direto em conexão com o futuro, ou melhor, com uma imaginação do futuro desse espaço, como um dispositivo de experimentação de outras possibilidades, diretamente ligado a arte e a moda e sua relação social com o espaço de pertencimento. Entre os principais pontos do objetivo com a pesquisa, está a investigação teórica e contextual do que significou o experimento “Passarela Performática” sob a perspectiva das disciplinas e ferramentas envolvidas na pesquisa: o design estratégico, o metadesign, relação entre arte e moda na contemporaneidade; futuro do design na sociedade de consumo e das novas tecnologias que prolongam o corpo; além da participação de processos relacionais, integrativos e colaborativos nos desfiles conceituais e sua contribuição para o Design Estratégico e Metadesign. Todo o processo criador de natureza relacional e interativa é autorreflexivo, pois as percepções e reações dos vários agentes durante o processo são espirais evolutivas que fazem andar o processo, construído por muitas mãos de suas diferentes origens: agentes da plateia, da passarela e da autoria geral.

Mesmo com uma sociedade contemporânea em plena evolução tecnológica, o design parece ainda ser considerado e abordado como e tão

somente problema e solução. Antes de se aprofundar essa questão e avançar em questões projetuais que possibilitem uma agilidade em processar os imprevistos e absorvê-los, durante os processos de problema e solução tão presentes na disciplina do design, é preciso compreender que a própria terminologia da expressão design estratégico, segundo Zurlo (2010), é um problema.

É um “problema” da mesma forma que, para o filósofo Edgar Morin, representa um problema, ou melhor, um problema de palavra, o termo *complexidade*: na verdade, em sua presença, o pensamento simplificador é constrangedor. O adjetivo *estratégico* abrange várias abordagens (em termos de operações, ferramentas e modelos de construção do conhecimento) e se manifesta, em alguns aspectos teóricos e práticos, também sob outros nomes: *liderança de design*, *design thinking*, *estratégia de design*, *direção de design*, *design de negócios*, *design de re-pesquisa*, *gerenciamento de design* e assim por diante. São todas expressões que revelam sobreposições, parciais ou totais, com a operatividade e os princípios do design estratégico. (ZURLO, 2010, p. 1).

Se percebeu nesse terreno, um espaço de visibilidade, a possibilidade de discussão teórica e prática do design estratégico. O que se busca investigar está além dos limites das disciplinas envolvidas para realização dessa pesquisa que perpassa pelo corpo físico e social, com os prolongamentos contemporâneos do indivíduo (tendo como exemplo os aparelhos celulares), de uma forma que vai forçar a renegociar o ambiente natural e artificial que está em constante mudança, seguindo os novos espaços de existência sociais. Perceber o local de desfile conceitual de forma total, que permite a reelaboração das relações existentes nesse território, onde as novas relações sociais são intermediadas e coexistem de forma física e digital. Não seria diferente no espaço de estudo, o experimento da passarela performática onde esses novos espaços tecnológicos, estão totalmente envoltos pelas redes de relacionamento que fazem parte de cada indivíduo. Dentro desse cenário, uma nova cultura de Design se torna necessária e desafiadora. Resumidamente, é necessário definir uma nova forma de pensar o design e por consequência um novo espaço de atuação e para isso se está usando dos desfiles conceituais, como possibilidade de discussão e alargamento desse pensamento.

A passarela performática passa a ser uma prática de experiência, de experimentação, pois com essa prática é proposta a fala de um ensaio construído com bases protocolares dos desfiles conceituais de moda. Tal fato, a que se refere a performance conceitual presente nesta prática,

confronta outros desfiles igualmente complexos, para tentar entender e interpretar e nunca buscando unicamente sua simplificação.

Entre eles: seu tamanho *situado* (a dependência de operações e objetivos sobre as circunstâncias da ação); a capacidade de abrir, com suas próprias habilidades, um processo dialógico entre vários atores; a necessidade de satisfazer necessidades diferentes, realizando (reconhecido) resultados de valor. Esses caracteres recorrentes são, além disso, os principais ingredientes da estratégia e de sua elaboração. E é, portanto, o foco neste fazer, na ação *estratégica* ativada pelo design, que nos permite identificar a autonomia operacional a partir da abertura necessária para reconstruir as tecelãs de uma área disciplinar fragmentada e, de fato, complexa. (ZURLO, 2010, p. 2)

Partindo desse olhar de Zurlo, entende-se que a passarela performática nada mais é do que uma estratégia para compreender as causas e os efeitos de um processo pertencente ao design de moda. Trate-se de uma ação que só ocorre de forma coletiva, com embates e negociações interativas capaz de mudar a realidade, que visa encontrar alguma forma de sucesso. Nesta lista pode-se incluir vencer uma batalha, impor uma marca no mercado, atingir um objetivo profissional, construir a harmonia dentro de uma família ou de uma pequena comunidade, encontrar sua identidade, refletindo em Zurlo (2010). Mudar a realidade é uma ação concreta: é o que é feito e não o que é dito.

A investigação do papel dos desfiles conceituais para o design estratégico é uma questão que lida com os processos da prática através do mundo que se habita. É uma mudança de foco nas necessidades humanas que se apresentam e sobre o esforço criativo humano, a partir de um foco no usuário para uma ação criativa. Onde a arte está como uma das disciplinas que possibilita uma investigação de um sistema aberto, pertencente a uma cultura emergente de projeto de metadesign onde o experimentalismo da arte pode ser visto como uma tentativa de pensar no (modo) de relacionamentos das coisas ao invés do (assunto) fechado com o usuário, a comunidade ou moda de consciência humana. Pode ser visto também como uma tentativa de superar dualismos rígidos, tanto no enquadramento e resolução de problemas e na formação de novas relações sociais por artificialidade emergente.

1.2 Objetivos Específicos

- Investigar quais são os fatores relacionados com a aplicação do design estratégico nos desfiles conceituais;
- Compreender os desafios existentes em projetos híbridos entre design de moda e arte;
- Averiguar os avanços que a passarela performática propicia para a prática de design;
- Estruturar a aplicabilidade dos processos de uma passarela performática;
- Compreender como a projeção de uma prática, permite olhar para a própria prática do design;
- Identificar o codesign, no processo de execução da passarela performática;
- Investigar a passarela performática como um dispositivo de imaginação de uma realidade no futuro;
- Investigar os aspectos relacionais, interativos e colaborativos da Passarela Performática, assim como os prolongamentos tecnológicos do corpo.

2 DESFILE CONCEITUAL

O presente capítulo tem o intuito de definir o que para o autor é conceitual, dentro da disciplina de Moda, observando especificamente os desfiles conceituais. Afirmando que dessa forma inicia uma leitura crítica da qual pretende-se extrair principalmente o conceito de espetáculo que Duggan apresentou em suas categorias, ao comentar, classificar os desfiles de moda no contexto do início dos anos 2000. O interesse de trabalhar com esta autora se dá, por ter sido ela o primeiro contado feito do autor, sobre os desfiles conceituais na arte da moda e que aqui se pretende trabalhar somente com o que de fato dessa teoria opere no campo da arte e da moda. Ela possibilita aproximar-se da performance vinda da arte, a qual se acredita ser um caminho para essa investigação.

Para que isso possa ser desenhado nesse momento, optou-se em apresentar o entendimento desses desfiles como espetáculos dentro da moda, esse conceito foi apresentado por Duggan no início de 2000, onde ela construiu uma forma de materializar o movimento que estava acontecendo nos desfiles de moda, naquele momento. Duggan dividiu os desfiles em cinco categorias, todas relacionadas de alguma forma entre elas, mas com diferenciações importantes para a autora. Nesse momento, além de apresentar as categorias busca-se encontrar uma forma de reatualizadas,

para que possam ser utilizadas na definição do que vem a ser um desfile conceitual. Como se está construindo uma prática que vai ao encontro direto com as disciplinas das Artes visuais e Artes cênicas, nada mais acertado que utilizar de práticas da arte nos processos investigativos dessa proposta. A reatualização de conceitos é uma prática das artes plásticas quando o próprio autor não tem uma atualização para seu estudo e consiste em validar os conceitos para o olhar da pesquisa. Pretende-se ainda fazer uma ponte com o espaço onde acontecem os desfiles conceituais, não se trata de defini-los, mas entender como eles estarão sendo vistos no decorrer da pesquisa.

A própria etimologia da palavra espetáculo⁴⁰ vem do latim *spectaculum* – aspecto, vista, maravilha, espetáculo é um substantivo masculino que tem o objetivo de chamar a atenção, contemplação de uma cena ridícula ou censurável, representação teatral ou mesmo puro divertimento público e circo. Um espaço que se permita ser visto contemplado, onde se possa estar em destaque para Jean-Marie Pradier (2013), O espaço como se apresenta, como pode facilitar o desenvolvimento dos fundamentos orgânicos da arte nos espetáculos, já ocorreu em menor volume na dança do que no do teatro; profundamente marcado pela importância dada à literatura dramática e, em seguida e conseqüentemente, aos modelos epistemológicos da linguística e do estruturalismo.

Segundo Guy Debord (2003), o espetáculo é o discurso ininterrupto que a ordem presente faz sobre si própria, e o seu solo, o auto relato do poder no momento de sua gestão total de existência. Com uma aparência focada nas relações espetaculares, escondendo o caráter de relação entre homens e classes. O espetáculo não está classificado como um produto do desenvolvimento técnico em seu sentido natural, é o contrário, uma formulação que acolhe o seu próprio conteúdo técnico considerando de forma restrita. Mas ao trabalhar com o sentido de espetáculo apresentado por Duggan e definido por Guy Debord (2003, p. 21) se depara com os “meios de comunicação de massa”- em uma manifestação mais leviana que achata, invade a sociedade como instrumentação, longe de uma neutralidade apropriada ao seu próprio movimento total. Suas próprias necessidades sociais desenvolvem técnicas que só se satisfazem pela sua própria mediação.

A administração desta sociedade e todo o contato entre os homens já não podem ser exercidos senão por intermédio deste poder de comunicação instantâneo, é por isso que tal “comunicação” é essencialmente *unilateral* ; sua concentração se traduz acumulando nas mãos da administração do sistema existente os meios que lhe permitem prosseguir administrando. A cisão generalizada do espetáculo e inseparável do *Estado* moderno, a forma geral da cisão na sociedade, o produto da divisão do trabalho social e o órgão da dominação de classe. (DEBORD, 2003, p. 22)

O espetacular nada mais é do que um prolongamento do imaginário para a pobreza da própria atividade social que está em uma condição unitária e melindrada. O espetáculo moderno demonstra o contrário do que a sociedade pode fazer, só que nesse sentido o que é permitido fica em oposição ao que é possível. Entende-se que o espetáculo é a própria conservação da inocência em uma transformação prática das condições de existência humana. sendo o próprio produto, construindo suas próprias regras, de certa forma e sagrado e se apresenta como é, o poder e separado desenvolvendo-se no crescimento da própria produtividade medida pela divisão do trabalho, “parcelarização” dos gestos, dominados pelo movimento das máquinas em um mercado cada vez mais amplo.

É espetáculo tudo o que se oferece ao olhar. [...] termo genérico aplica-se à parte visível da peça (representação), a todas as formas de artes da representação (dança, ópera, cinema, mímica, circo etc.) e a outras atividades que implicam uma participação do público [...]” (PAVIS, 2003, p. 141).

O espaço físico do espetáculo é considerado um espaço de múltiplas possibilidades, onde diversas línguas utilizam de seus signos para se comunicar, se fazer ver, ouvir e visualizar, em detrimento da arte. Quando se pensa em espetáculo, a proximidade se faz direto com a arte, a arte de construir espetáculos que talvez dentre todos os domínios da atividade do ser humano, seja onde ele se coloca em maior contato com o fantástico e toda a densidade e variedade que esse momento pode trazer. Anna Mantovani (1989, p. 4) afirma que um espetáculo se compõe por vários elementos entre eles a cenografia, o figurino, a luz, os adereços entre outros; que são organizados e orquestrados de forma a construir uma narrativa de apresentação para que o espectador possa apreciar. O espetáculo colaborativo por essência, é resultado de um trabalho coletivo de diversas áreas e que só acontece quando tudo está em perfeita sincronia.

⁴⁰ "Espectáculo", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, extraído de: <https://dicionario.priberam.org/espet%C3%A1culo> acesso em: 15 de fev. de 2018.

Vive-se em uma sociedade, onde o indivíduo está para o espetáculo assim como para as necessidades básicas de sobrevivência, onde a busca por se fazer ver e ouvir é tão mais valorizada. O caminho mais adequado para esse momento, seja pensar no espetáculo justamente como aquilo que se propõem em sua origem do latim: comunicar algo a alguém. Pensando dessa forma, vai-se além do teatro enquanto uma possibilidade de espetáculo e se aproxima das pequenas coisas espetaculares do indivíduo.

A cada dia, a espetacularização das ações humanas ganha um caráter mais acentuado e, diferente de outros períodos, atividades que não estariam necessariamente vinculadas ao universo do espetacular passam a usufruir de seus atributos encantatórios e recursos técnicos para que espaços sejam conquistados e plateias sejam seduzidas. (OLIVEIRA, 2007, p. 223).

Assim, pode-se entender os desfiles de moda como espaços de espetáculos, que visam comunicar, interagir com seus espectadores, desenvolver uma comunicação, uma integração entre o público e desfile. Para isso utiliza da linguagem teatral presente nos espetáculos, como luz, som e imagem, para se fazer entender, se fazer envolver pelo que está sendo desfilado e apresentado.

A sociedade atual cada vez mais é um conjunto de imagens que constrói uma relação social entre as pessoas sempre medidas por imagens, resultado do mundo capitalista e o consumo que decorre desta escolha de vida. As relações que se fazem emergentes na sociedade moderna estão integradas da racionalidade de intercâmbio mercantil, construindo um afastamento do que é natural e aproximando de uma representação do que se deseja ser.

2.1 Categorias de Desfile

Desfile, no imaginário coletivo brasileiro, é considerado o ato de desfilar, remete diretamente a sambódromo desfilado, desfilante, carro-chefe, porta-estandarte, porta-bandeira e próximo do verbo que denomina⁴¹, passar em fila, marchar sucessivamente ou mesmo suceder-se se relacionando com os desfiles de moda, que ocorrem em espaços determinados, com a

intenção de apresentar o desfilar. É um termo usual do sistema da moda e permite designar uma ação onde os designers podem expor e apresentar suas criações de forma contínua e sucessiva, sob corpos em movimento, suas propostas de vestir. De acordo com Carol Garcia e Ana Paula de Miranda (2005, p. 90), cada desfile dá forma aos desejos do consumidor potencial e, além disso, faz com que a comunicação, após ter se utilizado de variados aparatos, retorne ao ponto de partida: o próprio corpo. Ao entrar no espaço dos desfiles, se pode afirmar que se é o observador de um ritual de moda.

Nesse momento o designer de moda sustenta toda sua percepção e significados para a coleção que está sendo apresentada, criando um impacto visual que colabore para melhor demonstração da própria coleção. Dessa forma o designer utiliza dos recursos do espetáculo teatral para transmitir sua mensagem, seja ela de natureza mais comercial ou conceitual para aquele determinado momento. Ele constrói um jogo de imagem e desejo para o espectador como uma forma de marcar sua presença no mundo. Segundo Garcia e Miranda (2005), esse processo de comunicação se estabelece a ponto de produzir equivalências entre autorias e releituras de percepção do consumidor final? A resposta está em um dos principais elementos do composto de comunicação de moda, o desfile. Isso ocorre em uma articulação precisa de tempo e espaço onde vai acontecer a apresentação na tentativa de seduzir o seu espectador. O ponto alto é conseguir se aproximar do espetáculo teatral, do espetáculo da vida no qual todos estão inseridos, diante do mundo capitalista ao qual se faz parte. E então, se percebe que os desfiles ocorridos na disciplina da moda vão articulando os dois conceitos ao ponto de construir desfiles como espetáculos que proporcionam a devida proximidade com o espectador, seu público.

2.1.2 Os desfiles como Espetáculo

A crítica à espetacularização da sociedade está em Debord (2003). Uma "sociedade do espetáculo" é aquela dividida em dois grupos bem claros: os conhecidos como protagonistas (produtos) e aqueles considerados como espectadores (consumidores). Espectadores/consumidores seriam todos, indivíduos considerados consumidores passivos, acríticos, dos produtos embalados de forma sedutora e irresistível. É diferente do chamado espetáculo de espetacularização. Espetacularização é o que torna o espetáculo um valor, é um mecanismo de produção de capital e de anulação da crítica e da sensibilidade.

⁴¹ "Desfile", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, extraído de: <https://dicionario.priberam.org/desfile> acesso em: 15 de fev. de 2018.

Nos desfiles que possuem tais características a proximidade com o teatral se faz presente e continua no campo do espetáculo, a vizinhança com a performance representa um ponto forte de gestualidade que ocorrem nesses desfiles conceituais. As performances criadas estão ligadas aos princípios desenvolvidos pelas artes cênicas na história do teatro. Os limites presentes nos desfiles como espetáculo ficam ainda mais turvos diante da proximidade de grandes estrelas na passarela de moda. Com essa proximidade com a arte e a busca constante por um sistema mais aberto de apresentação de suas criações, os designers dos desfiles como espetáculo, ficam cada vez mais próximos do conceito de performance.

Os designers se apoiam no movimento da arte, dois exemplos são: o inglês Alexander McQueen e o brasileiro Ronaldo Fraga. O cuidado com tudo que acontece nos desfiles, tornando acontecimentos únicos como espetáculo, é sempre o encontro com seu espectador, seu público. Para que isso ocorra de forma integrada os objetos e ambientes onde ocorrem esses desfiles, passam a ser revisitados conceitualmente, ocorrendo em lugares mais inusitados, catedral, fábrica, metrô, aeroporto ou em qualquer outro espaço que possibilite desenvolver um desfile artificializado, a serviço da sedução (DE CARLI, 2002). Além da locação, Ana Mery Sehbe De Carli (2002), coloca outros elementos como importantes para construção de enquanto espetáculo entre eles o som, os odores, a iluminação, a decoração, as projeções, os modelos. Com o intuito de chamar cada vez mais atenção para as marcas de moda que ali se apresentavam e por consequência uma maior popularidade dos designers de moda que os desenvolviam. Entender esse espaço de visibilidade e experimentação do sistema da moda, permite delimitar o experimento, assim como desenvolver os processos metodológicos utilizados na construção dos desfiles, principalmente os desfiles conceituais.

Durante o processo de averiguação teórica e delimitação do tema, não se encontrou uma categorização que permitisse trabalhar com outra estrutura que não a desenvolvida pela pesquisadora Ginger Gregg Duggan (2002), organizadora de uma mostra itinerante que explora o desfile de moda contemporâneo como arte performática. Entre os mundos da arte e da moda, as relações individuais de alguns artistas e estilistas resultam na apresentação de um traje que existe como documentação da parceria incomum entre as áreas. Duggan diz ainda que a evolução dessa relação foi se intensificando, tornando-se um fenômeno arte/moda, com alcance maior em seu efeito ao resultar em produções de desfile de moda que se comunica através da arte performática. A ideia da interdisciplinaridade como caminho para uma arte total aparece na *performance* como uma

espécie de reversão à proposta da *Gesamtkunstwerk* de Wagner. Na concepção da ópera wagneriana esse processo de uso de várias linguagens é harmônico: a música se integra com a dança, ambas são suportadas por um cenário, uma iluminação, uma plástica que se compõe num espetáculo total. (COHEN, 2009, p. 50). Com o conceito de "arte total", Wagner criou as bases da arte multimídia, depois levada adiante pelos futuristas, a partir de 1910. Existe uma diferença entre a "arte total" de Wagner e a categoria da performance, nascida no século XX, sem dúvida. Ambas são necessariamente híbridas, multimidiáticas, porém, em Wagner, a presença de todas as linguagens visa a uma teatralidade: o espetáculo encenado e passível de ser repetido como arte dramática/musical/visual. De outro lado, a performance tem sua força no processo que se desenvolve ao vivo diante dos olhos do público. O aspecto processual não existe em Wagner, mas sim, na performance. (OLIVEIRA, 2017)

Na arte de *performance* vão conviver desde "espetáculos" de grande espontaneidade e liberdade de execução (no sentido de não haver um final predeterminado para o espetáculo) até "espetáculos" altamente formalizados e deliberados (a execução segue todo um roteiro previamente estabelecido e devidamente ensaiado). (COHEN, 2009, p. 51).

Essa comunicação entre arte/moda aconteceu em outros momentos na forma de um *happening*, conceito criado no final dos anos 1950 pelo norte-americano Allan Kaprow (1927-2006):

Em outubro de 1959, Allan Kaprow inaugurou a Galeria Reuben em Nova York, após o fechamento da Hansa Gallery que havia sido entre 1957 e 1959 palco de trabalhos experimentais dos alunos de Cage. Kaprow aceitou o convite de Renné Miller e Anita Reuben para ser consultor da programação da galeria que nascia com a vocação de ser um "centro de energia" – mais que uma galeria de arte. A inauguração da galeria foi também o nascimento do *happening*, com a série que veio a ser considerada a mais famosa de Kaprow: *18 Happenings in 6 Parts*. (BIENAL DE SÃO PAULO, 2012)

O *happening* não se aproximaria de nenhuma forma de teatro, pois não há distância entre aquele que o desempenha e a vida "real". O *happening* é um acontecimento provocado e vivido com o maior grau de consciência possível de forma a contaminar a quem o assiste ou dele participa; com essa mesma qualidade de atenção e consciência do presente. O sentido é exatamente o que a palavra quer dizer: um acontecimento com grau zero de representação, sem o uso de texto nem de representação. Comunicar serve

perfeitamente para compreender os elementos usados pelos estilistas nos desfiles conceituais e mesmo parte das categorizações de Duggan. Neles são criados espetáculos que se aproximam pelos materiais ou mesmo por elementos distintos, da coleção que está sendo desfilada, apenas orquestrados para aproximar o espectador. Nos momentos em que a proposta empregada para o desfile conta com a participação do público, isso se aproxima de *happening*, mas quando a proposta não utiliza da participação do espectador, aí encontra-se uma proximidade com a performance.

O chamado *happening* é um ato gerado pela movimentação, pela ação espontânea e não pode ser reproduzido da mesma forma, é uma ação única. Pode-se dizer que o *happening* não segue rotinas ou ritos, ele mistura ações de vida com a arte. O importante aqui são as práticas em tempo real, o dito fazer artístico, mas que foge das convenções da arte produzida até o momento contemporâneo. Ele pode misturar em suas ações improvisadas das diversas expressões artísticas, como a dança, o teatro, a pintura e a música e as ações do público – pessoas comuns que não são os atores profissionais.

O consumo de imagens ideais está para os desfiles assim como o espetáculo está para a necessidade humana de autossatisfação; da mesma forma que o conceito apresentado de hiperespetáculo se mostra muito apropriado aos desfiles de moda reverenciados por Duggan e divididos em categorias conceituais, que vão de acordo com as necessidades de cada designer ou marca. Estas que são intermediadoras, filtro da sociedade humana, na busca de uma imagem ideal que represente o seu momento de autossatisfação. A vida cotidiana hoje só se sustenta pela imagem, partindo dessa premissa então, podemos refletir sobre os desfiles conceituais. O que importa não é tão somente o acontecimento ao vivo do desfile e sim a imagem que ele gera. Imagem essa que fica para ser apresentada, reverenciada ou mesmo criticada.

Neste tipo de desfile conceitual, saindo do *happening*, é comum os modelos apresentarem um “espetáculo teatral” com a ausência da trama, um enredo que seja pautado por improvisações explícitos de personagens, mas que se utiliza de todos os artifícios de um espetáculo teatral para acontecer. Criam-se atmosferas diferentes para cada momento e produz-se um ritmo para o desfile próximo ao ritmo teatral das cenas individuais em relação a história principal. E assim constrói-se, o desfile mais apoteótico usando de luzes especiais, muitas vezes com efeitos, fantasias ou figurinos variados, música eletrônica ou ao vivo de acordo com a proposta, variados personagens, movimentos teatrais, etc. O desfile ocorre de forma

roteirizada, esse processo é desenvolvido para uma autossatisfação do espectador, e em sua elaboração vai ao encontro ao hiperespetacular, permitindo que o espectador, participe e sinta-se satisfeito. No final, acaba sendo apenas uma forma de encontrar um outro caminho para vender um produto de moda que traga a satisfação do espectador.

Conforme Duggan (2002), de forma geral o designer pode orquestrar quatro diferentes componentes na criação de seu desfile: o estereótipo dos modelos, o local do desfile, o tema utilizado para dar unidade ao desfile e o encerramento do mesmo (geralmente de forma apoteótica). Nesse tipo de narrativa é importante perceber que os pontos fortes de desfile sempre são a abertura, o meio e o encerramento do desfile; a ideia é que o momento do desfile é apoteótico. Pontos chaves que sempre geram grandiosas imagens, que normalmente estão inseridas em uma cenografia espetacular e grandiosa, como de shows de musicais com muito brilho, cor e em formas imponentes, muitas vezes apoteóticas. Nesse contexto acabaram surgindo os primeiros modelos vistos como *superstar*⁴², figura que representa a necessidade social do momento na construção de imagens mais idealizadas da mulher e do homem perfeito.

Os desfiles de moda que caem na categoria de espetáculo relacionam-se intimamente com artes de *performance* como teatro e ópera, além de filmes de longa-metragem e vídeo musicais. Assim nas representações de palco, os desfiles criados por designers de espetáculo exibem muito mais do que roupas. Na maioria dos casos, interpretam-se como minidramas completos, com personagens, locações especiais, peças musicais relacionadas à temas reconhecíveis. Não raro, o único elemento que separa o desfile de moda de seus correlatos teatrais é seu objetivo básico – funcionar como uma ferramenta estratégica de marketing. (DUGGAN, 2002, p. 10)

Ainda que o sentido performático desse tipo de apresentação esteja muito próximo ao das artes cênicas, não se trata, contudo, de um espetáculo teatral. Aqui, apenas se utilizam de forma desconstruída os princípios de espetáculo teatral, sua estrutura, suas narrativas e seu aparato técnico. É uma aproximação dessa área, com a influência dos grandes musicais, com temas mais populares e de fácil absorção pelo espectador.

⁴² Destacam-se neste momento modelos como: Inès de la Fressange, Gia Carangi, Carol Alt, Cheryl Tiegs, Renée Simonsen, Kim Alexis, Christie Brinkley, Elle MacPherson e Paulina Porizkova. Nas décadas anteriores (de 30 a 70) já haviam se destacado Lisa Fonssagrives, Twiggy, Cheryl Tiegs, Margaux Hemingway e Donyale Luna, mas não contavam com a circulação de grande mídia como a tecnologia dos anos 80 em diante.

2.1.3 Os desfiles como Substância

Parte-se aqui, da essência do próprio vocábulo da palavra que em sua origem no latim *substantia*⁴³ – um substantivo feminino que designa aquilo que subsiste por si, o que é essencial ou mais importante, a essência de um pensamento ou mesmo de um objetivo, a matéria de que é formado um corpo, a natureza de uma coisa, o que os alimentos contém de nutritivo ou suculento em sua essência, o que é indispensável para a nutrição, fundo síntese, sentido, propósito, súpula, vigor e força.

Aqui, pode-se ir ao encontro do pensamento de Duggan quando coloca alguns desfiles conceituais como desfiles de substância, que vão direto a essência do que se está querendo para aquele ato performático. Nesse sentido a autora coloca como ponto auto a essência do pensamento do designer; sair do conceito “mais espetacular” e ir ao encontro da síntese do tema que está sendo desfilado ou performado. Cabe salientar aqui um pensamento da autora que clarifica o conceito: “Designers cujos espetáculos se encaixam na categoria da substância estão conectados ao desempenho, enfatizando o processo sobre o produto”. (DUGGAN, 2002, p. 9). Ela busca na terminologia da palavra Substância o caminho para denominar determinados desfiles, ela está se referindo a pureza essencial do conceito que o designer está desenvolvendo no desfile. É similar ao significado utilizado pela química, os temas utilizados nos desfiles eram importantes e permitiam uma narrativa pura, com uma visão mais minuciosa de todos os componentes que estão envolvidos na construção da temática desse desfile. Substância química ou substância pura é uma forma da matéria caracterizada pelas suas qualidades específicas. É como um átomo com medidas próprias que o especificam como tal; cada substância possui suas próprias propriedades e podem ser formadas por diversas formas. Sabe-se que até o século XIX o entendimento para a palavra substância era apenas um sinônimo de elemento químico, pois acreditava-se que não podia ser dividida ou decomposta em outras partes, mas com a descoberta do átomo e suas partículas subatômicas, o entendimento de substância mudou. Segundo a enciclopédia Knowow⁴⁴:

Uma Substância Química é todo o tipo de substância material ou matéria e pode ser definido como algo que ocupa lugar (isto é, tem volume) e que apresenta uma determinada massa. O mundo que nos rodeia é constituído por uma infinidade de substâncias químicas: os talheres são de ferro, um determinado tipo de metal, uma folha de papel é constituída por celulose. (KNOOW, 2019)

Essa percepção da terminologia da palavra substância se aproxima do que Duggan quis dizer, quando usou o termo para essa categoria de desfile, se percebe o desfile como evento único, que podem entendidos como desfiles conceituais. Nesses casos, onde não existe a participação do espectador e a narrativa presente durante o desfile tem uma história, ou melhor dito, um roteiro com início, meio e fim claros, construídos de forma a deixar abertos os princípios de substância do extrato do pensamento que está sendo apresentado no desfile. Os designers aqui, entendem a performance como uma possibilidade de narrativa, mais conceitual e que enfatiza o seu processo criativo ao invés do produto, da peça de roupa. O foco passa a ser mais no conceito, direcionado ao tema que está sendo abordado na coleção como um todo, o sentido de conjunto está muito presente nesse tipo de desfile. A cada nova coleção um tema fundamental é lançado para ser desenvolvido por uma narrativa performática, a qual compreende cada peça desfilada como parte de uma grande e fundamental temática de substância que está sendo apresentada. O trabalho baseia-se em um conceito fundamental, compreendendo cada uma das roupas do desfile. “O fato de o produto ocupar plano secundário em relação ao conceito resulta em desfiles semelhantes a rituais, em forte contraste com o processo utilizado pelos designers do espetáculo” (DUGGAN, 2002, p. 11). O enfoque da apresentação, está em seus temas fortes e necessários para o momento; são substâncias em apresentações cênicas em uma passarela de moda.

2.1.4 Os desfiles como Ciência⁴⁵

O entendimento dessa categoria vai ao encontro dos avanços tecnológicos presentes nos desfiles conceituais, mas para que se entenda como se encontra esse caminho de concepção terminológica do desfile, se inicia aqui pela terminologia da própria palavra ciência que tem sua origem do

⁴³ "Substância", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008_2013, extraído de: <https://dicionario.priberam.org/Subst%C3%A2ncia> acesso em: 15 de fev. de 2018.

⁴⁴ Conceito extraído de: [knoow.net/cienciasexactas/quimica/substancia-quimica/](https://www.knoow.net/cienciasexactas/quimica/substancia-quimica/) acesso em: 15 de fev. de 2018.

⁴⁵ "Ciência", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008_2013, extraído de: <https://dicionario.priberam.org/ciencia> acesso em: 15 de fev. de 2018.

latim *scientia*, -ae, conhecimento, saber, ciência. Um substantivo feminino, um conjunto de conhecimentos fundados sobre certos princípios, saber, instrução, conhecimentos vastos.

A terminologia da palavra ciência permite direcionar para alguns caminhos, como o próprio caminho científico, mas também permite olhar pelo lado da ciência política, o estudo da política ou mesmo de qualquer outro estudo direcionado a uma disciplina. Só que nesse momento a autora, Duggan, deixa claro que é um direcionamento tecnológico, que quando ela aplica o termo ciência de fato, ela está se aproximando do pensamento de Bachelard.

O epistemólogo francês Gaston Bachelard elaborou uma concepção científica inteiramente nova, ao atrelar o progresso científico às retificações de erros. De acordo com ele, o saber contemporâneo é descontínuo, faz-se através de rupturas com a tradição e saltos de uma concepção para outra sem que haja ligação entre elas; está, por isso, sujeito a constantes mutações; seu modo de funcionamento vai se estabelecendo de acordo com seu desenrolar. Não se trata, assim, de um saber acumulado, e sim de um saber sempre novo. Para ele, o positivismo é uma forma ultrapassada de fazer ciência, considerando-a algo ideal, longe da prática, da concretude, da materialidade existente na ciência contemporânea, que está em constante evolução, aberta a qualquer tipo de experiência desde que os métodos utilizados sejam adequados. (CRUZ, 2010).

Nessa quarta categoria, Duggan coloca como ponto de referência aos desfiles performáticos o estudo e avanço da área de moda na pesquisa técnica e tecnológicas dos materiais utilizados para construção das roupas e as interferências da tecnologia nos seres humanos. Se na categoria substância o que importava era o pensamento a essência da ideia, aqui o que rege e o avanço da pesquisa em tecnologia. Permite um olhar direto ao conhecimento da ciência que é construído por práticas sistêmicas, no sentido de adquirir o conhecimento por práticas metodológicas claras e baseadas no método científico, no sentido estrito do próprio termo.

Entende-se ciência como um conjunto de conhecimentos fundados sobre determinados princípios. Ao ato de saber, instrução, conhecimentos vastos. Nesse sentido de novos saberes a respeito dos avanços tecnológicos presentes na sociedade. Apresentam uma atenção às tecnologias e técnicas. No primeiro caso, pode ser uma classificação de ordem da natureza do tema do próprio tema, na ordem da natureza dos materiais

utilizados. Também pode ser lido pelo sentido da técnica construtiva e tecnologia empregada para o desenvolvimento das roupas, o que permite uma relação direta com as tecnologias com extensão do corpo que serão desenvolvidas ao longo da tese utilizando o olhar de Canevacci. Importante falar da tecnologia e técnica como princípio de classificação de desfile. Com um forte apelo tecnológico os desfiles de ciência são reconhecidos facilmente pela intensa atenção dada à tecnologia do tecido e as técnicas de construção das roupas. “Sempre a transpor as fronteiras da moda através da ciência dos materiais, esses designers científicos enfatizam a função do tecido e da roupa”. (DUGGAN, 2002, p. 15) Tamanho interesse torna-se evidente em seus desfiles – sendo que muitas vezes podem ser considerados austeros, com modelos futuristas e geralmente vestidas para o chamado futuro da moda.

Nesses casos, é importante possibilitar uma imaginação do futuro, perceber o cenário atual e vislumbrar o avanço que pode ocorrer, não só nos materiais, mas na forma de utilizar as roupas no cenário imaginado. É quase um roteiro de filme de ficção científica mostrando outras possibilidades para a área da moda. Com o espírito revolucionário, as etapas de criação e construção do tecido passam a reger a performance. A maioria dos designers deste grupo, iniciaram seu caminho influenciados diretamente pelas históricas *performances* em vídeo de artistas como Bruce Nauman e Nam June Paik, que também se valem da tecnologia para ir além da arte tradicional⁴⁶. Se pode perceber a influência nesses experimentos da arte, que se faz presente nessas passarelas e que apresenta a influência tecnológica na arte; indo ao encontro dos avanços científicos da sociedade hoje.

2.1.5 Os desfiles como Estrutura

Os desfiles conceituais na categoria de estrutura, apresentam uma relação direta com as técnicas de construção da roupa e seu compromisso com a forma em detrimento da função. O que estrutura o pensamento desses desfiles é a forma e o avanço dela no setor, completamente direcionado à terminologia da palavra estrutura, que, no dicionário de significados, pode ser entendido “**como algo está construído ou organizado**”⁴⁷. Entende-se como a estrutura de um prédio ou casa, aquilo que ampara ou escora toda a construção, o mesmo conceito vale para a **estrutura organizacional** de uma

⁴⁶ Como exemplo, extraído de: <https://i.pinimg.com/originals/fe/d8/d4/fed8d4f3dc0ceb6734ae05259fca50cf.jpg> acesso em: 15 de fev. de 2018.

⁴⁷ Website, extraído de: <https://www.significados.com.br/estrutura/> acesso em: 15 de fev. de 2018.

companhia, onde são organizados os departamentos, os diferentes setores, chefias, cargos, função de cada um, etc. Em um sentido mais figurado, possuir uma estrutura é equivalente a ter possibilidade de apoiar/amparar alguma coisa, de maneira menos racional; quando se diz por exemplo “não possuo essa estrutura emocional”, indicando a fragilidade das emoções do sujeito. Entre os sinônimos mais comuns de estrutura, é válido citar armação, esqueleto, alicerce, suporte, base, sustentação, arcabouço, o que indica sustentação de alguma coisa, de algo; ainda é usada como terminologia para diferentes áreas de pesquisa e trabalho. Todas estas definições podem ser "encaixadas" dentro do conceito elaborado por Duggan.

Duggan (2002), novamente afirma que os desfiles não devem ser meras convenções e sim momentos de reflexão com o seu tempo, onde os designers podem propor, experimentar o novo. É importante perceber a concepção de desfile que se está trabalhando, pois ela não é só um resultado ou unicamente se esgota no espetáculo, pois assim seria limitante. A ideia de desfile que vem se elaborando, considera que não se trata de uma valorização dualista do desfile conceitual em prol do desmerecimento de desfiles não conceituais, mas de uma ênfase dada pelo autor da tese, originada nos aspectos conceituais do seu trabalho e que se apoia na ideia de essência.

Voltando as categorias de Duggan, ela coloca que nos desfiles de estrutura, surge uma nova problemática onde a forma e a função não estão ligadas, predominando critérios funcionalistas que enfatizam o aspecto "usável" das roupas, a forma está mais próxima do espaço de investigação de novas possibilidades, para as estruturas das roupas ou obras conceituais que ali são apresentadas. A preocupação centra-se no design e na forma da roupa; muitas vezes as criações podem ser compreendidas como esculturas. Os desfiles não raramente, são vistos como uma mera convenção, uma espécie de mal necessário. Não raro, pode-se interpretar como esculturas as criações dos designers de estrutura, embora eles pretendam apresentar os trajes em fluxo, fazendo da performance parte significativa da criação do desfile. (DUGGAN, 2002)

Nesse sentido a proximidade com as artes se faz presente não só no conceito de performance, mas também com o conceito de escultura, já que as criações estão mais direcionadas aos volumes e formas, ao modo de refletir a moda por elementos de princípio da arte e com isso, trabalhar

seu conceito de forma mais subjetiva ao olhar do espectador. A escultura⁴⁸ denomina um segmento da arte, no caso a arte de esculpir estátuas, a obra do escultor ou mesmo o conjunto de obras do escultor. A semelhança com o que ocorre nos desfiles de estrutura se dá pelas peças estruturadas como esculturas de arte, onde o designer se aproxima do escultor no resultado do seu ofício. É uma forma de representar imagens em total relevo; na moda há algumas técnicas que partem da construção do volume do próprio corpo humano, a *moulage*, termo denominado do francês, as peças iniciam sua construção dessa forma. Normalmente é um processo muito utilizado quando se está desenvolvendo peças sob medida e se busca uma nova forma de construção. O maior objetivo das artes sempre foi de representar o corpo humano. Na moda se parte do corpo para construção de uma outra silhueta, uma outra forma, reinventar o corpo.

Na categoria dos desfiles de moda como estrutura existe uma desconstrução dessa terminologia da arte, no momento em que muitas das criações apresentadas nessa categoria constroem as formas sobre o corpo humano, mas não com a intenção de replicá-lo ou mesmo representá-lo. Usa da forma humana para construir outras formas geométricas que possam modificá-lo e desenvolver uma outra forma, distinta da do próprio corpo, um exercício de composição de formas diferentes sobre um mesma estrutura física.

2.1.6 Os desfiles como Afirmação

No desfile como uma afirmação, Duggan, a autora de “O Maior Espetáculo da Terra”, como já citado anteriormente, apresenta o interesse do designer da época por novos formatos não-convencionais de apresentação dos desfiles. Esses desfiles caracterizam-se como protestos públicos por meio da imagem corporal, criando ambientes e apresentações com ideias muitas vezes conflitantes.

Desfile como afirmação⁴⁹ são geralmente focados em relação às posições políticas, remetem a protestos de crítica também à indústria da moda. Afirmação no sentido literal tem características mais formais, segundo Duggan. Sua origem vem do Latim *affirmatio*, *-onis*, que é o ato. Que é o ato de afirmar, alguma coisa, é um ato de auto afirmação de um pensamento, de uma vontade, ou mesmo confirmar o que outra pessoa diz, tornar firme.

⁴⁸ "Escultura", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008_2013 extraído de: <https://dicionario.priberam.org/escultura> acesso em: 15 de fev. de 2018.

⁴⁹ "Afirmação", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008_2013 , extraído de: <https://dicionario.priberam.org/afirma%C3%A7%C3%A3o> acesso em: 15 de fev. de 2018.

Certo que aquela posição ou mesmo aquele caminho, vem de fatos que se sustentam como certos e no caso da categoria, vão ao encontro a um período político da história. São datados politicamente da década de 70, permitem uma construção político-social do que estava acontecendo na época, colocando os desfiles de moda como espaços de articulação direta com o momento social onde estiver ocorrendo, no encontro com cultura e sociedade do momento.

Neste modelo de desfile, se coloca nas passarelas uma posição política de afirmação, com uma atitude ideológica de existência e valores sociais. Pode ter diferentes posicionamentos, dentro de um mesmo discurso político apresentado na passarela, compreende-se que Duggan se utilizou de todas estas palavras para esclarecer seu “desfile de afirmação”, com propósitos mais político-sociais, que utilizam do movimento artístico dos anos 70 principalmente, onde a performance teve seu grande momento e se apresentava como veículo de comunicação do indivíduo. Acabou por tomar uma proporção tão grande que possibilitou um viés entre moda-arte-política, em que o corpo é a morada para a construção híbrida que dá início ao processo de criação dos designers.

Seguindo o exemplo dos primeiros artistas performáticos, os designers de afirmação conectaram-se de forma a transmitir uma mensagem clara, assim afastando seu trabalho, suas criações e suas escolhas das preocupações puramente formais e de consumismo. Numa iniciativa similar para evitar a associação como entretenimento superficial, os designers de afirmação criavam desfiles sem cenários ou os efeitos primorosos, para os quais convidavam apenas um pequeno grupo seletivo.

2.2 Crítica à categorização de Duggan

Quando se retoma as categorias propostas pela autora, percebe-se que mesmo que todos os desfiles façam parte de um mesmo guarda-chuva conceitual, existem diferenças importantes entre elas e que permitem um cuidado maior ao analisar os desfiles conceituais dos designers de moda. É importante ainda, levantar outros pontos de vista sobre as possíveis divisões ou subcategorias dentro dos desfiles conceituais, que permitam um aprofundamento maior nesse sentido. Entender o raciocínio empregado por Ginger Duggan para essas categorias, permite aprofundar o conceito existente ao ter-seo conceitual presente na arte e que se aplica por proximidade ao longo dessa categorização.

Algumas diferenças entre as categorias são importantes de serem salientadas, como por exemplo: a de espetáculo e de substância. A maior diferença existente entre os designers de espetáculos e os de substância, concentra-se no tipo de tema que utilizam e na forma que se destina a apresentação de cada desfile. Aqueles que focam no espetáculo, criam desfiles em torno de assuntos mais específicos, facilmente traduzíveis através de uma cenografia, de adereços, enquadre da luz e música, além de se aproximar do conceito de hiperespetáculo, projeção do espectador na construção da imagem ideal. Já em contrapartida, os designers de substância elaboram desfiles em torno de um conceito mais abstrato, construído próximo de forma que se sobressaia à substância do tema proposto. Ao mesmo tempo, se tem na categoria de ciência uma proximidade do espetacular, mais voltado para as novas tecnologias presentes nos materiais, nas formas e em novas possibilidades de construção das roupas; como hoje encontra-se as impressoras 3D, que já possibilitam a construção da roupa de uma única vez, sem emendas.

Essa categoria é muito próxima da estrutura, já que a de estrutura busca um estudo da forma em sua essência, a construção de novas possibilidades de cobertura para o corpo em movimento. Os desfiles dessa categoria chamam a atenção por serem esculturais, esculpidos sob o corpo humano e desenvolvendo uma plástica, uma estética voltada a forma. Nesse apinhado de todas as categorias fica por último, mas não menos importante, os desfiles de afirmação. Este coloca um discurso político social na passarela e aproxima o desfile conceitual do estado da arte, quando rompe a barreira do se fazer ver somente por alguma estética e vai ao encontro de como está a sociedade e onde ele está inserido.

Nas estruturas de divisão apresentadas por Duggan, se percebe um vínculo entre as áreas de pertencimento e a interlocução entre elas e que direciona o andamento do desfile conceitual. Desfile que se apresenta totalmente vinculado ao sistema da moda e da arte, assim, os atores empregados dessas regras, crenças e valores, foram absorvendo tudo que foi acontecendo fora do roteiro proposto. É similar ao que ocorre no teatro, quando um ator entra em cena pronto para improvisar, seu estado é de alerta e ele se permite variar de intenção para que o objetivo central aconteça, que é a criação de uma cena. Mesmo que as ferramentas do ator estejam mais direcionadas para um espetáculo ou mesmo uma performance, o princípio do pensamento é o mesmo.

O estado de alerta que a passarela propõe aos seus participantes, os coloca direto em contato com novas possibilidades de construir o mesmo

desfile, porém com resultados próximos ou não iguais. Desta forma as performances de passarela conseguem acompanhar a mudança rápida em que a sociedade está vivendo, podendo fazer uma conexão direta entre serviço e produto, proporcionando mudanças no que tinha se idealizado como coleção de moda para aquela estação. Essa transformação rápida do andamento de um processo vinda de uma passarela performática, se enquadra no guarda-chuva da complexidade, permitindo uma otimização do tempo a personalização do que está sendo construído além de estar trabalhando com a imprevisibilidade e a globalização das informações.

As cinco categorias apresentadas, ou melhor, classificadas por Duggan em 2002, tem uma proximidade com o período de mudança na arte. Como foi apresentado anteriormente, permite retomar alguns pontos importantes do momento político-social que foi reverenciado e desconstruído pela arte da performance e absorvido pelos designers sem seus desfiles performáticos. Ao mesmo tempo que Duggan subdivide os desfiles conceituais em cinco categorias, o movimento artístico dos anos 70 apresenta a performance como a desconstrução das categorias para a construção de uma arte total, onde desconfigurará de algumas categorias da arte que até o momento eram vigentes e muito utilizadas.

A teorização de Duggan surge quase 40 anos depois das primeiras performances, cuja origem está nos anos 60. O momento da arte, em 2002, já era bem distinto daquele de décadas atrás. A origem da incorporação do gesto, como corpo em ação, nas artes visuais, se deu com o Futurismo, que buscou atualizar a ideia de arte total de Wagner. (GOLDBERG, 2006).

Nesse contexto performático, de comunicação de ideias por meio do corpo, usando a arte para tal construção, é difícil não repensar o próprio trabalho, em que o processo criativo tem como foco o corpo. Essa performance que utiliza o corpo como meio de comunicação, e mesmo de construção de signos da moda, permite compreender seu funcionamento no campo artístico e quais suas vias de diálogos, oferecendo, assim, a possibilidade de novos caminhos para ambas as áreas.

Em um caminho de efervescência artística e inovadora, a Arte Pop surge nos Estados Unidos e na Inglaterra em torno de 1955, tornando-se uma expressão bem característica da arte nos anos 60. Uma arte voltada para as influências da vida cotidiana da segunda metade do século XX. Uma arte figurativa que segue exatamente o oposto da arte vigente até o momento, que era o expressionismo. Sua iconografia era a da televisão, das fotografias, dos quadrinhos, do cinema e da publicidade. Desta forma muita coisa foi sendo ressignificada assim como os conceitos do que era

considerado brega até então e passou a estar na moda; transformando o significado dos objetos que antes eram considerados vulgares em refinados aproximando a arte das massas. (POP ART, s.d.)

Entre suas principais características esta como já foi dito a linguagem figurada referente ao uso e aparências do mundo contemporâneo, sua temática vindas do ambiente urbano com o uso das linguagens presentes nas histórias em quadrinhos, revistas, jornais sensacionalistas, fotografias, anúncios publicitários, cinema, rádio, televisão, música, espetáculos populares, elementos da sociedade de consumo. Ausência de planejamento crítico: os temas são concebidos como simples motivos, além de brincar com a escala dos objetos do cotidiano em ampliações, transformando o real em hiper-real.

Neste contexto e a partir dos anos 60, instalações, *happenings* e *performances* são amplamente realizados, sinalizando novas tendências. As novas orientações artísticas que surgiram então, apesar de distintas, partilham um espírito comum: são, cada qual a seu modo, tentativas de dirigir a arte às coisas do mundo, à natureza, à realidade urbana e ao mundo da tecnologia.

Diferentemente do teatro convencional, a performance não utiliza a dramaticidade como base da atuação, com personagens providos de falas e uma trama já construída por um dramaturgo. No entanto, aproxima-se da intenção dramática que é utilizada no teatro, porém em um sentido mais amplo: trata-se do que se pretende com uma cena; do que está escrito nas entrelinhas entre o que autor pretendia com os personagens e a leitura que o diretor faz de cada momento encenado, apresentando algo a alguém. O teatro com base na improvisação tem maior proximidade com a performance, podendo deslocar a atuação do espaço convencional para outros espaços, que se tornam cênicos por conta do que está sendo apresentado.

O percurso da arte Performática iniciou-se nos rituais tribais e passou pelos Dramas da Paixão, na Idade Média, e pelos espetáculos do Renascimento, conforme Rose Lee Goldberg (2006). Passou pelo Futurismo e pelo Dadaísmo, e pela *Body Art*, funcionando sempre como uma espécie de tubo de ensaio para novas formas de linguagem.

Futuristas e dadaístas utilizavam a performance como um meio de provocação e desafio, buscando romper com a arte tradicional e impor novas formas. As *performances*, em ambos os movimentos, eram exercícios de improvisação que misturavam técnicas de teatro, dança, fotografia, música e cinema (considerada uma mídia nova na época), ou seja, que

empregavam a técnica da *collage*. Essas ações denunciavam a estagnação e o isolamento da arte, e buscavam, com seu niilismo, o envolvimento do público na atividade artística. Os artistas, nessa abertura entre as formas de expressão artística, convertiam-se em mediadores de um processo estético-social.

No entanto, os conceitos desse movimento recém-formado, que incluem o abandono do raciocínio lógico e colocam o processo criativo em automatismo psíquico, foram utilizados na realização de *performances* por artistas de outras correntes. Os artistas não a utilizavam como autopromoção e sim como uma forma de dar vida às ideias formais e conceituais nas quais se baseavam suas criações, sempre ao vivo: eram uma arma contra os convencionalismos que ocorriam como produções artísticas até então. Sempre que, em determinado movimento, surgia um impasse de linguagem, todos se voltavam para a performance como um meio de romper com as categorias existentes. Quando Goldberg (2006) fala em artistas de vanguarda, refere-se aos que lideraram esse processo de quebra das tradições.

A ideia da interdisciplinaridade como caminho para uma arte total, buscando na integração um resultado plástico que suporte a proposta da obra como uma “babel” das artes, não se origina da migração de artistas sem espaço nas suas linguagens; ao contrário, se origina da busca intensa por uma arte integrativa, uma arte total que escape das delimitações das disciplinas (COHEN, 2009).

2.3 Reconsiderando as categorias de Duggan em Ronaldo Fraga

A ideia é revisitar as categorias de Duggan e revitalizá-la durante a análise de um desfile atual, percebendo sua pertinência nos dias de hoje e suas possíveis fragilidades no entendimento desse momento híbrido entre os processos presentes nos desfiles conceituais desenvolvidos atualmente na área da moda. Onde se pretende fazer uma aproximação crítica de cada uma das categorias propostas por Duggan. Desfiles como espetáculo, estrutura, ciência, substância e suas relações diretas com a performance artística, a fim de construir um panorama do que se considera um desfile conceitual para esse projeto. A escolha para essa análise vem ao encontro do interesse do autor, que pretende desenvolver a análise em um desfile performático do estilista mineiro Ronaldo Fraga, conhecido mundialmente por usar o espaço de desfile como um território de manifestação de seu pensar crítico e social. Isto não seria diferente no desfile apresentado na semana de moda brasileiro do São Paulo *Fashion Week* – SPFW em outu-

bro de 2018. Como designer, Ronaldo Fraga se posiciona politicamente de forma clara e sensível em uma crítica ao momento devassador de violência e que fere os direitos humanos em no país.

Trabalhar-se-á aqui, com as cinco categorias juntas, pois acredita-se que o conceito de desfile conceitual que se irá trabalhar durante o experimento desse doutorado, vai mais ao encontro do pensamento presente na arte pela sua linguagem aberta e disruptiva apresentada na linguagem dos happenings e das *performances*. A ideia para esse momento não é de discutir ou mesmo classificar os tipos de desfiles conceituais que já foram ou serão feitos pela moda e que apresentam proximidade relevante aos espetáculos teatrais. A proposta é construir um pensamento, do que para este projeto, é importante como desfile conceitual, que possibilite usar o que já foi pesquisado por Duggan e integrar ao conceito apresentado pela arte como linguagem integradora e performance.

Em entrevista feita por Carolina Vasone para o portal UOL⁵⁰, Ronaldo Fraga descreveu uma das poucas estampas de sua nova coleção como *Respingos de sangue azul*, “porque – afirma o estilista – todo mundo acha que é diferente, melhor do que o outro. Que tem sangue azul, né?” O tema proposto para o desfile era o conflito secular entre palestinos e israelenses, um drama que já derramou muito sangue – sempre da mesma cor, segundo a própria jornalista. Mesmo de caráter universal, a mensagem era endereçada à realidade brasileira. “O lugar onde sinto mais a violência hoje é o Brasil. Não podemos viver assim”, diz Ronaldo. O caminho não é fácil e o estilista busca clarear seu significado. “Meu desfile não é sobre paz. Meu desfile é sobre tolerância.”

Diferentes casais entram em pares e se encontram na frente dos fotógrafos, após um beijo os mesmos sentavam-se à mesa na área central da passarela para comerem juntos com os demais. Buscou-se marcar as roupas com cores e características comuns aos dois povos envolvidos: palestinos e israelenses. O jeans foi usado em larga escala, bem como os tradicionais bordados artesanais utilizadas por Ronaldo. Desta vez, as bordadeiras de Barra Longa, integradas em uma cooperativa voltada para o bordado há muitos anos, em Minas Gerais foram as responsáveis, uma cooperativa voltada para o bordado há muitos anos. As peças eram exclu-

⁵⁰ Website do portal, extraído de: <https://ffw.uol.com.br/desfiles/sao-paulo/n46/ronaldo-fraga/1712198/> acesso em: 15 de fev. de 2018.

sivas, bordadas em técnicas denominadas "*richelieu*" e a técnica "livre", os acessórios eram da marca Yë, e os tênis, da grife Kruzin. Os itens de beleza foram assinados por Marcos Costa, buscando simbolizar a diversidade humana. Alguns paralelos com a realidade social do Brasil foram realizados através das estampas exibindo sobrenomes de cristãos novos⁵¹, as conexões foram pensadas por Ronaldo ao visitar a cidade de Tel Aviv no ano anterior e perceber o amor, a tolerância e o livro fluxo das pessoas no meio da guerra religiosa. O final do desfile é um convite dos modelos ao público presente, para que sentem à mesa e desfrutem do jantar com o estilista. Um convite à boa convivência independente das divergências pessoais.

Segundo o jornalista Guilherme Prado Lopes, em matéria digital para o site *Catraca Livre*, o estilista Ronaldo Fraga apresenta no 46º SPFW⁵² um desfile sobre o amor e a tolerância humana. Em tempos de ódio, Ronaldo Fraga "serve" amor na passarela inspirado no conflito entre árabes e judeus, estilista mineiro propõe debate sobre a intolerância no Brasil. Na noite de terça, 23 de outubro de 2018, Ronaldo Fraga encerrou o terceiro dia de desfiles do São Paulo Fashion Week com uma coleção que pretendia levar à passarela o respeito, a tolerância e, principalmente, o amor. Durante sua última viagem a Tel Aviv, em um café da cidade israelense, o estilista se deparou com uma frase em hebraico que dizia: "Se nesta mesa se sentar um árabe e um judeu, damos 50% de desconto". Observar a harmonia entre pessoas de diferentes orientações sexuais, gêneros, religiões e etnias que habitam o lugar levou Ronaldo a refletir sobre o contexto social e político do Brasil, tentando descobrir a origem do sentimento de ódio e "guerra" que toma conta do país.

Na sala de desfiles do ARCA, espaço localizado na Vila Leopoldina escolhido para a 46ª edição do SPFW, Ronaldo Fraga montou uma mesa tão comprida quanto a passarela, recheada de quitutes da culinária árabe, síria e judaica, frutas, vinhos, livros e velas. A performance se iniciou ao som de "Preciso Me Encontrar", música de Cartola cantada pela alemã judia Carte Blanche e teve como abertura a representação do amor em sua forma mais singela e literal: com beijos. Em frente às câmeras, um casal formado por

dois homens, um segundo por um senhor e uma senhora e um último por duas mulheres trocaram afetos. Após declararem justas todas as formas existentes de amor, os pares se sentaram à mesa e compartilharam tudo o que ali havia (comidas e bebidas), juntamente com os outros modelos que, após desfilarem, também integraram o banquete.

Os símbolos religiosos tradicionais de ambas as religiões foram representados pelo estilista durante o desfile, lá foi possível observar a Estrela de Davi, os lenços típicos palestinos, os chapéis ortodoxos, o *peiot*, e o candelabro *Menorah*, juntamente com outros símbolos árabes e judaicos. As roupas em tecido de linho foram misturadas com o jeans. Ao final da noite, todos os modelos sentados fizeram uma roda de ciranda cantando a versão hebraica de "*My Way*", convidando o público presente para o jantar.

Ronaldo Fraga em sua entrevista ao site *Catraca Livre*, fala sobre o processo de perda de energias, onde vê o Brasil sendo empurrado para o abismo. Segundo o designer, os pequenos gestos de amor precisam ser trazidos novamente para as relações, como oferecer água, comer juntinho, ler livros e oferecer um café. Para Fraga, toda vez que se senta à mesa, o ser humano coloca as armas de lado e se alimenta, "nutrimos para além do corpo". Seu objetivo primário com as roupas era misturar o sagrado de cada um dos grupos envolvidos no conflito; mesclando os signos de ambas as religiões nas camisas.

Ao ser questionado sobre a relação moda *versus* diversidade, o estilista explica que vestir é um ato político e que a moda contribui para o diálogo. A roupa "é inegavelmente sua primeira forma de linguagem do seu tempo, espaço, grupo", e representam a visão de mundo daquele sujeito. Ainda segundo Fraga, a fratura da intolerância já está posta, pois o monstro intolerante "é classista e fascista, já saiu da prisão". Ele conta que seu primeiro contato com a moda foi através de um livro de Zuenir Ventura, no final da ditadura militar, com um capítulo exclusivo dedicado à Zuzu Angel⁵³. Baseado naquele momento, em 2001 ele fez um desfile para o SPFW com o nome de: "Quem matou Zuzu Angel?" Finaliza dizendo que o trabalho de

⁵¹ Terminologia utilizada para indicar os judeus (principalmente) e muçulmanos recentemente convertidos ao cristianismo, especialmente no período de predomínio católico. Eles eram alvos de perseguições e repressões. A conversão forçada foi comum no Brasil colônia, principalmente no final do séc. XV, pós reconquista da península Ibérica. (resumo do autor)

⁵² Extraído de: <https://catracalivre.com.br/estilo/spfw-em-tempos-de-odio-ronaldo-fraga-serve-amor-na-passerela/> acesso em: 15 de fev. de 2018.

⁵³ Zuleika de Souza Netto, conhecida como Zuzu Angel, conhecida nacional e internacionalmente por seu trabalho como estilista de moda, lançando coleções inovadoras que popularizaram a chamada 'fashion designer'. Trabalhava com temas regionais, rendas, sedas e chitas, misturadas com bambu e conchas. Realizou desfiles nos EUA, onde exibia o colorido das roupas brasileiras. Com o desaparecimento de seu filho (morto pela ditadura militar) iniciou uma campanha contra a ditadura, tendo sido perseguida e morta em 1976. (resumo elaborado pelo autor)

Zuzu é muito atual hoje e que o conceito do fascismo está presente nos dias atuais, o que ele vive hoje é o que busca colocar em seu trabalho com a moda.

É importante colocar que este subcapítulo é uma proposta que só será desenvolvida após a aprovação pela banca qualificadora. Até o momento foram apresentadas as intenções de trabalho do que se pretende fazer e quais os autores que permitiram fazer essa etapa.

3 POSSIBILIDADES DE UM DESIGN ESPECULATIVO

Para desenvolver um pensamento mais disruptivo em relação ao design ou pensar de forma crítica a disciplina do design, se faz necessário uma revisão bibliográfica construindo uma ponte fluida entre as disciplinas de estudo onde a arte e o design se comunicam. Essa ponte ocorre no metadesign, um design de especulação, convergência com objeto de estudo: a passarela performática e o design estratégico. Deve-se articular o objeto de estudo com disciplinas que possibilitem uma reflexão e avanço para o design, uma extensão das capacidades criativas presentes nos processos de design; que estabeleçam um diálogo transdisciplinar entre a cultura de projeto e um experimento colaborativo com a passarela performática, enfatizando a análise dos padrões de interação e criação que ocorrem na prática.

O que vem a ser o design? Partindo da definição de Dunne (2005) e Mitrović (2016, p. 5), que apresenta o design pelo olhar modernista que considera o design principalmente uma prática de resolução de problemas, geralmente vindos de outros campos de trabalho. Olhando por esse prisma, o design está ligado à indústria e suas necessidades, ou no sentido mais amplo, que é o sentido que interessa neste momento, está ligado à criação de uma vida melhor.

A proximidade da arte com as outras disciplinas relacionadas, apresenta uma nova forma de perceber o design que pode ser vista em suas etapas, ou mesmo no alto poder de síntese presente das artes aplicadas, artes visuais e design. Segundo Dunne (2005), houve a cientificação do design ao longo da década de 1950 e 1960, com a ênfase em sua racionalidade e na posição pós-moderna em que arte é novamente posicionada no centro das interrelações de várias disciplinas, não mais através de síntese completa, mas, acima de tudo, através de sua interação.

O que acaba surpreendendo é a nova abordagem feita por inúmeros designers para desenhar os projetos, atuando nas fronteiras das disci-

plinas tradicionalmente definidas e com isso oxigenando o fazer design. Foram removidas as fronteiras nas pesquisas direcionadas ao campo do design, inicialmente nos campos da ciência da computação e engenharia, sociologia, psicologia, arquitetura e, nos últimos tempos, cada vez mais a biotecnologia, construindo reflexões sobre o papel das tecnologias na sociedade. O foco das pesquisas versa em torno do papel da tecnologia no dia a dia, suas implicações na vida das pessoas, afastando os aspectos comerciais do design com o foco em demandas de mercado. O que motiva esse novo direcionamento do design, segundo Dunne (2005), é um forte engajamento social mais amplo, onde o design é um meio de reflexão de conceitos e artefatos e não mais como resolução de problemas. O ponto agora para o design é o de questionar, fazer perguntas e abrir questões para a discussão.

A pesquisadora e educadora Ramia Mazé diz que há três abordagens diferentes para a prática crítica de design: a primeira vê designers refletindo e criticamente questionando sua própria prática de design; a segunda abordagem é baseada em uma macroperspectiva, repensando a disciplina de design assim sendo; que, na terceira abordagem, o discurso do design é direcionado a fenômenos sociais e políticos mais amplos. (MITROVIĆ, 2016, p. 6)

Segundo Dunne, essas abordagens acabam se misturando e se entrelaçando nas práticas de design, o que de fato acaba construindo uma complementação vinda da prática. Algumas referências históricas da prática crítica em design, indicam uma arquitetura radical da década de 1960, que vinha das práticas da arte de vanguarda e neovanguarda. O termo vanguarda se refere aos movimentos tipicamente modernistas do século XX – são os conhecidos "ismos", que se desenvolveram entre 1905 e 1930, chegando à maturidade com o alto modernismo dos anos 40 e 50. Entre as vanguardas, algumas, como o Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo, Duchamp, etc., rompiam com os limites e categorias que separavam as linguagens da arte. De outro lado, o termo neovanguarda se refere aos primeiros movimentos em arte contemporânea dos anos 1960 que, apesar de manterem uma busca pelo novo – característica herdada das vanguardas – continham uma forte crítica ao Modernismo e introduziram de forma muito assertiva a ruptura dos limites do próprio campo da arte, absorvendo conhecimentos e procedimentos de outras disciplinas, valorizando uma "ecologia de saberes". Onde o que interessa é a qualidade narrativa e os mundos imaginários presentes na literatura e no cinema, criando pontes mais fortes para o design especulativo.

O design, inserido nesse contexto de mudanças e imerso em sua própria prática, continuou os estudos a respeito desse novo design, mais liberto e que trabalha além dos limites das disciplinas. O desenvolvendo mais aprofundado dessas questões de design especulativo, aconteceu quando Dunne estava mais próximo da educação como chefe do departamento de interações de design no Royal College of Arte. Nesse momento ele apresentou uma abordagem a qual chamou de "design crítico", trabalhando com a estética e aplicação de novas tecnologias para o contexto dos produtos eletrônicos, ao longo do tempo e com a ajuda de Fiona Raby, ele foi ampliando sua área de pesquisa até chegar nas implicações culturais, sociais e de ética para as novas tecnologias, e só mais recentemente a especulações sociais, econômicas e políticas mais amplas. Sempre especulando a pergunta e não uma resposta para uma prática crítica do design que compreenda uma série de práticas de design crítico, ficção de design, design futuro, anti-design, design radical, design interrogativo, design discursivo, design contraditório, futurescape, design art, design de transição, etc.

Um exemplo do discurso disruptivo, é o design de ficção, é um gênero especulativo da prática de design, é "design crítico", como definido por Dunne, uma abordagem possível construída de forma especulativa. Sendo uma prática baseada no pensamento crítico e no diálogo que questiona o próprio ato da prática de design e sua definição modernista. Já no projeto especulativo pode levar a crítica a praticar um passo adiante, em direção a imaginação de visões e possíveis cenários.

Quando se coloca o design como interativo com várias disciplinas, se está trabalhando com o designer especulativo, que vê sua prática de forma transdisciplinar, pós-disciplinar ou mesmo pós-design; em alguns momentos estes designers nem se declaram estar agindo por uma perspectiva do design. Ao projetar sob essa perspectiva da especulação, estes profissionais conseguem repensar produtos alternativos, sistemas novos ou mesmo outros mundos possíveis como na própria ficção científica.

O Designer e professor na RCA, James Auger, diz que esse design (i) se afasta das restrições do mercado comercial prática (dirigida pelo mercado); (ii) usa ficção e especula sobre futuros produtos, serviços, sistemas e mundos, examinando de forma reflexiva o papel e o impacto das novas tecnologias na vida cotidiana; (iii) e inicia o diálogo entre especialistas (Cientistas, engenheiros e designers) e utilizadores de novas tecnologias (o público). (MITROVIĆ, 2016, p. 7).

Atualmente se vê o um grande investimento do capitalismo na tecnologia, na programação para realmente colonizar o futuro, desta forma o design atua em um contexto em seu discurso chamado de discurso da "melancolia ocidental", onde a alienação tecnológica torna-se "o problema"; se manifestando com a falta de convívio entre as pessoas. As relações sociais vão sendo substituídas por interações digitais, "é resolvido" com a produção de novas tecnologias ou mesmo novos produtos com uma interação maior. O presente, o agora da vida cotidiana e os produtos reais disponíveis no mercado buscam o que está mais avançado e menos previsível para a vida diária. Quando se especula, possibilita-se que existam projeções de linguagem no futuro, uma realidade alternativa que permite mudar em algum momento o que já foi pensado ou existiu no passado, para repensar o presente tecnológico.

3.1 Compreensão de como se está Olhando o Design meta [Morfologia/Hífen/Definição⁵⁴]

O design que interessa nesse momento vem antecedido do prefixo que pode indicar "posição posterior", junto a palavra design, mas também pode indicar, mudança, transcendência ou reflexão sobre si. Uma reflexão sobre a disciplina de design, sobre o pensar design. Usando como exemplo metalinguagem, pode corresponder a "perspectiva que transcende a história/a narrativa" ou a perspectiva que reflete sobre a história da narrativa. Propõe-se o termo meta com intuito de questionar não o assunto em si, mas um problema que possa preceder o assunto, quando antecedido pelo hífen na ortografia.

De outro ponto de vista⁵⁵, meta indica aquilo que se pretende alcançar, um objetivo, uma finalidade, ou, no caso da presente abordagem, uma nova forma de pensar e praticar design. O prefixo meta também possibilita pensar alguma coisa relacionada ao termo limite, de algo que foi alcançado, que já foi entregue. Sua etimologia do latim *mēta*, *ae* do grego *metá*, corresponde à expressão, em português, "em seguida".

Perceber a origem etimológica e a herança linguística carregada pelo prefixo "meta" é importante. Ele dá conta de seu uso geral e implicações

⁵⁴ Extraído de: <https://www.flip.pt/Duvidas-Linguisticas/Duvida-Linguistica/DID/1846> acesso em: 15 de fev. de 2018.

⁵⁵ Extraído de: <https://www.dicio.com.br/meta/> acesso em: 15 de fev. de 2018.

conceituais, que interessa perceber aqui. Considerando os dois ramos de sentidos abertos pelo prefixo meta, interessa perceber como eles são compreendidos nesse estudo, incorporados ao termo *metadesign*. Deve-se considerar que, nessa pesquisa, o significado de design oscila: não se está falando de uma disciplina estabelecida, com uma teoria clara e linear, e sim propondo-se trabalhar com uma hipótese do que possa ser a disciplina design.

Convém pensar como se pode desenvolver um pensamento teórico crítico a respeito do design, que de acordo com sua estrutura de regularidade, não possibilita pensar em um aspecto transcendental, como quando aliado do prefixo metadesign. Segundo Maturana coloca, a reflexão de uma realidade independente do determinismo estrutural é uma característica básica da nossa existência. O pensamento aberto e disruptivo aproxima cada vez mais da arte, em sua libertação do objeto e a exploração da intersubjetividade, encontrando formas de acessar ou negociar o intangível. Na arte interativa, cada vez mais se questiona que é o autor, entendido como sujeito criativo. Nas expressões contemporâneas de arte intersubjetiva e interativa, muitas vezes se atribui ao espectador novos papéis ativos, de cocriação.

Os projetos de design como sistemas vivos, onde tudo que se aplica às estruturas, também se aplica aos seres humanos em uma linguagem interligada entre espaço e operação, ou seja, um fluxo de viver recursivo da linguagem de comportamento. Para Maturana (1997) a linguagem é uma maneira de viver junto em um fluxo consensual de coordenadas comportamentais. Assim compreendido, tudo o que os seres humanos fazem é potencialmente linguagem, inclusive os objetos que surgem como ações dessa comunicação. Em realidades diferentes, surgem na língua diferentes domínios de ações e coordenadas como efeitos de sua linguagem, assim aproximando o mundo das artes com o fazer dos designers. Isto possibilita diferentes tipos de linguagens e ações que podem acontecer nas atividades humanas, estes sendo concretos ou abstratos, manipulador ou imaginado, prático ou teórico; nos diferentes domínios dos mundos, no caso das disciplinas interligadas em um mesmo sistema. Então dessa forma, linguagem é o modo de existência humana com o intuito de questionar como se relaciona a linguagem no âmbito desse debate, ao qual se está propondo para a ideia de metadesign.

Pensando na arte e sua ferramenta mais transdisciplinar de ruptura, a performance, como norteadora de tempo e espaço presente no ecossistema investigado, vai-se caminhando ao encontro da perspectiva do

ecossistema da moda que ela pertence, na divulgação dos processos de design. Tais processos envolvem as disciplinas da arte, teatro, dança e na forma em que, juntos, estes constroem a passarela performática. Essa estrutura metodológica vem sendo estudada por Franzato e Bentz, onde em uma recente publicação, levantam questões relacionadas diretamente às diferentes interpretações de metaprojeto. As interpretações são feitas em cima do trabalho precursor de Andries Van Onck⁵⁶. O autor sugere que sejam compreendidos os níveis de pesquisa característicos da linguagem científica.

Assim, a partir das bases teóricas da linguística estruturalista e do design estratégico, [...] tem como objetivo a identificação dos níveis do design e a definição do nível metaprojetual. Para tanto, o método procede escrevendo os níveis da linguagem científica propostos por Greimas, derivando os níveis do design por simetria para, finalmente, definir o nível metaprojetual e os processos de deslocamento de e para tal nível. (BENTZ e FRANZATO, 2016, p. 1)

Assumindo a performance como possibilidade de materialização de um processo errático, transformado e fluído necessariamente. Tal ação também leva em conta os possíveis reflexos sobre as atividades do designer de moda, em sua formação acadêmica e na construção dos processos criativos que envolvem a moda e vice-versa, desmistificando-os. “Moda, cenário de antecipações da sociedade como uma resposta imediata. O desfile como espaço de uma narrativa que expressa valores imagens, heterogeneidades⁵⁷”. (BENTZ, 2017)

Usa-se a terminologia “metaprojeto”, com o objetivo de demarcar as fronteiras do campo disciplinar em que se está trabalhando, caracterizando este sistema complexo de informações, conhecimentos a respeito do processo de design, muito mais do que a forma do resultado. Pesquisadores acadêmicos convergem olhares para o campo do design devido à multiplicidade de caminhos, o que se evidencia pela forma como a cultura

⁵⁶ Designer holandês, especialista nos aspectos teóricos do design, professor de design na Itália. Suas obras estão espalhadas por muitos museus europeus.

⁵⁷ Citação feita em aula 03/05/2017, pela professora Ione Maria Ghislene Bentz, em Ecossistemas, disciplina do doutorado em Design.

Ela é doutora em Linguística e Semiótica pela Universidade de São Paulo, Estágio pós-doutoral na Université de Paris 3, Sorbonne, Mestre em Teoria Literária pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Especialista em Teoria Literária pela Universidade de Lisboa (Fundação Calouste Gulbenkian), Graduação em Letras. Atuação no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Mestrado e Doutorado da Unisinos.

do design influencia o cotidiano do usuário, dos objetos, das empresas e dos compradores. A tarefa do designer trouxe as inovações que auxiliaram no avanço industrial, as facilidades de utilização dos produtos, a autonomia diária, as novas ferramentas são resultado das pesquisas realizadas pelos designers, ao longo de anos de esforço conjunto e reavaliação das etapas de trabalho.

3.2 Cultura de Design

Ao perceber o metadesign como uma cultura na forma de pensar e construir design no contexto das teorias atuais de design, se consegue responder com maior eficiência ao novo material e as condições humanas de existência, para dessa forma poder comparar e integrar todas as disciplinas presentes em um projeto de design, relacionados ao Metadesign.

Desde os anos 80, a noção de Metadesign se desenvolveu ao longo de uma trajetória, cujas origens aparentemente se encontram nas raízes etimológicas e linguísticas, herança do prefixo "meta". De forma mais generalista é uma visão geral e integradora de todas as áreas, com passagem pelas artes e cultura. Acredita-se que metadesign não seja uma disciplina, nem uma teoria corrente e sim uma expressão de preocupações e intenções. Permite o retorno ao campo de conexões e significados, para compor um tecido de cultura de design, original às mudanças e as condições materiais e existenciais.

A composição do tecido de cultura do design, passa pelo entendimento da própria cultura em um sentido mais amplo que venha a apoiar a cultura do próprio design em construção de seu hábito de projetar. Cultura é um assunto debatido por antropólogos e estudiosos constantemente. O antropólogo Roque Laraia⁵⁸ afirma que "a coerência de um hábito cultural somente pode ser analisada a partir do sistema que pertence." (LARAIA, 2001, p. 34). Com base na visão de um membro do grupo, toda a ação social é cultural, pois gera significado para o todo. É observada como sistemas simbólicos, pois assim analisa-se um universo de significados, o qual permite indivíduos de um grupo social interpretar experiências e tomar decisões de comportamento e valores. Cultura é a junção de duas terminologias, segundo Laraia (2001, p. 25), uma terminologia germânica

era usada para representar todos os aspectos espirituais de um grupo, enquanto outra terminologia, de origem francesa era comumente utilizada para a simbologia das variadas criações e conquistas materiais de uma comunidade. Ainda citando Laraia, o pesquisador inglês Edward Taylor foi o responsável por cunhar o termo "*Culture*", "tomado em seu amplo sentido etnográfico é este todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, moral, leis, costumes ou qualquer outra capacidade ou hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade". (LARAIA, 2001, p. 25).

Apresentada de forma artificial a cultura não rodeia a sociedade, ela habita, dá forma e é toda a materialidade e universo simbólico existentes na vida social, a cultura atua na cidade, no corpo, nos nichos, etc., abastecidos de múltiplos canais, alguns mais direcionados ao corpo e outros à sociedade, como se tudo fosse extensão do que foi criado e modificado para o exterior físico do corpo.

Conservar. Assim, nossa identidade humana é constituída, bem como conservada em uma dinâmica sistêmica definida pela rede de conversas da cultura que vivemos. Assim, podemos ser homo sapiens sapiens, Homo sapiens Amans, Homo SAPIENS agressans ou Homo sapiens arrogans, de acordo com a cultura que vivemos e conservar em nossa vida, mas ao mesmo tempo, podemos deixar de ser seres humanos de um tipo ou outro como nós mudamos a cultura, dependendo da configuração das emoções que dão, é a cultura que vivemos seu caráter particular. (MATURANA, 1997, p. 10)

Como seres vivos e em constante modificações e adaptações para se tornarem parte de uma cultura que os representem, o ser humano é um sistema estrutural que se apresenta e se determina pela sua estrutura corpórea, sensorial, psíquica, construída em conversas com a cultura. Determinados por uma mudança estrutural contínua, já que vivos e em plena atividade com seu sistema de cultura, ocasionando com que a estrutura possa ser manipulada intencionalmente, a fim de obter alguma consequência na vida. Nesse sentido, é verdade que seres humanos são máquinas, máquinas moleculares, mas a existência humana, a identidade humana, não reside somente na estrutura. É possível perceber as mudanças comportamentais que resultam da dinâmica onde o indivíduo está, ou pretende se estabelecer.

Não é uma relação causal entre a "corporeidade" de um sistema vivo e sua maneira de operar como uma totalidade, mas um fluxo que dinamicamente entrelaça diferentes domínios de existência e através do qual, como forma de interação recursiva, eles modulam, mas não se determinam mutuamente. Maturana diz: "em sistemas que interagem com a vida sistema constitui seu meio" e "todos os sistemas em interações recursivas mudam juntos congruentemente" (MATURANA, 1997, p. 3).

⁵⁸ Doutor em sociologia pela USP, membro do conselho consultivo do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), ex-presidente da Associação Brasileira de Antropologia.

A corporeidade de Maturana e sua relação com o sistema vivo em constante mudança de acordo com o meio, com o fluxo de possibilidades de seu sistema operacional, se coloca em percepção do próprio corpo humano de forma imagética enquanto um produto visual e estético que se pode construir moldar e com isso ser um interlocutor de seu próprio sistema cultural.

A construção consensual de linguagem e emoções é chamado por Maturana de "conversa" (MATURANA, 1997) Assim considera a base da construção da cultura humana, afirmando estamos em estruturas acopladas ao meio. Por meio de dinâmicas históricas de mudanças estruturais. A cultura em que se está vivendo e a qual se faz perceber enquanto seres humanos, além de se reconhecer como tal, dessa forma vão ocorrendo as transformações corporais. Este processo ocorre durante o percurso histórico, conservando na identidade humana a cultura de seu pertencimento. Além de tornar vivo através da conversa, já que os seres humanos são seres reflexivos.

A cultura que representa o grupo de forma macro vai sendo direcionada à cultura que está sobre o corpo, a passarela performática, o design e tudo que rodeia este universo. Quando se coloca que a cultura é tudo que não é natural, é tudo que é construído pelo homem, se está falando de extensões do próprio homem; que vão além de suas cidades e voltam para suas camadas mais íntimas como a pele e as artificialidades nela aplicados.

Segundo Canevacci (2005), para entender a cultura precisamos entender o que vem a ser a expressão "contracultura", que nos possibilita compreender o que existe entre a cultura vigente e o novo.

O prefixo "contra" atestava a dimensão da oposição que as novas culturas juvenis dirigiam à cultura dominante ou hegemônica. Ser contra significava que, antes de qualquer possibilidade de falar em cultura, aliás, ainda antes de chegar ao termo "cultura", era preciso ser antagonista, opositor. O prefixo não era Casual: enfatizava também lexicologicamente um *antes* que informava tudo o que vinha depois. Por isso o duplo sentido do vocábulo. Por um lado, era possível produzir cultura somente se se declarasse, preventiva e publicamente, contra; era, pois, necessário postar-se contra a cultura dominante, não só contra os valores, os estilos de vida, as visões de mundo ao poder, mas também contra a cultura intelectual dominante (a filosofia, a religião, a arte ...). (CANEVACCI, 2005, p. 13)

O contra inicial antes do termo cultura não dava conta, não era suficiente para compreender o espaço ao qual se está trabalhando, desta forma começa um deslocamento do termo em direção as projetualidades:

Afirmativas, práticas, cotidianas, de repensar a cultura em termos de total e radical diferença. Dentro do conceito de contracultura transita-se, portanto, de uma oposição radical *contra* alguma coisa dominante, em relação a propostas criativas) *para* algo totalmente distinto. Contra a cultura do poder e para as culturas da revolta, para a transformação do mundo, para acender um processo revolucionário nem tanto na estrutura socio econômica, mas, sobretudo, no cruzamento de novas formas de pensar e velhas ideologias. (CANEVACCI, 2005, p. 14)

A abordagem contraria a marxista e a que se apresenta nas contraculturas, dominante nos agrupamentos e comunidades revolucionárias que surgiam naquele momento. Para os grupos contra cultura, a base estrutural econômica não era o fator determinante do "ser" ou da capacidade de consciência humana. Acreditavam ser possível saltar entre as experiências de cada pessoa e acima das estruturas, de forma a conseguir a liberdade. Para que isto ocorresse, era necessário depreciar os conceitos sociais vigentes, como os chamados conceitos de classe (salários, horas de trabalho, cargos, titulações), refutar a organização científica da política e eliminar totalmente a ideologia sobre as instituições.

Se poderia dizer que "Essas culturas juvenis são, pois, contra "a" cultura ao poder – aquela cultura burguesa, de classe, ou dominante, herdeira do Iluminismo – que tende a virar ideologia" (CANEVACCI, 2005, p. 14). A chamada cultura da burguesia se modifica em ideologia exatamente neste movimento, operado pelos intelectuais especialmente; modificar os valores, as instituições e as filosofias dos parciais em gerais (da dita humanidade toda).

A tarefa dos intelectuais é fazer passar como pertencendo à "naturezas-coisas" ou ao "gênero-humano" interesses brutos que, ao contrário, são parciais: de urna burguesia masculina, adulta e branca. Por essa razão a função da universidade – e depois também a da mídia – caracteriza-se como adestramento ao papel, como pedagogia que reproduz e atualiza essa cultura transformada em ideologia. (CANEVACCI, 2005, p. 14).

Este modelo atualmente é disfuncional, o processo que culminou nos acontecimentos dos anos 90, anulou qualquer possibilidade de existência de uma cultura dominante. Para Canevacci a dicotomia clássica do conhecido como cultura hegemônica/culturas subalternas foi exaurida de forma definitiva. A dicotomia afunda quando a cultura se apresenta de forma universal/global, quando ela se transmuta para a ideologia.

Não existe mais uma contracultura, pois morreu a política como utopia que transforma o mundo empenhando o futuro próximo. Não há mais contracultura, pois não há mais o *contra*. O término da hegemonia, o fim da ideologia e o fim da política enxugaram o *contra*. E libertaram as culturas extremas ... aliás, eXtremas: lá onde esse X (como veremos: não tem nenhuma relação com a incógnita de uma geração. Já na citação inicial deste capítulo apresenta-se um "estranho jogo de cruzamentos" ao longo de hectares de território temporário, onde se misturam as experiências. É aqui que a "coisa" se difunde ao longo de conexões múltiplas e movimenta. (CANEVACCI, 2005, p. 14).

A cultura é um movimento que depende da comunicação entre os indivíduos; mas de que forma a cultura se renova, o que antecede a cultura, quem cria a cultura? Se ela está presente nas relações dos indivíduos, (esse tipo de afirmação vai depender do conceito de cultura, para ser mantida – afinal, as próprias relações são expressões da cultura e constituem-se culturais) assume-se que um desses indivíduos a cria, ou pelo menos a reinventa, mas não há evidência de como isso acontece, a não ser por simples necessidade de readaptação da mesma. John Locke (1690, p. 67) chegou a escrever que a mente humana pode ser comparada à uma caixa vazia quando se nasce, ele acreditava que a capacidade de aprendizado era ilimitada, mas todos nasciam sem conhecimento. O processo para obter o conhecimento e aprendizado é chamado hoje de “endoculturação”; para alcançar o conhecimento, o indivíduo precisa utilizar da comunicação, que é a troca de informações.

A comunicação é um sistema de múltiplos canais nos quais o ator social participa a cada instante, querendo ou não: com seus gestos, seu olhar, seu silêncio e até com sua ausência. (WINKIN, 1998, p. 14). Quando se busca a constituição da cultura, lá se encontram saberes, fazeres, normas, estratégias, crenças e mitos que se perpetuam ao longo da história em cada indivíduo e na sociedade, de tal sorte que garantem a expressão da complexidade que constitui o ser humano. Diz Morin (2005) que não há na chamada sociedade humana, seja ela arcaica ou moderna, algo desprovido de cultura; mas cada cultura é singular. De modo não contraditório, Geertz considera a cultura como "um padrão de significados incorporados em símbolos", formas simbólicas de representação de um registro histórico, passado de geração a geração, por meio das quais “os humanos comunicam, perpetuam e desenvolvem seu conhecimento sobre a vida e suas atitudes em relação a ela” (GEERTZ, 1978, p. 43).

Cultura, comunicação, semiótica e linguagem complementam-se entre si. Ao mesmo tempo meio e objeto, as linguagens representam as coisas que lhe são externas e são representadas pelas suas próprias condições

significantes, o que configura uma produtiva tautologia. Os elementos aí contidos e as relações entre eles contraídas são comunicadas em uma cadeia de interpretantes em movimento. A configuração textual movimenta-se, portanto, como uma rede de isotopias (redundância de sentidos) que se entrecruzam na intertextualidade (textos sobre textos). O entrar em cadeia são acionados os elementos de emissão, recepção, mensagem, canal, contexto e código que, acionados, atualizam as funções da linguagem propostas por Jakobson (2008). As funções, respectivamente, emotiva, conativa, poética, fática, referencial e metalinguística, são relevantes para entender os movimentos que a mensagem percorre em seu trânsito comunicacional.

Transpondo estas discussões gerais de cultura para o objeto de estudo aqui, o design e as discussões sobre passarela; é possível fazer uma ponte que perpassa pela comunicação, as linguagens e a cadeia de informações que transitam entre estes diferentes ambientes. Essa construção está embasada nas possibilidades que a arte tem de propiciar o questionamento social e político presente em suas manifestações artísticas, nesse sentido a performance de passarela permite averiguar os processos que antecedem o ato de forma poética e imaginativa. De maior destaque, em se tratando de passarelas performáticas, a função poética ganha relevância, pois responsável pelas representações simbólicas autônomas no fluxo em relação a elementos referenciais, e criativas na produção de novos códigos. É na repercussão sobre os públicos (emissores/receptores, simultaneamente) que a performance mais atua; dialogia e polifonia em trânsito.

Essa perspectiva favorece a inserção da comunicação como parte integrante da cultura, cujos códigos e tecnologias, especialmente as digitais, elevam ao grau máximo o potencial de processualidade e difusão do conhecimento ou da informação. Nas raízes da cultura, ressaltam as configurações de ordem do sonho e do jogo. As linguagens estruturam-se também como jogos de natureza simbólica e operação comunicacional. E é na definição do simbólico como forma preferencial de operações significativas que aparece a figura da metáfora, ou melhor, do seu conjunto expresso pelas alegorias. As narrativas são construções alegóricas que articulam as sequências e cenas entre si, para, por sua vez, atualizar uma dada interpretação de réplica ou simulacro que funcionam “como fonte de interpretação histórica, e que assumem o caráter de documento, de “testemunho” (LYOTARD, 1996, p. 38). São narrativas teatralizadas inaugurais de novos sentidos dados, quase sempre potencializada pela mediação tecnológico no protagonismo dos corpos.

Na ideia de imaginar o futuro, se começa a declinar do termo cultura para a cultura disciplinar, ou seja, a produção cultural elaborada por uma determinada cultura disciplinar, inicia-se um processo de se fazer presente na investigação. Fazendo um caminho que poderá ser aprofundado para a cultura de projeto, recuperando os italianos e outros autores que vem trabalhando neste assunto e que são muito caros para o design estratégico e são importantes para o estudo da passarela performática.

Como este é um projeto de qualificação, o autor deixa aqui registrado o caminho pensado para dar sequência no desenvolvimento dessa etapa da pesquisa. Seguindo o conceito de cultura trabalhada até o momento, inicia-se uma abordagem que passa pela passarela em sua conceituação de cultura e os aspectos envolvidos: comunicação, corpo, materialidade e símbolo.

Com a percepção do sistema que integra a “Passarela Performática” consegue-se estudar o seu próprio sistema, produzido pelas pessoas e objetos que constroem uma cultura interna, uma linguagem particular cada vez mais subordinada à identidade conservada na linguagem do meio. “A ação transformadora do design passa por colocar no centro o corpo e sua transformação ou não é design”. (CELASCHI, 2016, p. 67) Ao mesmo tempo que, como seres vivos que se constroem de forma reflexiva das próprias conversas, se tornam conscientes da forma como vivem e do tipo de seres que se tornam, em hábito geral, construindo um caminho próprio de referência de acordo com suas preferências estéticas. Desenha-se a forma de existência de acordo como se identifica como humano.

O corpo humano revela os traços culturais presentes no indivíduo e por sua vez coloca-os conectados diretamente às diferenças culturais e da apropriação do mundo, ligado diretamente com a cultura que é muito lhe é especial, sobreposta ou mesmo como um prolongamento do corpo. No centro como essência do desfile é o corpo, que em sua materialidade proporciona uma soma de possibilidades investigativas. O corpo é visto como suporte ou extinção de uma materialidade cultural, totalmente conectado com as artificialidades criadas pelo design. Ele é o protagonista inicial, já que ele é o centro de todos os agentes que se considera parte da passarela performática, a performance, o design estratégico, a moda, o design desta; ele é o fio condutor.

Essa relação de corporeidade de adequação desse corpo dentro de um sistema vivo, coloca em direta relação com o espaço, sistema a que ele está integrado, em confecção nessa pesquisa com a passarela onde ocorrem os desfiles conceituais. “Pensar o corpo, portanto, significa confrontar-se

com o “sujeito objeto” que assume simultaneamente diferentes trajetórias em que a multiplicidade de significações nos remete a diferentes olhares”. (CASTILHO e FYSKATORIS, 2008, p. 64). Isto ocorre quando se ultrapassa os limites da forma e começa-se a identificar o que mais ele pode oferecer de matéria-prima para elaborar seu movimento, sua presença no ato performático, a passarela a qual deseja-se tencionar, pede esse olhar para o corpo performático e para os corpos presentes no espaço como um todo. Isto tudo, incluindo os espectadores e todos os agentes envolvidos, delimitado o recorte dessa pesquisa também pelos corpos ali presentes físicos e imagéticos. A matéria de trabalho que origina o processo de projeção dessa pesquisa, ou seja, a passarela performática, é o espaço de manipulação de formas e conceitos e é nele que diretamente se fará as primeiras investigações.

Da metade do século passado em diante, as interpretações de vários cientistas são unânimes em afirmar que o corpo humano e, em particular, o próprio corpo, é o espaço de origem da atividade de manipulação intencional do homem. Uma atividade desejada, concebida, realizada e apreciada. (CELASCHI, 2016, p. 58)

Esse corpo que carrega de forma transversal a cultura a qual pertence é o corpo performático que desfila na passarela performática – que leva como uma segunda pele todos os objetos artificiais que constrói sua representatividade social e que compõe o ecossistema da moda ao qual se está refletindo. O próprio corpo é um veículo de comunicação seja no exterior com tatuagens, alargadores, piercing, maquiagem, implantes, etc., seja no interior com deformidades ósseas, alimentação ou mesmo com atrofia muscular. “Esses materiais como o piercing são tão imateriais quanto um chip ou um site. Por isso ele (*o corpo*)⁵⁹ movimenta. É inapreensível.” (CANEVACCI, 2005, p. 160). Como Canevacci coloca, é líquido; uma possibilidade de reflexão além de sua materialidade; já que podem ser retirados, porque são temporários, marcam o conceito de hoje, mas pode não estar lá amanhã. A liquidez acompanha a rapidez do pensamento e com ele, as mudanças culturais, sociais, ambientais, políticas e econômicas. É fundamental a apropriação dessa imaterialidade no estudo do corpo performático a serviço do design de moda e parte. Tal processo é moldado e orientado pela soma das bagagens trazidas por todos os participantes envolvidos.

⁵⁹ Grifo do autor da tese.

Defende-se que é importante uma apropriação de parte fundamental que se objetiva com o corpo em movimento, cravejado culturalmente e reflexivo por natureza, que espelha partes fragmentadas da sociedade dentro de um cenário maior e robusto ao qual dá movimento e ordem. Para que isso ocorra de forma conjunta segundo a proposta de passarela performática, é preciso transitar por um fluxo de informações interpostas que utilizam os limites do corpo performático sobreposto de camadas conceituais, muitas vezes utilizando roupas, figurinos e elementos com signos fortes e determinados. O corpo capital que representa o ser humano, é composto de muita artificialidade para carregar a cultura de cada indivíduo. Este, se pensado com as lentes de Michel Foucault⁶⁰, pode-se construir de máscaras sociais que identificam o indivíduo e o colocam diretamente pertencente a um grupo mais amplo e social do que o de sua origem. É a comunicação pura com seus pares, construído por uma linguagem única e decodificada. Foucault, em seu Ensaio sobre o Corpo Utópico, descreveu:

O corpo é também um grande ator utópico quando se pensa nas máscaras, na maquiagem e na tatuagem. Usar máscaras, maquiagem, tatuar-se, não é exatamente, como se poderia imaginar, adquirir outro corpo, simplesmente um pouco mais belo, melhor decorado, mais facilmente reconhecível. Tatuar-se, maquiagem, usar máscaras, é, sem dúvida, algo muito diferente; é fazer entrar o corpo em comunicação com poderes secretos e forças invisíveis. A máscara, o sinal tatuado, o enfeite colocado no corpo é toda uma linguagem: uma linguagem enigmática, cifrada, [...] (FOUCAULT, 1984, p. 02).

Os corpos não se definem apenas por seu gênero ou sua espécie, por seus órgãos e suas funções, mas por aquilo que podem, pelos afetos dos quais são capazes tanto na paixão quanto na ação. Os artefatos que são empregados em sua superfície, ajudam a diferenciar as pessoas, tornando-as únicas de fora para dentro, na busca incessante do indivíduo uno. O que interessa no corpo aqui, é o deslocamento que ele proporciona com seus prolongamentos artificiais, com suas extensões, suas próteses. Tudo que sobrepõe o corpo é de origem artificial: a tatuagem, a máscara, o enfeite, a pintura, deslocando o corpo para outro lugar diretamente no mundo, sendo um fragmento de um espaço imaginário, como coloca Foucault. Em todo o caso, a máscara, a tatuagem, o enfeite, são operações pelas quais o corpo é arrancado do seu espaço próprio e projetado a outro espaço. (FOUCAULT, 1984, p. 3)

⁶⁰ Foi um filósofo, historiador e teórico contemporâneo, nascido na França em 1926. Suas teorias abordam a história crítica da modernidade. Influenciou de forma extrema os pensadores contemporâneos.

Esses espaços pertencem a grupos sociais que mais se aproxima da máscara social que se adquire culturalmente e vai se modificando ao longo do abastecimento cultural de cada um. Esse corpo é o mesmo que se usa como suporte na moda para vestir camadas de roupas que cada vez mais ajudam a esconder o que não interessa e possibilita destacar as qualidades que se quer evidenciar ou mesmo forjar a existência. Como quando um ator constrói um corpo distinto do dele para evidenciar uma nova forma de transitar no mundo. Ele usa a máscara do personagem que envolve o corpo como capital de um novo país: a do personagem que assume a força motriz desse ator travestido de uma interpretação envolvente, para convencer a todos desse novo ser que não é o mesmo de origem.

Mesmo diante de si próprio, o sujeito terá seu “olhar inevitavelmente marcado pelo imaginário cultural, pelas crenças, pelos instrumentos científicos e pelo conhecimento oficial”. (RODRIGUES, 2003, p. 119). A sensação de pertencimento transforma o corpo, por exemplo: em uma época de silhuetas (forma) femininas mais volumosas em seus quadris ou o apego Narcisístico dos bíceps masculinos presentes na atualidade social. O olhar hoje está cada vez mais focado na visualidade.

Aqui, procura-se permitir a utilização dos elementos questionadores presentes na área da arte, estes são agregados ao design mais libertário, pois a projeção é mais fluída, percebendo-se mais do que os objetos. Os escritos de Michel Foucault ajudarão a sustentar essa premissa libertária sobre o corpo, já que ele considera o corpo uma interpretação dependente de um certo “olhar”. Assim pode-se estabelecer um olhar conceitual para com esse corpo. Este terá diferentes valores, dependendo de quem o observa e do lugar de onde ele é olhado. O corpo não tem um valor em si mesmo, mas um valor dependente do lugar que ele ocupa, explica Sérgio Murilo Rodrigues em seu artigo analisando a relação de corpo *versus* poder na obra de Foucault (2003, p. 112).

O olhar está recortado a um corpo vindo da performance que utiliza a movimentação e o estímulo questionador para se construir. Esse olhar não pretende ser imparcial, ou mesmo aberto para uma possível neutralidade existente em um estado de ação. Ele é questionador e se apresenta coberto de camadas culturais que arquitetam sua pele. “Não há nos discursos nada que não seja um “olhar imparcial”, despossuído de todo o poder. Todo “olhar” já é uma “interpretação”, uma posição, um lugar de vislumbre, um lugar de poder”. (RODRIGUES, 2003, p. 112). Cabe salientar que não existe uma neutralidade intelectual em relação ao corpo.

O corpo é uma matéria física. Essa matéria física não é inerte, sem vida, mas sim uma superfície moldável, transformável, remodelável por técnicas disciplinares e biológicas. Com isso, o corpo é um ente – com sua propriedade de "ser" (MENDES, 2006, p. 168). O corpo no centro da especulação metaprojetual do projeto e o projetual, traz uma clareza e compreensão do mesmo. Entende-se projetual aqui, como as necessidades físicas para a construção da passarela, não de forma linear e sim sendo remodelada ao longo da projeção. Em momento algum se está investigando a forma do objeto, da passarela, do cenário ou do mobiliário. Como Flaviano Celaschi coloca, não é a forma de relação de um corpo e sim de uma relação dele com ele mesmo e com os demais corpos – tão semelhantes e ao mesmo tempo tão diferentes deste corpo primeiro. "A ação transformadora do design passa por colocar no centro o corpo e sua transformação ou não é design". (CELASCHI, 2016, p. 67)

Está-se falando de um corpo que é transformado intencionalmente onde o próprio sujeito torna-se design de si mesmo, projetando suas interferências de forma empírica sem as ferramentas do próprio design de projeção. Ele cria uma situação única que pode ser entendida como "todos somos designers", sem necessariamente possuir um instrumento cultural ou mesmo técnico. Este sujeito "[...] abre as portas à profissionalização da transformação do corpo a terceiros que se tornam "operadores criativos da transformação do corpo dos outros". (CELASCHI, 2016, p. 68). A partir dessa situação singular, de entender-se e perceber-se como o "designer" de si mesmo, o sujeito com seu corpo entra diretamente em contato com a cultura a que pertence esse corpo. Nele passa a desenhar um outro sentido, mas amplo à incorporação do elemento artificial, esse, criado e esculpido pelo homem para identificar-se pelos homens para identificarem-se culturalmente entre si. O corpo passa a vestir a vestimenta da cultura, quando interage em seu contexto.

Esse corpo assume uma cenografia que possibilita fazer parte de outro espaço geográfico que não o dele original. Ele passa por estágios físicos que os aproxima de tribos, locais, campos que não o pertenciam originalmente e foram adquiridos pela bagagem culturalmente vivida. Como Foucault bem coloca em "Corpo Utópico" (1984), é comum realizar diversas interferências nele: tatuar, perfurar, tingir, circuncidar, barbear, modelar músculos; cada uma dessas alterações, tem uma razão particular, ritual ou estética. Essas interferências são aceitas e fazem parte da constituição orgânica e social do sujeito; concordam com os princípios próprios do conceito sociocultural em que determinado corpo está inserido.

O conceito de Metadesign, como abordado por Maturana, está diretamente relacionado aos argumentos de biotecnologia (bio e bioética), essas transformações, são emergentes da origem humana e determinam as noções básicas do corpo e sua humanidade. A bioética é capaz de acomodar tais transformações, adaptáveis e flexíveis; mantendo a questão da ética em relação ao projeto para sistemas vivos como uma questão incorporada ao fazer design em seus processos.

Tudo pode ser projetado, uma vez que a estrutura de um sistema é entendida e respeitada conforme Maturana, a grande questão é a integração da ética com o design, ou melhor "bioética" com "metadesign". "O que se quer?" parece ser indissociável da questão do design: "o que se pode fazer?". Nesse sentido Metadesign envolve um pensamento reflexivo sobre design, trazer um conceito de metadesign que permita um olhar mais amplo, epistemológico: que os sistemas vivos precisam considerar ética humana em relação às atividades de design.

Tudo é aplicado sobre o corpo que o transforma artificialmente em algo que comunica o intangível que, antes estava descontextualizado daquele corpo natural. Em caso de não lhe ser dada uma forma, um significado, uma direção, para que serviria o corpo que habito? Como carregar fisicamente algo que não se comunica com o que há de mais interno dentro dele. O significado precisa de um suporte, de um conduto, de um receptáculo. O receptáculo do design é o corpo, é para o corpo e suas necessidades que se cria e se constrói a artificialidade, para acomodar esse corpo. "O primeiro "veículo" da transmissão funcional e comunicativa dos significados foi nosso próprio corpo trabalhado intencionalmente, [...]" (CELASCHI, 2016, p. 58).

A cultura constrói o corpo, junto com outros olhares sobre o mesmo, se referindo de forma plural e dando ênfase em alguns aspectos que o distinguem e permitem que seja classificado e reconhecido com outras possibilidades de visão. "Un enfoque identitario, analiza y entiende la cultura como conjunto de valores, costumbre, creencias y prácticas que constituyen la forma de vida de un grupo específico" (SÁNCHEZ, 2016, p. 44-45).

O que se deve fazer neste momento é reforçar a posição do simbólico e do artificial que a cultura influencia na deformidade do corpo e do produto feito para esse corpo que esteve sendo muito bem articulado anteriormente e precisa ser encorpado pela cultura social de onde ele pertence ou quer pertencer. Sánchez evidencia isso na cultura do design, como o construtor do artificial em seu próprio corpo ou mesmo no corpo de outro indivíduo. Referenciando o simbólico, o líquido e as tramas que constroem esse tecido

performático da passarela. Dentro deste enfoque, (SÁNCHEZ, 2016, p. 45) complementa: “[...] es importante señalar el reforzamiento de lo simbólico, es decir, de la identificación de la cultura con aquello que se convierte en símbolo, con lo que es iconográfico para una comunidad determinada”.

Quando se fala do todo que está presente na performance da passarela, existe uma renúncia do indivíduo uno em prol do coletivo, de uma globalização de culturas que constroem um ecossistema de moda, que pretende comunicar-se com o social e com as diversas culturas presentes na contemporaneidade que ali esteja ou sintam-se representadas. “Sin renunciar a nuestras identidades es preciso asumir nuestra condición de hombre global y nuestro aporte a esa cultura global”. (SÁNCHEZ, 2016, p. 48).

Cabe salientar que a cultura não apenas reflete a realidade, ela também a cria, transforma, fantasia, move e amplia o entendimento do grupo social como um todo. Por que a realidade é líquida, não é estática. As tramas, as sociedades, os nichos, o pensamento humano, os avanços tecnológicos, tudo é líquido, tudo é algo hoje que amanhã pode ser modificado e/ou transformado. Nada é permanente neste jogo social, cada um pode ocupar diferentes papéis, de acordo com seu entendimento e da miscigenação com a cultura. Nas sociedades contemporâneas é sobretudo inútil ou inconcebível uma leitura estável, uniforme, sólida da cultura, no aspecto irredutivelmente labiríntico da montagem, os fios a serem seguidos e interconectados são infinitos.

As pessoas podem deslocar-se e deixar de pertencer, porque o tempo e o espaço, agora não são estanques. As próprias fronteiras geográficas são móveis virtualmente, por exemplo: um cidadão do Brasil também é igualmente um cidadão do Mercosul, e pode transgredir a fronteira sem deixar de ser o que era, mesmo que seja uma dispersão deixar o ponto de partida. Trazendo isto para a passarela, pode-se entender os diferentes papéis executados por cada agente da cena. A diáspora/difusão líquida é uma importante aliada da mudança em todos os seus aspectos. “A mudança não envolve somente móveis e miudezas: ela descompõe a ordem perceptiva das coisas e, dessa forma desordenadamente, também dela mesma.” (CANEVACCI, 2005, p. 165).

Ao mudar coisas, pessoas, locais e promover o deslocamento constante, favorece-se o sincretismo, as misturas de cultura, de sociedade, de pessoas, de “mundos” diferentes. Nada é permanente. Ao mudar as coisas e ao deslocar-se dos sujeitos a diáspora passa a ser entendida como líquida. Porque é possível fazer isto, é possível perceber as coisas, pessoas,

sociedade de diferentes formas, executando diferentes papéis, circulando permanentemente sem o peso do pertencimento único; exatamente como ocorre no espaço da passarela. “O lugar pertence ao político em seu aspecto mais institucionalizado, enquanto o espaço é o contexto fluído da desordem, do irregular da anomia.” (CANEVACCI, 2005, p. 165)

4 PASSARELA PERFORMÁTICA

O capítulo está destinado a apresentar a “Passarela Performática”, para isso sua projeção é apresentada. “Passarela Performática” foi proposto como uma prática que atendesse aos protocolos presentes de um desfile conceitual, tentando delimitar o espaço como uma arena cênica. Considera-se importante colocar que a experiência prática não é uma instância do metadesign e sim uma averiguação das conexões presentes na passarela performática, que permite a identificação de princípios de design específicos capazes de capacitar a prática de Metadesign em relação à exploração de processos. Ao propor centrar a investigação sobre essa prática, realizada no âmbito do Laboratório de pesquisa na Unisinos, durante o seminário de Práticas em Design Estratégico no primeiro semestre do ano de 2018, tomando-o como estudo de caso da presente pesquisa; deseja-se possibilitar o avanço dos projetos de desfiles conceituais e percepção das fronteiras presentes no sistema de moda com a arte.

Nessa trajetória de existência dos desfiles performáticos o autor se identifica com os momentos onde as artes plásticas estão presentes, o poético vem de uma derivação do verbo grego, ποιητικός (poietikós), derivado da palavra ποίησις (poíēsis). Que é relativo à poiese, ou seja, ao processo criativo, a ação para “gerar, criar, produzir, construção”, e seu significado, como destacado por Passeron (citado por TELLES, 2002), expressa tanto a iniciativa de fazer como a responsabilidade ética da criação. Totalmente centrado no homem em um pensamento para o design, representa uma mudança na forma de construção centrada na tecnologia onde os homens estão frequentemente empregados das máquinas. A Poiética refere-se ao conjunto de estudos que versam sobre a instauração da obra, notadamente da obra de arte. A obra-no-acto-de-fazer, ou seja, é uma reflexão sobre o que está na obra. (CIBERDUVIDAS, 2008⁶¹)

⁶¹ Extraído de: <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/sobre-a-poietica/22494> acesso em: 15 de fev. 2018.

Seguindo a definição de **poiética** apresentada na filosofia, uma alternativa a **poiesis**, a distinção entre *poético* e *poiético* parece flutuante mesmo no campo das artes visuais, onde o uso desses termos é frequente. Pesquisadores oscilam entre os dois termos, muitas vezes, sem explicar nenhum deles. No contexto dessa pesquisa, o uso de "poética", remete ao sentido derivado de *poiesis*, encontrado em Platão e Aristóteles: "fazer algo empregando a inventividade artística. Aqui, apresenta-se uma distinção clara, trazida por Teles: "a Poética se preocuparia com a obra produzida, tendo, pois, a função crítica de uma metalinguagem, enquanto a Poiética se voltaria para o fenômeno da criação com todas as suas implicações" (TELES, 2002, p. 165). Segundo essa abordagem, a Poética (centrada no objeto que existe, a obra e suas reverberações de sentido) e a Poiética (voltada para toda a complexidade do processo que levou à obra, seja num plano material ou conceitual) se complementam e são fundadoras dos estudos teóricos em torno das obras de arte.

O interesse do design pelo sistema vivo que vai ao encontro ao auto poético, um sistema vivo que está aberto ao fluxo de matéria e energia. Como um sistema que é vivo em alguns momentos está aberto e em outros está fechado em sua dinâmica de estados. No sentido que só se considera vivo quando todas as suas estruturas estão sujeitas a mudança e, assim, conservam sua autopoiesia.

Em 1937, no Collège de France, Paul Valéry tornou-se titular da cadeira de *Poético*, criado para ele. Por esta palavra, forjado a partir do grego *poïsis* (Ποίησις, "criação, fabricação"), Valéry ouviu "tudo o que se relaciona com a criação e composição de "Obras cuja língua é a substância e o médium" (Valéry, [1937] 1957 citado por Passeron, 1989, p. 14). Poéticas são a ideia de estudar a gênese do poema como um processo criativo. De lá vem o conceito mais geral de *poiétique*, Teorizado por René Passeron (1971, 1989) e assumido pelo psicanalista Didier Anzieu (1981) ou pelo Semiologista Jean-Jacques Nattiez (1987). Para passar, "o poiética não tem nenhuma razão para confinar-se às artes da língua." (VIAL, 2015, p. 2)⁶²

⁶² Tradução livre do autor. Original: En 1937, au Collège de France, Paul Valéry devient titulaire de la chaire de Poétique, créée pour lui. Par ce mot, forgé à partir du grec *poïesis* (ποίησις, « création, fabrication »), Valéry entend « tout ce qui a trait à la création et à la composition d'ouvrages dont le langage est à la fois la substance et le moyen » (Valéry, [1937]1957 cité par Passeron, 1989, p. 14). La poétique, c'est l'idée d'étudier la genèse du poème en tant que processus créatif. De là vient le concept plus général de *poiétique*, théorisé par René Passeron (1971, 1989) et repris par le psychanalyste Didier Anzieu (1981) ou le sémiologue Jean-Jacques Nattiez (1987). Pour Passeron, « La poiétique n'a aucune raison de se limiter aux arts du langage.

O poético permite estabelecer uma ligação subjetiva para os seres humanos e seus sistemas vivos, onde se estabelece uma linguagem e emoções em nível básico. São como o modo de existência dos seres humanos, onde as emoções são o domínio da relação e dos comportamentos.

Em um processo de design onde a poética está presente, o subjetivo de todos os envolvidos de alguma forma interfere nessa construção, mostrando-se responsivos ao meio onde estão; onde as possibilidades de uso e interação se estabelecem em maior ou menor domínio das possibilidades de acordo com a bagagem de cada indivíduo. Onde é possível encontrar a performance ocorrendo, provocando um fluxo de informações, que ao olhar do autor, é mais interessante do que somente a possibilidade de outros produtos ou modelos de roupa a serem validados para consumo na próxima estação.

4.1 Planejamento Inicial

O planejamento para o experimento intitulado passarela performática iniciou-se no começo de 2018, com o objetivo de construir um cenário possível para um desfile de moda conceitual e com isso desenvolver um protocolo que fosse estruturado nos pilares desse sistema de moda, possibilitando um caminho de averiguação dos desfiles conceituais no binômio arte + design estratégico.

A intenção era perceber o imprevisto dentro de um ecossistema da moda, desejava-se uma proposta de organização dos agentes que interferem diretamente no espaço de desfiles performáticos e o fluxo de informações que são gerados por ele. Os aspectos do Design Estratégico ajudaram a estruturar a prática e deram reflexão posterior sobre essa prática.

Em um primeiro mapeamento de qual espaço ia ser utilizado, optou-se pela passarela, por ser um espaço que permite o fluxo de pessoas de um lado a outro, da mesma forma que a passarela de moda permite o deslocamento das informações de um lado a outro do desfile.

A prática da passarela performática tem um espaço previamente demarcado e que por si só, se expressa na performance. Desta forma, o experimento contempla uma primeira delimitação de tempo e espaço. Tal delineamento propicia os primeiros entendimentos da comunicação do experimento. Relembrando aqui, que "A comunicação é um sistema de múltiplos canais nos quais o ator social participa a cada instante, querendo ou não [...]" (CANEVACCI, 1993, p. 9). O objetivo final é comunicar e compreender como esse dito processo se desenvolve e se autoalimenta.

A passarela se coloca em discussão e evolução de questões sociais que se fazem presentes nessa janela criativa dos desfiles. O autor gosta de pensar nesse espaço como uma arena do teatro, com um espetáculo ao centro e de todos os lados os recortes diferentes de visibilidade que permitem a avaliação do que está acontecendo e, ao mesmo tempo, pode ser modificado por cada um dos lados da arena. Talvez essa percepção seja somente autoral, por conta da trajetória nas artes cênicas e das técnicas de representação que dão origem ao ato de encenar um espetáculo, mas deseja-se aqui compartilhá-la com os demais pesquisadores da área de forma a refletir conjuntamente sobre a influência que a passarela recebe de todos os envolvidos.

A prática foi desenvolvida a partir de um roteiro geral, construída ao longo do primeiro semestre de 2018 e posteriormente sendo detalhada. Dessa mesma forma, elaborou-se a estrutura de apresentação do processo que resultou na passarela performática. Onde apresentou-se de forma mais generalista as informações básicas e, posteriormente, as mesmas reestruturadas e aprofundadas segundo o andamento processual da atividade. Abaixo, as informações básicas sobre o experimento executado.

O **Ato** foi chamado de Performance na Passarela de pedestres da Unisinos – Colégio Anchieta⁶³. Aconteceu em 11/05/2018 às 19:30. A atividade, que faz parte da pesquisa doutoral do autor no PPG de Design Estratégico da UNISINOS, consiste em um desfile performático desconectado do espaço, que permita a observação experimental durante e após sua execução. O registro de imagens foi realizado a partir de um ponto fixo e dois móveis, bem como por meio de 8 observadores que desenvolveram pareceres.

Os **Performers Convidados** foram Madi Miller, Cintia Almeida, Simone Lopes, Thaís Petzhold, Letícia Kleemann, Kiko Ferraz, Fernando Bakos, Denis Gosche, Andrew Tassinari, João Lima, Joana Amaral, Douglas Jung, Elisandra Rossi, Miltinho Talaveira, Lúcia Pantz e Lisiane Medeiros. Os **performers musicais** foram Fernando Sesse, Casemiro Azevedo e Vitório O. Azevedo. Os responsáveis pela **Passarela** foram André Becker, Lilian Becker – A Bayadeira. A **Filmagem Oficial** foi realizada pela Renata Fishmann. O **Fotógrafo** responsável foi Jean Pierre. Sendo que a **Coleção & Criação** foi de Antonio Rabàdan (autor). A **Execução** ficou a cargo de Mayara Reis, com

Convites idealizados por Mely Paredes – FOLKS. No espaço passarela de pedestres⁶⁴ que conecta a Universidade Unisinos e o Colégio Anchieta, em Porto Alegre.

As **Instruções** enviadas pediam que comparecessem vestindo preto, com peças que dialogassem com sua identidade visual, maquiado e penteado conforme seus hábitos usuais. O cronograma previa: – **18h30** – chegada para reconhecimento do espaço e organização do desenvolvimento da ação performática. – **19h30** – início da performance. – **20h** – fim da performance. O **Figurino** foi pensado em dois momentos: – Roupas pretas e próprias, que dialoguem com a identidade visual de cada *performer*; – Quimonos com capuz grandes até o chão.

Ao longo do estudo sobre esse espaço e suas conexões, deparou-se com outras questões que são valiosas e pelas quais percebe-se que é possível posicionar melhor o estudo de todas as conexões presentes nos desfiles de moda. O primeiro deles é um cuidado maior sobre onde acontecem os desfiles, – o local que os desfiles são apresentados; e a própria palavra, passarela, na língua portuguesa que leva a outros caminhos de reflexão que se interligam as conexões que estão sendo pesquisadas aqui.

A partir desse ponto de entendimento colocou-se de forma intencional a conexão do desfile com a performance em uma passarela, como se estivesse conectando os dois campos de estudo por meio da passarela e não somente do corpo em movimento que performa sobre ela. No caso em questão, apresenta a possibilidade de ligação direta a um momento muito presente nas discussões da área do design, que versam sobre inovação, que precisa ser valorizado e entendido para não enfraquecer, não se pode entender o desejo de inovar no espaço de passarela apenas como resultado da criatividade do design de moda. Isto vai além das possibilidades de transformar a realidade e gerar valores agregados simbólicos ou financeiros.

4.1.1 Roteiro detalhado do desfile

No princípio, todos os modelos estavam misturados aos observadores. Ao iniciar a música, um a um, iniciaram o movimento, pegando um quimo-

⁶³ Passarela que liga o Colégio Anchieta, Av. Dr. Nilo Peçanha, 1521 (Três Figueiras, Porto Alegre – RS) à Universidade Unisinos, campus POA, Av. Dr. Nilo Peçanha, 1600 (Boa Vista, Porto Alegre – RS).

⁶⁴ Para curiosidade, extraído de: <https://www.youtube.com/watch?v=-VNfmW5ViWg> acesso em: 15 de fev. 2018.

no e colocando por cima de suas roupas, vestindo-se e arrumando-se com calma. Em seguida, um a um, atravessaram a passarela e retornaram à sua posição inicial, onde utilizaram seus próprios aparelhos celulares para fazer registros e publicações pessoais marcando o perfil **@passarelaperformática** do Instagram e a hashtag **#passarelaperformática**. Quando o último *performer* desenvolveu a ação e terminou suas publicações, todos retiraram os quimonos deixando-os no chão e retornaram naturalmente ao convívio dos demais observadores, reassumindo aos poucos seus comportamentos usuais.

Dentro do protocolo estabelecido para a experiência prática, optou-se por trabalhar com dois tipos de observadores: o digital e o analógico, com o objetivo de possibilitar uma maior clareza no processo e eliminar as dúvidas que poderiam surgir ao longo da atividade. Cada um dos observadores recebeu uma instrução correspondente a sua função na performance.

Para o entendimento dessa pesquisa, é importante perceber que o espaço “Passarela Performática” é um local de troca e de jogo que possibilita entender as conexões que são feitas nos desfiles conceituais. Conexões estas, que acontecem entre a arte e moda propondo novas conexões para o design, em qualquer delimitação para que aconteça o desfile conceitual. São espaços que priorizam múltiplas funções, podem ser readequados de acordo com o espetáculo que ali ocorre. Eles fazem um paralelo com o espaço de desfiles, a passarela; pode-se encontrar similaridades físicas estruturais, mas também de intenção. Pode-se dizer que é um espaço fluido e que permite a experimentação e o jogo, antes mencionado o jogo cênico, onde o estado de alerta e mudança sempre pode ocorrer. Permite que o objeto de estudo ou de apresentação esteja ao centro como foco principal dessa estrutura. Permite também, utilizar do lado mais espetacular do experimento, o de se mostrar e se colocar em evidência ao centro do mundo, num espaço multiconfigurável, que permite a utilização de encenação, performance, iluminação e sonorização específica, mas também permite a ausência de tudo, para o vazio, o inexistente. Uma passarela de múltiplas conexões e fluxos de informações constantes que permite criar realidades possíveis de visões imaginadas para o futuro.

Para o Observador Digital:

Você é um dos escolhidos para fazer a observação digital da Passarela Performática de Antonio Rabàdan! Sua participação consiste em registrar o evento com fotos e vídeos no *feed* e *stories* do seu perfil pessoal do Instagram, sempre marcando o perfil **@passarelaperformática** e a hashtag **#passarelaperformática**.

Para o Observador Analógico:

Você é um dos escolhidos para fazer a observação analógica da Passarela Performática de Antonio Rabàdan! Sua participação consiste em registrar e pontuar suas impressões sobre o experimento.

4.1.2 Protocolo Realizado

Antes de descrever o protocolo que foi executado, convém esclarecer como tal organização foi elaborada e, ainda, como se pretende que ocorram em conjunto, isto é, como eles se relacionam entre si: o espaço utilizado, os *performers* e as escolhas feitas. Iniciou-se o trabalho de delineamento tomando como base a tradicional subdivisão dos conhecidos desfiles de moda, que apresentam espaços bem definidos, são eles: primeira fila, espaço dos desfiles, espaço do *backstage*. De imediato, a lógica se revela problemática, pois cria um protocolo múltiplo de observação que é muito rígido e que só pode ser percebido pelo autor após o experimento feito. Isto possibilitou a observação de uma célula viva que estava pronta para receber influência do meio e dos agentes que nela estavam inseridos intencionalmente e providos do acaso do espaço.

Os dados coletados partiram da análise do lugar, das condições da prática e da livre gestualidade dos participantes e observadores. O lugar de olhar: 1º andar – de frente para as escadas, criando uma instalação de painéis para análise das imagens. O autor e mais 8 observadores permitiram a produção dos apontamentos. Reunidos os apontamentos, mais as imagens – fixas e móveis, as narrativas(s) que os criativos (modelos) produziram e as condições de livre circulação de todos os presentes; estabeleceu-se a base de estudo desta tese.

A proposta apresentada busca desvendar a passarela com a qual se está trabalhando, sua relação com o Design e Arte. Precisa-se pensar o projeto pelo viés poético e permitir que o design tenha um processo criativo, mais aberto, dividido em duas dimensões, teórico e prática, que na vida estão entrelaçadas: o pensar o projeto e o fazê-lo. De acordo com o

tamanho do gesto que o design faz ao projetar. (VIAL, 2010). Na busca por atingir bem-estar, Manzini (2008) coloca que é necessária uma concepção mais ampla da atividade de projetar para capacitar as pessoas na construção de seu próprio bem-estar e por consequência de sustentabilidade. Para isso ele apresenta uma divisão dentro do design especializado que colabora com o mapa de modalidades de design e são significativas para a tônica do que se está lidando aqui. Dividindo-se primeiramente em: Design especializado e Design difuso e posteriormente em: – resolução de problemas e, – produção de sentido.

De acordo com Manzini (2008), está muito presente na sociedade moderna um olhar distinto ao que seria o bem-estar, isto está mais ligado a uma construção social e ao desejo de pertencimento a um determinado grupo, do que a um estado físico de saúde, que pode ir mudando ao longo do tempo. Não seria diferente nas *performances* de passarela, que utilizam de alguns elementos da performance oriundos do campo da arte e que trazem à tona discursos sociais pertencentes a uma comunidade. Tal ato dá vazão a um olhar muito específico de posicionamento social e que vai ao encontro de determinados grupos que encontram nesse tipo de ação um pertencimento e um bem-estar.

É na produção de sentido no quadrante de design difuso, que a passarela performática, em um primeiro momento, se aproxima mais; pois é desenvolvida por profissionais, criando espaço para promover as áreas de interesse, além de oportunidades de visibilidade assim como a troca de experiências. Segundo o próprio Manzini, “estes espaços podem variar desde fóruns de cinema a arte de rua, de grupos de leitura a bandas de rock, rádios locais e centros sociais autogeridos” (MANZINI, 2008, p. 55-56). Pode ainda ser frequentado principalmente por jovens vindos de um ambiente urbano, onde a cidade é um estímulo a criatividade, sendo um palco para suas *performances*. Pode-se aqui fazer um paralelo com o espaço onde acontece a passarela performática, que é igualmente urbano e de passagem de pedestres, mas não em sua totalidade. É um espaço que se pode encontrar uma variedade cultural, com práticas muitas vezes inovadoras sobre a resolução de problemas e principalmente sobre a produção de sentido.

Ao analisar os pareceres recebidos, foi compreendido que a experiência foi percebida como rica em detalhes e que os participantes destacaram certa surpresa frente à atividade. A proposta da prática desafiou a percepção de contexto dos observadores, segundo relato dos mesmos. Proporcionou também uma experiência em que o participante precisou

estar atento às suas próprias ações, assim como às ações dos outros participantes. A sensação de improviso e de não percepção do contexto completo foi destacada, além de ter exercitado a imaginação “para se colocar nesse papel de observador externo possível ao mesmo tempo em que faz a performance⁶⁵ [...]”. (relato oral de observador)

O projeto é de uma experimentação na atividade do fazer que propõem uma nova cultura de construção para os desfiles conceituais, substituindo a essência do projetar para resolução de problemas e encontra na reflexão do metaprojeto o essencial do construir um design que se situa no ser humano e seu fazer, os processos e os propósitos que embasam o projeto. Pode-se mover o foco do projeto de acordo com a concepção e seu planejamento, o produto material ou imaterial é resultado do esforço de um processo construtivo aberto que seja construído entre as disciplinas envolvidas e considere o próprio fazer humano na formulação de um pensamento integrativo.

A ideia de "arte como experiência" é uma concepção do teórico e pedagogo John Dewey. A maior parte das vertentes fundadoras da arte contemporânea, como happening, *land art*, performance e arte da instalação, beberam na fonte dessa obra. O pensamento de Dewey foi norteador para a pedagogia da Black Mountain College, que, seguindo a herança da Bauhaus, desenvolveu um ensino experimental orgânico e libertário, questionando a distinção entre artes e ofícios, público e autor, mestre e discípulo. Começa a crescer proporcionando uma consciência cultural referente a obra de arte enquanto projeto, proporciona o desafio que está presente em sua semântica, a suposição do que pode ser, uma divisão nítida em relação ao ato de transmitir conteúdo estético e sua recepção. Prioriza-se então, a participação e interação sensível ao conteúdo estético transmitido, tornando a obra de arte uma estrutura aberta. Com as devidas proporções entre as disciplinas, é importante compreender os protocolos propostos dentro de um sistema aberto que provém do design estratégico; vai ao encontro de sistemas de fornecimento e não de soluções pontuais de produto serviço. Ao contrário de um produto simples, o design estratégico busca uma representação visível da estratégia no desenvolver de um desfile conceitual de moda, que possibilite uma reformulação da realidade para um sistema de moda.

⁶⁵ Relato oral de um dos observadores ao autor do projeto, momentos após o desfile.

A estratégia é um assunto de estudo nos campos militar, político, econômico e social, e oferece um amplo aparato interpretativo. Por um lado, esse aparato apresenta aspectos amplos e gerais relacionados às disciplinas de pesquisa sistêmica, como, por exemplo, a teoria dos jogos (J. von Neumann, O. Morgenstern, *Teoria dos Jogos e Comportamento Econômico*, 1944), nos outros princípios (e modelos operacionais) aplicáveis a múltiplas escalas e objetos: indivíduos, empresas, empresas. (ZURLO, 2010, p. 10)

As necessidades do sistema da moda vão além do se vestir, encontra paradeiro no próprio desejo do ser humano, onde os próprios atores fazem as ações e interferem nos processos de desenvolvimento social que estão presentes na passarela performática, cuja construção ocorre dessa interação. Entende-se aqui, um desejo de questionar o que anteriormente já havia sido questionado e perceber igualmente as novas problemáticas que surgem como resposta à todas as transformações da sociedade e da tecnologia; muitas vezes criados por esta mesma sociedade ou inventados por ela. Todas pedindo respostas pertinentes.

Como uma obra de arte que inicia dentro de uma lógica aberta, sensorial e hermenêutica, o desfile conceitual sem um espectador significa que a obra está incompleta. A colaboração entre o artista e o espectador é tão essencial que transforma a percepção do ato performático. Os espectadores e o autor tornam-se parte da própria performance, da mesma atividade criativa, a atividade acontece além do objeto. Dessa forma ocorre uma abertura para o ato de projetar e fazer parte do projetar, para toda uma série de coisas familiares que rodeia a sociedade. Já se pode projetar os próprios sapatos, as roupas e nossos utensílios particulares. Projetar passa a integrar um sistema ou mesmo uma espécie de design onde o criador e o consumidor passam a ser a mesma pessoa, a essência da capacidade do criador ou artista está no código do produto, está personificado.

Cabe destacar que os agentes perceberam a existência de dois grupos que espontaneamente se formaram: aqueles que naturalmente, ou por experiência, têm uma presença potente e acabam atraindo para em torno de si as ações dos outros participantes; e um outro tipo de participante que, devido a certa informalidade, não se sente “abafado” pelo processo externo e age de forma natural, integrando-se ao momento. A não existência de um único protagonista e sim a integração das diferentes personalidades ali representadas, permitiu um fluxo constante do desfile. Tal fluxo chegou a ser comparado com o que as filosofias orientais definem como estado de meditação, “que é estar consciente de tudo o que ocorre sem se deixar

levar por esses estímulos externos e mantendo o seu foco”⁶⁶ (relato oral de observador).

Nesse sentido, o metadesign possibilita o enquadramento que se fez aqui, assim se expressa: a época é contemporânea; a matéria que a constitui, paradoxal; a atitude que a caracteriza, de ruptura; as linguagens que a expressam, sincréticas; o movimento que a estimula, de experiência; e a natureza que a preenche, o imaginário e o simbólico. É nessa relação, que entre si contrastam diferentes elementos e uma nova ordem se estabelece, nascida de uma obra coletiva que se manifesta com mais liberdade em espaços de arte e moda, menos atrelados a normas e tabus, permitindo-se releituras das gramáticas da moda e do estilo. São bem-vindas as turbulências criativas próprias dos processos que, como os da passarela performática, estão em permanente movimento e transformação.

A arte contemporânea tem experimentado desafios e interferência das inúmeras alternativas de mídia. Atrair a atenção o desejo do espectador/consumidor se tornou uma arte dentro da arte. Não basta mais fazer um bom trabalho e apresentar; há que se reinventar o “canto da sereia” que cativa o olhar e a presença do público. Isto têm-se discutido incansavelmente nas artes cênicas e a moda de passarela parece estar vivendo esse momento de reinvenção também. Se está conectado e conectada pela necessidade de público para expor o resultado, justamente para integrar dentro da performance este questionamento e proposta da convergência de mídias como forma de expandir a ação e cativar vários olhares.

As luzes de compreensão e possibilidades infinitas de estratégia de integração de mídias para ressignificação do palco ou da passarela aos olhares de outrem existem. Tal enquadramento traz à pauta o que se conhece como teatralização, processo de “performatividade” explícita e que consiste em “enfeitar a representação, sem limitar a linguagem, o que acontece pela sobreposição tal de significantes”.

Para o ato da performance, houve a instalação de uma câmera fixa no espaço, além de convidados “infiltrados” com telefones celulares gerando imagens de algumas *performances* e captando a reação dos passantes e do público em geral. Após o ato, voltou-se para a etapa em que se define a passarela como dispositivo de significação da moda para buscar-se uma

⁶⁶ Relato oral de um dos observadores ao autor do projeto, momentos após o desfile.

verificação. Esses registros foram intencionalmente feitos em Preto e Branco (P/B), para que possam ser identificados como de um dos observadores convidados, como parte do protocolo proposto. Com base no experimento realizado e na teoria estudada, acredita-se essencial para a continuidade desta proposta, que se examine a relevância e propriedade dos parâmetros da teoria da complexidade.

Cabe ressignificar as propostas do designestratégico na certeza de que não apenas elas estão em construção, mas precisam afinar-se com os ideais projetuais propugnados pelo design e pela pesquisa contemporânea: arte e técnica, ou inspiração e trabalho, espaço para criar nas dimensões ontológicas, estéticas, culturais e éticas; pesquisa não como análise ou descrição, mas como "plataforma" capaz de responder ao que se quer fazer e ainda não se fez, ou a imaginar aquilo que nem sequer se pensou como possível.

Percebe-se que a prática de um sistema aberto coloca os usuários em um papel participativo no processo de design, colaborativo ou "coautoria"; onde o usuário é visto como parte fundamental para um desenho eficaz e significativo do processo de construção do projeto. Isto, em uma atitude relacionada diretamente com as práticas da arte enfocando os processos e não o resultado; aprimorando o sensível ao material atual de mudanças existentes no ato de projetar, vinculados ao tempo e espaço e as condições humanas.

O tema cocriação surge como um atravessamento dos espaços no começo do século XXI, onde a concorrência ocasionou a mudança de foco das instituições fazendo com que eles olhassem para relação como os indivíduos, principalmente na internet, que alterou definitivamente a relação de criação e usuário. Definitivamente essa relação existente entre indivíduos e instituições mudou (Krucken e Mol, 2014). O conhecimento tornou-se acessível aos consumidores, que cada vez mais instruídos, se envolveram nos produtos que adquiriam, fazendo com que a indústria os colocasse nos processos de criação, fazendo com que os processos de negócios tradicionais se inovem através da nova abordagem de cocriação. (PATER, 2009).

No entanto, apesar do número crescente de estudos relativos à nova abordagem (em especial via internet), pouco ainda se conhece de fato sobre a natureza deste fenômeno ou quais são suas implicações para a teoria e prática do marketing. Ainda não existe um conceito que possa ser considerado universalmente aceito pela conhecida comunidade científica

acerca da terminologia de cocriação, que contém definições complementares umas com as outras.

Porém, antes mesmo de tentar defini-lo, é importante clarificar que o termo "cocriação" é muitas vezes escrito com o significado de "cocriação de valor", tal como apareceu pela primeira vez, no qual "o significado de valor e o processo de criação de valor estão mudando rapidamente de um produto e de uma visão centrada na empresa para experiências personalizadas de consumo" (MILECK e PADOVANI, 2015, p. 75).

"Informados, em rede, com poderes e ativos, os consumidores estão cada vez mais cocriando valor com a empresa" (SANDERS e STAPPERS, 2008, p. 8). Na cocriação de valor, o fornecedor constrói um processo interativo com seu público alvo fazendo assim, com que o fornecedor e público sejam ativos no processo de construção dos objetos, gerando um valor maior ao público que usa. Já o termo cocriação (não a cocriação de valor) refere-se à participação ativa do cliente em atividades da cadeia de valor, cobrindo inclusive o envolvimento do cliente no processo produtivo, bem como o envolvimento do mesmo em outras atividades relevantes para o fornecedor. Atividades estas que podem ser como design, desenvolvimento de novos produtos e serviços, e manutenção (MORAIS e BONOMI, 2014), trazendo uma ideia de criação conjunta e de criatividade coletiva, de acordo com a definição de Sanders e Stappers (2008).

Sobre a correlação do experimento com o cotidiano da sociedade como um todo, foi percebido e elogiado a originalidade do local, o minimalismo dos detalhes e a contemporaneidade da proposta, que tornou a #PassarelaPerformatica um evento singular. Segundo os relatos escritos, a prática conseguiu explorar algumas das principais características da sociedade atual: a cultura cooperativa e o compartilhamento de sentimentos e experiências pelas redes sociais. O ensaio experimentou também os desafios e a interferência das inúmeras alternativas de mídia. Nos registros foi apresentado ainda, que "têm-se discutido incansavelmente nas artes cênicas e a moda de passarela parece estar vivendo esse momento de reinvenção também⁶⁷". Vale destacar que ao vestir a mesma modelagem de roupa, ela se transforma de corpo para corpo e incorpora a personalidade da pessoa

⁶⁷ Relato escrito recebido ao final do desfile de um dos observadores.

que a veste. Em princípio todos estavam com o mesmo tipo de quimono, mas faziam-se perceber como absolutamente diferentes uns dos outros.

Os questionamentos da significação do desfile foram bastante pertinentes, se misturaram com imagens dos convidados, dos quimonos e com outros registros nas redes sociais. "Nos alternamos entre viver, sentir; observar; registrar e divulgar"; salientou uma das espectadoras presentes na experiência prática. Novamente as percepções dos observadores destaca a impossibilidade de se repetir o experimento em todos os seus múltiplos detalhes.

Um processo de troca entre pessoas pode muitas vezes gerar diversos tipos de resultados. (KRUCKEN e MOL, 2014). Para os pesquisadores Krucken e Mol (2014), cocriação é:

Um ato de criatividade coletiva experimentado e realizado em conjunto por um grupo de pessoas e se trata de uma plataforma que coloca todos os participantes em um mesmo nível de hierarquia e grau de envolvimento com o projeto a ser desenvolvido. (Krucken e Mol, 2014, apud MILECK e PADOVANI, 2015, p. 75).

As palavras "Codesign", "Colaboração", "Submissão" e "Melhoramentos", são entendidas como não exaustivas pelos autores destes modelos de trabalho, tais tipologias classificam um grande número de atividades de cocriação. Nessa concepção de construção de processos se encontra atividade dirigida pelo usuário, em uma contribuição aberta, onde nesse processo o custo diminui e o produto fica melhor adaptado ao usuário, tendo apenas o desafio da propriedade intelectual sobre a criação. A performance é um processo de codesign, já que ela trabalha com a colaboração do criador, do performer e da plateia que contribui para o fluxo desse momento.

A dimensão performativa da arte, como uma convivência interativa e relacional, é sustentada e apresentada por alguns autores e estudiosos contemporâneos, particularmente Nicholas Bourriaud. A forma da arte se torna relacionamento colaborativo e significando um evento intersubjetivo na crença de que qualquer obra de arte produz um modelo de sociabilidade, estética e relacional que avalia obras de arte em relação às relações inter-humanas, que podem ser construídas do imaginário.

Segundo Bourriaud (1998), as obras de arte não visam criar realidades imaginárias ou utópicas, mas elas tentam reconstruir "formas de existência" ou "modelos de ação" dentro da realidade existente. É uma "arte rela-

cional", uma arte que ele define, usando como horizonte teórico a esfera das interações humanas e seu contexto social, ao invés da afirmação de um espaço de fruição simbólica de natureza autônoma e privada. Diferentemente da literatura, do cinema ou do teatro, e mesmo de obras das artes plásticas destinadas exclusivamente à contemplação, essas obras de arte podem ser "exibidas" e discutidas em "tempo real". Eles abrem um espaço de relação, uma sociabilidade específica. Um espaço de relações humanas que, encaixando mais ou menos harmoniosamente e abertamente com o sistema global, sugere novas possibilidades de troca, diferente daqueles que estão trabalhando no sistema atual (BOURRIAUD, 1998).

Perceber que os fluxos estão presentes nas relações que se têm diariamente na vida, possibilita agrupar nessa seção estruturas conceituais e práticas que apresentam e enfocam a possibilidade do Metadesign para organizar fluxos. Tal análise com o apoio de autores como Canevacci (1993) e seu olhar polifônico, que analisa a desconstrução dos códigos materiais da cidade, com o objetivo de entender os imateriais que estão ali presentes; isto possibilita propor um mesmo olhar para o objeto. Olhar que Canevacci tem ao desvendar a cidade, ao considerar outras relações que envolvem uma cidade que não estão presentes nos espaços físicos, e sim, nas pessoas, ou mesmo na tecnologia que desenha o olhar do observador e do observado. O caminho da passarela permeia esse olhar polifônico da cidade, ele está presente na passarela performática pelo corpo imaterial que está sendo constantemente abastecido de signos. Estes, que o identificam culturalmente e podem aproximar outros mundos, outras cidades e outros olhares para aquele momento.

Em um desfile conceitual essa percepção acaba ocorrendo de maneira mais intensa, tudo que ali está acontecendo é potencializado, estar sob o olhar de seus pares multiplica a necessidade de pertencimento a algum lugar. A projeção do design tenciona saberes e agentes para que ocorra a comunicabilidade e a visibilidade, referentes ao espaço da passarela.

A roupa ganha características de figurino e é dotada de elementos e simbologias que enfatizam certas características que o designer considera necessárias para o enquadramento daquele grupo na experiência de Moda. Cabe refletir como cada campo de conhecimento pode trazer de importante para a reflexão no design estratégico e no decorrer das práticas investigativas presentes nesse capítulo. Levando em conta a abordagem, se permite aqui, repensar a forma projetual do design na confluência do Design e da Comunicação, com seu foco veiculado em processos, e não em produtos, em termos de produção (passarela) e difusão (mensagens

veiculadas) no fluxo constante de informações. Os processos com os quais se está trabalhando são ecossistêmicos e centralmente projetuais, de design e complementarmente, comunicacionais, de circulação. Nessa articulação que vem direto da arte, pela via da performance, pretendem-se apurar a perspectiva sócio-política, presente nos desfiles conceituais, aqui abordados durante a prática “passarela performática”.

A reformulação constante sócio-política, que está presente no espaço passarela, influencia o andamento da prática e pode ser considerada uma das ferramentas pertencentes à passarela + design estratégico que foram sendo implementadas ao longo da própria ação, sem uma percepção concreta dos atores. Como Anna Meroni (2004, p. 2) comenta, “o design estratégico consiste em conferir aos órgãos sociais e do mercado um sistema de regras, crenças, valores e ferramentas para lidar com o ambiente externo [...]”. Ela ainda complementa que isto pode levar a uma evolução (que leve ao sucesso) ou conservar e produzir uma identidade autoral. Neste caso, a ação influenciaria o universo em que está inserido como se pretende na passarela performática, como um ato representativo dos espaços de desfiles conceituais em uma construção “poética”, onde o experimento se origina dele mesmo e, dos agentes envolvidos que realizam suas ações criativas interagindo uns com os outros. Tudo isto ocorre em um sistema colaborativo de projeção onde está sendo dividida a cocriação; aceita-se a premissa de um projeto transdisciplinar, mostram algumas sobreposições e diferenças entre arte e design. As sobreposições confirmam a legitimidade para estabelecer uma conexão entre, arte e design, entre teoria e prática, e definir algumas hipóteses de trabalho. Suas diferenças dão uma indicação dos pontos onde sua conexão pode ser frutífera. A maior mudança é a possibilidade dada ao usuário de transformar sua condição de espectador ou consumidor em uma condição de cocriador ou codesigner, representa uma chamada para uma expansão do processo criativo em arte e design.

A discussão de Metadesign é muitas vezes levantada dentro do campo da arte ou relacionada com as discussões de arte por artistas que são ao mesmo tempo designers (e vice-versa). O caminho para a passarela performática acontece dessa forma. E só assim será possível navegar por suas particularidades, com a possibilidade de construir novos conceitos que auxiliem a elucidar seu cenário de atuação. A expressão passarela performática abarca um contexto das complexas relações entre arte e moda no contexto social-político de projeção que, interrelacionadas, colaboram para a identificação de cenários futuros. O olhar político e social que se faz presente no ato da passarela performática está diretamente ligado aos

agentes/atores que interagem no processo de sua construção e manifestação concreta, entre os quais estão o designer, a moda, o corpo, o vestuário, a performance e o processo de criação, entre outros. A compreensão desse evento requer também, o entendimento das possíveis interferências nos contextos sociais e da moda onde a passarela performática ocorre.

O método não consiste apenas na montagem labiríntica na forma arquitetônica da passarela, reside também na improvisação, como ocorre com grande parte da produção em arte contemporânea experimental. Não há uma única interpretação, não há resposta final; há uma constante releitura daquele ato, entre o analista e seu sujeito de estudo. Está, mais flexível, permite e exige uma constante reinterpretação do momento – que envolve uma dinâmica entre os muitos sujeitos sociais envolvidos.

As identidades múltiplas não habitam apenas as mentes de jovens “marginais” (ou eXtremos, intermináveis, como diria Canevacci) metropolitanos: elas estão também no centro da nova antropologia. O livre trânsito entre estes múltiplos espaços é interminável, não podem ser completamente rastreáveis e delimitados. Estas múltiplas identidades permitem que a nova antropologia seja uma zona de estudo contínuo, fluído, não estático.

A passarela que aqui está aliada numa prática de pesquisa, encontrou espaço nos laboratórios da Unisinos e no programa de pós-graduação da universidade e, subsequentemente, possibilitou ao pesquisador refletir sobre os conceitos de práticas que estão presentes nos desfiles conceituais de moda. A Passarela Performática, como foi designado esta prática, recorta fragmentos dos momentos de um desfile de moda em um sistema de moda tradicional para tornar-se uma experiência que foge da estabilidade dos desfiles tradicionais que são apreciados pela sociedade. A Passarela Performática usa de alguns pontos que se fazem presente em mais de um desfile conceitual para averiguar o sistema que ela integra na moda, onde o encontro ao que é experimental, ao inovador e ao fluxo dinâmico de informações se fazem presentes. Pensando a partir das abordagens do design estratégico, o que se compreende dessa realidade é um universo de abrangência cujo recorte de atuação recai sobre processos projetuais criativos que usam de alguns dispositivos capazes de transformar o mundo (FRANZATO et al., 2015).

O tema de prática e inovação cultural e social são um dos grandes norteadores do design estratégico pela expressão de ecossistemas criativos, é nesse sentido de investigação e percepção que se está olhando para o espaço passarela, que aqui, é trabalhada com o binômio performance. Cabe construir o espaço de investigação passarela performática, nesse espaço

alguns dos vários campos de conhecimentos que são trabalhados pelo design estratégico estão presentes. Fazendo um paralelo com Franzato et al., (2015), descobrir, inventar, imaginar, construir e ousar, são algumas ações expressivas e permanentes que pautam essa narrativa épica. Inovação é como o epicentro a orientar os trabalhos sobre ecossistemas realizado pelo grupo do PPG de Design Estratégico da Unisinos.

Ao pensar na passarela performática e o ecossistema a que ela pertence e opera, se está trabalhando na perspectiva do pensamento sistêmico que leva ao entendimento dos processos de organização e de auto-organização de sistemas complexos vindos da arte e do design pelo seu próprio avanço. O ecossistema da passarela performática segue o pensamento crítico de análise de sistemas, “que podem ser definidos como conjuntos de espécies/materiais, naturais ou com organismos sociais com padrões de organização de natureza complexa e dinâmica”. (FRANZATO et al., 2015, p. 158).

Com esse olhar recortado e direcionado ao espaço e ao que acontece nele, se começou a reavaliar os desfiles de moda que mais marcaram o autor e buscou-se na área da Moda e da Arte o que pode ser visto ou revisto que possibilite um aprofundamento da investigação sobre esse espaço de visibilidade da Moda. Olhar para o imaterial não significa o desaparecimento do objeto, mas sim sua comunicação com o meio indo para a complexidade inesperada que essa comunicação causara, é ultrapassar a matéria dos objetos e perceber os novos caminhos que são possíveis em um processo de dissolução das fronteiras entre o objeto, informação e meio.

O processo criativo do design não deve ser confundido com um processo puramente técnico, o prototipo que ele desenvolve não é apenas uma ferramenta ou um método. Uma etapa é um lugar de experimentação, onde se pode projetar um ideal de ideias que possibilitem imaginar o futuro de onde se está trabalhando. Deve-se pensar a respeito do projeto e onde a criatividade reside de forma limpa e mantém uma relação com o futuro e sustentada pela intenção de melhorar o que já existe.

Esta relação distintiva homem-natureza, indústria-natureza, sociedade-natureza, condiciona, na própria sociedade, a distinção de esferas relativamente autônomas que chamaremos de “produção”, “distribuição”, “consumo”. Mas este nível de distinções gerais, considerado na sua estrutura formal desenvolvida, pressupõe (como Marx mostrou) não só o capital e a divisão do trabalho, mas também a falsa consciência que o ser capitalista tem necessariamente de si e dos elementos cristalizados do conjunto de um processo. (DELEUZE e GUATTARI, 2010, p. 15)

Dentro do processo se percebe que o protótipo é um ideal viável desta forma, os conceitos e a forma de ideias devem ser compreendidos, desde que sejam racionalmente realizáveis. As ideias que carregam um executável obrigatório, podem ser tanto uma forma de algo desejável como igualmente, a força de um conceito operativo. O objetivo do processo é que a produção seja viável e desejável, já que um dos sentidos do processo é exatamente uma produção social que possa ir até o fim da sua desterritorialização. (DELEUZE e GUATTARI, 2010, p.176)

A duração de validade do objeto forma é efêmera porque necessitam de constantes atualizações de acordo com a evolução social. Cada um deles carrega uma visão do mundo que só faz sentido até que seja suficientemente implementado para ser esgotado. Dessa forma o conceito de “projeto” é tão decisivo no design, pois possibilitam anteciparem as necessidades e tarefas dos usuários, bem como situações e comportamentos, abordando questões de localização e incorporação, e pode ser visto, como acontece com as outras questões, sob diferentes perspectivas: metodológicas, epistemológicas e até ético. As diferentes perspectivas metodológicas e epistemológicas possibilitam a transformação de conteúdo e contextos que estejam interligados, que estejam agindo a um sistema, assim se ajustando e possibilitando que o usuário responda à incompatibilidade entre o que pode ser previsto em tempo de projeto e o que surge no tempo de uso.

No campo organizacional, de acordo com Zurlo (2010), é possível aqui direcionar o olhar desse contexto para um futuro imaginado e não previsto. O design estratégico tem uma visão organizacional que permite uma precisão maior referente os entrelaçamentos culturais que estão envolvidos no processo estratégico e na prática de todos os envolvidos. A prática dessas estruturas passe a ser filtros que darão sentido à realidade composta de conhecimentos, crenças sociais e culturais de cada indivíduo, que foram construídas ao longo de sua vida e que dependem diretamente do meio onde estão inseridos.

Para comunicar o sentido de uma escolha (assim como o sentido de um sistema de produto), é apropriado ver como esses filtros funcionam, como eles selecionam e dão sentido às coisas e à realidade. Veja (e entenda) que esses filtros permitem, de fato, focar em uma comunicação eficaz e envolvente. *A construção de uma comunidade* (o conjunto de atividades que consolida ser uma comunidade), por exemplo, requer modos de ativação e envolvimento em harmonia com os referenciais das pessoas envolvidas: o jogo, o desafio, a analogia esportiva. (ZURLO, 2010, p. 14)

Dentro desse pensamento de Zurlo, é possível iniciar uma reflexão referente as possibilidades da projeção de espaços próximos aos espaços reais, que deixem em evidência pontos importantes de discussão e compreensão da realidade. Uma construção que faça sentido para a comunidade, um sistema eficaz que faça sentido ao grupo e possibilite uma imaginação, uma visão que seja alimentada pelo presente e permita lançar um olhar para um futuro imaginado. Entendida aqui como uma prática, a “Passarela Performática” de uma dimensão criativa, limita e desenha parcialmente de forma crítica, filtrando as informações e buscando sua viabilidade com paramentos sólidos, mas também o impacto social dessa abordagem para o cenário imaginado. Procurando nos sinais mais fracos de mudança social, uma nova orientação estética, consegue-se construir cenários imaginados para o espaço social em que a moda está atuando. Lançando em cenários futuros, observa-se de forma prévia o que ainda não é, mas pode vir a ser, aproximando essa capacidade da natureza técnica de previsão ou no caso de imaginação.

Para muitos dos participantes envolvidos, modelos e público, a “Passarela Performática” foi um mergulho no desconhecido, uma caminhada para além da passarela, um fluxo interminável de sensações e estímulos diferentes. O quimono usado pelos participantes, modelos e/ou performers, trouxe uma sensação leve e fluída, segundo relatos verbais, mais “parecia um paraquedas”; isso porque o evento parecia ter “aterrissado”, ou “caído do céu”, comentou alguém do público. É uma experiência de autogestão dos envolvidos, desafia a percepção de contexto, proporciona uma experiência em que o participante precisa estar atento a suas ações assim como às ações dos outros participantes, corpos supervisionando outros corpos.

A ideia era de que o evento não parecesse ter um protagonista, mas o que aconteceu foi a integração das diferentes dimensões e particularidades das personalidades de cada um que estava na passarela e, de qual espaço físico é a passarela: a dos que desfilam ou a dos que assistem. É um jogo entre criar seu momento e se integrar ao momento dos outros, é ouvir com os olhos o ritmo de achar espaços para se colocar dentro do conjunto é um estado performático no sentido de integrar contemplação e consciência do instante. É um estado de presença que pode ter um paralelo com aquilo que as filosofias orientais definem como estado de meditação; que é estar consciente de tudo o que ocorre. O performer não se deixa levar por esses estímulos externos e mantendo o seu foco, sem querer impor a sua vontade no momento, mas usar deste momento para se integrar no fluxo, advindos ou não da prática. Busca aprofundar melhor entendimento do que está vivo

e em movimento. Tal base possibilitará aprofundar e construir o campo teórico que atende o design e sua função integradora.

Nesse olhar mais direcionado ao objeto de pesquisa e as possibilidades que ele oferece, foi notado que atualmente com o advento tecnológico, a proliferação de informações e imagens e a extrema necessidade do indivíduo comum de se fazer ver, ocasionou um enfraquecimento dos desfiles em seu formato mais tradicional. Ou seja: parece que aquilo que acontece sobre ou dentro do espaço chamado passarela tornou-se menos importante do que o que acontece ao redor dos desfiles, ao espaço imediatamente anexo à passarela.

Essa percepção nasce da importância que as grandes marcas de moda estão repassando às pessoas que estão (geralmente) na primeira fila do desfile. As marcas chegam a colocar essas pessoas vestidas com as roupas inéditas e, que anteriormente, eram apresentadas em desfiles grandiosos envoltos por uma performance artística. Agora, dão uma importância igual ou maior para os famosos influenciadores, blogueiros que se fotografam e filmam antes, durante e após o ato do desfile e já carregam a antecipação da moda que seria em outros momentos revelada somente no desfile. Cabe explicar que, ao se mencionar, aqui, o “enfraquecimento dos desfiles performáticos”, faz-se referência ao formato mais tradicional de desfiles, com performance em que não se utiliza dos influenciadores como agentes de construção do evento desfile performático.

Segundo um texto ainda inédito da prof.^a Dra. Ione Bentz (acessado pelo autor), o fato de a sociedade apreciar a estabilidade e de valorizar a permanência, não é de admirar que projetos experimentais ou inovadores encontrem espaço nos laboratórios ou institutos de pesquisa que testam artefatos e os avaliam, em especial no quesito de preservação dos sistemas, antes de ofertá-los ao mercado, aqui entendido como espaço de troca de bens e serviços.

Ao trabalhar os ecossistemas criativos do ponto de vista do design – e entendendo o design como processo de desenvolvimento de dispositivo (artefatos, processos, sistemas, etc.) que visam mudar a realidade existente – o que é investigado é um conjunto de fatores que interagem entre si, provocando dinâmicas produtivas entre agentes, recursos e condições. Se definido o design como processo criativo que visa ao desenvolvimento de dispositivos sociotécnicos para a transformação do mundo, [...] (FRANZATO et al, 2015, p. 179).

A necessidade dos indivíduos de se fazerem ver, percebida na contemporaneidade, está presente e vem modificando consideravelmente a

moda; onde os desfiles performáticos cada vez mais mostram a primeira fila como parte integrante da própria performance proposta pelas marcas. Hoje o indivíduo deseja fazer parte do espetáculo, estando integrado ao ato performático. Deixam de ser agentes passivos e passam a ser agentes ativos e integrados ao desfile performático. Se for possível desencadear esse assunto, é bem provável que se esbarre num problema e que a solução imediata seja o fato da primeira fila dos desfiles já estar vestida com a própria marca do anfitrião. Este grupo de agentes protagonistas do ecossistema, é parte integrante do chamado, aqui, de passarela performática. No experimento descrito, o uso de uma básica roupa preta fez com que automaticamente vários convidados se sentissem integrantes dessa passarela e só se diferenciavam no momento da performance (propriamente dita), após receberem uma outra camada de roupa que os unificava novamente em uma outra esfera dessa performance.

Essa percepção leva à necessidade de experienciar o que acontece entre o desfile e a primeira fila, por isso começou-se a direcionar o olhar para a passarela performática como um todo e não apenas um único olhar para o desfile e a performance, mas a considerar como foco de interesse tudo o que acontece no espaço de desfile e o fluxo de informações não físicas que ele permite; interroga-se, também, de que forma o desfile vai interferindo socialmente no universo da moda, domínio onde ele armazena e recarrega suas energias para seguir existindo.

Aqui torna-se necessário perceber que a passarela que se está desvendando é repleta de signos, códigos específicos que a regulamentam e a fazem ser compreendida como um catalizador de camadas culturais sobrepostas. Tais camadas devem ser retiradas e percebidas no âmbito social, pois comunicam não só os conflitos do designer, mas seus códigos pré-estabelecidos. Quando se remete a Canevacci (1993) e seu olhar polifônico na desconstrução dos códigos materiais da cidade, tem-se o objetivo de entender os imateriais que estão ali presentes. Isto possibilita propor um mesmo olhar para o objeto – a Passarela:

Significa que a atual sociedade da comunicação exprime os próprios conteúdos conflituais também através da competição dos signos, do crescente processo de dessimbolização da luta dos códigos e do status, que envolvem todos os outros âmbitos da sociedade contemporânea. (CANEVACCI, 1993, p. 23)

Uma das camadas que se está tentando desvendar é o processo de construção desse momento. Além de como ele pode ser percebido como

um cenário social vivo, onde os processos pré-estabelecidos vão sendo moldados de acordo com os agentes que fazem parte desse cenário, desse ecossistema da moda. Até o momento se está refletindo sobre o olhar de como foi articulado o pensamento a respeito da “Passarela Performática”.

No desdobramento posterior começa-se a transgredir esse olhar ou pelo menos ampliar essa reflexão, retornando ao ano de 2017 com Canevacci. O mesmo possibilita a fluidez do pensamento referente ao objeto sólido passarela performática, até o momento referenciado.

Este campo de atuação é onde o design especializado possibilita concretizar a narração de histórias. Quando se coloca em destaque o cenário da passarela, dentro do ecossistema da moda, consegue-se ter uma abrangência de questionamentos maior e começa-se a dialogar com as possibilidades já vistas desses relatos e também daqueles que ainda não aconteceram. Nesse ponto, o entorno conta mais da passarela performática do que o próprio desfile ali apresentado.

É necessário visualizar cenários mais amplos a serem vistos como também planejados dentro do sistema de passarela performática. Os sinais e símbolos presentes no universo cognitivo dos processos da passarela expressam a compreensão de determinado conceito. Dessa forma, pode-se obter um menor risco de ambiguidade e interpretação equivocada dos agentes presentes nesse cenário, tais como os estilistas que, no território mencionado, apresentam muito mais do que roupas: poderia-se pensar em performances teatrais, com a participação de figurinos elaborados, jogos de luzes, trilhas sonoras, adereços e cenografia.

Este campo de atuação é onde o design especializado possibilita concretizar a narração de histórias. Quando se coloca em destaque o cenário da passarela, se está falando das possibilidades já vistas desses relatos e daqueles que ainda não aconteceram, de possíveis caminhos que a moda pode tomar. É possível que uma parte dos estilistas possa apresentar possibilidades tecnológicas com performances inovadoras onde se antecipava o caminho desejado para a moda versus tecnologia, ou seja, em oposição à – tecnologia – ou mesmo para a relação entre moda e tecnologia.

Considera-se aqui o cenário social que está presente na elaboração da passarela performática onde pode-se propor simulações de um futuro até onde for capaz de alcançar a imaginação do designer de moda, mesmo com os processos preestabelecidos necessários para articulação desse momento híbrido, que é vivenciado no instante do desfile.

Quando percebe-se o espaço cênico criado com a passarela performática, pode-se refletir intensamente em sua comunicabilidade e desenhar o que pode satisfazer o mercado social onde a moda está inserida, percebendo sinais de mudanças sociais e de comportamento que interferem diretamente no produto final. A subjetividade que uma investigação projetual permite sobre um objeto de design, faz com que se possa avançar o estudo no caminho do design estratégico, onde a projeção assume cunho mais social.

Ao abandonar o realismo técnico do protótipo e do realismo visual do modelo de Design industrial tradicional, os modelos conceituais em combinação com outros meios de comunicação, podem se referir a contextos de uso e habitação mais amplos. Por exemplo, usando modelos conceituais como adereços de filmes, o espectador pode ser desenhado no espaço conceitual do objeto em uso, em vez de uma apreciação da coisa em si mesma. (DUNNE, 2005, p. 92)

A necessidade de entender as questões que envolvem um design mais flexível, ajudam a compreender de que forma o design estratégico pode colaborar com a pesquisa sobre a passarela performática e como pode ser feito o recorte deste estudo. É o desenvolvimento de estratégias voltadas para a inovação social que permeiam o espaço cênico da passarela e que possam contribuir para que essa experiência prática única conecte todos os presentes. Sendo assim, percebe-se que “a roupa deixou o centro em torno do qual gira o espetáculo para ser o complemento de um objetivo maior, que é a transmissão de uma imagem através de um ou vários conceitos”. (RONCOLETTA, 2008, p. 97).

O processo de construção dessa prática foi muito importante para a visualização concreta do estudo que se está realizando. Aliar teoria e prática é fundamental para compreender as conexões entre design, moda e arte, em especial para compreender como tais áreas se perpassam na experimentação das teorias aqui sugeridas. Esse espaço de realização da teoria estudada tornou-se fundamental para o entendimento dos caminhos possíveis da passarela performática.

Uma ferramenta chave neste processo é o cenário, tanto para gerar idéias de design quanto para comunicar os resultados. As grandes corporações empregam cenários de uso para antecipar como as pessoas irão interagir com os ambientes complexos dos quais os produtos tecnológicos são parte. Na grande maioria dos casos, os cenários têm um papel mais conservador, prevendo um certo padrão de comportamento em relação

aos constantes desenvolvimentos tecnológicos. Eles extraem o que já conhecemos sobre as pessoas e, portanto, tecemos novas ideias sobre as realidades existentes.

Esses cenários ampliam a realidade pré-existente para o futuro e reforçam o status quo em vez de desafiá-lo. [...]. As empresas precisam garantir uma necessidade contínua de produtos físicos em um mundo onde muitos produtos estão sendo substituídos por software (por exemplo, software de telefone e fax para computadores). Mas, como ferramenta para apresentar idéias de design, o cenário é muito poderoso. Ele pode desenhar o espectador em uma narrativa que vai além do objeto para revelar problemas mais complexos. (DUNNE, 2005, p. 95)

Contudo, “para ser eficaz, a arte deve exercer a capacidade de distanciamento [...] deve deslocar o espectador, leitor, público, por sua recusa e incapacidade de se tornar parte do princípio da realidade.” (Becker, 1994, p. 119, apud DUNNE, 2005, p. 96) A passarela performática de uma certa forma mistura-se com uma cultura de massa presente no dia-a-dia, coloca em evidência pela arte, questões sociais importantes. É como se, de alguma forma no instante do ato performático, mais pessoas estivessem sendo ali representadas, uma massa de pessoas sem voz que cresce a cada instante, sendo alimentada por jovens curiosos e sedentos. Parece muito pertinente que se pense a passarela como um espaço que utiliza da multiplicidade de informações diretas e indiretas.

Dunne, discorrendo sobre Marcuse, explica que para este último, a arte é um local – um espaço imaginativo designado onde a liberdade é vivida. Às vezes pode ser uma entidade física, um ponto específico – uma pintura na parede, uma instalação no chão, um evento marcado no espaço e/ou tempo, uma performance, uma dança, um vídeo, um filme. Mas também é uma localização psíquica – um lugar na mente onde se permite uma recombinação de experiências, uma suspensão das regras que governam a vida diária, uma negação de gravidade. Isso “desafia o monopólio da realidade estabelecida” criando “mundos fictícios”, nos quais se pode ver refletido essa variedade de emoções e experiências humanas que não encontram uma saída na realidade presente. Nesse sentido, o mundo fabricado torna-se “mais real do que a própria realidade”. (DUNNE, 2005, p. 100)

Reflete-se aqui a respeito do papel do designer profissional e sua relação com as expectativas dos futuros usuários, cocriando visões tangíveis de novos produtos ou serviços que possam surgir a partir da Passarela Performática e que façam uso das habilidades do design que, nesse pro-

cesso, se mostram ainda mais relevantes. Possivelmente, os processos de design estratégicos desenvolvidos no grupo de estudos da PPG da Unisinos estão construindo pontes para um futuro próximo, onde os designers serão procurados pela instrumentalização de suas capacidades e reconhecidos por seus trabalhos singulares no enfrentamento dos desafios oriundos de questões globais e sistêmicas. Este profissional, de forma mais orgânica, provavelmente estará apto a construir sua projeção repleta da culturalidade de seu tempo. “O levantamento das diferenças culturais: o objetivo de estudo se afirma impetuosamente como coincidente com a própria identidade cultural e, ao mesmo tempo, em contínua mutação.” (CANEVACCI, 2001, p. 11)

Se considerado o binômio problema/solução, que remete a origem do estudo do design, tão discutido ainda e sempre mencionado pelo designer como parâmetro projetual para atendimento às necessidades do usuário; torna-se obrigatório lembrar Celaschi, (2016) ou seja, ser capaz de solucionar o problema através do design da solução criada pelo designer/pesquisador. Vislumbrar novos cenários para construção de práticas possíveis em situações muitas vezes imaginadas e trabalhando não só com o espaço físico do experimento, mas com o cenário social da passarela performática, é exatamente o paralelo que pode ser feito com o que Manzini sinaliza. Assim colabora-se na definição e no equilíbrio da natureza emocional da mensagem que está sendo construída para a passarela performática. Importante questionar como está sendo recebida pelo espectador esse fluxo de informações do deslocamento das pessoas e sua reação quando deparadas como pertencentes de um espaço que provoca constantemente o deslocar-se de sua zona de conforto.

Ao mudar coisas, pessoas, locais e promover o deslocamento constante, favorece-se o sincretismo, as misturas de cultura, de sociedade, de pessoas, de "mundos" diferentes. Emerge, então, a possibilidade de que nada é permanente, a passarela performática proporciona essa mistura, esse sobrepor de coisas, pessoas e culturas deslocando as coisas e gerando novos significados para as visões de mundo já estabelecidas e os conceitos dos cotidianos. Desloca o sujeito e o torna líquido.

Semprini (2006) ressalta que tal cultura – subjetiva e que expõem atributos de autenticidade, singularidade e raridade – acompanha a transformação da identidade do sujeito inserido em uma sociedade mutável, globalizada e que se utiliza dos discursos das marcas para atrair e sensibilizar. Possibilitam-se assim, redescobertas do sujeito em relação a si próprio, com outros sujeitos e a sociedade no qual está inserido. O desfile

performático em sua passarela líquida apresenta um clássico da moda performática sobre a qual recai o olhar, nessa reflexão.

“Os conceitos líquidos recusam os dualismos opositivos.” (CANEVACCI, 2005, p. 159) Eles procuram mover a imobilidade das palavras, buscam acompanhar a diversidade do hoje, presente em todas as áreas, em todo o mundo. Engessar um conceito só vai torná-lo obsoleto, não vai permitir seu uso em todas as realidades. Porque a própria realidade é ilusionista, já que não é única. Em contraponto, as modelos, mulheres e homens que desfilam, satisfazendo seus próprios “egos de *superstar*” do ecossistema da moda. O imaterial que está presente nessa passarela percorre caminhos de reflexão maiores que as construções físicas das roupas ou mesmo as caracterizações humanas.

Recentemente, Ezio Manzini (2009) delineou um papel para o designer que oferece uma perspectiva nova com base no pensamento enraizado no design tradicional italiano. O autor sugere que os dias do design visionário estão acabados em razão do que ele identifica como uma espécie de cansaço e descontentamento a respeito das visões utópicas. Em consequência, Manzini aconselha o uso das habilidades do design na busca por visualizar cenários futuros e formas alternativas para que as concepções sejam apresentadas ao público, possibilitando uma aproximação com os futuros desejados pelas pessoas. Segundo ele, para alcançar estes futuros, os designers deveriam desenvolver novas estratégias, direcionando a indústria para um trabalho em conjunto com a sociedade.

É preciso afinar-se com os ideais projetuais propostos pelo design e pela pesquisa contemporânea, onde o fluxo de informações e a polifonia se constroem pelo pensamento de Canevacci (1993). Para o pensador italiano, o “perder-se na cidade” apresenta um metodologia da comunicação contemporânea, mais urbana, e o começo para compreender um fenômeno comunicacional de uma visão antropológica embasada no conceito de “polifonia” possibilitando olhar para cidade ou mesmo a própria passarela performática utilizando diversas técnicas interpretativas de um “paradigma inquieto” pelo qual nos possibilita olhar para o objeto de estudo que se destaca a multiplicidade conceitual, para analisar a complexidade dos ritmos e misturas que constroem a passarela performática.

Partindo dos conceitos de Canevacci (1993), onde o tecido que constrói uma cidade urbana, como São Paulo por exemplo, pode ser compreendido a partir da alternância de três ritmos de comportamento e controle espaço-temporal: a imobilidade doméstica, a *hipervelocidade noturna* e a *lentidão do passeio solitário*. É possível encontrar na passarela fragmentos do todo

de uma cidade urbana e fazer paralelos com estes ritmos, pois ela está construída de pedaços do todo.

A impossibilidade de “mapear simbolicamente” o paulistano somente a partir de uma exploração superficial dos espaços públicos e privados nutre o conceito de “polifonia”, central na obra do antropólogo. O aspecto polifônico da passarela performática e caracterizado pelo entrecruzamento de diversas vozes durante a performance, das planejadas como das inesperadas que ocorreram. Conforme Canevacci (1993), ao analisar uma cidade partindo da abstração epistemológica perder-se dentro dela, destaca-se a autonomia das muitas “vozes” que arquitetam o seu caráter polifônico. A passarela dos acontecimentos se coloca em diversas frentes simultaneamente, encaminhadas pela fusão da arte, moda e técnica, ou inspiração e trabalho. Nesses espaços é permitido criar dimensões ontológicas, estéticas, culturais e éticas; desenvolvendo uma pesquisa que busca a construção de uma teoria ou aporte teórico no campo do design capaz de responder ao que não foi pensado inicialmente no experimento, mas ganha força e concretude ao longo da passarela performática.

Este conceito de passarela performática está sendo delineado de forma teórica ao longo deste doutorado, mas é a experiência prática que possibilita a percepção clara que o conjunto destes atos/ações faz parte de um ecossistema de relevância. A experimentação permite um avanço teórico/prático para a área do design, e resta desenvolver o aparato metodológico com que se possa operar diante desse sistema aberto. As tensões anônimas se enxertam nos fluxos midiáticos e nos fluxos metropolitanos. Dificilmente se poderia dividir a sociedade em dicotomias, como: civilizado/bárbaro, ocidental/oriental, regras/caos. As novas releituras constantes fazem parte da realidade do mundo moderno. “Nós estamos em determinado lugar, nós não somos uma definição pronta e fechada” (Canevacci, 1993, p. 169). Converte-se com a passarela que é essencialmente uma experiência de improviso no sentido de um grupo de jazz, cujos integrantes tocam diferentes instrumentos, criando com liberdade a partir de um tema e, ao mesmo tempo, precisam pensar no que estão fazendo para que haja coerência e harmonia com os demais integrantes do conjunto.

O contexto completo percebido pelos performers é algo que o observador externo vai perceber parcialmente. Deve exercitar a imaginação para se colocar nesse papel de observador externo possível ao mesmo tempo em que faz a performance. Em que espaços transitam os significados flutuantes? Sobre que base, também flutuantes acontecem os fluxos e os devires. Touraine (2011) ajuda a refletir sobre essas questões. Certamente,

não seria sobre espaços fixos, racionalizados, com referências históricas, identitárias ou culturais únicas, pois não é essa a fisionomia que se apresenta a chamada modernidade tal como caracterizada anteriormente, ou seja, fragmentada e líquida seguindo o pensamento de Bauman, feita de transitoriedade, diversidade, dissociação e eclosão, mas também decomposição e recomposição permanentes. Lembrando Bauman, “Não importa o quanto se tente, a fronteira que separa o “produto útil” do “refugo” é uma zona cinzenta: um reino de indefinição, da incerteza – e do perigo.” (BAUMAN, 2005, p. 39) Fazendo uma analogia à esta divisão, pode-se dizer que não importa o quanto se deseje, a fronteira entre culturas ou identidades não é rígida.

Gil (1977) no texto *O Chamamé, o Corpo e a Linguagem*, põe sua atenção na categoria do significado flutuante que, agregado à noção de cadeia em movimento paradigmático, faz oscilar os elementos significativos em todas as direções possíveis. Assim, se cria uma situação paradoxal, o que não deixa de ser desejado pela construção simbólica. Há sentido, há significado, mas é impossível atribuir-lhe um ponto fixo e preciso.

Cabe na performance dialogar com o momento, para que este seja a inspiração ou a motivação da vontade que desencadeia uma ação. O significante flutuante surge sempre acompanhado de uma espécie de resíduo do que denota uma certa energia, motor da coesão e da ruptura. É o que se pode chamar de zona limítrofe das funções simbólicas que alcançariam sua autonomia pelo vazio da significação ou da designação, pois “enquanto signos, eles próprios obedecem a um regime ambíguo, já que não conota nada de preciso, de enquadrável ou referenciável, embora denotando o que escapa à função semântica – forças em movimento” (GIL, 1997, p. 29). Poder-se-ia dizer que o significante é flutuante, porque opera sob forças em movimento, em permanente devir. Talvez seja a melhor expressão para definir a ideia de fluxo.

Assim o concreto se libera de sua concretude, de uma solidez imóvel e monológica, de seu peso das leis da estática, de sua, diga-se, materialidade geometrizada e simplificada. Graças às novas tecnologias, o concreto se “desconcretiza”. O cimento se torna móvel, uma desordem concreta pode ser pensada como um fractal criador de caos descentralizados e plurais. O edifício é pensado como uma zona temporária. Como uma cortina, sem raízes nem fundações que sustentam o lugar e logos. (CANEVACCI, 2005, p. 180) Porque o mundo tecnológico e eletrônico permite o deslocamento físico da estrutura arquitetônica, assim como permite que a plasticidade e abstração de ideias torne-se palpável, material. É a inversão da lógica

binária tradicional, é quase a utopia concretizada. Esta fluidez permite trazer do imaginário uma concepção física de projeto, assim como agregar diversidade à cultura. Ela é, a cada dia, mais ampla, não pré-concebida e não contida.

Tal fluidez acontece durante a “Passarela Performática”, onde os telefones colaboram para dissolução do sólido e permitem que as pessoas interajam de forma integrada, deixando a tecnologia atuar durante todo o processo como um difusor de possibilidades, sendo parte de cada indivíduo, em sua essência social. O corpo falado por Foucault e Celaschi vem apresentado imerso socialmente dentro de uma cultura, sofrendo ajustes em sua estrutura física devido ao seu pertencimento cultural de seu grupo de origem. O grupo é determinado por sua própria cultura e estabelece seu sistema a partir daquilo que cria, ou seja, o próprio grupo delimita suas ações, valores e percepções.

Com a conexão do corpo com a cultura, percebe-se que é possível potencializar uma crítica social que está velada junto a passarela. A performance e o corpo são o ponto alto desse espaço de fazer-se ver e que conseguem fazer a fusão de tudo que está posto até o momento para o estudo. Ambos são oriundos da disciplina da arte, que com seu olhar transgressor e questionador impulsionam uma sociedade e constroem o entendimento que vai além de seu tempo e espaço. Esse processo vai ao encontro de uma cultura de projeto mais artístico, voltado ao outro e que do outro, se abastece para existir.

Em um experimento de design estratégico conseguimos falar do mundo, pois está inserido em seu tempo e espaço, quando se trabalha com um sistema aberto que se constrói e durante a projeção, é possível isolar e averiguar, mais do que o próprio objeto, as relações e o impacto social dele. As experiências cotidianas reveladas pelos indivíduos dos diversos grupos sociais são reconhecidas culturalmente e encontram sua lógica dentro do próprio sistema. A passarela performática é um dispositivo desenvolvido por um design que o processo construtivo é reestruturado dentro do próprio sistema enquanto é realizado. Tal fato permite, não só uma averiguação do ecossistema da moda, mas de suas tramas vivas relacionadas ao espaço e tempo onde acontecem. Permite igualmente, uma subvenção poética dentro de um espaço de moda conceitual, a passarela de desfiles composta da bagagem de materiais físicos e simbólicos de cada participante. Além das relações que se estabelecem entre eles e o espaço da performance, que pode compreender e subverter os próprios processos de projeção do design em relação a sociedade. Em uma entrevista para a revista IHU,

Franzato afirma a Jungles que:

O design é umas das maneiras para expressar a capacidade humana de criar, de imaginar e praticar alternativas que desafiem e até subvertem o status quo. Sua especificidade está no desenvolvimento de dispositivos que possibilitem transformar o mundo em um mundo melhor (JUNGLES, 2016)

As possibilidades de expansão do artificial, do que é criado e desenvolvido pelo homem, fazem novas realidades construídas com base no estímulo do próprio experimento, assim imaginando outros futuros para o mesmo tempo. Tal design olha para o social e o político presente em toda movimentação do ecossistema social da moda, ele envolve comportamento, pertencimento, origem e fim; se é que a fluidez desses pensamentos possui um fim ou se reelaboram e tomam outras direções. O que interessa para o presente estudo, é uma projeção mais fluida e incorporada a um "fazer projetando", e não a forma linear de projetar.

O chamado “design sem objeto” ofereceria, como parte de um movimento cultural, uma alternativa para a abstinência do consumo, ao mesmo tempo que encorajaria “O esquecimento das coisas como objetos de desejo e cobiça” (VASSÃO, 2010, p. 29).

Essas questões que envolvem um design mais flexível, vão ajudar a compreender de que forma o design estratégico pode colaborar com o estudo proposto na passarela performática, e como será feito o recorte de estudo. Desta forma, pode-se argumentar que os valores presentes na indústria e no mercado são relacionados com as discussões que permeiam o design, assim como os valores relacionados à disciplina da arte.

A projeção do desenvolvimento de estratégias voltadas para a inovação social que permeiam o espaço cênico da passarela, vai ao encontro com os autores da escola italiana. O Politécnico di Milano tem entre seus pesquisadores o prof.º honorário Ezio Manzini⁶⁸, ao qual se recorre, aqui, como um dos referenciais teóricos, com o objetivo de abordar o design neste projeto no âmbito das estratégias organizacionais voltadas para a inovação social. Freire apresenta as capacidades do design úteis para a

⁶⁸ Ezio Manzini é um pensador para o design sustentável, fundador da DESIS, uma rede de trabalho internacional sobre o design para a inovação social e sustentável. Ele também é professor titular da Universidade de Artes de Londres e atualmente professor convidado da Universidade de Shanghai na China.

atividade estratégica e os métodos projetuais usados por Manzini para a formulação das estratégias. “o autor propõe que o design estratégico é uma atividade de projeção cujo objeto é a interface na qual uma empresa se apresenta ao mercado e a sociedade, formalizando a estratégia”. (FREIRE, 2016, p. 14)

Se de um lado, a passarela performática não é identificada ao dia a dia de uma empresa, de outro, ela se constitui como um espaço utilizado por grandes empresas para apresentarem material ao seu público (mercado) e à sociedade. Por mais fluído e singular que possa ser esse espaço de interlocução social e artístico, ele é construído de forma estratégica para proliferar questionamento e visões futuras para o mercado da moda, para a sociedade de forma geral, sendo um espaço de que prevê as comunicações estéticas de comportamento social. O design precisa ser um espaço de colaboração criativa entre os agentes envolvidos que necessita, como aponta Zurlo (2010), ser compreendido por outros teóricos que não operem segundo a lógica de competição e de mercado. Estratégia é, à luz de um pensamento complexo, “a previsão de cenários para ação que podem ser modificados a partir de novas informações e do acaso que pode se suceder e atrapalhar a ação. A estratégia usa o acaso e busca informações para definir a ação”. (FREIRE, 2016, p. 15)

O que se entende por ação está intimamente ligado à resignificação cultural que determina o design de hoje em seus complexos processos de manipulação do natural. De acordo com Celaschi (2016), o espaço de origem da atividade de manipulação intencional é o corpo ao qual cabe representar socialmente o mais próximo do que se pensa ser. Esta representação é apreciada coletivamente pelos pares, por ser o caminho encontrado de comunicação do indivíduo consigo mesmo e com os outros. Uma atividade que se torna incessante e transversal a cada nova fagulha de cultura, em cada latitude, em cada época conhecida, que se pode fazer coincidir com o passado do projetar atual, sendo destinado aos artefatos para comercialização (as mercadorias), que hoje se chama design (CELASCHI, 2016, p. 58).

O ato de comunicar pertence diretamente ao homem em sociedade e por sua vez ao designer quando constrói artifícios que possibilitem uma comunicação direta com seu objetivo mais social de pertencimento. O homem cria e produz alterações para se aproximar de um grupo, ao qual ele acredita pertencer. O designer planeja e produz objetos que representam este sentimento de pertencimento. A roupa é o meio de comunicação que o designer de moda tem como seu principal produto, nela, ele verte sua po-

tência de criação, do usual ao inovador e questionador, que busca fazer ver na passarela, que lhe permite colher reconhecimento e comunicabilidade.

A produção de sentidos e comunicação, os significados em trânsito e o que toma conta da passarela performática, trabalha com a troca de informações e percepções possíveis ao longo da projeção da passarela, assim como durante o próprio desfile. É a necessidade de unir duas áreas que pareciam incomunicáveis outrora, mas que, dada a modernidade, a liquidez de toda sociedade e aos avanços tecnológicos, podem ser conectadas.

O homem que performa na passarela é o mesmo que se conecta aos outros ao longo do desfile, criando as possibilidades de comunicação que vão além da roupa criada e produz alterações para se aproximar de um grupo, ao qual ele acredita pertencer. O designer planeja e produz objetos que representam este sentimento de pertencimento. A roupa é o meio de comunicação que o designer de moda tem como seu principal produto, nela, ele verte sua potência de criação, do usual ao inovador e questionador.

O que se está trabalhando são processos socioculturais responsáveis pela dinâmica textual, como sentidos em trânsito. Trata-se do diálogo que, entre si, travam cultura, linguagem e comunicação, na expressão das estruturas simbólicas e dos significados flutuantes. Como tal, atribui-se relevância às representações simbólicas, às culturas, aos usuários, às estratégias, à sociedade, ao mercado, às interações sociais, ao consumo, à comunicação, à estética e às condições técnico-tecnológicas. Dentre outros, esse conjunto de temáticas e conceitos é capaz de animar a reflexão sobre os significados em trânsito e os modos como eles circulam pelos processos de comunicação. Esses, se fazem presentes nesse ato performático de um desfile onde os modelos, além de apresentarem suas roupas, utilizam suas extensões digitais para se fazerem atuantes nesse sistema.

O fluxo de mudanças torna-se perceptível, como uma difusão líquida, a fluidez é aliada da transformação. Esta transfiguração não envolve somente móveis e miudezas: ela descompõe a ordem perceptiva das coisas e, dessa forma desordenadamente, também dela mesma. Falar de produção de sentidos é falar de linguagens em circulação, ou seja, em fluxo comunicacional. Ao entender a passarela como expressão sincrética de culturas híbridas, ela, nos termos com que se caracterizou a sociedade contemporânea, não comporta subdivisões ou estranhamentos, mas se realiza na harmonização de um conjunto de elementos articulados entre si (CANCLINI, 1997). Como tal, apresenta traços de redundância relevantes para a identificação dos significados e para realização da comunicação

sem perturbações no seu fluxo. Essa mesma redundância vai ao encontro da ideia de redundância da rede, trazida por Anne Cauquelin, em *Arte Contemporânea: uma introdução* (2005), é um potencial de várias narrativas e leituras. Como já foi descrito aqui, percebe-se que o objeto de estudo traz por natureza a imaginação de cenários futuros. A mesma é pertencente a um ecossistema de moda que interfere no ecossistema social a qual está inserido e possibilita uma reflexão social por meio das conexões ou melhor das extensões tecnológicas que estão presentes no ser humano na atualidade.

5 MÉTODO

Nessa etapa do projeto busca-se apresentar a metodologia geral e os métodos específicos adotados neste trabalho. O problema construído representa a questão metodológica fundamental, presente no trabalho que segue; o autor epistemologicamente assume o papel de projeção respondendo por uma lógica transdisciplinar. O objetivo do presente capítulo é descrever como o desenvolvimento da revisão bibliográfica e o experimento passarela performática, integram um estudo de investigação baseado em uma transdisciplinaridade entre Arte e Design.

Em um primeiro momento, estão descritas as questões metodológicas relacionadas ao desenvolvimento da teoria, de metadesign com uma abordagem geral, da construção do problema e dos métodos aplicados. Cabe recordar que esta tese para a qualificação do doutorado, ainda carece de leituras, que se espera possam ser sugeridas e apontadas na própria banca de qualificação.

No desenvolvimento geral dessa investigação foi adotada uma abordagem quanto aos processos que acontecem em um desfile conceitual, aplicando desde a formulação do experimento de pesquisa até o conhecimento fase de síntese e definição de estratégias de resolução de problemas, que podem ser resumido pelo fluxo e maleabilidade presentes na "transdisciplinaridade".

O conceito de transdisciplinaridade pode ser interpretado de maneiras diferentes. De forma geral, transdisciplinaridade está preocupado com o cruzamento de fronteiras na produção de conhecimento. Os limites disciplinares podem ser cruzados da mesma maneira que as fronteiras entre conhecimento teórico e prático são cruzadas. Isto é, não visa produzir uma totalidade de conhecimento, mas um "conhecimento crucial".

Para percorrer esta complexidade exponencialmente crescente, se precisa desenvolver ferramentas de pensamento que usam lógicas diferentes, que incluem o assunto e permitir uma visão mais ampla que pode ser usada em todas as disciplinas. Tal fato permitirá que pontos estratégicos e nós de comunicação sejam localizados. Como Edgar Morin (2005) exorta, que o esforço, então, não será focado à totalidade do conhecimento em cada uma das esferas, mas no conhecimento de pontos estratégicos, dos chamados nós de comunicação, buscando a organização e a articulação entre esferas desarticuladas.

A transdisciplinaridade responde ao surgimento de uma visão diferente da realidade e alternativas à lógica bivalente. O século XX viu a ascensão dos casos, de complexidade e das ciências não-lineares, mas enquanto esses conceitos estão revolucionando nossa compreensão em diferentes disciplinas da ciência, seu conhecimento fundamental ainda não fez o seu caminho para as esferas sociais e políticas. De fato, o conceito de realidade unidimensional, regida por uma lógica bivalente e simplicidade linear, parece entrincheirado mais do que nunca, como as pessoas procuram por terra firme ao invés de ficar mudando ao redor do mundo. A ascensão dos movimentos fundamentalistas (de qualquer lado) e leis cada vez mais punitivas são uma reação à crescente complexidade das sociedades em todo o mundo. (HENAGULPH, 2000). Isto é inerente à atitude transdisciplinar, e qualquer tentativa de reduzir a realidade a um único nível regido por uma única forma de lógica não se encontra no âmbito de transdisciplinaridade (DE FREITAS et al., 1994).

Surge a ideia de uma necessidade de "passarelas" que liguem um ponto ao outro, de diferentes disciplinas. A multidisciplinaridade agrega à disciplina em questão, mas se deve lembrar que esta vantagem está sempre a serviço exclusivo da disciplina original. Em outras palavras, pode-se dizer que a abordagem multidisciplinar ultrapassa as fronteiras disciplinares e seu objetivo permanece limitado à estrutura da pesquisa disciplinar.

Entre os fundamentos e princípios de transdisciplinaridade, a pesquisa pretende refletir o reconhecimento da existência de diferentes níveis de realidade regidos por diferentes tipos de lógica e que permitem essa construção poética a respeito dos processos de design.

A realidade aqui significa aquilo que resiste, de acordo com Henagulph (2000), ao conhecimento, experiências, representações, descrições, imagens ou formalizações matemáticas. Para o pensamento clássico, a transdisciplinaridade parece absurda, porque não parece ter um objeto,

mas na presença de vários níveis de realidade o espaço entre disciplinas e além das disciplinas está cheio assim como o vácuo quântico está cheio de todas as potencialidades. A estrutura descontínua dos níveis de realidade determina a estrutura descontínua do espaço transdisciplinar.

Em vez de uma redução da complexidade orientada para a disciplina, o que deve ser desenvolvido é uma redução de complexidade orientada para ação e ação, mas a descoberta dessas dinâmicas necessariamente passa pelo conhecimento disciplinar. Por sua vez, a pesquisa disciplinar é clarificada pela transdisciplinaridade, pelo conhecimento inato de uma maneira nova e fértil de pensar e praticar os processos de design. Neste sentido, pesquisas disciplinares e transdisciplinares não são antagônicas, mas complementares. Não se esforça para domínio de várias disciplinas, mas visa abrir todas as disciplinas para que possa haver o compartilhamento e para os laços além delas. Pressupõe uma racionalidade de mente aberta reexaminando os conceitos de "definição" e "objetividade" (DE FREITAS et al., 1994).

A transdisciplinaridade é uma visão interna, resolutamente aberto na medida em que vai além do campo das ciências exatas e exige o seu diálogo e sua reconciliação com as humanidades e ciências sociais, bem como arte, literatura, poesia e espiritualidade. (DE FREITAS et al., 1994; HENAGULPH, 2000).

Um trabalho que trata de uma investigação baseada em elementos culturais e sociais de análise é não simplesmente redutível à teoria. Espera-se que, em algum momento da pesquisa, de um "desvio pela teoria" para encontrar uma estrutura explicativa adequada ao objeto estudado, e depois retornou de "desvio através da teoria" para uma nova anatomia ou descrição de um problema concreto.

Se trata da conceituação e delimitação do que se entende por Passarela Performática para esta tese; é importante salientar que a análise de dados é descrita em suas características e especificidades comuns. Um raciocínio detalhado para sua adoção também é fornecido e algumas limitações são destacadas. Pela função emotiva ou expressiva está centrada na persona (atitude, status e estado emocional do falante).

No sentido dos objetos utilizados assim como o figurino sobreposto durante a performance domina o discurso ordinário e designa objetos, dando-lhes significado, tendo em conta a observação de que não existem referências isoladas sem um contexto em que sua designação está enraizada e sim a sincronia de tudo que estava durante o experimento.

A função poética é a tendência para a mensagem e para o meio linguístico em todos os seus aspectos e facetas, aos quais foram construídos ao longo da performance pelos agentes envolvidos. Os dados coletados durante o experimento ainda não foram devidamente analisados, no aguardo da definição da estrutura final da pesquisa.

6 PENSANDO A PASSARELA PERFORMÁTICA

O **sexto** capítulo explica como se possibilita a antecipação ou imaginação de futuro, trabalha com os resultados do experimento passarela performática, as conexões esperadas e as conexões que de fato se concretizaram e fornecem um entendimento da experiência e de cocriação. Uma compreensão das motivações para a cocriação e uma descrição das características do ambiente físico e digital que se estabeleceu. Isso permite a identificação de alguns princípios específicos para a concepção de definições relacionais ao experimento e ao metadesign.

CONSIDERAÇÕES PARCIAIS PARA QUALIFICAÇÃO

Esse material para qualificação está estruturado de acordo com um anteprojeto feito para o orientador prof.º Dr. Carlo Franzatto, nessa estrutura projetada com o professor, reuniu-se esses outros materiais, que foram produzidos ao longo do curso de doutorado, tanto sobre o experimento passarela performática, quanto para o ensaio teórico – esse último, trazido, aqui, com as devidas correções que os avaliadores tinham solicitado.

Nesse esforço de retomada e unificação do material, deparou-se com algumas questões como: vários momentos que o texto se repete de forma diferente e uma não linearidade na construção do texto. Como disse a professora Ione Bentz, quando assistiu ao experimento Passarela Performática, o autor é um ser polifônico por natureza e é muito difícil colocar todas as ideias e pensamentos de forma "ordenada dentro da caixinha academicista". Observação que contribuiu para constatação dos limites do acadêmico.

A estrutura de sumário está desenhada em cima de uma pesquisa feita em teses doutorais, indicadas na disciplina dos profs. Filipe Campelo e da Karine Freire, assim como as teses referência para o programa de design. Desta forma se está tentando desenhar o recorte de pesquisa levando em consideração as questões levantadas até o momento em torno dos desfiles

conceituais de moda e seus espaços de apresentação. O desenvolvimento da pesquisa aqui apresentada se encontra em sua fase qualificatória que consiste na evolução do ensaio teórico, que é a apropriação do experimento da Passarela Performática, realizado em 2018, como estudo de caso. Importante enfatizar que o recorte contempla um estudo de caso que seguirá sendo analisado: o experimento da Passarela Performática.

Acredita-se na possibilidade de desconstruir o sólido e dar vazão à liquidez dos objetos, ou mesmo, dos espaços de moda e a novos caminhos a serem desbravados e investigados. Em especial, busca-se refletir a respeito da articulação do ecossistema da moda presente na Passarela Performática, complexa por natureza, de forma a tornarem-se mais relevantes os avanços no estudo da moda e suas especificidades. Um desses avanços, talvez, se produza ao colaborar para compreensão da área de estudo, o que poderá, quem sabe, reverberar na formação dos novos designers e na forma como eles percebem e utilizam esses espaços de visibilidade da Moda.

O intangível, o que extrapola os limites do híbrido, o que está por vir: esse é o espaço da Passarela Performática. Ela é presente fisicamente como uma construção, mas é essencialmente na revelação social que se constrói esse espaço cênico de imaginação do cenário futuro. Sendo assim, ela talvez se coloque, então, como agente capaz de desencadear uma reflexão crítica expressiva para o crescimento do design como área de conhecimento, pesquisa e produção.

O espaço da passarela performática, o processo construtivo com o qual os presentes, modelos, passantes e espectadores que não eram de origem desse território interferem na construção da narrativa do acontecimento. A força do fluxo de informações presentes na ação proposta é interligada com a esfera política e social da qual cada indivíduo faz parte. É fundamental compreender as conexões entre design, moda e arte, para transitar por esse terreno híbrido, onde o corpo é a força motriz de deslocamento especial de conceitos e significados sociais, presentes a determinados grupos. Cabe pensar como o corpo pode conduzir ou alicerçar caminhos híbridos entre disciplinas do conhecimento na certeza de que não apenas elas estão em construção, mas também, está aquilo que delas é tomado para confirmar o acontecimento da passarela performática.

A Passarela Performática tenciona o ato performático, permitindo que mais pessoas além das que participaram da prática, estivessem sendo ali representadas. Parece muito pertinente que se pense a passarela como

um espaço que utiliza da multiplicidade de informações diretas e indiretas. É um modelo que tanto para os espectadores, como para as pessoas que estão na passarela, diminuindo, na opinião do autor, a "distância" entre estes, tal como ela é percebida nos atuais formatos de desfiles, além de propor-se como uma discussão entre a moda e a atualidade.

Dentro das possibilidades de novas perspectivas para o designer, a Passarela Performática poderá ser testada como um campo vasto de experimentação, estimulando a atuação de designers eficientes, imaginativos e estimulantes, questionadores e afinados na fluidez da sociedade contemporânea. Nos termos deste estudo, a Passarela Performática se dividiria em dois grandes eventos performáticos: o que está sendo proposto sobre a passarela física do evento e o que acontece com os espectadores que produzem um desfile não menos relevante quando o proposto pelo estilista, onde cada espectador e participante do desfile torna-se protagonista da história e constrói um desfile performático de desconhecidos conhecidos.

A pesquisa se desenvolve com centro no estudo de caso. Esta tese busca desvelar as contribuições da Passarela para a categoria dos Desfiles Conceituais e, destes, para o Design que transcende o binômio Solução/ Problema e se volta para uma inserção social de maior efetividade e para um diálogo vital entre arte e moda; – áreas irmãs desde as origens do design e cuja interlocução certamente contribuem para uma transcendência do design para além das questões de consumo e mercado.

[Link para o capítulo "1 INTRODUÇÃO".](#)



SEMINÁRIO

Tese I



SOB NOVA DIREÇÃO “PASSARELA PERFORMÁTICA”: Metodologia de Design para Moda como Cultura e Arte

PROPÓSITO

Esta tese tem como ponto de partida o conceito de desfile conceitual. A partir do sistema da moda vigente, a ação que move este projeto, no âmbito do Design, dá-se pela espetacularização e pelo metadesign e está constituída por dois momentos: um inicial de inspiração livre, demonstrado pela primeira experiência, e o segundo, baseado em um experimento que se pretende desenvolver com a aplicação do método que foi desenvolvido pelo autor. Dessa forma, apresenta-se um método que terá como qualidades maior liberdade e criatividade, abastecido pela cultura e pela experiência performática da passarela. Arte e Moda são integradas pelo Design que, então, se pautará por uma lógica não reducionista operada pelo Design Estratégico.

DESENVOLVIMENTO

Diferentemente da maioria dos métodos empregados pela área do Design, esse projeto investigativo em Design Estratégico propõe um método de que permita a fruição da criatividade. Para tal, vale-se do suporte teórico presente nos atravessamentos que ocorrem naturalmente entre as outras áreas correlatas nessa proposta, em particular, a Moda e a Arte. Desta forma o artefato físico da tese, que contém a materialidade desse pensamento reflexivo, também seguirá esse processo de desconstrução e reflexão.

No sistema da moda, o espaço de desfiles conceituais tem destaque como uma atividade que ativa dispositivos de experimentação que favorecem a relação entre moda e arte e estimulam relações sociais de pertencimento. Cabe ao campo teórico e prático do Design Estratégico o embasamento desse processo através dos conceitos de metadesign e das operações de natureza relacional, integrativa e colaborativa que ele favorece. O processo criador de natureza relacional e interativa é autorreflexivo, sendo as percepções e reações dos vários agentes durante o processo como espirais evolutivas que o fazem andar; proporcionando sua construção por muitas mãos de diferentes origens, que envolvem os agentes da plateia, da passarela e da própria “arquitetura” do evento. Nessa direção, tão relevantes quanto as regularidades são os imprevistos. São eles mais do que eventos indesejáveis que descaracterizam o processo normalizado: são os principais estimuladores de uma atividade processual criativa

e multifacetada. Não é por acaso que os processos criativos definem a processualidade do Design Estratégico.

Ao analisar todas as funções e práticas desenvolvidas no processo, percebeu-se nesse âmbito, um espaço de visibilidade para a possibilidade de discussão teórica e prática do Design Estratégico. Em decorrência disso, são ultrapassados os limites disciplinares, a linha que separa o corpo físico do corpo social e a fronteira do ambiente natural e artificial, em favor de novos espaços e relações para a expressão da existência humana.

É fundamental perceber o local do desfile conceitual ou performático de forma total, que permite a reelaboração das relações existentes nesse território, onde as novas relações sociais são intermediadas e coexistem de forma física e digital. A experiência da Passarela Performática não seria diferente neste espaço de estudo, uma vez que esses novos espaços tecnológicos estão totalmente envolvidos pelas redes de relacionamento das quais fazem parte os indivíduos. Resumidamente, é necessário definir uma nova forma de pensar o design e, por consequência, um novo espaço de atuação e para isso se está usando dos desfiles conceituais como possibilidade de discussão e alargamento desse pensamento.

Nesse sentido, reflexões sobre design, design estratégico, cultura de design, cenários, metadesign, inovação, transdisciplinaridade, entre outros temas relevantes serão retomados, sob a perspectiva das propostas de Manzini (2008, 2009) e de Canevacci (1993, 2001, 2005), Dunne (2005), Freire (2016), Giaccardi (2003), Mitrović (2016), Sanders (2008), Vassão (2010), Vial (2019), Zurlo (2010) entre outros autores consultados para a pesquisa desta tese, referente ao Design Estratégico e à Comunicação Visual.

A investigação do papel dos desfiles conceituais para o Design Estratégico lida com os processos da prática no mundo onde se habita. Ela examina uma mudança de olhar para as necessidades humanas que se apresentam e também, o esforço criativo a partir de um foco centrado no usuário em seu envolvimento com uma ação criativa. É nesse espaço de reflexão que aparece a arte como uma das áreas que estimula a investigação de um sistema aberto. A emergência dos projetos de metadesign favorece o experimentalismo próprio da arte, o qual pode ser visto como uma tentativa de superar dualismos rígidos, tanto no enquadramento e resolução de problemas, quanto na formação de novas relações sociais por artificialidades emergentes.

A proposta inicial é aplicar a discussão referente aos dispositivos e às táticas ao projeto de pesquisa, que toma como objeto a Passarela Performática de forma a construir alguns mapas mentais que possibilitem o avanço em pontos específicos do projeto. O presente trabalho investiga a passarela performática no contexto de um espaço característico de atuação na área da moda – os chamados desfiles conceituais – e foi estruturada por meio de dois movimentos. Por um lado, operou-se uma revisão teórica dos campos relacionados ao conceito de passarela performática: a arte, a moda e o design. Por outro, o projeto foi inspirado pela experiência de realizar um desfile conceitual, proposto como a realização de uma passarela performática no primeiro semestre de 2018.

“Passarela” é o nome dado ao local onde desfiles de moda ocorrem e provavelmente continuará sendo reconhecido como uma das palavras-chave nesse terreno. Inserindo a palavra em um “buscador geral” na internet, rapidamente se evidenciou que o evento Passarela Performática não está única e diretamente relacionado ao significado básico que define o substantivo “passarela” como: a ligação de duas ou mais pontas de diferentes espaços por uma estrutura que tem como objetivo unir os dois lados, além de possibilitar a movimentação de um lado a outro (fazendo-se assim a travessia do espaço), física; mas o mesmo potencializa questões mais significativas de ordem subjetiva presentes na prática que vem sendo desenvolvida ao longo dessa pesquisa.

A investigação do experimento Passarela Performática considerou a existência de possíveis e distintos níveis de realidade envolvidos. “Realidade” é aqui tomada como aquilo que resiste ao conhecimento, experiências, representações, descrições, imagens ou formalizações matemáticas, de acordo com Henagulph (2000). Se considerar a presença de vários níveis de realidade, se entende o espaço entre disciplinas e para além delas como um ambiente cheio ou preenchido, assim como o vácuo quântico está cheio de todas as potencialidades.

A investigação de apoio mira fornecer um entendimento de metodologias conceituais e metodológicas; estrutura de um estudo que pode levar a definir uma nova ideia de design, mais adequado para responder às mudanças ocorridas no material e na forma existencial de fazer o design; ao invés de propor um novo “modelo de design” ou pré-determinando limites disciplinares que poderiam ser considerados fracos. Tal estudo visa promover um “modo de design” próprio, este modo pode ser identificado como um conjunto de princípios que, organizados de forma diferenciada podem definir um “espaço de projeto” conceitual e metodológico. É uma

convicção do autor que semelhante “modo de design”, incorporado nas práticas, permite que as pessoas possam trabalhar de forma colaborativa, ou de forma ainda mais criativa, a construção do seu ambiente e os seus projetos.

Acredita-se que este estudo irá fornecer contribuições teóricas importantes para o território dos estudos em design, moda e arte, que podem vir articuladas entre si. Muitas são as implicações científicas desejadas neste trabalho, e as mesmas podem ser enquadradas dentro do campo de pesquisas do Design. Crê-se que isto possa ser estratégico, pois sustentando uma certa interdisciplinaridade dentro dos cruzamentos possíveis da arte e do design, o foco não é sobre a satisfação da tese ou qualquer outro desempenho que poderia ser manipulado, mas sim sobre a produção de resultados específicos e intermediários, que poderão futuramente serem usados em outras pesquisas e na construção prática de novos conceitos envolvendo as terminologias abordadas.

A ideia da interdisciplinaridade como caminho para uma arte total, buscando na integração um resultado plástico que suporte a proposta da obra como uma “babel” das artes, não se origina da migração de artistas sem espaço nas suas linguagens; ao contrário, se origina da busca intensa por uma arte integrativa, uma arte total que escape das delimitações das disciplinas (COHEN, 2009). A seguir, acredita-se que é fundamental realizar um desenho teórico-metodológico do que permeia o estudo, de forma a explicar a importância da metodologia transdisciplinar aqui adotada.

No **capítulo 2**, instituído DESENHO TEÓRICO-METODOLÓGICO, se está trabalhando de acordo com os objetivos da presente tese, os mesmos seguem pela formação de uma constelação de autores que permitiram navegar de forma fluída pelas áreas de estudo desta pesquisa. Entre estes pesquisadores e especialistas, pode-se citar como destaque Massimo Canevacci (1993), e as propostas de Design Estratégico desenvolvidas por Dunne (2005), Ezio Manzini (2009), Flaviano Celaschi (2016) com sua cultura humanística; além do conceito de corpo entendido por Michel Foucault (1984). Tais autores se desenrolam nos atravessamentos possíveis entre a arte, moda e design e encontram de forma reflexiva, os caminhos para desenvolver outros olhares para o mesmo fazer, porém com importantes pontos de reflexão destacadas. Eles serão utilizados no desenvolvimento da metodologia da passarela performática.

No **capítulo 3**, chamado de DESFILES, o caminho escolhido para compreender os desfiles de forma geral, foi desenhado a partir de uma autora que é muito utilizada pelos acadêmicos de moda. A mesma apresenta

algumas categorias, as quais possibilitam uma reflexão crítica tanto da categorização empregada pela autora como desse espaço de visibilidade, que é a passarela, que compõe o ambiente do sistema da moda e como ela se faz presente para a discussão social. Dessa forma, parte-se de um ponto mais comercial desse sistema e se avança para a arte, com seus cruzamentos, nos desfiles performáticos, colaborando para levantar os pontos de conectividade que serão preciosos a esta pesquisa e colocaram a tese diretamente no caminho metodológico aqui proposto.

No **capítulo 4**, que é a METODOLOGIA, defende-se que método se constrói ao fazer-se e nessa etapa do projeto se pensou em uma metodologia geral, construída junto ao primeiro experimento Passarela Performática que edificada, representa uma questão metodológica fundamental. O autor, epistemologicamente assume o papel de projeção contrapondo por uma lógica transdisciplinar entre a Arte, o Design e a Comunicação, entende-se aqui que o método acontece em um processo de permanente formação em conjunto com a própria investigação em si. Para o melhor entendimento da articulação metodológica finalmente proposta, se utilizará em um primeiro momento de Morin (2010) e sua importante colaboração para a ciência; nele estão descritas as questões metodológicas relacionadas ao desenvolvimento da teoria, do metadesign com uma abordagem geral da construção do problema e dos métodos aplicados. No desenvolvimento geral dessa investigação foi adotada uma abordagem diferenciada quanto aos processos que acontecem em um desfile conceitual, aplicado desde a formulação do experimento de pesquisa até o conhecimento em fase de síntese e a definição de estratégias de resolução de problemas, que pode ser resumido pelo fluxo e maleabilidade presentes.

O **capítulo 5**, refere-se SOBRE O MÉTODO. Nesse ponto da pesquisa se desenvolve um segundo experimento, onde sua construção é balizada por algumas etapas que não impeçam ou cerceiem a criatividade, mas que colaborem com uma certa lógica para que a metodologia desenvolvida anteriormente seja eficaz para a construção de desfiles performáticos. Parte-se de uma análise dos acontecimentos e uma limpeza metodológica mais apurada que possibilite a utilização do método desenvolvido pela área de design.

A partir da necessidade de pautar a atividade de Design na sua relação com a Arte, a escolha foi trabalhar criticamente os desfiles conceituais, para a partir dos dispositivos que os orientam, pensar novas formas de exposição que respondam ao potencial criativo humano, ou seja, que possam reinserir a imaginação como inspiração para a criação de cenários futuros.

OBJETIVO GERAL

Formular os processos que configuram a forma de exposição de moda intitulada Passarela Performática como metodologia para projetar desfiles performáticos pelo viés do Design Estratégico.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Revisar a bibliografia sobre “desfiles conceituais”;
- Indicar o potencial do Design Estratégico para projetar experiências de arte de moda;
- Formular as bases teórico-metodológicas para a proposição e análise da experiência da Passarela performática;
- Identificar as possibilidades criativas da interrelação entre design, moda e arte;
- Explorar o metaprojeto sob a forma de metapráticas (ou seja, as práticas que se submetem ao processo crítico para sua própria reconfiguração);
- Metodologizar os processos da Passarela performática;
- Desenvolver a Passarela Performática como dispositivo de imaginação de realidades futuras, na dimensão do sensível;
- Explorar os aspectos relacionais, interativos, colaborativos e tecnológicos (relacionados ao corpo e a outros).

METODOLOGIA

O problema construído representa a questão metodológica fundamental presente no trabalho que segue. O autor, epistemologicamente assume o papel de projeção respondendo por uma lógica transdisciplinar. O objetivo do presente capítulo é descrever como o desenvolvimento da revisão bibliográfica e a prática Passarela Performática integram um estudo de investigação baseado em uma transdisciplinaridade entre Arte, Design e Comunicação. Entende-se que o método acontece em um processo de constante formação junto com a investigação em si. Não é um pensar que antecede à prática normativa com etapas definidas e que impede de compreender o imprevisto que acontece nas passarelas conceituais de moda, aqui compreendidas na “Passarela Performática”.

Em uma etapa inicial de estruturação do método, cogitou-se duas possibilidades que, sendo expostas, poderão contribuir para o entendimento da articulação metodológica finalmente proposta com o apoio de Morin

(2010), acerca de sua análise das identidades e os vários sentidos do ser humano. O autor traz quatro importantes concepções. Elas ajudam a iniciar o delinear do método de pesquisa, que se percebe na primeira relação à trindade humana, se caminha na direção complexa e se situa em uma relação entre espécies.

A espécie produz os indivíduos, mas os indivíduos são necessários para produzir a espécie: assim, os indivíduos são produzidos e produtores. A sociedade é produzida pelas interações entre indivíduos, mas a sociedade, com sua cultura e sua língua, produz o caráter propriamente humano dos indivíduos. Dessa forma, espécie, indivíduo e sociedade se entre produzem (MORIN, 2010, p. 205).

No desenvolvimento geral dessa investigação foi adotada uma abordagem quanto aos processos que acontecem em um desfile conceitual, aplicando desde a formulação do experimento de pesquisa até o conhecimento em fase de síntese e definição de estratégias de resolução de problemas; que pode ser resumido pelo fluxo e maleabilidade presentes na "transdisciplinaridade".

O conceito de transdisciplinaridade pode ser interpretado de maneiras diferentes. De forma geral, a prática transdisciplinar está preocupada com o cruzamento de fronteiras na produção de conhecimento. Os limites disciplinares podem ser cruzados da mesma maneira que as fronteiras entre conhecimento teórico e prático são cruzadas. Isto é, não visa produzir uma totalidade de conhecimento, mas um "conhecimento crucial".

O que se pretende é desenvolver uma segunda experiência onde se consiga abandonar o campo delimitado pelo espaço cênico da passarela e ganhar outros espaços. Que se possibilite a utilização em um novo ensaio, com a aplicação do método desenvolvido ao longo do primeiro experimento, que irá guiar toda a segunda etapa do projeto de pesquisa; previsto para ocorrer na última semana de setembro de 2019. Um experimento que trabalhe com os conceitos levantados metodologicamente durante o primeiro experimento e recebe o nome de "Passarela Performática sob Nova Direção". A grande diferença entre os dois momentos e que nesse segundo período se está aplicando de forma lógica um método que se conduza durante a realização do experimento, aprofundando ou abandonando o espaço físico de origem e investigando o imaterial presente na passarela conceitual que reverbera os agentes especialmente convidados para esse segundo momento.

Se irá desenvolver dessa forma, um novo protocolo que permaneça estruturado nos pilares dessa tese, todavia que possibilite uma integração, ou melhor, a certificação dos processos averiguados com o experimento nº 1 e que agora serão aplicados. Com o avanço através da arte e o design, áreas de concentração dessa pesquisa nos desfiles performáticos de moda.

Perceber como o método da passarela performática se desenvolve no segundo experimento sem a passarela física, sem um espaço, previamente planejado ou estruturado dentro dos moldes mais tradicionais de desfile, investigando novos fluxos de andamento presentes que não ficaram tão evidenciados na primeira etapa, por conta de o método estar em desenvolvimento.

Sempre atrelado às grandes áreas de estudo Design, Moda e Arte, assim o protocolo para essa segunda experimentação busca aplicar o método de projeto aberto e mais flexível, que possibilite o desenvolvimento criativo sem cerceá-lo, por etapas rígidas pré-estabelecidas designadas ao desenvolvimento de um produto "morto" sem vida que não se relacione com o espaço e meio.

Como desdobramento do texto desenvolvido, decide-se começar pela técnica dos mapas mentais. Pretende-se, na sequência desta reflexão, utilizá-los para formulação metodológica. Antecipa-se, de certa forma o uso da técnica etnográfica configurada nos diários de campo, aqui sob a forma de *Sketchbook*.

Parafraseando:

1ª opção: Juntar todo material: – Ensaio Teórico, – Artigos, – Experimento. Duggan – Categorias => Reatualização => Design Passarela => Experimento.

A estrutura proposta acima está trabalhada de forma linear, onde há uma ordem cronológica sem trabalhar a presença das variações que a própria prática apresentou. O mesmo arcabouço produzido na prática pelo evento está muito mais próximo do entendimento da estrutura como produto da gênese social dos esquemas de percepção, pensamento e ação. As estruturas, representações e práticas constituídas continuamente, como coloca Bourdieu (2010, p. 28), interferem em todas as instâncias de um esqueleto que se retroalimenta.

Em uma etapa inicial de estruturação geral do método que se pretende propor para investigar a prática Passarela Performática, cogitaram-se duas possibilidades que poderão contribuir para o processo. Assim, do pensamento de Morin (2010), que expressa em sua análise sobre as identidades e os vários sentidos do ser humano, tomam-se importantes as concepções que contribuem para delinear o método, que se percebe, o próprio método, a contribuição de Morin ao método na primeira relação à trindade humana, se caminha na direção complexa e se situa em uma relação entre espécies.

A passarela está centrada no corpo em movimento e as possíveis tensões ocasionadas por ele em sua oscilação de ir e vir durante a performance, eles constroem sua narrativa, sua partitura corporal com a qual estabelece um relacionamento de conexão com o espaço e os corpos de outros performers, “fazendo o método”.

A sociedade é constituída por uma rede de relações entre os indivíduos que se afetam mutuamente. Essa rede de relações sempre renovada se evidencia na prática da Passarela, ocasião em que sua cultura, língua e representatividade se manifestam pela interação interpessoal que nela se processa. Tudo isso acaba atualizando a cada momento, o sistema que impulsiona o desfile conceitual e abre novos caminhos de conexão entre o pensar e o fazer, impulsionados pelas manifestações subjetivas e inaugurais. Pode-se, assim, abordar o desfile conceitual como processo de construção do fato social, pois são os agentes sociais que constroem a realidade social, embora o princípio dessa construção seja estrutural. Ao mesmo tempo que os indivíduos modelam a sociedade com suas práticas, a sociedade devolve a eles certas “disposições” – outro termo fundamental em Bourdieu (2010) – para suas condutas, compreensões e valorações. Essas disposições surgem quase automaticamente, modeladas pela experiência em sociedade (2010, p. 29). Tal processo é visível nas relações ativadas nos espaços de desfile, pois também ali ficaria evidenciada a relevância do indivíduo como sujeito por meio do “se fazer ver” (CANEVACCI, 1993), momento em que o sujeito se coloca numa afirmação pessoal (MORIN, 2010, p. 205), construindo a desejada síntese entre o eu e o outro, entre o bem pessoal e o bem geral. A passarela é o espaço para expressão dessa síntese, pois está centrada no corpo em movimento e nas possíveis tensões ocasionadas por ele, em seu movimento de ir e vir durante a performance. É no movimento que se constroem as narrativas, verdadeiras partituras corporais que produzem a conexão entre corpos (corpos dos performers), indicando o caminho para o desenvolvimento que orientará o método, ou

“fazendo o método”. Em síntese, são as práticas realizadas na Passarela Performática que orientam a construção metodológica.

Ao refletir sobre essa questão, percebeu-se que seria fundamental conectar o embasamento teórico, em especial, o referente ao desfile performático, com a prática da Passarela preservando o fluxo contínuo de retroalimentação. Isso é tão importante na Passarela, que ocorre a cada ação do *performer* ao trabalhar com o imprevisto das ações alheias a ele no espaço físico, com a construção de narrativas que se estabelecem pelo fluxo dos acontecimentos e no registro visual do outro. Ao mesmo tempo que o *performer* gera imagens em movimento pelos aparelhos celulares, postando em um espaço virtual – outras tantas passarelas se retroalimentam de outros acontecimentos e percepções. Optou-se por desenvolver a pesquisa e fazer gravitar em torno dela a “construção” de toda investigação que se alimenta das diferenças e das interrelações de cada núcleo de pensamento presente na prática. Entre os núcleos conceituais, propõe-se examinar como os “corpos performáticos” se relacionam, interagem, quais relações se estabelecem, são desenvolvidas por cada participante ao longo de sua vida, do que consistem nas chamadas “bagagens” sociais trazidas à Passarela. A seguir, ilustra-se o fluxo de desenvolvimento dos materiais da pesquisa, resultante das percepções captadas no andamento da prática da Passarela Performática.

Parafraseando:

No centro: Experimento Passarela. Ao redor:

* Duggan, Reatualização, Princípios da performance <==> Revisão, conceitos de Design, conceitos de arte, tudo que estiver dentro da passarela <==> Avanços da Passarela Performática para o design <==> Metodologia, algumas etapas, estudo de caso <==> Duggan...

Os materiais percebidos dessa prática foram reorganizados em pastas e subpastas que estão à disposição nos endereços eletrônicos do projeto⁶⁹, os mesmos representam as atividades que foram feitas com o objetivo de melhor visualização de todo o projeto e da própria prática em si.

⁶⁹ <https://www.facebook.com/passarelaperformatica/> e <https://www.instagram.com/passarelaperformatica/> https://www.youtube.com/channel/UCmOsA2OvJMY4Kctf6lyCGiQ?view_as=subscriber

Não se trata de criar um novo modelo ou pré-estabelecer limites disciplinares entre as áreas que estiverem juntas nesse sistema aberto, mas de perceber o material disponível para averiguação de forma organizada que permita uma reflexão referente à própria Passarela Performática, vindo do material coletado e organizado. Uma referência ao conceito de “dispositivo” trabalhado por Giorgio Agamben (2005) na Passarela Performática um dispositivo sócio-histórico: ela, a Passarela, tensiona as relações de poder assentadas pelo *habitus*; pois ela se constrói e se alimenta de uma heterogeneidade de elementos que, em rede, constituem dispositivos – práticas, saberes, aparatos tecnológicos, disciplinas e instituições. Sobretudo, ela é afetada pelos dispositivos por seu caráter também estratégico – ou contra estratégico, tensionando poderes e papéis estabelecidos, o que considera o contexto social e suas implicações.

Busca-se contribuir para um novo modo de pensar e praticar o design na área da moda, entendendo-o como uma construção e organização da qual participam agentes de modo colaborativo de pensar a disciplina *Design* ou pensar/conceber um produto de design. Pode ser construído e organizado pelo conjunto dos diferentes e que atuam nos espaços na arena cênica, a tão referida passarela de moda, conceitual e a ser metodologizada. Ao longo da prática se percebeu que o método foi se delineando quase conjuntamente à ação dos participantes, como se a sintonia de suas ações permitisse que absorvessem a prática da Passarela e tudo o que ia acontecendo ao longo do processo. Espera-se que se absorvam as novas tecnologias, extensões do corpo humano (CANEVACCI, 2005) na contemporaneidade, responsáveis pela agilidade de informações e pela inserção social no espaço digital que inter-relaciona o material e o virtual.

Os métodos relacionados à Passarela Performática podem ser lidos como reveladores das transformações proporcionadas pelo próprio processo metodológico que vai se desenhando ao longo da prática. A Passarela Performática é um espaço de visibilidade em que o designer pode se expressar, comunicar e construir outras pontes com outros saberes. Ele é parte integrante da passarela como quem atua e como quem investiga.

Levando em conta todos esses pontos, foi desenvolvido um terceiro mapa mental, que coloca no centro a Passarela Performática como um espaço permeável pelas práticas dos sujeitos, tornando a Passarela Performática um contradispositivo da passarela de moda e com isso possibilita refletir de forma estratégica sobre o espaço de pesquisa. Isto pode ser visto como uma ação social resultante do testemunho dos indivíduos, dos

sentimentos, das explicações ou reações pessoais do sujeito (BOURDIEU, 2010, p. 30).

Parafraseando:

Dispositivo Performance – Passarela Performática – Práticas – pós – Estratégias – contradispositivos.

No mapa acima desenvolvido, ficam pontos de visibilidade importantes para a melhor compreensão da Passarela, eles estão colocados na estrutura ali desenhada como dispositivo, performance, som, ator, luz, espaço, cor e forma, entre outros. A prática proposta trabalha como contradispositivo, sai do esperado como desfile de moda e encontra força na passarela. Faz uma crítica aos sistemas classificatórios, presentes nos desfiles de moda e sua função no mercado e permite a reflexão. (BOURDIEU, 2010, p. 29).

Em seu espaço físico e imaterial, a Passarela Performática busca identificar e desenvolver as “conexões” que se apresentam ao longo da experiência, por considerar que o fluxo de interações entre pessoas e objetos presentes nesse ato é capaz de gerar ações transformadoras para o próprio sistema da moda como um todo. Tal fato ocorre, por considerar a passarela como parte de um ecossistema criativo, onde todos os elementos que estão presentes no campo podem colaborar de forma criativa na solução dos imprevistos dentro de um processo colaborativo de design, cabe desenvolver durante o processo de pesquisa, dispositivos sociotécnicos (artefatos, processos ou sistemas) que permitam atravessar vários outros sistemas e contextos socioculturais. A formação das ideias é tributária das condições de produção (BOURDIEU, 2010, p. 30). Acredita-se que é possível formar um fluxo contínuo de informações e percepções capazes de serem analisadas e compreendidas num esforço projetual para encontrar soluções inovadoras que possam ser transformadoras para a sociedade, de forma a gerar benefício social.

Quando se diluem as fronteiras entre as áreas os sistemas se expandem e, por consequência tornam-se mais sofisticados, pois respondem ao funcionamento complexo de sistemas sociais abertos. Torna-se mais complicado operar o planejamento formal desses processos de design estratégico, que vão incorporando procedimentos desde a identificação de problemas, previsão de mudanças contextuais incontroláveis, invenção de estratégias alternativas e táticas até o estímulo de ações alternativas. Esse

processo pode ser favorecido pelas identificações dos sistemas públicos relevantes, que se referem às relações sociais, alimentando os canais de simulação e de decisão, para que novas possibilidades sejam identificadas. Cabe lembrar que arte, design e moda têm suas fronteiras diluídas pelo processo da Passarela.

Já com os conceitos fluidos, apresenta-se uma ideia muito interessante, de que a arte pode contribuir para essa cultura de projeto, vinda do design estratégico, que necessita ser disruptiva para dar conta dos avanços imediatos de uma cultura maior – a social, a cultura do design passa pelo entendimento da própria cultura social para apoiar o hábito de projetar. Parece nascer uma esperança de poder transformar, de relativizar qualquer determinismo presente no *habitus*.

Usando essa proposta, o método poderia ser entendido como tudo que se coloca em campo para organizar as práticas, constituindo-se, então, como um sistema imponente, pois é centrada na performance. O método pressupõe o agir diante do que se pretende, na espera do pensar que acompanha o processo, algo de forma colaborativa, em que todos os agentes contribuem para sua construção. Nesse sentido, aqui se articula um pensar alerta que está sempre pronto para reconectar o que se pensou anteriormente, de forma a gerar a ação pelo encadeamento. A expressão “fluidez dos conceitos” é usada em referência ao trabalho de Canevacci (2005), que critica a suposta solidez dos conceitos trabalhados nos processos culturais contemporâneos: “os conceitos sólidos são aqueles que produzem estabilidade cognitiva, certeza afetiva, política institucional, normalidade sexuada, realismos narrativos, reepílogos tipológicos” (CANEVACCI, 2005, p. 158). Segundo o autor, a sociedade estaria tão acostumada com a solidez dos conceitos que crê que, ao conceituar algo, está garantido a certeza do conceito, o que gera uma falsa sensação de estabilidade e de regra. Ao invés disso os conceitos fluidos permitem que um número maior de pessoas se sinta representada nas diferentes performances, pelo movimento conceitual que se estabelece. Invoca-se a importância da arte para fertilizar os processos do design de moda, assim como ocorre na “Passarela Performática”.

No 4º mapa mental construído, o sujeito é entendido como inserido na estrutura e como força estruturante do campo; (BOURDIEU, 2010, p. 31) o que coloca a “Passarela Performática” em posição de contrapassarela comercial, como ferramenta reflexiva das práticas projetuais em processos – empático, dialógico e recessivo, que absorve o espaço, tempo, corpo, som,

em busca de uma reciprocidade da relação movimento=sistema generativo autocondicionado – o *habitus*, (2010, p. 31) construído pelos participantes durante a prática.

Nesse sentido, o mapa desenhado trabalha com anéis de força que se encaixam, sendo sempre tensionados pelo próprio design estratégico, colaborativo, metaprojetual e reflexivo. A noção de campo é aqui entendida como sistema (perceptível) de relações estruturais: ações e instituições (visíveis) que constituem (estruturam) as relações (BOURDIEU, 2010, p. 35). Os campos da Arte, Moda, Design e Comunicação resultam de processos de diferenciação social, da forma de ser e do conhecimento do mundo ao qual os agentes têm pertencimento. (2010, p. 36)

Parafraseando:

Passarela Performática – contradispositivo

Estratégia – música – som – espaço

Design estratégico – colaborativo – metaprojetual – reflexivo

Processos

Passarela Dispositivo

Diferenças entre *habitus* e campo pode ser entendido como aquilo que condiciona o funcionamento do campo como: bens econômicos, culturais, sociais, simbólicos, etc. *Habitus*, como já colocado, são condicionadores das disposições e tendências a certas práticas por parte dos indivíduos – não são objetos e nem situações concretas, como os bens econômicos. Formam o capital simbólico do campo, um dos instrumentos mais fortes de ruptura e a história social dos objetos e instrumentos de pensamento, como as noções comuns de papel, cultura, velhice ou sistemas de classificação. O capital cultural, o capital social e o capital simbólico (BOURDIEU, 2010, p. 39) regem a dinâmica interna do campo onde se permitem algumas estratégias em seu interior, resultante das relações de luta interna de uso e pressões externas, ao campo.

O *habitus* adquirido pelas interações sociais no interior dos dispositivos sócio-históricos funciona como um princípio gerador de práticas e representações mais ou menos organizadas que não aparecem, jamais, como uma simples obediência a regras ou orientadas por um tipo de regente. (GIRARDI Jr., 2009, p. 7).

Essas estruturas apresentadas por Bourdieu estão presentes na prática da “Passarela Performática” e ocorrem em um sistema da moda que foi construído para causar desejo de consumo na sociedade. Mesmo quando se encontra uma ruptura desse sistema nos desfiles conceituais, se percebe que ele ainda está influenciado pelo seu sistema de origem e por *habitus* sociais que tensionam a própria estrutura dos desfiles, sem, contudo, rompê-los.

O design estratégico com seu olhar processual aberto e direcionado à complexidade, permite desenvolver reflexões metaprojetuais nesse recorte do sistema de moda e colaborar para construção de novas formas de projeção da realidade. Um desfile conceitual pode partir de princípios não diretamente ligados ao sistema da moda, que se utiliza dos desfiles como uma divulgação, propagação do produto, com o objetivo de impulsionar o desejo de consumo aos artigos de moda ali apresentados. Muitas vezes maquiado por um tema ou mesmo uma tendência comportamental desenvolvida pela indústria, para gerar um valor agregado à coleção e diferenciando da coleção passada. O desfile muitas vezes mostra o que não está sendo percebido, mesmo que esteja diretamente ligado a um sistema no qual a força da ideia de bem-estar é da mesma indústria que abastece o conceito desse bem-estar, com muitas camadas de artificialidade.

CONSIDERAÇÕES PARCIAIS

Um dos grandes momentos desta pesquisa foi após a banca de qualificação auxiliar a redesenhar todo material, dentro de um eixo contínuo e evolutivo do pensamento, que estava se construindo de forma fragmentada. Nesse esforço de retomada e unificação dos elementos, deparou-se com algumas questões como: vários momentos em que o texto se repete de forma diferente e uma não linearidade na construção do texto. Como disse a professora Dr.^a Ione Bentz quando assistiu a experiência prática Passarela Performática, o autor é um ser polifônico por natureza e, é muito difícil colocar todas as ideias e pensamentos de forma "ordenada dentro da caixinha academicista". Observação que contribuiu para constatação dos limites desse acadêmico.

Acredita-se na possibilidade de desconstruir o sólido e dar vazão à liquidez dos objetos, ou mesmo, dos espaços de moda e os novos caminhos a serem desbravados e investigados. Em especial, busca-se refletir a respeito da articulação do ecossistema da moda presente na Passarela Performática, complexa por natureza, de forma a tornarem-se mais relevantes os avanços no estudo da moda e suas especificidades. Um desses

interessantes avanços, é o desenvolvimento de uma metodologia que possa ser aplicada e que tenha em seu DNA o princípio da performance em sua estrutura. Assim, busca-se colaborar para a compreensão da área de estudo por meio das projetualidades, o que poderá quem sabe, reverberar na formação dos novos designers e na forma como eles percebem e utilizam esses espaços de visibilidade da Moda.

O intangível, o que extrapola os limites do híbrido, o que está por vir: esse é o espaço da Passarela Performática, onde os atravessamentos são bem-vindos e a projetualidade assume os acontecimentos durante sua construção. Ela é presente como uma construção de metadesign, que possibilitou refletir o próprio fazer do design, mas é essencialmente na revelação social que está presente nos experimentos, onde se constrói esse espaço cênico de imaginação do cenário futuro, que tensionado apresenta algumas possibilidades de avanço técnico e social. Sendo assim, ela se coloque, como agente capaz de desencadear uma reflexão crítica expressiva para o crescimento do design como área de conhecimento, pesquisa e produção.

Busca-se na passarela performática, o processo construtivo, a metodologia que possibilite uma construção coletiva com o qual os presentes, modelos, passantes e espectadores que não eram de origem desse território, interferem na construção da narrativa do acontecimento. A força do fluxo de informações presentes na ação proposta é interligada com a esfera política e social da qual cada indivíduo faz parte. É fundamental compreender as conexões entre design, moda e arte, para transitar por esse terreno híbrido, onde o corpo é a força motriz de deslocamento especial de conceitos e significados sociais, presentes a determinados grupos. Cabe pensar como o corpo pode conduzir ou alicerçar caminhos híbridos entre disciplinas do conhecimento na certeza de que não apenas elas estão em construção, mas também está, aquilo que delas é tomado para confirmar o acontecimento da passarela performática.

A Passarela Performática tensiona o ato performático, permitindo que mais pessoas além das que participaram da prática, estivessem sendo ali representadas. É um modelo o qual, tanto para os espectadores, como para as pessoas que estão na passarela, diminui na opinião do autor, a "distância" entres estes, tal como ela é percebida nos atuais formatos de desfiles, além de propor-se como uma discussão entre a moda e a atualidade.

Dentro das possibilidades de novas perspectivas para o designer, a Passarela Performática poderá ser testada como um campo vasto de experimentação, estimulando a atuação de designers eficientes, imaginativos e

estimulantes, questionadores e afinados na fluidez da sociedade contemporânea. Nos termos deste estudo, a Passarela Performática se dividiria em dois grandes eventos performáticos: o que está sendo proposto sobre a passarela física do evento e o que acontece com os espectadores que produzem um desfile não menos relevante quanto o proposto pelo estilista, onde cada espectador e participantes do desfile tornam-se protagonistas da história e constroem um desfile performático de desconhecidos conhecidos.

A “Passarela Performática” foi apresentada como um contradispositivo – reconhecendo como dispositivo um mecanismo alinhado com interesses dominantes, desenvolvido por um sistema de *design* em que o processo construtivo é reestruturado no próprio sistema enquanto é realizado. Tal fato permite não só uma averiguação do ecossistema da moda, mas de suas tramas vivas relacionadas ao espaço e tempo onde acontecem. Consente, igualmente, uma subvenção poética dentro de um espaço de moda conceitual, ou seja, uma passarela de desfiles orientada pela bagagem de materiais físicos e simbólicos de cada participante, revela os traços culturais presentes no indivíduo e por sua vez coloca-os conectados diretamente às diferenças culturais e da apropriação do mundo, ligando-os diretamente com a cultura que lhes é muito especial, sobreposta ou posta, mesmo como um prolongamento do corpo. No centro, como essência do desfile, encontra-se o corpo, que em sua materialidade proporciona uma soma de possibilidades investigativas.

O ato de comunicar remete diretamente ao homem em sociedade e por sua vez ao designer, pois ele constrói artifícios que possibilitam comunicação direta de um objetivo social que o anima, o qual seja o de produzir o sentimento de pertencimento. O designer busca fazer ver e fazer-se ver na passarela, o que lhe permite colher o reconhecimento e produzir uma comunicabilidade.

É importante pensar a Passarela como um elemento produtor de tensões em um campo – de tudo aquilo que é introjetado a partir da vivência em sociedade e que acaba modelando as “disposições” para atuar no campo – no caso, o da Moda ou do Design. O *habitus* contribui para o funcionamento dos dispositivos que pautam os desfiles comerciais e para sustentação de vários níveis do poder no campo, a “Passarela Performática” tensiona e faz rever tudo isso.

A produção de sentidos e a comunicação, os significados em trânsito e tudo o mais que toma conta da “Passarela Performática” trabalham para troca de informações e compartilhamento das percepções, possíveis

e identificáveis ao longo da projeção da passarela e do próprio desfile. Essa passarela opera pelos atravessamentos transversais; dissolução de fronteiras em livres cruzamentos que nem sempre tem dialogado entre si, religação favorecida pela modernidade líquida, como diria Bauman (2005) e pelos avanços tecnológicos que reforçam essa conexão.

[Link para o capítulo "1 INTRODUÇÃO".](#)

[Link para o capítulo "2 DESFILE".](#)

[Link para o capítulo "3 DESENHO TEÓRICO-METODOLÓGICO".](#)

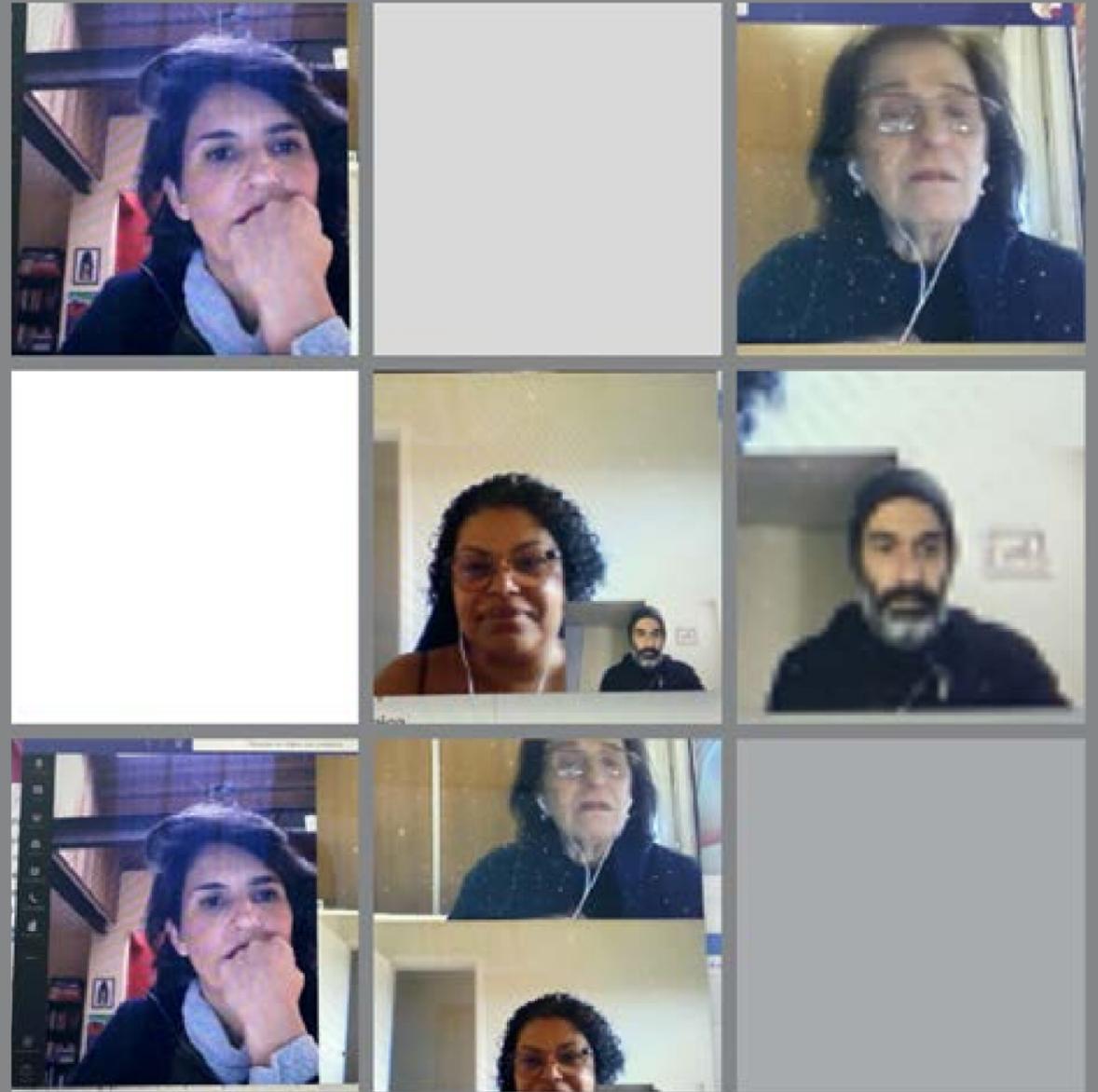
[Link para o capítulo "4 PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS".](#)

[Link para o capítulo "5 PASSARELA PERFORMÁTICA: EXPERIÊNCIA ORIGINAL PORTO ALEGRE/UNISINOS".](#)

[Link para o capítulo "6 PROCESSOS DE DESIGN PARA PASSARELA PERFORMÁTICA".](#)

[Link para o capítulo "7 PASSARELA PERFORMÁTICA: A EXPERIÊNCIA SÃO PAULO/ESPM".](#)

[Link para o capítulo "8 PASSARELA PERFORMÁTICA: A EXPERIÊNCIA PORTO ALEGRE/BIENAL".](#)



SEMINÁRIO
Tese II



PRÓLOGO:

Título: SOB NOVA DIREÇÃO “PASSARELA PERFORMÁTICA”: Metodologia de projeto de Design, Arte e Moda (Provisório).

Objeto de Estudo:

Esta tese tem como ponto de partida o conceito de desfile conceitual. A partir do sistema da moda vigente, a ação que move esse projeto, no âmbito do Design, dá-se pela espetacularização e pelo metadesign e está constituída por dois momentos: um inicial de inspiração livre, demonstrado pela primeira experiência e o segundo, baseado nos desdobramentos metodológicos desenvolvidos ao longo da primeira experiência. Dessa forma, apresenta-se uma metodologia que terá como qualidades maior liberdade e criatividade, abastecida pela cultura e pela experiência performática da passarela. Arte e Moda são integradas pelo Design que, então, se pautará por uma lógica não reducionista operada pelo Design Estratégico.

Panorama da Pesquisa

No sistema da moda, o espaço de desfiles conceituais tem destaque como eventos que ativam dispositivos de experimentação que favoreçam a relação entre moda e arte e estimulam relações sociais de pertencimento. Faz-se necessário o desenho de uma metodologia que potencialize as relações produzidas entre essas áreas, como suporte teórico para a compreensão dos desfiles conceituais como atividades relevantes para os campos do design e da arte. No contexto desta pesquisa, caberá ao Design Estratégico, portanto, cumprir essa função metodológica e prover o embasamento desse processo através dos conceitos de metadesign e das operações de natureza relacional, integrativa e colaborativa que ele favorece. O processo criador envolvido em uma experiência como a Passarela Performática, que nessa análise é tomada como objeto de pesquisa, tem natureza relacional e interativa. Além disso, trata-se de uma experiência autorreflexiva, pois há percepções e reações dos variados agentes durante o processo, como espirais evolutivas que o fazem andar; proporcionando sua construção por muitas mãos de diferentes origens. No caso específico da Passarela, envolvem os agentes da plateia, da passarela em si e da própria “arquitetura” do evento. Nessa direção, tão relevantes quanto as regularidades são os imprevistos. Ao invés de considerá-los como eventos indesejáveis, que descaracterizariam um processo normalizado e pré-formatado, nesse caso, eles são acolhidos como os principais estimuladores

de uma atividade processual criativa e multifacetada. Não é por acaso que os processos criativos marcam a processualidade do Design Estratégico.

Foram consideradas referências para este estudo: reflexões sobre design, design estratégico, cultura de design, cenários, metadesign, inovação, transdisciplinaridade, entre outros temas relevantes que serão retomados, ao longo do texto sob a perspectiva das propostas de Manzini (2008, 2009), Canevacci (1993, 2001, 2005), Dunne (2005), Freire (2016), Giaccardi (2003), Mitrović (2016), Sanders (2008), Vassão (2010), Vial (2019) e Zurlo (2010), entre outros autores.

Problema

A partir da intenção de pautar a atividade de Design na sua relação com a Arte, a escolha foi trabalhar criticamente os desfiles conceituais para, a partir dos dispositivos que os orientam, pensar novas formas de exposição que respondam ao potencial criativo humano. As formas tradicionais de desfile não deixam de ocorrer em grau menor ou maior, pois resultam de projetos, são criação e comunicação, ou seja, eles podem enfatizar ou mesmo priorizar o pensamento como inspiração para a concepção de cenários futuros. Entretanto, o que se pretende é a criação de uma nova metodologia de design para projetar desfiles de moda por dispositivos que os orientem pela imaginação.

Objetivo Geral

Os objetivos são levantar, debater e analisar condições que possibilitem inscrever a Passarela Performática como metodologia para projetar desfiles performáticos pelo viés do Design Estratégico, além de formular os processos que configuram a forma de projetar no design de moda.

PROPOSTA PARA SEMINÁRIO II

O diagrama abaixo apresenta, em termos gerais, a estrutura da Tese. O foco de trabalho, nesse momento, é a proposta de metodologia de design para projetos de Passarela Performática. A proposta para este Seminário é discutir os princípios metodológicos e os processos projetuais.

Coloca-se abaixo dois diagramas, que estão em fase de construção, nos quais gostaria de uma colaboração, para o melhor desenvolvimento de ambos e a síntese dos conteúdos abortados durante o período de pesquisa da tese:

DIAGRAMA:



PROPOSTA METODOLÓGICA: desenhando princípios e processos

PRINCÍPIOS PROJETUAIS

Foram escolhidos 6 principais princípios projetuais sobre a experiência original, os quais formam o guarda-chuva que colabora para a construção da metodologia que seguirá sendo desenvolvida a cada nova experiência; pois acredita-se que essa metodologia é autogerativa – a cada nova experiência ela recebe novas possibilidades projetuais para guiar as novas experiências. Os princípios que estão levantados pretendem reger algumas ações, as quais estarão integradas aos processos projetuais. Pode-se iniciar pela identificação da criatividade, o espaço de identificação criativa, seguido do princípio da transformação, que permite que a ruptura aconteça e o caminho que estava previsto possa ser transformado. Isso leva ao outro princípio, que é o da possibilidade do que está por vir e ainda não aconteceu, mas caso aconteça, possibilita uma outra leitura dos processos projetuais previstos até o momento e presentes na passarela performática. A materialidade segue como um dos princípios que regem essa experiência, já que se acredita que tudo físico presente no espaço da experiência, parado ou em movimento, colabora para a construção da metodologia trazendo a colaboração, como outro princípio necessário para a introdução, ou melhor dizendo, para a construção da metodologia. Ainda nos princípios projetuais, a autonomia de cada performer participante é necessária e faz com que durante a experiência, isso seja um espaço aberto, um universo, com uma bagagem trazida por cada performer e que comporá a metodologia. Esses princípios, aqui colocados, ainda estão sendo devidamente identificados e compreendidos para a metodologia passarela performática. Se reflete ainda, se a Performidade ou o Performático não deveria estar entre os princípios projetuais, já que através deles consegue-se uma conexão das áreas trabalhadas: Design, Arte e Moda, ao ponto que a metodologia proporciona o aumento da reverberação do que acontece durante o experimento. Estes princípios projetuais proporcionam com o quê novas possibilidades surgem, acredita-se que são como gatilhos para novos acontecimentos: Identificação, Transformação, Possibilidade, Materialidade, Colaboração, Autonomia, Performidade ou Performático.

PROCESSOS PROJETUAIS

Por sua vez, os processos projetuais são aqueles que viabilizam com que os princípios aconteçam dentro do campo passarela performática; a palavra campo aqui vem no mesmo sentido ao qual Bourdieu coloca, o campo como espaço total e gerativo de regras e acontecimentos, que são desenvolvidos ou construídos pelos indivíduos. Neste caso, os performers presentes durante a experiência e as conexões que acontecem de forma interativa, fazendo com que as performances construam um espaço próprio. Em outras palavras, reconstrói-se o significado do espaço onde acontece a passarela performática, assim como a sonoridade presente na passarela, os estímulos visuais e o áudio, tudo que proporciona ritmos e fluxos variados de movimentação e ocupação do próprio espaço, como agrupamentos coletivos que acontecem ao longo da experiência; gerando alguns momentos mais lúdicos ou integradores, já que todos estão participando. A desconstrução do sólido presente no dia a dia, se transforma como a performance, aguçando o imaginativo de cada performer, que permite criar constantemente a cada novo acontecimento dentro do campo passarela performática. Cada ação gera um novo acontecimento e todos eles se tornam totalizadores para que a metodologia proposta aconteça. A proximidade como a performance permite com que todos os presentes na experiência estejam criando o tempo todo, todos esses processos de projeção permitem que novos projetos de design surjam a partir desta metodologia. Ao refletir-se a metodologia presente, se permite que cada novo desfile seja reagrupado e reconectado aos princípios, e por consequência, os projetos e os processos.

[Link para o capítulo "1 INTRODUÇÃO".](#)

[Link para o capítulo "2 DESFILE".](#)

[Link para o capítulo "3 DESENHO TEÓRICO-METODOLÓGICO".](#)

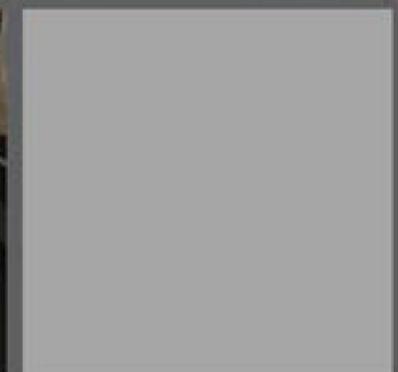
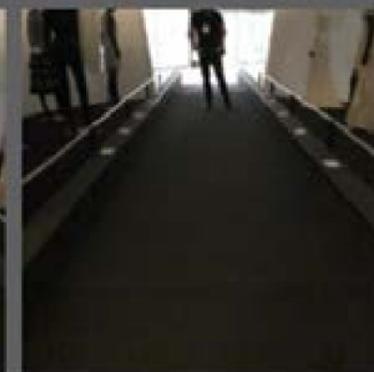
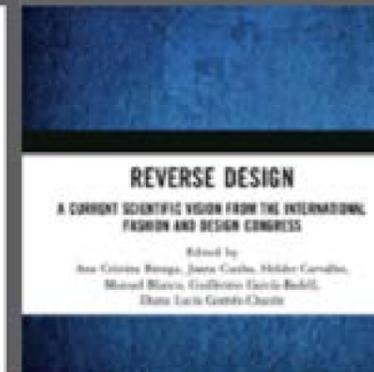
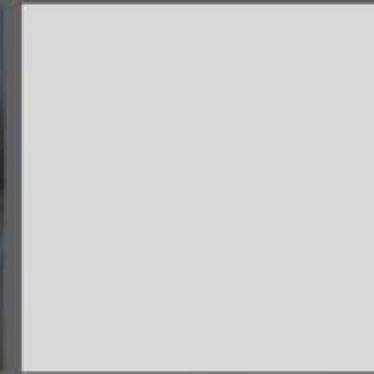
[Link para o capítulo "4 PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS".](#)

[Link para o capítulo "5 PASSARELA PERFORMÁTICA: EXPERIÊNCIA ORIGINAL PORTO ALEGRE/UNISINOS".](#)

[Link para o capítulo "6 PROCESSOS DE DESIGN PARA PASSARELA PERFORMÁTICA".](#)

[Link para o capítulo "7 PASSARELA PERFORMÁTICA: A EXPERIÊNCIA SÃO PAULO/ESPM".](#)

[Link para o capítulo "8 PASSARELA PERFORMÁTICA: A EXPERIÊNCIA PORTO ALEGRE/BIENAL".](#)



REGISTRO

Publicações



PUBLICAÇÕES DURANTE O DOUTORADO

Design Estratégico na Construção do Figurino: Um Relato de Experiência – Revista Parakis– 2017 –Feevale;

Reverse Design – A Current Scientific Vision From The Internacional Fashion and Design Congress – capítulo – Práticas de Design: Compreendendo Processos;

Reverse Design – A Current Scientific Vision From The Internacional Fashion and Design Congress – capítulo – Passarela Performática na Liquidez do Backstage;

A Performance Enquanto Fluxo de Comunicação na Moda – Anais – Resumo Expandido – Colóquio de Moda 2018;

A Performance Enquanto Fluxo de Comunicação na Moda – Capítulo da revista de Comunicação, Mídias e Educação. Editora Atena – maio, 2019.

[Link para o capítulo "1 INTRODUÇÃO".](#)

[Link para o capítulo "2 DESFILE".](#)

[Link para o capítulo "3 DESENHO TEÓRICO-METODOLÓGICO".](#)

[Link para o capítulo "4 PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS".](#)

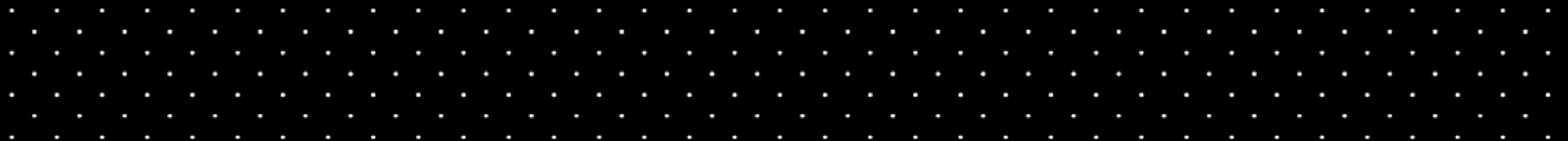
[Link para o capítulo "5 PASSARELA PERFORMÁTICA: EXPERIÊNCIA ORIGINAL PORTO ALEGRE/UNISINOS".](#)

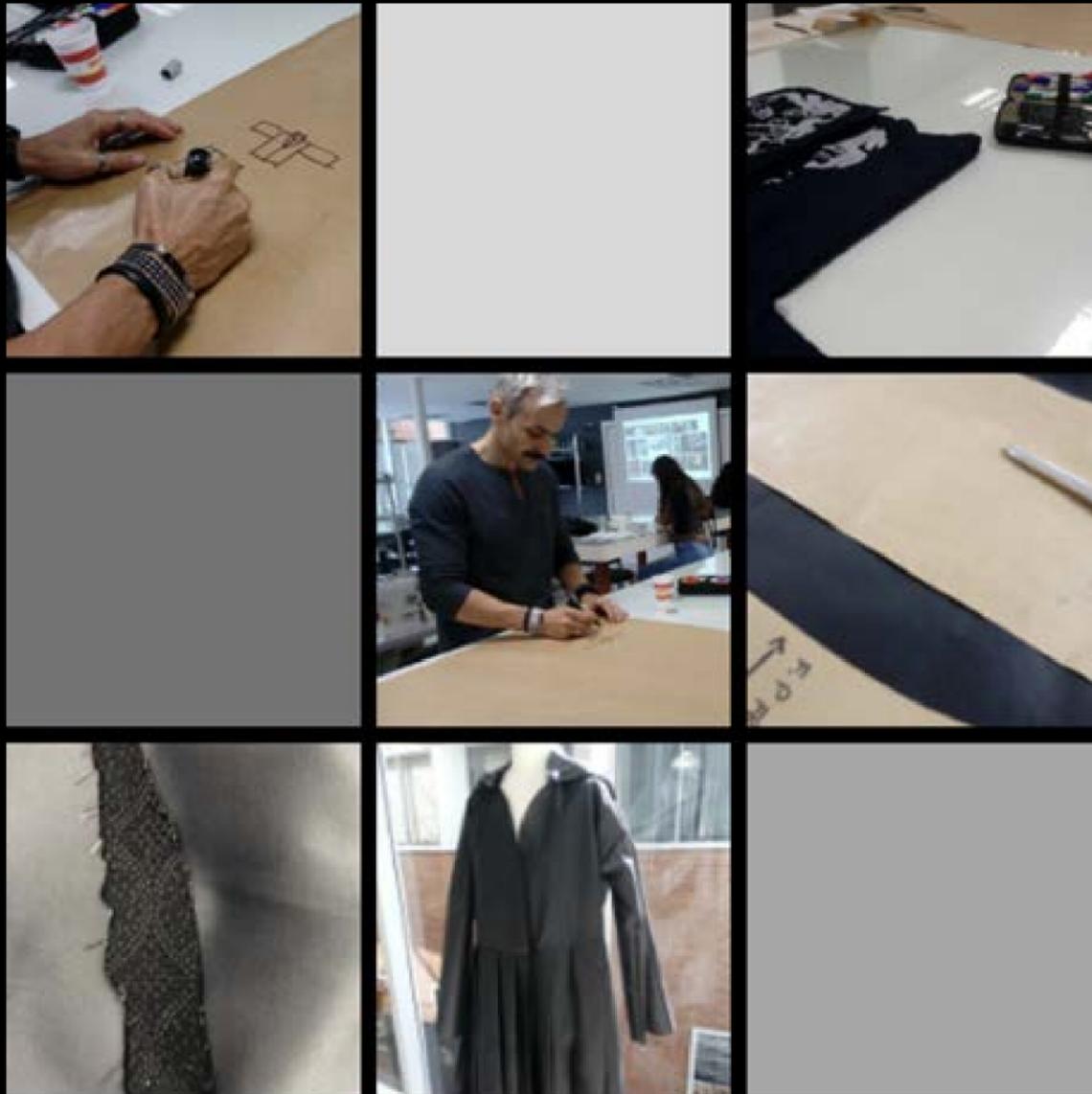
[Link para o capítulo "6 PROCESSOS DE DESIGN PARA PASSARELA PERFORMÁTICA".](#)

[Link para o capítulo "7 PASSARELA PERFORMÁTICA: A EXPERIÊNCIA SÃO PAULO/ESPM".](#)

[Link para o capítulo "8 PASSARELA PERFORMÁTICA: A EXPERIÊNCIA PORTO ALEGRE/BIENAL".](#)

**PASSARELA PERFORMÁTICA:
UNISINOS/PORTO ALEGRE**
A experiência original





FOTOGRAMA - VÍDEO
Qualificação

PASSARELA PERFORMATICA

PASSARELA PERFORMATICA

PASSARELA PERFORMATICA

VOCE É UM DOS ESCOLHIDOS PARA PARTICIPAR DA

PASSARELA PERFORMATICA

DE ANTONIO RABADAN

A ATIVIDADE, QUE FAZ PARTE DA MINHA PESQUISA DOUTORAL NO PPG DE DESIGN ESTRATEGICO DA UNISINOS, CONSISTE EM UM DESFILE PERFORMATICO DESCONECTADO DO ESPAÇO, QUE PERMITA A OBSERVAÇÃO EXPERIMENTAL DURANTE E APOS SUA EXECUÇÃO. SUA PRESENÇA É IMPRESCINDIVEL!

@PASSARELAPERFORMATICA DO INSTAGRAM E A HASHTAG #PASSARELAPERFORMATICA.

ONDE: PASSARELA DE PEDESTRES UNISINOS
QUANDO: 11/05/2018 ÀS 19:15H

ANTONIO RABADAN

ANTONIO RABADAN

ANTONIO RABADAN

CONVITE
PPPOA/UNISINOS



FOTOGRAMA - VÍDEO
PPPOA/UNISINOS

Impressões sobre a “Passarela Performática, de Antonio Rabàdan

Fomos convidados para o evento “Passarela Performática”, de Antonio Rabàdan. Ele está presente e, ao seu redor circulam várias pessoas, algumas bastante conhecidas da cena cultural e fashionista da cidade de Porto Alegre. Recebemos uma caderneta para fazer as anotações que seguem:

Depois de subir as escadas entramos na longa passarela de arquitetura contemporânea que liga o Colégio Anchieta ao novo prédio da Unisinos. O percurso é longo e ventoso e percebemos que em seu final há uma movimentação expressiva.

Percebe-se, pela movimentação das pessoas e das cadeiras pretas alinhadas e reservadas, que algo foi preparado para ser apresentado. Em frente às cadeiras, um retângulo amarelo adesivado no chão, indicando um limite, um interdito. Talvez seja o espaço do acontecimento anunciado.

Há um músico e um DJ preparados e ao lado deles, trajes brilhantes na cor cinza, colocados em cabides, estão suspensos em alturas diferentes.

As pessoas vestidas de preto sentam nas cadeiras reservadas. Sentamos ao seu lado, para observar a sequência dos movimentos.

Madeleine Müller, conhecida modelo gaúcha, hoje atuando como produtora de moda, levanta e se direciona para a “passarela”. Ela tem o celular em mãos e registra sua experiência de caminhar pela passarela, com a câmera do dispositivo aberta. Ela vai até Rabàdan e veste um dos trajes cinzas e volta à passarela registrando sua experiência como protagonista de um desfile.

A ação de Madeleine é repetida por quase todos os convidados. Entretanto, apenas Madeleine atuou como modelo profissional.

Quanto aos outros convidados que desfilaram e registraram seu momento na passarela, percebemos que alguns se sentiram muito à vontade no desafio e poucos ficaram realmente constrangidos.

O que é um desfile? Um momento de sonho, em que tudo está sob controle, as modelos estão lindas e suas roupas são maravilhosas. Queremos aquele momento. Não assistimos impassíveis apenas. De alguma forma, nós nos projetamos naquele momento idealizado e ocupamos aquela cena.

Na “Passarela Performática”, de Antonio Rabàdan, os convidados não só se projetaram no momento do desfile, como avançaram em direção à

passarela registrando o acontecimento, para logo registrar nas redes sociais, o privilégio de ocupar ao mesmo tempo a passarela e a primeira, e tão cobiçada fila do evento.

ANA PAULA

De paraquedas na Passarela Performática

Cheguei toda faceira com o propósito do convite: fotografar, filmar e postar a Passarela Performática do Antonio Rabàdan nas minhas ditas “Redes Sociais – Facebook e Instagram.”

Em meio a algumas pessoas conhecidas, outras nem tanto, revi pessoas queridas e que fizeram parte de um momento especial da vida e que, magicamente, se materializaram na minha frente naquela noite. Nossa, uma mistura de bons sentimentos, lembranças e um novo olhar para amigos da vida que carregam a mesma boa essência...

Tudo fluindo, quando lá pelas tantas, o Rabàdan olha e me diz: tu vais entrar na passarela. Eu: “o quê?” Sim, tu estás toda de preto! Ah, tinha um código para estar aqui hoje, um *black code*, e eu nem sabia.... Em meio às risadas e chocada com a colocação, eu disse: ok. Ou melhor, eu disse “ok porque é exatamente aquele momento que você é pego de surpresa e não sabe ou não consegue dizer não”. Como já sei que também sou motivada por missões, “boralá!” Sempre penso que será divertido de alguma forma.

Entrei no desconhecido sem saber o que tinha que fazer, apenas com a seguinte instrução: caminha na passarela, olha o que os demais estão fazendo e faz. Nossa, bem-bom isso! Me auto questioneei: será o princípio da cópia ou da reproduzibilidade?

Encarei pelo seguinte viés: prestar atenção no outro, nas pessoas que estavam naquela passarela e saber que elas existem é um belo começo.

Enxergar aquele povo performando foi muito divertido, só que a performance não era minha praia. O que eu farei então? Ok, vou caminhar e fotografar todos ali. Em 2 minutos de Passarela Performática, a tecnologia abandona o ser da passarela, no caso eu, fazendo morrer meu celular. E agora? Nossa, a vida é a eterna impermanência! Adoro. Respira e vai, disse para mim mesma. Agora sem a chance de fazer fotos ou vídeos, o momento é aproveitar olhar para cada uma destas pessoas neste cenário e ver o que cada uma está fazendo e registrando. Quando cheguei no final da passarela, como se fala... no pit dos fotógrafos, parei e mostrei a tela do fone completamente *off*, num total *black code*! Incrível, mas cenas interessantes apareceram naqueles instantes em que eu não estava com o meu

celular na ativa: uns filmavam, outros faziam 360°, alguns iam para frente e voltavam, e uns tantos estavam mergulhados nos seus “*selfies*”!

Dia destes, estava ouvindo no rádio, sim ainda ouço rádio, a Kátia Su-mann e o Renato Mendonça falando sobre teatro, quando o Renato disse: “para mim o teatro depende do humor do espectador no dia, que assistir a uma peça teatral depende do humor da pessoa naquele dia. Fiquei pensando nisso... a Passarela Performática trouxe uma certa teatralidade e me fez pensar no meu humor do dia...”

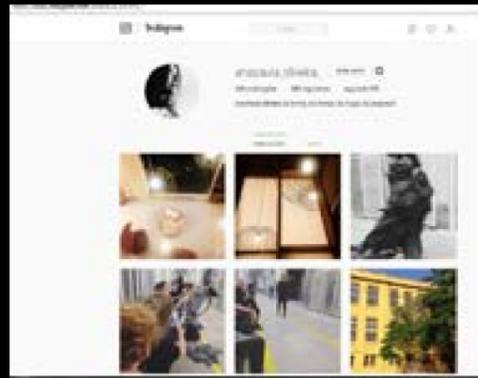
Como assim?

Primeiro, me coloquei na experiência como uma convidada que tinha uma missão: fotografar e filmar. Depois, como que pega de surpresa, entrar na passarela. Até aí, tudo bem, estava no “*mood* missão” e “vamos que vamos”! Quando a bateria se foi, confesso que me deu uma certa irritação, mas nada como caminhar e caminhar mais 2 voltas, sim contei, para voltar para a centralidade e pensar: puxa, que bom que a minha bateria se foi, assim posso ver e me divertir com os outros.

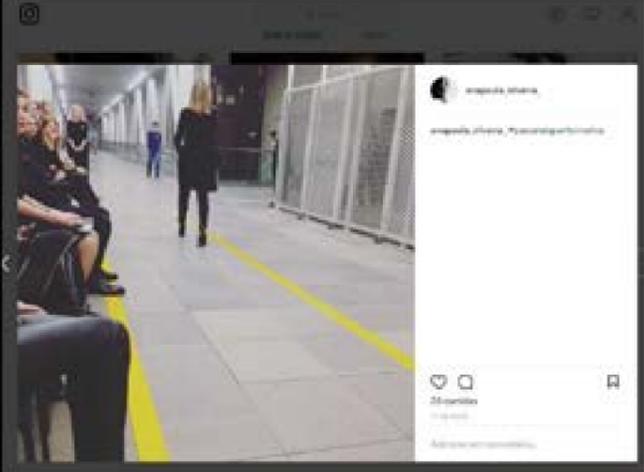
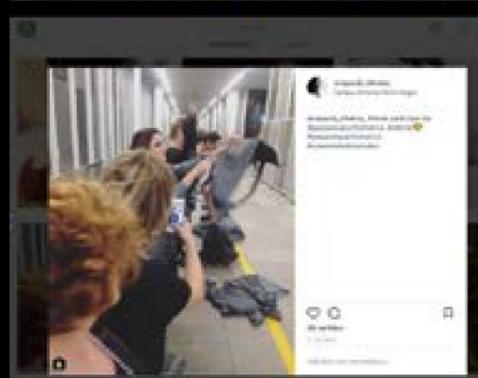
Em seguida, veio a fase de colocar o quimono. Na fila do quimono rolou uma certa dispersão, sai correndo e fui buscar a bateria reserva. Rapidinho, voltei para a passarela e agora já era um mar de gente de quimono. Lembro da hora que o Rabàdan colocou a faixa em mim e eu passei a mão sentindo um bordado delicado, fino e fiquei louca para ver. Isso chamou minha atenção no quimono que eu usava e nos demais. Nossa, que bela sensação também deste quimono. Uma sensação leve e fluída, dentro daquele tecido que mais parecia um paraquedas. Cheguei a lembrar do dia que saltei de paraquedas na vida vivida! Coloquei o capuz e me pus a tentar fotografar e filmar. Foi aí que me atrapalhei toda: o capuz não parava e escorregava para a frente. Pisoteava no quimono, tudo escorregava... Foi quando eu pensei: “sabe de uma coisa? Vou parar de filmar e fotografar, tem um monte de gente fazendo isso. Quero voltar para aquela minha sensação de leveza e fluidez dentro do quimono”. E foi o que fiz.

Enfim, a Passarela Performática do Rabàdan remeteu ao meu saltar de paraquedas: palpitação antes, se jogar no vazio, entrar na leveza e na fluidez. Uma experiência única!

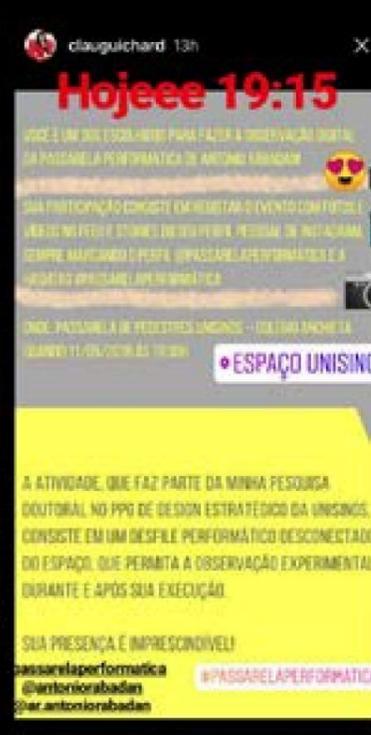
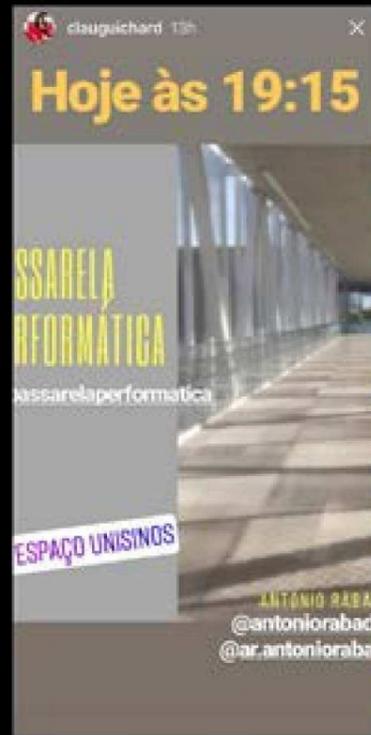
PS: registrei os momentos iniciais e os finais, após ter tirado o quimono bordado.



**POSTAGENS
CELULAR**



ANA PAULA



**MARINA
SANTAANA**



**POSTAGENS
CELULAR**

**CLÁUDIA
GUICHARD**

ELISANDRA ROSSI

Passarela Performática

Participar da Passarela Performática me proporcionou sensações distintas. Fui modelo, espectadora, registrei e também divulguei.

Senti como uma caracterização da vida que, de modo geral, vivemos hoje. Nos alternamos entre viver, sentir; observar; registrar e divulgar. Sempre procurando, do nosso ponto de vista, o melhor ângulo de cada momento, o que pode gerar mais visualizações, mais curtidas...

Após, fiquei com uma certa sensação de algo incompleto. Estar dentro do caos de exercer vários papéis ao mesmo tempo é, pra mim, algo estranho. Tenho bem claro os dois momentos em que me assumi como modelo. E senti totalmente essa personagem. Porém, como espectadora, como alguém que registra e divulga, ao final, a sensação foi de incompletude, de que algo muito importante pode ter passado em branco.

A minha impressão é que às vezes, querer fazer de tudo e podermos fazer de tudo, nos impede de observar melhor, enxergar com mais clareza atenção e cuidado.

FERNANDO BAKOS

Passarela Performática. É uma experiência de autogestão dos participantes. Desafia a percepção de contexto. Proporciona uma experiência em que o participante precisa estar atento a suas ações assim como as ações dos outros participantes. É essencialmente uma experiência de improviso no sentido de um grupo de jazz que toca diferentes instrumentos e ao mesmo tempo precisa pensar no que está fazendo para que haja coerência que esta esteja gerando em harmonia com os demais integrantes do conjunto. Nunca o contexto completo que é uma coisa que só observador externo não vai perceber. Opa. Vai perceber. Aliás, nunca irá poder apreciar o contexto completa que é uma coisa que só observador externo vai perceber, mas deve exercitar a imaginação pra se colocar nesse papel de observador externo possível ao mesmo tempo em que faz a performance.

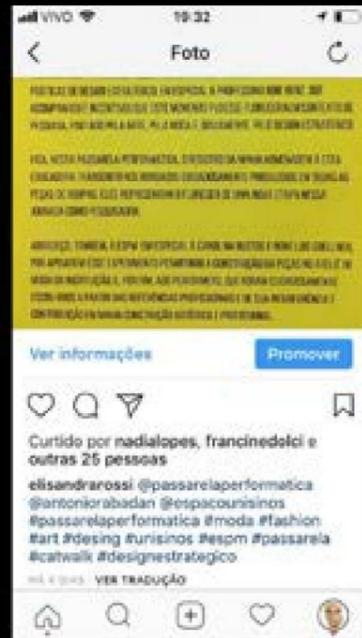
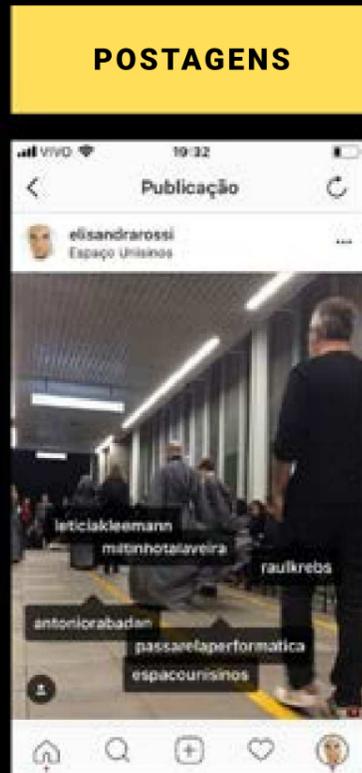
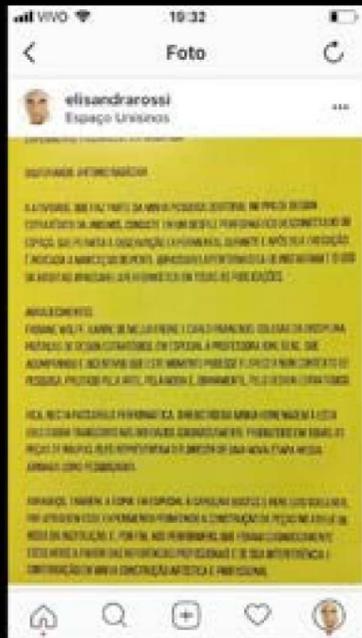
Percebo que há dois tipos de performers que lidam com essa situação de maneira especial. Aqueles que naturalmente ou por experiência tem uma presença potente que acabam atraindo em torno deles as ações dos outros participantes. Você tem como que um tipo de gravidade de presença que requer atenção do observador externo que solicitar este olhar e, portanto, se transformar num centro da ação, e um outro tipo de participante que naturalmente ou até por certa informalidade não se sente "abafado" pelo

processo externo e age de forma natural se integrando com o momento. Este também é o outro participante que agrega atenção do espectador porque está dentro do fluxo. Talvez em segundo plano, mas essencial para criar aderência entre os diferentes acontecimentos.

Não me parece que haja um protagonista, mas o que acontece é a integração das diferentes dimensões e particularidades das personalidades de cada um que está na passarela. É um jogo entre criar seu momento e se integrar no momento dos outros. É ouvir com os olhos o ritmo de achar espaços para se colocar dentro do conjunto. É um estado performático no sentido de integrar contemplação e consciência do instante.

É um estado de presença que pode ter um paralelo com aquilo que as filosofias orientais definem como estado de meditação que é estar consciente de tudo o que ocorre é muito sem se deixar levar por esses estímulos externos e mantendo o seu foco. Sem querer impor a sua vontade no momento, mas usar o momento para se integrar no fluxo. Dialogar com momento para que este seja a inspiração ou a motivação da vontade que desencadeia uma ação.

Depois pode redigir isso tudo e corrigir e me manda. Porque foi todo falado de improviso sentado dentro do carro que é único momento que eu consigo ficar em silêncio e pensar.



CELULAR

CELULAR

ELISANDRA ROSSI



CELULAR



ELISANDRA ROSSI

LEONARDO AGUSTINI

A originalidade do local, o minimalismo dos detalhes e a contemporaneidade da proposta tornaram a #PassarelaPerformatica um evento singular. O projeto conseguiu explorar algumas das principais características da sociedade atual, a cultura cooperativa e o compartilhamento de sentimentos e experiências pelas redes sociais.

GABRIELA AGUSTINI

Foi muito criativo, interessante e original. A música era muito boa e calma. As capas eram bem detalhadas, criativas e muito bonitas. O espaço era agradável. O clima do dia (ventoso) cooperava nos efeitos de leveza da capa. As roupas escolhidas combinavam com as capas e foram muito bem selecionadas. Com relação as fotos, fico te devendo. Desde que quebrei o meu celular no chão do vestiário da Natacenter, estou sofrendo com um celular reserva. Fiquei sem bateria e não consegui tirar nenhuma foto. Lamento.

LISIANE MEDEIROS

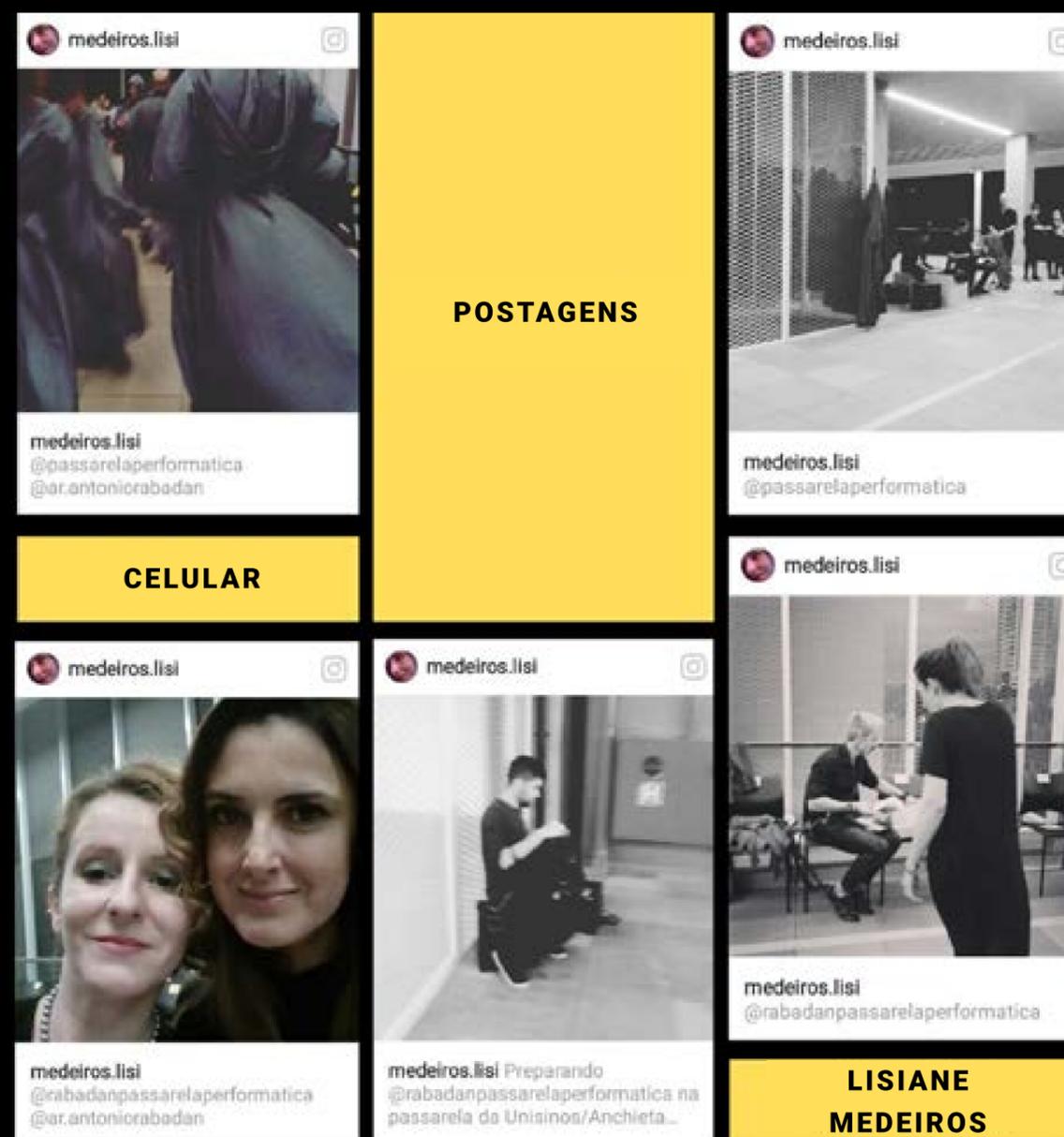
A arte contemporânea tem experimentado desafios e interferência das inúmeras alternativas de mídia. Atrair a atenção e cooptar o desejo do espectador/consumidor se tornou uma arte dentro da arte. Não basta mais fazer um bom trabalho e apresentar. Temos que reinventar o "canto da sereia" que cativa o olhar e a presença do público, isto têm-se discutido incansavelmente nas artes cênicas e a moda de passarela parece estar vivendo esse momento de reinvenção também. Porque estamos conectados e conectadas pela necessidade de público para expor nosso resultado. Por isso, quando Rabàdan me convidou para participar da Passarela Performática justamente para integrar dentro da performance este questionamento e proposta da convergência de mídias, como forma de expandir a ação e cativar vários olhares, como atriz, longe de ser modelo, me compreendi como instrumento possível nesta tarefa performática e conceitual. A experiência da hora foi muito interessante. A unidade de vestimenta definida pelo Rabàdan foi perfeita. Pois, ao vestir a mesma roupa, ela se transforma de corpo para corpo e incorpora a personalidade da pessoa que a veste. Estávamos com o mesmo modelo, mas absolutamente diferentes uns dos outros.

E a ação de filmarmos, fotografarmos e publicarmos simultaneamente o desfile nas redes sociais teve um resultado impactante. Muita curiosidade

por parte dos nossos seguidores de rede e mesmo em eventos posteriores, amigos e amigas quiseram saber mais e ver mais "daquilo".

Assim, imagino que luzes de compreensão e possibilidades infinitas de estratégia de integração de mídias para ressignificação do palco ou da passarela aos olhares de outrem existem. E a performance bem desenvolvida como apoio deste conceito funciona! Parabéns, Rabàdan. Adorei estar lá, fazer, sentir e compartilhar.

Escrevi de impulso. Mas é bem o que senti e pensei sobre tudo!





VITÓRIA TOMÉ



POSTAGENS CELULAR

LUIZA ROITHMANN

RENATA FISHMANN

Oi! Infelizmente não cheguei a registrar e postar material além do que gravamos, mas achei o experimento de uma sinergia incrível e foi fascinante observar como a criação de um ambiente (através da música, atmosfera, ambiente e, claro, as roupas) influencia no comportamento das pessoas em volta! Gostei muito de ter participado.

VITÓRIA TOMÉ

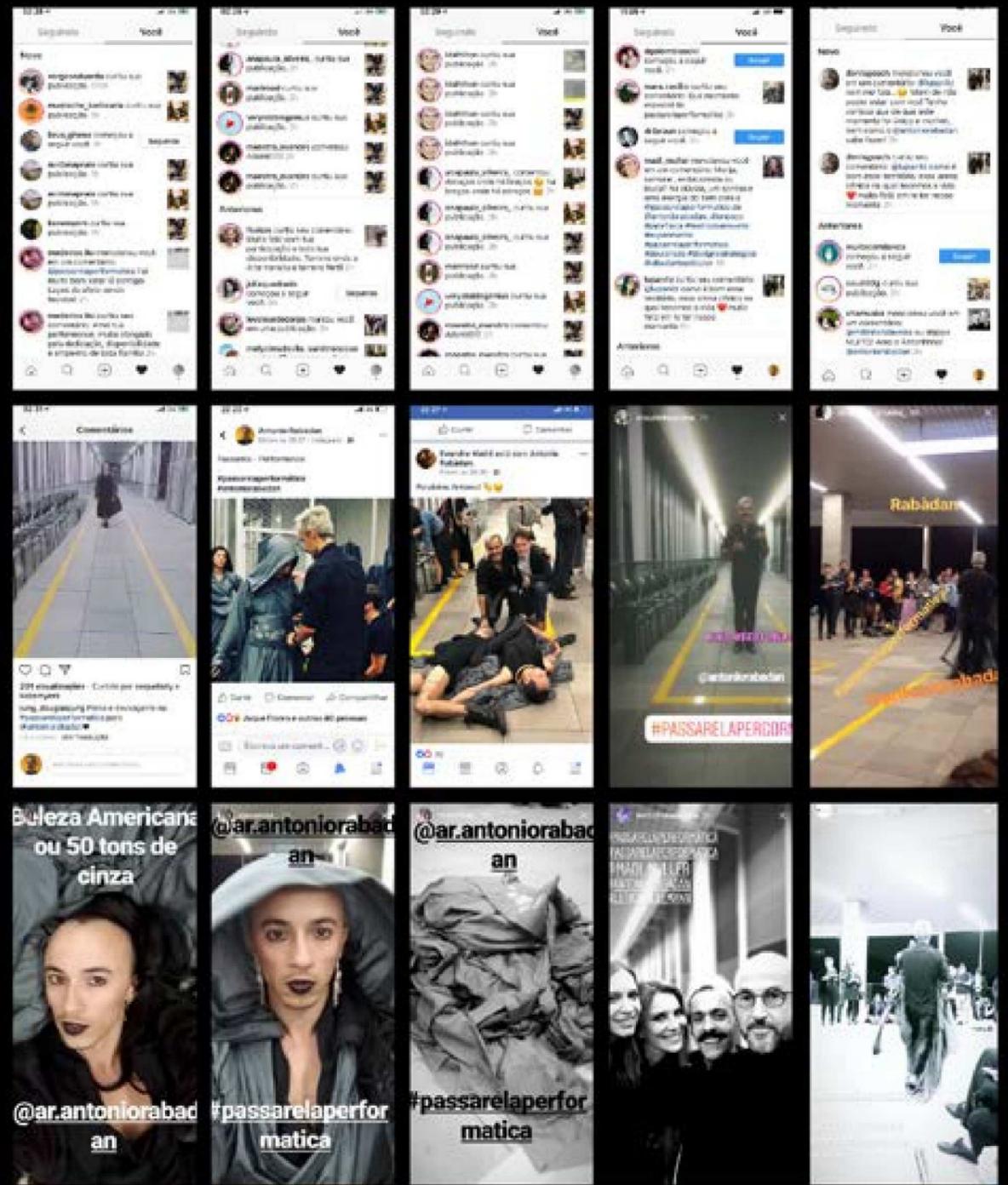
A passarela performática foi uma experiência incrível e necessária para o atual cenário da Moda. É um modelo que acaba sendo mais interessante, tanto para os espectadores, como para as pessoas que estão na passarela, diminuindo, na minha opinião, a "distância" entre estes, existentes nos atuais formatos de desfiles, além de propor uma discussão entre a Moda e a atualidade.



**POSTAGENS
CELULAR**



**MADI
MULLER**



POSTAGENS CELULAR GERAL

REGISTROS ANALÓGICOS

Observador 1:

Proposta de manifesto alcançada;
Papéis: modelos e plateia se inverteram;
Diversidade na passarela representando todos (as);
Tornou os modelos "iguais" em meio ao diferente;
Celular foi intimidador, adorei;
Áudio propôs indiretamente entrar no clima;
Lindo o áudio, foi autorreflexivo;
Genial perceber a influência da câmera no desfile;
Acho que na hora do intervalo provocaria maior impacto;
Excelente comunicação não verbal.

Observador 2:

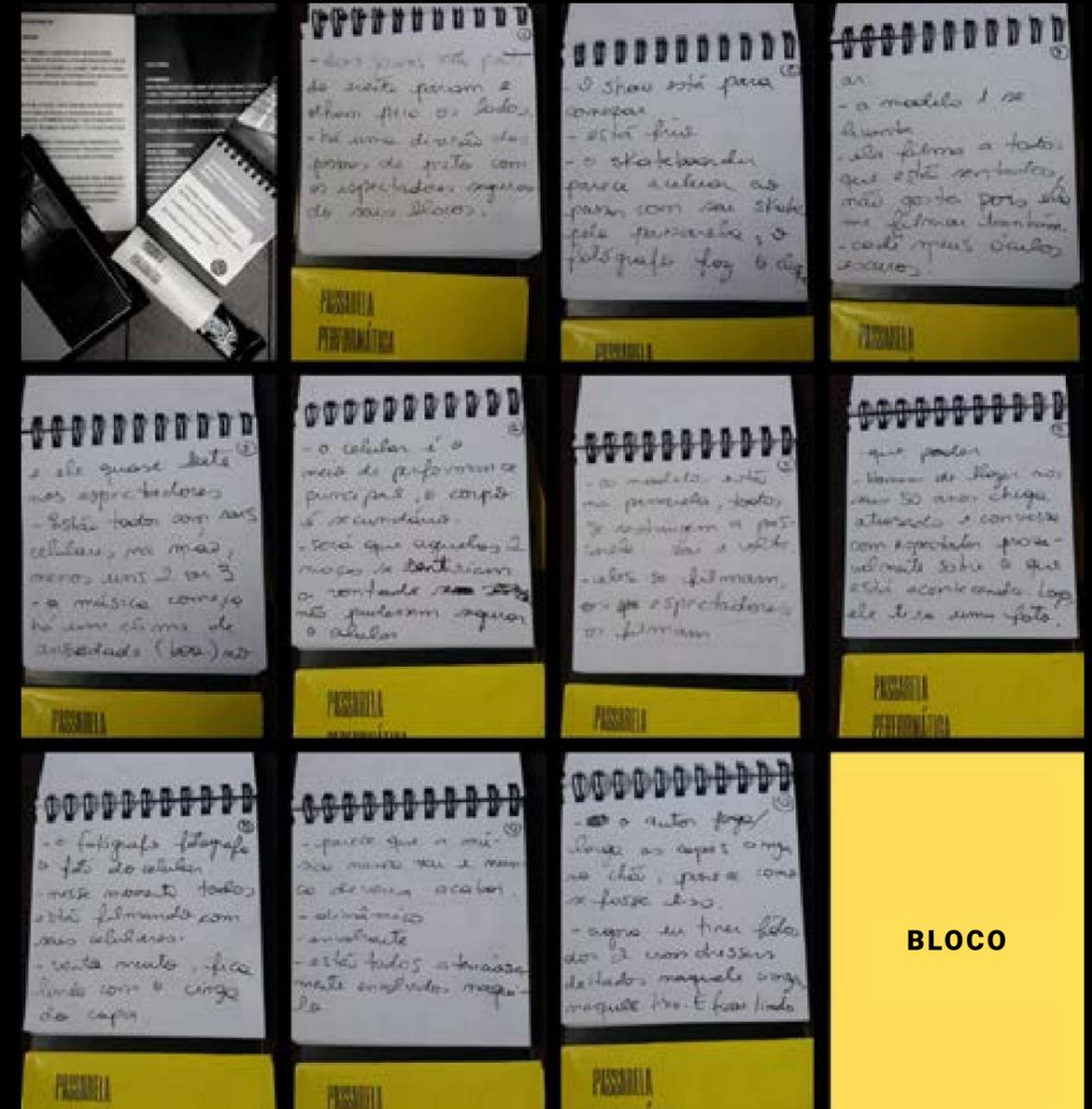
Feelings de passarela performática;
Tranquilo, à vontade no início;
Celular apagou – achei ótimo porque deu para sentir e olhar as pessoas;
Quimono – perda de liberdade – vento, capuz comprido, associei à volta do celular, objetivo de fotografar e filmar;
Me pergunto: o quanto vemos e vivemos do mundo pelas lentes do celular;
"O mundo material e imaterial do Canevacci";
Amei o "susto" de última hora – se mostrar e entrar no jogo da passarela;
Vou pensar mais e deixar fluir – o que vier mais, te conto;
Beijo e sucesso no teu doutorado.

Observador 3:

Ambientação interessante;
Áudio doido;

passarela performática com pré-desfile; – ansiedade; – expectativa; – Simpatia pela recepção;

Durante: – festa tecnológica (bom humor); – distração; – exposição; – registros; – manifesto; – alienação; – invisibilidade x aparição; Inquietação.

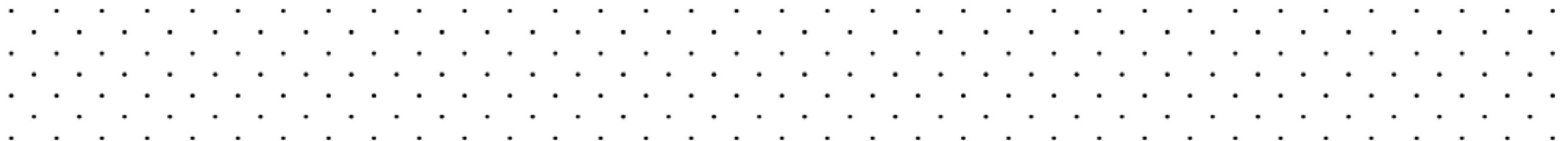


REGISTRO ANALÓGICO

PPPOA/UNISINOS

[Link para o capítulo "5 PASSARELA PERFORMÁTICA: EXPERIÊNCIA ORIGINAL PORTO ALEGRE/UNISINOS".](#)

PASSARELA PERFORMÁTICA:
A experiência SÃO PAULO/ESPM





FOLDER



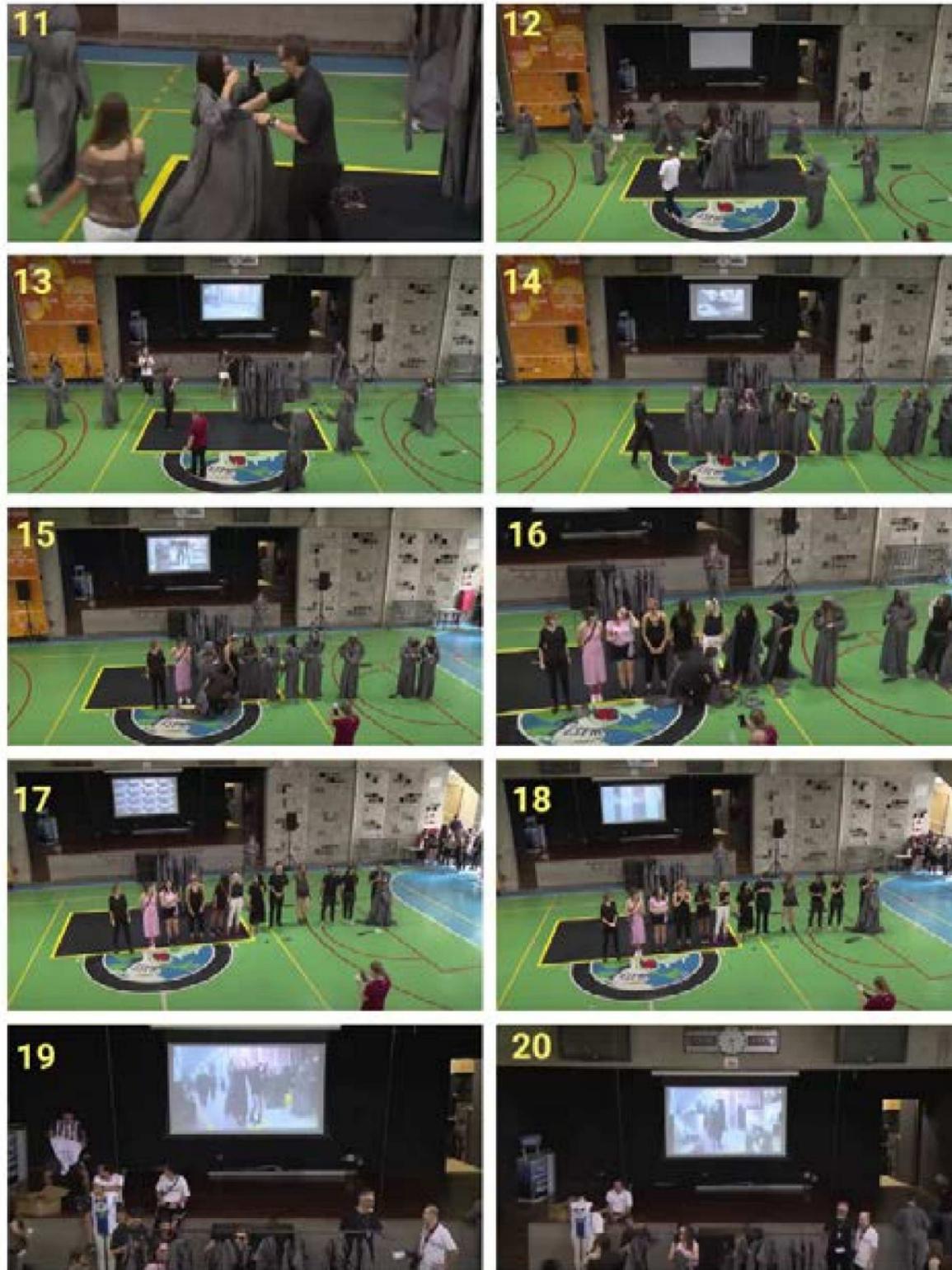
TAG



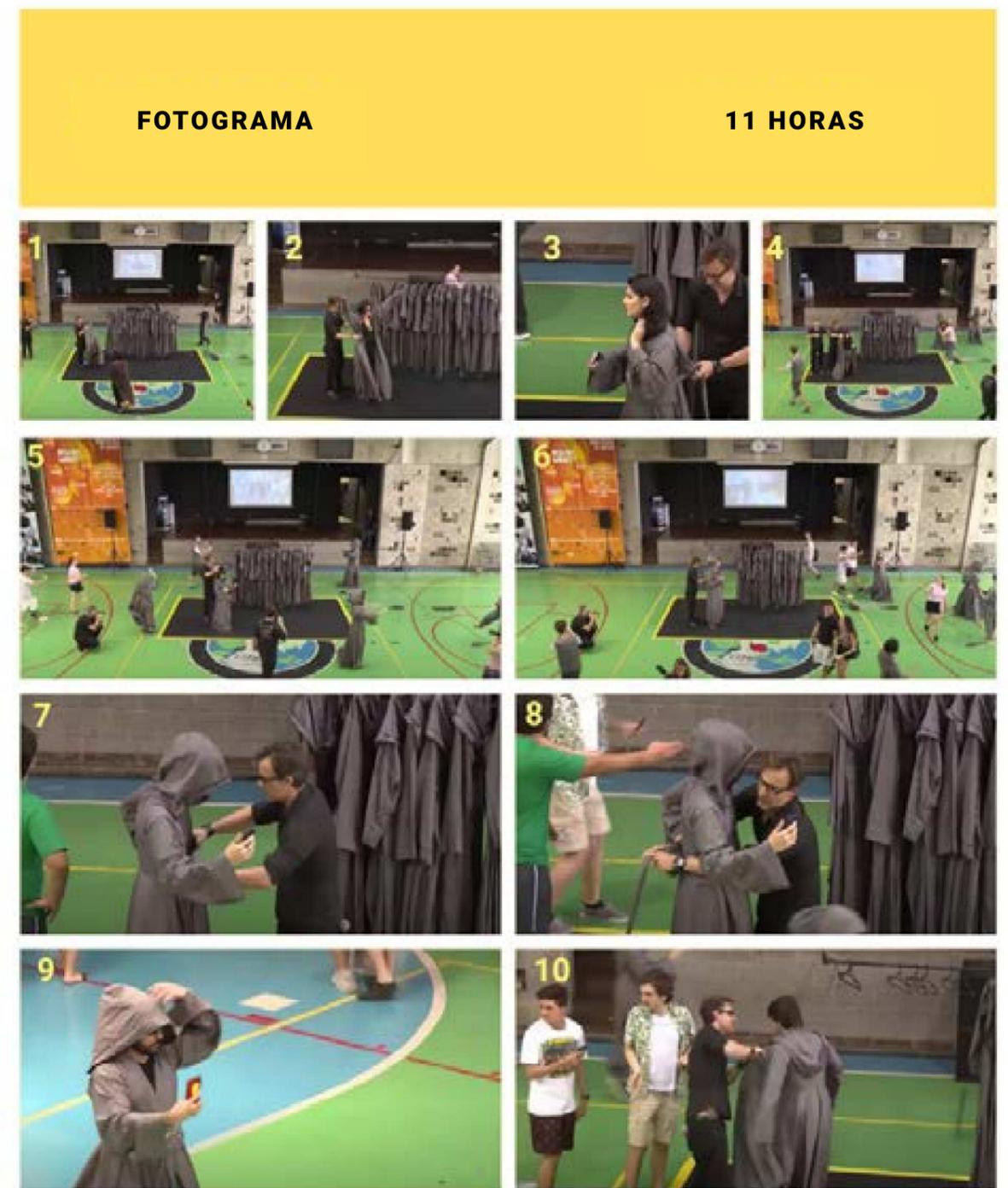
DIVULGAÇÃO

FOTOGRAMA 9 HORAS





FOTOGRAMA - VÍDEO
PPSP/ESPM



FOTOGRAMA - VÍDEO
PPSP/ESPM



COMENTÁRIOS DOS PARTICIPANTES: A EXPERIÊNCIA PPSP/ESPM NA ÍNTEGRA

Carol Bustos:

“Participar da experiência da Passarela Performática foi uma experiência ímpar. Algumas sensações do processo me chamaram a atenção. Iniciei timidamente e logo mergulhei em uma atmosfera muito interessante, onde o momento naquele lugar e tempo era a única coisa que de fato importava, podendo dizer que o olhar através de uma tela, de um frame, que retrata um segundo de abstração do tempo e do espaço. Sensacional!”

Daiane Cintra:

“O desfile me passou muita sensibilidade, criatividade e inovação. A delicadeza dos detalhes, das cores de luzes e de todo roteiro saiu da rotina de qualquer desfile. A performance na rua também chamou atenção, através do jeito descolado dos modelos e do formato que propuseram o desfile. Achei bastante interativo o desfile com as capas e a receptividade do público foi muito positiva!”

Vitória Timm:

“Fazer parte da passarela performática foi muito mais natural do que imaginei no primeiro momento. Talvez pelo ambiente ou pelos olhos curiosos que nos cercavam serem olhos desconhecidos, foi algo muito mais leve e fácil do que pensei que seria. Sou uma pessoa naturalmente tímida, então participar de uma performance parecia uma ideia que me deixaria muito exposta. E deixou, de fato, mas não de uma maneira ruim. Foi um momento muito divertido. Especialmente após a colocação da capa, quando o ato da performance se tornou muito mais fácil e qualquer resquício de timidez foi embora no momento que a vesti. Fotografar-me também ficou muito mais leve e divertido com a capa. No momento de tirá-la fiquei com uma sensação de “já acabou?”. Sorte a nossa termos tido uma reprise em seguida.”

João Finamor:

“Para mim a passarela performática foi algo extremamente inusitado que me fez sair da minha zona de conforto. Ver outras pessoas de forma espontânea participarem de forma efetiva foi algo motivador, que com o decorrer da ação foi me deixando mais confortável e mais livre para parti-

cipar. Ao colocar a “capa” me senti mais dentro do contexto e agi de forma mais fluida. Adorei a experiência. Parabéns.”

Madi Muller:

“A passarela performática foi uma viagem interior e uma volta ao meu passado de modelo quando realmente tudo era a mais absoluta expressão de personalidade, individualidade e criatividade nos desfiles... isso se perdeu um pouco na virada do milênio. Antonio conseguiu retomar essa liberdade de expressão e de comunicação na passarela da vida, com seu trabalho multifacetado, intuitivo e disruptivo. As narrativas visuais que emocionam contando infinitas histórias onde todos podemos ser personagens, uma forma de ser e estar num mundo de imagens, às vezes desconexas, reais ou não, um design de emoções: esse é o sentido da Passarela Performática para mim.”

Vitória Tomé:

“Ao participar da Passarela Performática, tive a certeza de estar fazendo parte da Moda em um novo contexto que surge com a inovação, onde as etapas tradicionais da Moda são desconstruídas, gerando espaço para novas intervenções. Assim sendo, há uma maior liberdade no que tange às manifestações propostas pelos designers, o que foi exposto durante a Passarela Performática, na qual todos que desfilaram eram ali, parte do projeto como um todo.”

Raul Krebs:

“Duas vivências distintas foram experimentadas por mim em relação à Passarela Performática, de Antonio Rabàdan: a primeira como uma espécie de performer, ao desfilar; a segunda como fotógrafo, ao registrar a experiência realizado em outro momento. Ao desfilar, saí de minha posição habitual de quem registra para a posição de quem é registrado. Esse deslocamento trouxe estranheza e timidez ao momento performer, mas que, pela observação de outros participantes, foi se transformando em algo prazeroso, mas pouco natural – parece que fui impelido a ser modelo pelo contingente dos outros participantes. Já no registro fotográfico do ensaio, em São Paulo, a sensação foi completamente diferente da experiência anterior: a observação sobre os participantes é muito mais acurada para que se possa traduzir em imagens os sentimentos e significações advindos da experiência.”



EXPERIÊNCIA
PPSP/ESPM

[Link para o capítulo "7 PASSARELA PERFORMÁTICA: A EXPERIÊNCIA SÃO PAULO/ESPM".](#)

PASSARELA PERFORMÁTICA:
A EXPERIÊNCIA PORTO ALEGRE/BIENAL





EXPERIÊNCIA
PPPOA/BIENAL

FOLDER

ADESIVO

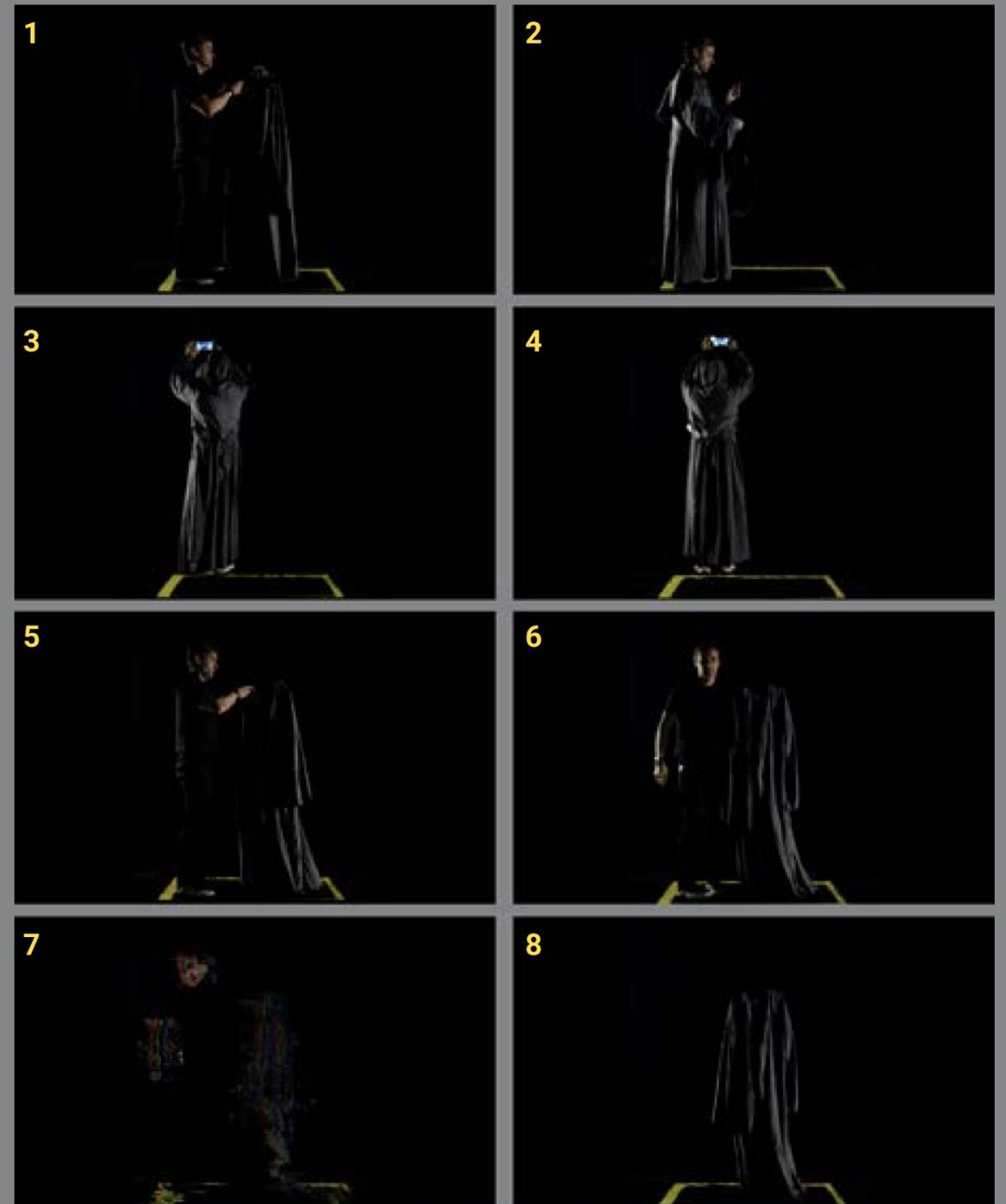
PREMIAÇÃO

MATERIAL GRÁFICO
PPPOA/BIENAL

TAG



FOTOGRAMA - VÍDEO/ESTÚDIO
PPPOA/BIENAL



FOTOGRAMA - VÍDEO/ESTÚDIO
PPPOA/BIENAL



EDITORIAL ESTÚDIO
PPPOA/BIENAL



FOTOGRAMA - VÍDEO/ENTREVISTA
PPPOA/BIENAL

COMENTÁRIOS DOS PARTICIPANTES: A EXPERIÊNCIA PPPOA/BIENAL NA ÍNTEGRA

Seus depoimentos chegaram pelas redes sociais, ou mesmo pelo envio de mensagens no privado, pela plataforma do Instagram, na página da Passarela Performática, ou ainda, foram coletados oralmente.

Relatos que são a expressão de um olhar mais puro e ingênuo, até mesmo inusitado, sobre os acontecimentos que ali ocorriam. Em grande maioria, transformaram o instante da Passarela Performática em algo sacro, épico, quase que um espaço de contemplação.

“Achei fantástico trazer cultura para um ambiente de trabalho saturado, que é a Secretaria de Educação, onde as paredes são cinzas, não tem cor, não tem brilho, não tem arte. Aqui a gente trabalha no automático, não estamos acostumados a sair da rotina. A passarela me fez vestir um quimono, rodar no corredor, bater fotos dos colegas; foi como entrar num personagem”. (comentário oral recebido durante a Bienal de uma professora).

Muitos funcionários da Casa da Música ficaram com receio de que as peças pudessem ser extraviadas ou mesmo roubadas. No primeiro momento, havia uma preocupação com o material, e, aos poucos, foram percebendo que o que estava em jogo era muito mais do que as peças, e sim, o imaterial presente na ação dos performers que ali se permitiram o “fazer-se ver”, o ato de que, por alguns minutos, consentissem em colocar-se a si mesmos em evidência.

A experiência de ver as pessoas criando a partir da Passarela Performática na Bienal “tornou o ambiente de trabalho mais leve, mais bonito”. “Eu queria que meus amigos vissem a cena, queria mandar pra eles uma foto minha como modelo, nunca tinha feito isto antes.” (relato oral de um funcionário público do local).

Não se tratava apenas de ver a arte (como numa exposição), mas de participar dela, de se sentir protagonista dela, de usar uma roupagem que torna todos artistas, criadores e “celebridades”.

“São os 15 minutos de fama de quem vive diariamente longe de um desfile”. “Eu nunca fui num desfile, mas me senti uma celebridade rodando com a roupa e vendo meus colegas desfilando também.” “A gente não sabia como fazer, então a gente inventou” (relato oral de uma atendente da Secretaria).

A performer escreveu: “Trabalho idealizado pelo aluno Antonio/Unisinos, 2019/nov., curso: de design estratégico e de inovação”.

FICHA DE INSCRIÇÃO DA PPPOA/BIENAL

Nome profissional/artístico: **Antonio Rabàdan;**

Ficha técnica da obra: Passarela Performática, 2019;

Instalação/performance: Dimensão total 5m comprimento x 1m de profundidade x 1,8m de altura;

Custo da Obra: R\$ 5.900,00.

Biografia:

Designer, produtor de moda, cenógrafo e figurinista, Antonio Rabàdan recebeu onze vezes ao longo de sua carreira, os prêmios Açorianos e Tibicuera de Teatro, sendo a premiação mais recente em 2018, Mario Rui Gonçalves Internacional – pelo figurino do espetáculo “Vanessa Quer Voar” em Portugal. Na área da moda, trabalha em produção de desfiles e eventos, editoriais em revistas e campanhas fotográficas, sempre trazendo um olhar mais teatral e artístico para este universo. Mestre em Artes Visuais pela Faculdade Santa Marcelina de São Paulo, Doutorando na Unisinos de Porto Alegre no programa de Design Estratégico e atualmente é professor no curso de Design de Moda da ESPM em Porto Alegre. Entre os trabalhos mais recentes, Il Maestro de Capela e Il Maestro di Música, 2019, Ópera – Direção Evandro Matté e Flavio Leite, Orfeu e Eurídice – 2019, Ópera – Direção Evandro Matté e Wiliam Pereira, A E.A.R. de Miranda e Leo Lorival – 2019, Teatro – Direção Adriane Mottola, Quem Tem Medo de Travesti – 2019, Teatro – Direção Jezebel de Carli e Silveiro Pereira, Açorianos – 2019, Teatro – Direção Fernando Zugno, Move – 2019 – Teatro – Direção Adriane Mottola e Jezebel de Carli, Carrie, a Histórica – 2019, Teatro – Direção Eduardo Kramer, Vanessa quer Voar -2018, Teatro – Direção Patrícia Sosa, Pedra Verde, Cia Municipal – 2018, Dança – Direção Gustavo Silva, Heisenberg, a Teoria da Incerteza – 2018, Teatro – Direção Guilherme Piva.

O texto da obra:

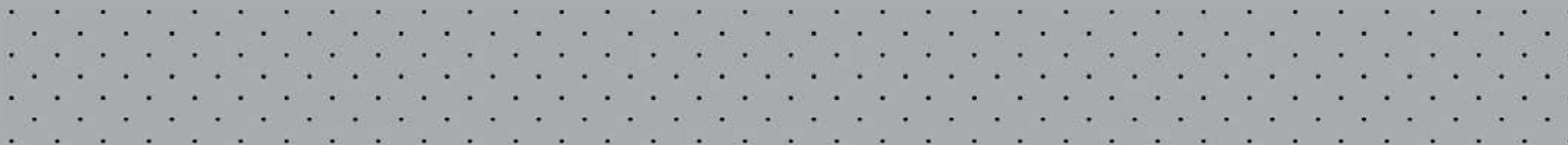
Em um mundo voltado às aparências e totalmente descolado do senso de humanidade, essa instalação/performance é o experimento da minha tese doutoral intitulada provisoriamente “SOB NOVA DIREÇÃO PASSARELA PERFORMÁTICA: Metodologia de Design para Moda como Cultura e Arte”, sob a orientação Prof.^a Dra. Ione Maria Ghislene Bentz e coorientação Prof. Dr. Carlo Franzato. A mesma, tem o intuito de testar uma metodologia de design nascida das práticas de performance na arte, onde o fluxo criativo é contínuo e se reestrutura ao longo da performance, assumindo os cruzamentos que ocorrerem durante a prática. As conexões entre as pessoas que estarão circulando durante a bienal vão proporcionar uma obra viva que se autoalimenta, gerador de outros caminhos dentro da própria passarela. Tal ato levanta questões importantes nos dias de hoje, como a necessidade do vestir e do padronizar ao excesso, em prol de uma aceitação social do consumo, além de ecoar pelos mecanismos tecnológicos aos quais cada performer pode usar durante o experimento. Isso com o intuito de se fazer ver, se fazer presente em outra plataforma, em outro planeta regido pelas aparências e pelos likes. Esse experimento transborda as fronteiras entre moda, arte, design; fazendo cruzamentos imediatos entre eles e deixando exposta nossa sociedade atual. É parte de uma pesquisa doutoral que trabalha no recorte da indústria da moda, uma das mais poluentes e com maior resíduo têxtil da sociedade moderna. A Passarela Performática é uma lente de aumento para uma ferida social que está exposta e infectada.

Instalação Performance:

Protocolo:

São 18 capas de tafetá cinza penduradas em uma arara ou em uma vara suspensa utilizando um espaço aproximado de 5m comprimento x 1m de profundidade x 1,8m de altura. Cada uma das capas terá uma *#tag*, com as instruções de uso, um *QR Code* com os vídeos do primeiro experimento já feito com as capas. Os visitantes da bienal poderão retirá-las e usá-las durante a visita às obras, com a seguinte condição de postar vídeos curtos no Instagram durante o uso das mesmas; marcando as redes da performance *#passarelaperformatica @passarelaperformatica* além das redes da própria bienal. Deixar todas as capas penduradas e enfileiradas como se fosse uma grande passarela e um convite a quem se sentir à vontade de participar, para escolher uma delas e caminhar entre as outras usando a capa e registrando essa ação. A proposta é que as pessoas usem a capa e transformem sua passada pela bienal em desfile da vida, proporcionando uma experiência única de se fazer ver e utilizando de seus celulares para registrar cada segundo como se não houvesse o amanhã. Durante o experimento ficamos vulneráveis a todo tipo de ação presente no espaço.

**ENTREVISTA
ESMOD**



ENTREVISTA ESMOD

Apresenta-se aqui uma entrevista realizada em 27 de janeiro de 2020 com a diretora da ESMOD⁷⁰, em Paris, senhora Veronique Beaumont, durante a conferência “The Specificities of French Fashion Luxury Houses”, sobre os novos movimentos de passarela⁷¹. A transcrição em português é de responsabilidade do autor:

Entrevistadora 1: Esse fenômeno está acontecendo. Então, ele apenas gravará sua voz.

Artista 2: *“Ok; recentemente, vimos que, basicamente, também sobre a organização da moda mostra muitos diretores artísticos. Eles primeiro param o show, mas a imagem especial ou organização especial que eles fazem ao público está pensando em algo, como uma única oportunidade de ver roupas e modelos e, na maior parte da nova geração, eles não aparecem mais. Eles alugam algumas galerias de arte, se apresentam com cantores ou dançarinos como você recentemente vê em Valentino. Ao mesmo tempo, você poderia mostrar que eles fizeram a performance do cantor da nova geração para fazer as pessoas sentirem a experiência e sentirem a emoção*

⁷⁰ A Escola Superior de Artes e Técnicas da Moda, ou ESMOD, é uma escola particular de moda francesa. Foi fundada em Paris em 1841 por Alexis Lavigne. Possui filiais em Bordeaux, Lyon, Paris, Rennes e Roubaix na França e em várias cidades de outros países, incluindo Moscou, Dubai e Tóquio.

⁷¹ Transcrição em Inglês:

Speaker 1: This phenomenon is happening so he's just going to record your voice.

Speaker 2: Okay; so recently we have seen that basically also concerning the organization of fashion shows a lot of artistic directors. They first stop the show but the special image or special organization that they make the audience is thinking about something as an only coming and see clothes and models and most of the new generation they don't do show anymore. They rent some art galleries, they do some performance with those singers or dancers like you recently Valentino. At the same time, could you show they did the performance of the singer of the new generation to make people feel the experience and feel the emotion more deeply than on we're seeing something. Some use new technologies, as we have seen with Alexander McQueen in The Best using 3D screens new technologies. Also, some like it was, I don't remember the brand better they opened their workshops before the showing though the new collection they opened the workshop and they show the different seamstresses and people from the workshop working in the workshop. So, to give more sense and to bring to show the craftsmanship. So many different other possibilities now.

Speaker 1: And not doing these things to right people before to go to the catwalk for example? Because are going to be there in front role like dressing in clothes and they're going to be watching and they become the shows. Is this a sign?

Speaker 2: No, I think perhaps this is going to change a little bit. Are you coming or saw before in the past? They are like we've seen the new generation of bloggers. Taking to the front row acquisition instead of fashion editors. But I think now with the new generation of consumers they want to feel the transparency and the sense and more craftsmanship. So, it's going to be a mix of course influences digital influences but at the same time so people want to feel that. There is something more honest. And clear in the presentation. Not only having those people follow through to be paid to attend, but having people really involved, committed to what is really the core of fashion which is art inspiration feelings experience.

mais profundamente do que quando estamos vendo algo. Alguns usam novas tecnologias, como vimos com Alexander McQueen em The Best, usando telas 3D de novas tecnologias. Além disso, de certa forma, não me lembro da marca, mas eles abriram suas oficinas antes da exibição, para a nova coleção eles abriram, e exibiram as diferentes costureiras e as pessoas do ateliê que trabalham no ateliê. Então, tudo para dar mais sentido e trazer à mostra a produção artesanal. Tantas outras possibilidades diferentes agora.”

Entrevistadora 1: E não fazer essas coisas para corrigir as pessoas antes de ir à passarela, por exemplo? Porque eles estarão lá no papel principal, como vestir roupas e eles estarão assistindo e eles se tornarão os shows. Isso é um sinal?

Artista 2: *“Não, acho que talvez isso mude um pouco. Você está vindo para ver ou viu isso antes no passado? Eles são como vimos a nova geração de blogueiros. Levando para a aquisição da primeira fila em vez de editores de moda. Mas acho que agora com a nova geração de consumidores eles querem sentir a transparência, o senso e mais habilidade. Então, será uma mistura de influências digitais, mas, ao mesmo tempo, as pessoas querem sentir isso. Há algo mais honesto e claro na apresentação. Não apenas ter essas pessoas pagas para participar, mas ter pessoas realmente envolvidas, comprometidas com o que é realmente o núcleo da moda, que é a experiência dos sentimentos de inspiração artística.”*

**APRESENTAÇÃO
DA TESE**





PASSARELA
PERFORMÁTICA

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN - NÍVEL DOUTORADO

SOB NOVA DIREÇÃO "PASSARELA PERFORMÁTICA":
Metodologia de Projeto para Design, Arte e Moda

Antonio Carlos Rabêdan Cimadevila



SE VOCÊ DESEJA QUE EU ATE OS MUITOS FIOS QUE
COMEÇAMOS A TECER, MAS NA MAIORIA DOS CASOS
DEIXAMOS SOLTOS, EU DIRIA QUE A AMBIVALÊNCIA QUE A
MAIORIA DE NÓS EXPERIMENTA A MAIOR PARTE DO TEMPO AO
TENTARMOS RESPONDER À QUESTÃO DA NOSSA IDENTIDADE É
GENUÍNA. (BAUMAN, 2005, P. 105)

Ampliar o processo projetual, pelo viés do Design Estratégico, de modo que
configurem uma forma diferenciada de projetar no design de moda.

DESIGN ARTE MODA

REAPRENDER O TEMPO TODO

O potencial do Design Estratégico
para estruturar relações processuais

Design, Arte e Moda Identificar as possibilidades criativas da inter-relação

Explorar o metaprojeto

COMO NÍVEL PREFERENCIAL PARA REFLEXÃO SOBRE AS PRÁTICAS:

Desenvolver as experiências pelos dispositivos de imaginação
de realidades futuras, na dimensão do sensível; e Discutir os
aspectos relacionais, interativos, colaborativos e tecnológicos
implicados nas experiências de Passarela.

Que contemple os avanços

Teórico-metodológicos
nos estudos que fazem interface entre design, arte e moda.

Possíveis contribuições:

Estimular o surgimento de novas formas de produção de conhecimento
de natureza transdisciplinar, no âmbito do campo do Design.

PROPOR UMA METODOLOGIA

Os processos da Passarela Performática correspondem às

PERSPECTIVAS CRIATIVAS do universo da arte, moda e design

que identificam esta metodologia e tem como destaque

O IMPREVISTO E O IMPROVISO,

que surgem de acordo com os desdobramentos dos acontecimentos vividos pelas performers e que podem mudar, parcial ou integralmente, a dinâmica inicial da PP.

FRONTEIRA - FLUXOS



Defende que o método se constrói ao fazer-se metodologia

Como um processo de permanente formação,
autogerativo e em conjunto com a própria investigação.

A inspiração inicial foi a primeira experiência de Passarela Performática, pensada e realizada de modo intuitivo seguido as percepções e competências do artista, também pesquisador, que assina este trabalho.

Entende-se aqui que o método acontece em um processo de permanente formação e em conjunto com a própria investigação.

PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS



A partir da ideia de

ARTE COMO EXPERIÊNCIA,

a incorporação ou abertura dos processos da PP em ocorrência casuais, espontâneas e imprevistas no processo colaborativo da PP.

são essenciais para o desenvolvimento desse processo. A articulação da colaboração nesse processo foi de

“ENCONTROS POSSÍVEIS”;

ARTE COMO EXPERIÊNCIA



POSSIBILIDADES

APROPRIAÇÃO

DIFUSÃO

CRIATIVA

A experiência Passarela Performática Porto Alegre/Unisinos, proposta como Experiência Original (FPPDA/UNISINOS), representou o início prático das experiências.

ATIVA — FLUXOS — TENSIONAR — RENOVAR

ORIGINAL

A partir dela é com ela, foi desenhada a metodologia.



As Instruções

O Ato

Observador Digital

O Figurino

Observador Analógico

#passarelaperformática

@passarelaperformatica

O Roteiro

Os Performers

Os Registros

PASSARELAS PERFORMÁTICAS:
A EXPERIÊNCIA POA/UNISINOS - SP/USP - POA/RENAL





Pode-se construir

INFINITAS PASSARELAS PERFORMÁTICAS

usando os mesmos processos, mas os resultados não serão iguais.

A METODOLOGIA É REPLICÁVEL, MAS OS RESULTADOS SÃO ÚNICOS!

O IMPREVISTO:

A ação de cada um dos participantes e a interferência constante da vida durante a experiência.

A tensão constante sobre a PP foi capaz de desencadear uma reflexão crítica expressiva, de forma

A AMPLIAR OS LIMITES METODOLÓGICOS DO DESIGN.

APRENDIZADO

É impossível na atualidade pensar, agir, respirar e trabalhar sem perceber os outros. A metodologia da passarela performática só acontece com a troca e a colaboração.

“SOMOS POLIFÔNICOS POR NATUREZA”

DIZ CANEVACCI,

O ser humano se constitui através de diversos fragmentos, com diversos significados e, por isso, cada um é único: a passarela apresenta uma metodologia que vai ao encontro deste olhar aberto e inconstante, de pura

REFLEXÃO E IMAGINAÇÃO.

APRENDIZADO





ANIVERSARIO



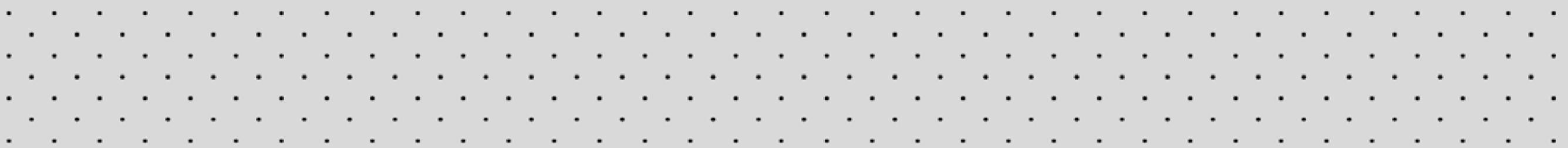
CELEBRAÇÃO

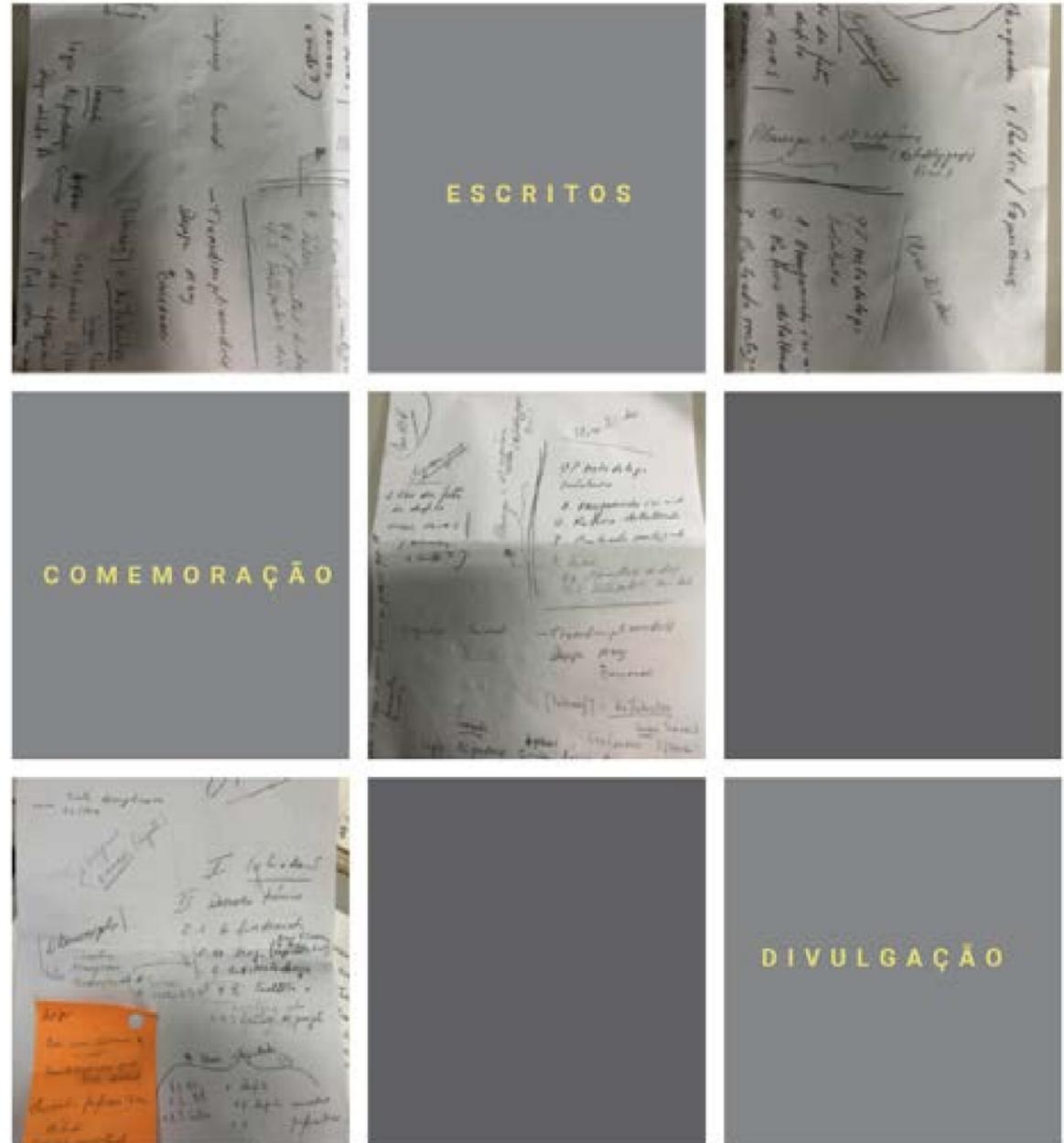


DIVULGAÇÃO

ANIVERSÁRIO

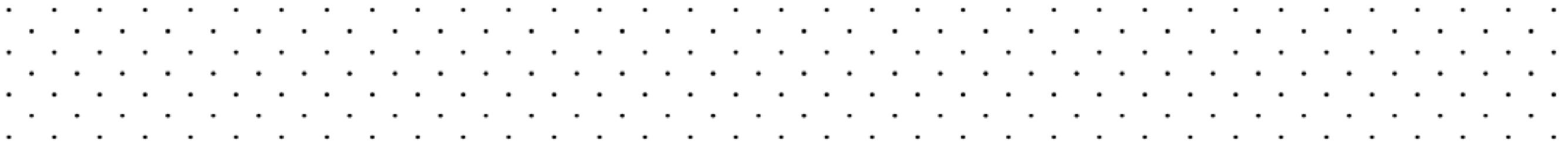
Nasceu PP

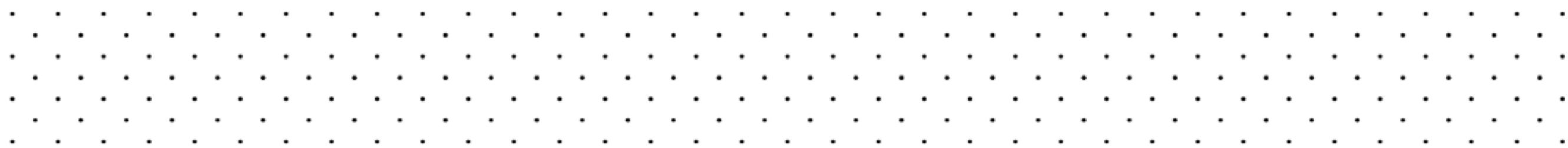




Assim que se constrói uma história.

PRIMEIRO DESENHO-TESE





12 ANEXOS

Os anexos aqui representam as fontes de inspiração que não apenas ajudaram na construção desta tese, mas guiaram os passos até este doutorado. O pensar que os desfiles conceituais e performáticos seriam um objeto de pesquisa, pertinente para discutir processos de design surgiu no dia em que o pesquisador iniciou sua trajetória acadêmica como professor.

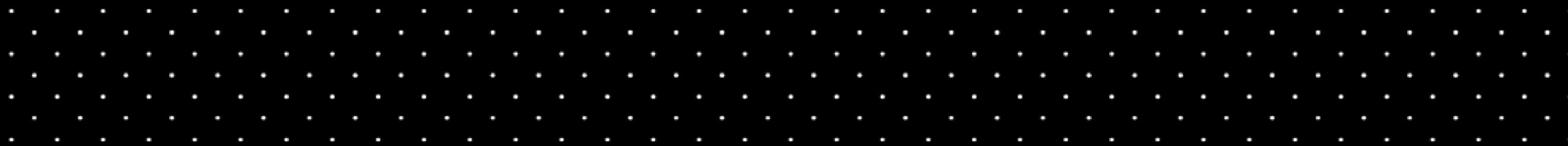
Para o autor desta tese, era natural o espaço de fronteira do design e da arte ser transitório. Mesmo sem ter claro os conceitos ali inseridos, sempre foi a maneira de perceber a comunicação e o aprendizado. Continuamente, foram os desfiles conceituais que possibilitaram o diferente, o inusitado e a criatividade. Foi dessa forma que, dentro dos cursos de design que o autor lecionou, ele foi direcionando os projetos. Estes receberam os nomes de Projeta-me e Senso e foram, sucessivamente, propostas para elaborar e aprofundar o conhecimento e o entendimento em torno desse mix de possibilidades que o espaço da passarela proporciona.

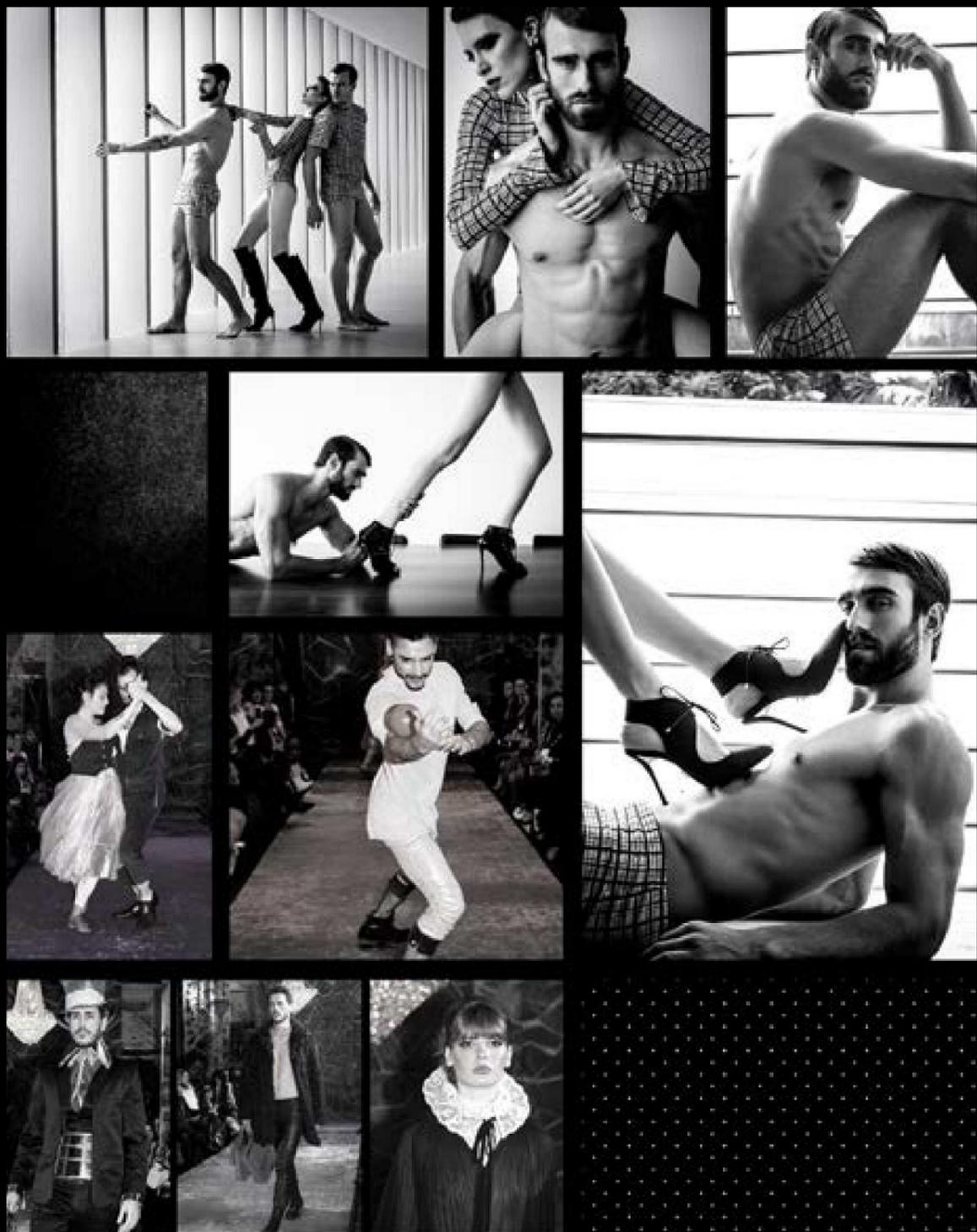
Contudo, percebeu-se que os alunos envolvidos sempre tinham certa dificuldade em transitar por um espaço mais fluido e de troca constante, em que não estavam bem delimitadas as fronteiras e exigiam um refletir constante. Notou-se um embaraço em um trabalho mais integrador, onde todos tinham a possibilidade de serem criativos.

É dessa forma que seguem os anexos aqui apresentados, como uma possibilidade de compreensão maior de como surgiu a Passarela Performática: elementos, autores que foram importantes para fazer o desenho argumentativo desta tese e anexos não diretamente vinculados ao texto, mas que trazem a importância de apresentar o grande espectro que envolveu a pesquisa.

Para cada capítulo da tese há uma versão dos bastidores. Todas estão apresentadas nesses anexos. O pesquisador optou por não utilizar qualquer imagem que não fosse da passarela performática no corpo da tese para que as mesmas estivessem aqui reunidas sob uma curadoria mais leve, porém não menos importante. Em cada capítulo se tem imagens dos autores, registros das experiências que não foram utilizadas e parte do universo que circunda o projeto.

INTRODUÇÃO





Fonte: registros feitos pelo autor
 IMAGENS DE PROJETOS DE ENSINO REALIZADOS QUE INSPIRARAM A CONTRUÇÃO DA TESE

SENSO
 Desfile/Performance



Fonte: registros feitos pelo autor
 IMAGENS DE PROJETOS DE ENSINO REALIZADOS QUE INSPIRARAM A CONTRUÇÃO DA TESE

SENSO
 Desfile/Performance



Fonte: registros feitos pelo autor
IMAGENS DE PROJETOS DE ENSINO REALIZADOS QUE INSPIRARAM A CONTRUÇÃO DA TESE

SENSO
Desfile/Performance

[Link para o capítulo "1 INTRODUÇÃO".](#)

DESFILE





Disponível em:

<https://www.pinterest.es/pin/748934613003539529/>

<https://www.4columns.org/kwon-sowon/bruce-nauman>

https://contemporaryartreview.la/wp-content/uploads/2018/11/Carla_issue_13_Oddly-Satisfying-Art.pdf

<https://www.ocimagazine.es/bruce-nauman-tate-modern/>

<https://www.artlimited.net/agenda/bruce-nauman-exhibition-tate-modern-london/en/7583433>

<https://giuliaskingdom.art.blog/>

Disponível em:

<http://galerija.metropolitan.ac.rs/index.php/GD20162017/AD201-Istorija-moderne-umetnosti-2016-2017-NOV/Guest/Nam-June-Paik-Watchdog-II>

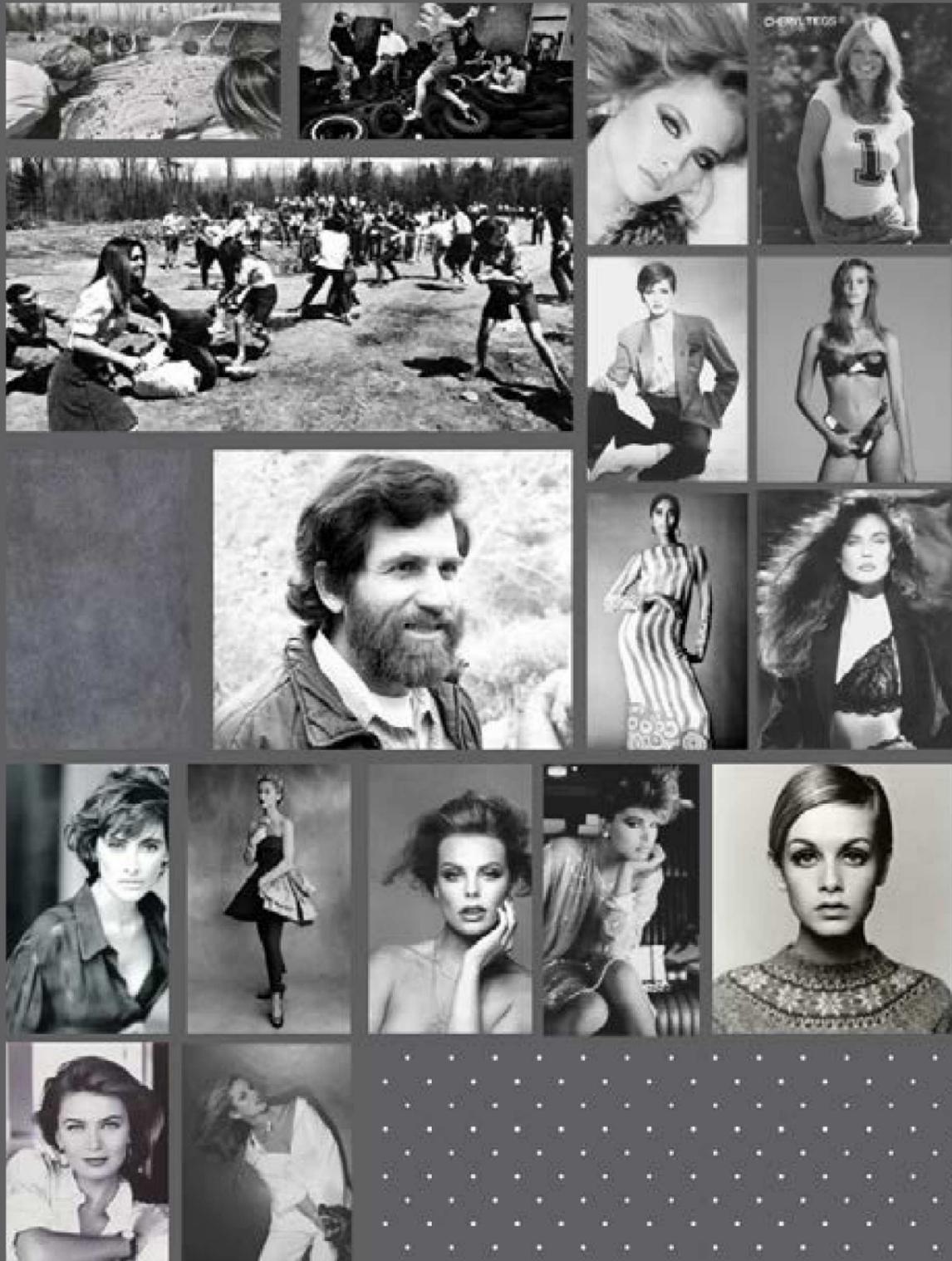
<https://www.nytimes.com/2019/11/01/arts/design/nam-june-paik-tate-modern.html>

<https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/for-your-viewing-enjoyment-180941021/>

Nam June Paik e Bruce Nauman

Vídeo performance

As comunidades guarda-roupa são reunidas enquanto dura o espetáculo e prontamente desfeitas quando os espectadores apanham seus casacos nos cabides. Suas vantagens em relação à “coisa genuína” são precisamente a curta duração de seu ciclo de vida e a precariedade do compromisso necessário para ingressar nelas e (embora por breve tempo) aproveitá-las. (BAUMAN, 2005, p. 37)



Allan Kaprow
Happening

SUPER MODELS
Espetáculo



Marta Minujin -
Leyendo las noticias en el Rio de la Plata

Lygia Clark e Hélio Oiticica -
Neoconcretismo

Atsuko Tanaka

Flavio de Carvalho

Alberto Greco -
Vivo Dito

[...] nós, seres humanos, somos, e não podemos deixar de ser, animais "transgressores" e "transcendentes". Vivemos a frente do presente. [...]. (BAUMAN, 2005, p. 14)



Claes Oldenburg
The Store

Robert Rauschenberg
Spring Training



Jim Dine *Car Wash*

Revista L'Officiel
dezembro de 2008



Yves Klein
Anthropometry

Ann Halprin
Desfile e troca de roupas



Disponível em:
<http://jonyolivermoda.blogspot.com/2011/06/flavio-de-carvalho-new-look-de-verao.html>
<http://news.getty.edu/gri-mcelroy.htm>
<https://publications.dma.org/api/epub/2/105/content.xhtml?revision=1386436174>

Disponível em:
<https://www.pinterest.ru/pin/422071796320259062/>
<https://ar.pinterest.com/pin/496381190163156693/>
<https://br.pinterest.com/pin/555420566527176013/>
<https://endlessme.tumblr.com/post/57118892086>
<https://co.pinterest.com/pin/790241065865662425/>
<https://www.pinterest.ru/pin/398005685804801040/> <https://the-original-supermodels.tumblr.com/post/188369526861/margot-louise-hemingway-february-16-1954-july>
<https://the-original-supermodels.tumblr.com/search/CHRISTIE>
<https://www.dailymail.co.uk/femail/article-2425002/Photographs-iconic-20th-century-faces-places-Twiggy-Beatles-London-Christies-auction.html>
<https://forums.auscelebs.net/viewtopic.php?f=87&t=14001&start=140>
<https://www.vogue.com/article/frida-gustavsson-mini-anden-swedish-models-vogue-archive>
<https://www.otempo.com.br/pampulha/estilo/com-ares-parisienses-1.3838>
<https://fashionbombdaily.com/black-history-month-with-fashion-bomb-daily-donyale-luna-sponsored-by-african-pride/>

Disponível em:
<http://www.albertogreco.com/>
<http://www.artperformance.org/article-leyendo-la-noticias-reading-the-news-marta-minujin-1965-122233430.html>
<https://br.pinterest.com/pin/394346511113991923/>
<https://br.pinterest.com/pin/309411436898689743/>

Disponível em:
https://da.wikipedia.org/wiki/Allan_Kaprow
<https://purple.fr/television/doug-aitken-tv-takeover-allan-kaprow-how-to-make-a-happening/>
<https://www.nicolap-art.com/single-post/2016/09/14/INTRODUCTION-TO-PERFORMANCE-ART>
<http://www.medieninformatik.de/nesting>

[Link para o capítulo "2 DESFILE"](#)

**DESENHO TEÓRICO-
METODOLÓGICO**



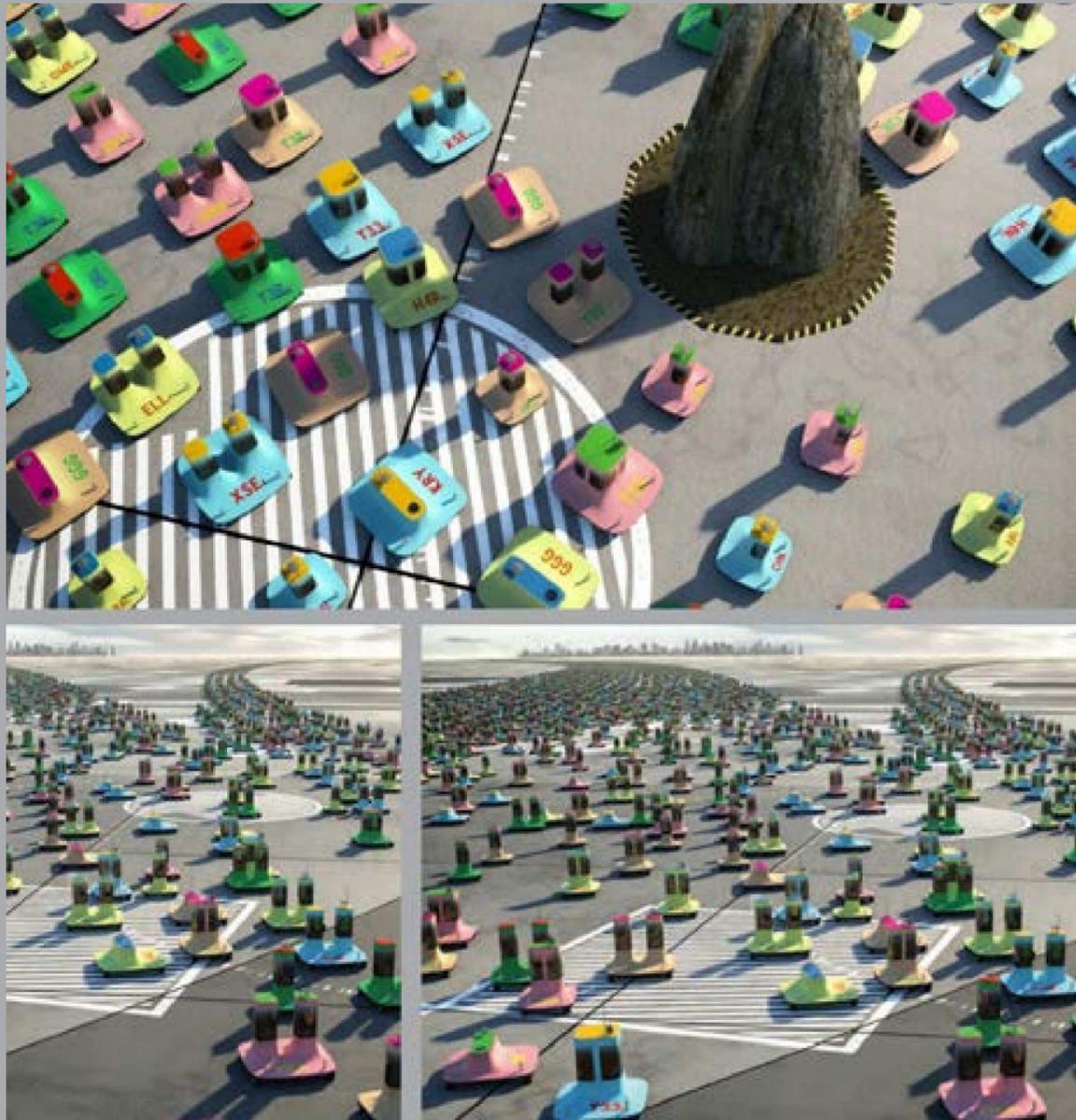


Dunne & Raby and Michael Anastassiades, Huggable Atomic Mushrooms: Priscilla (37 Kilotons, Nevada 1957), 2007–2008. Photograph by Francis Ware. Photograph courtesy of Francis Ware.

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Massachusetts: MIT, 2013

ANTHONY DUNNE, FIONA RABY

Na Teoria dos Jogos, a ação estratégica é habitualmente associada aos processos de tomada de decisão. Em outras palavras, a estratégia se realiza, de fato, na tomada de decisões. O processo de decisão baseia-se num conjunto de informações que deveriam representar um retrato claro do contexto [...] (ZURLO, 2010, p. 5)



ANTHONY DUNNE, FIONA RABY

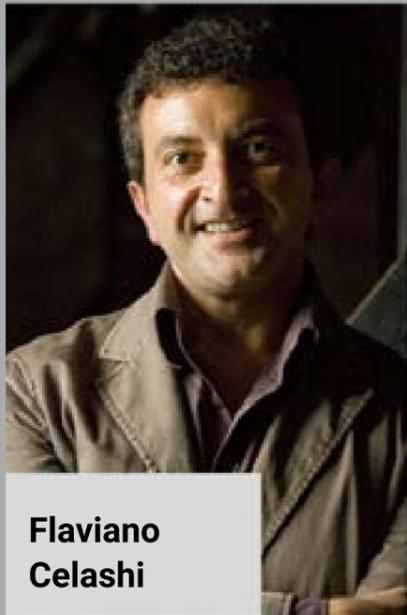


Dunne & Raby, from *Designs for an Overpopulated Planet*, N°.1: Foragers, 2010. Photograph by Jason Evans.

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Massachusetts: MIT, 2013, p. 153, 156 e 157.

Dunne & Raby, *Between Reality and the Impossible* for the Saint Etienne International Design Biennale, 2010. Photograph by Dunne & Raby.

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Massachusetts: MIT, 2013, p. 149 e 155.



**Flaviano
Celashi**



**Ginger Gregg
Duggan**



**Ezio
Manzini**



**Ivica
Mitrović**



**Dorotéia
Pires**

Disponível em:

<http://artbornemagazine.com/tag/ginger-gregg-duggan/>

<https://www.elisava.net/en/teachers/ezio-manzini>

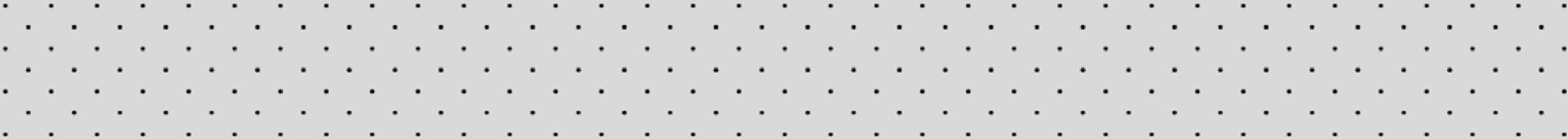
<https://speculativeedu.eu/interview-ivica-mitrovic/>

<https://amigdalaperiferico.wordpress.com/flaviano-celaschi/>

http://obviousmag.org/celebracao_do_olhar/2016/06/tributo-a-doroteia-baduy-pires-a-educadora-do-olhar.html

Link para o capítulo "3 DESENHO TEÓRICO-METODOLÓGICO"

PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS



**Tomas
Maldonado**



**Carlo
Franzato**



**Lia
Krucken**



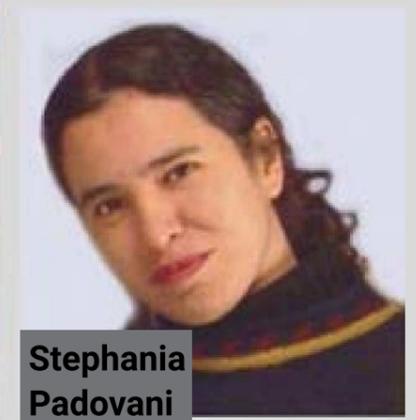
**Elisabeth
Sanders**



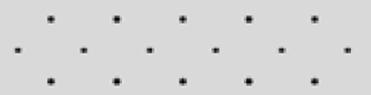
**Francesco
Zurlo**



**Pieter Jan
Stappers**



**Stephania
Padovani**



NEM ARTE E NEM CIÊNCIA

O método é uma gaiola enferrujada que pré-criou e encerrou seus sujeitos, organizando-os em objetos puros dos quais extrair regras, leis, previsões, tipologias, prescrições, tratamentos. Contra tudo isso, eu quis descentralizar o método, multiplicá-lo em seu próprio agir, construí-lo e diferenciá-lo ao longo de narrativas assimétricas [...]. (CANEVACCI, 2005, p. 8)

Disponível em:
<https://www.wikiart.org/pt/tomas-maldonado>
<https://www.floornature.it/addio-tomas-maldonado-14258/>



Bryan Lawson



Craig Zimring

DUALIDADE/
Limites do design
processos não estáveis

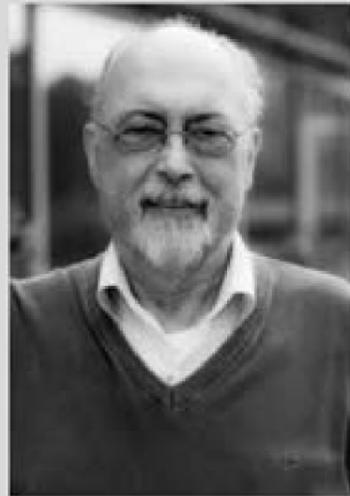


FOCO NA SOLUÇÃO
Problema e a solução interligados
Kees Dorst

"O design é o ornitorrinco do mundo cognitivo."

Combinação, mutação, analogia, emergência e primeiros princípios

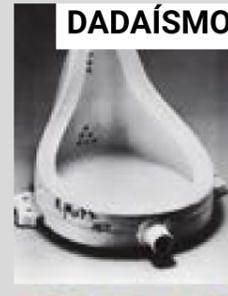
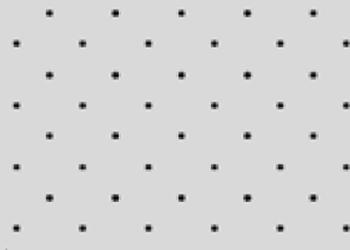
Nigel Cross



"Uma das características singulares do comportamento do design é a geração continuada de novos objetivos e a redefinição das restrições."
Omer Akin

"Designers experientes usam estratégia de decomposição clara do problema na busca por soluções."

Chun-Heng HO



DADAÍSMO



FUTURISMO



POP ART



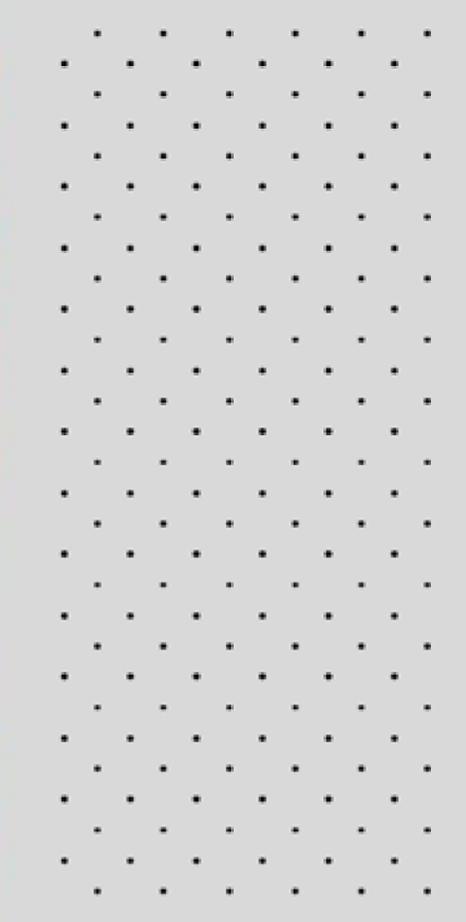
SURREALISMO



"A imaginação é fundamento do design."
Vilém Flusser



Tara Subkoff e Matt Damhave
Imitation of Christ Spring



CULTURA DE DESIGN



Disponível em:

<https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/51>

<https://design.osu.edu/people/sanders.82>

<https://www.tudelft.nl/io/over-io/personen/stappers-pj/>

<https://blog.inteligenciadevida.com.br/2019/05/02/as-contribuicoes-de-edgar-morin-para-a-educacao/>

<http://professores.unisinos.br/carlo-franzato/>

<https://www.breradesigndays.it/2018/people/francesco-zurlo/>

<https://oglobo.globo.com/sociedade/conte-algo-que-nao-sei/lia-krucken-designer-design-uma-ciencia-social-18083869>

<https://www.todamateria.com.br/futurismo/>

<https://www.gestaoeducacional.com.br/dadaismo-resumo/>

<https://www.todamateria.com.br/surrealismo/>

<http://omeubau.net/pop-art-de-warhol/>

Disponível em:

https://www.researchgate.net/profile/Bryan_Lawson/3

<https://simtigate.gatech.edu/who-we-are>

Disponível em:

<https://servicedesigndays.com/work/kees-dorst/>

<http://hxdata.chisa.edu.cn/professor/detail/id/6891>

<https://www.linkedin.com/pulse/hist%C3%B3ria-do-design-thinking-parte-2-como-fazemos-bruno-rizardi>

<https://www.researchgate.net/project/How-Designers-Think-the-student-edition>

Revista do Instituto Humanitas Unisinos nº 542 | Ano XIX | 30/9/2019

Disponível em:

MORAES, Dijon de. Metaprojeto - O design do design. São Paulo: Blucher, 2010

Disponível em :

<https://www.capital.cl/humberto-maturana-no-tengo-nada-que-ver-con-el-coaching/>

<http://caiovassao.com.br/categorias/portfolio/>

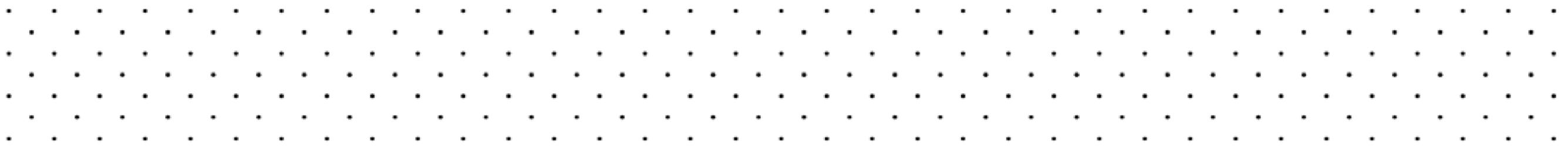
<https://caiovassao.com.br/2020/07/07/7-7-20/>

Disponível em:

<https://www.tumblr.com/tagged/imitation-of-christ/top>

<https://www.vogue.com/article/reflections-on-imitation-of-christ-spring-2001-ready-to-wear-funeral-parlor-show>

PASSARELA PERFORMÁTICA:
EXPERIÊNCIA ORIGINAL
PORTO ALEGRE/UNISINOS



Corpo incompreensível, corpo penetrável e opaco, corpo aberto e fechado: corpo utópico. Corpo absolutamente visível, de certo modo: eu sei muito bem o que é ser observado por outra pessoa da cabeça aos pés, eu sei o que é ser espiado por trás, observado sobre o ombro, ser surpreendido, eu sei o que é estar nu [...]. (FOUCAULT, 1984, p. 7)



REGISTROS GERAIS



REGISTROS GERAIS



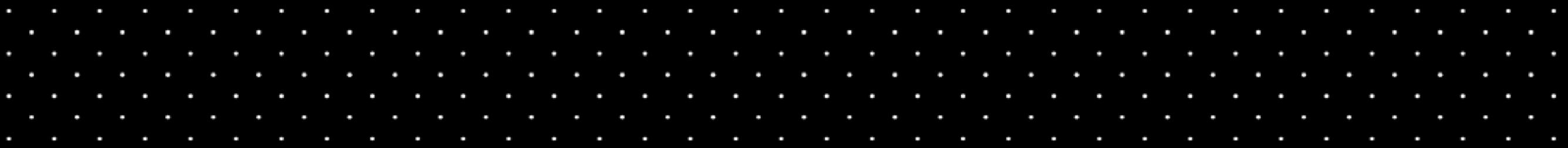
REGISTROS GERAIS



REGISTROS GERAIS

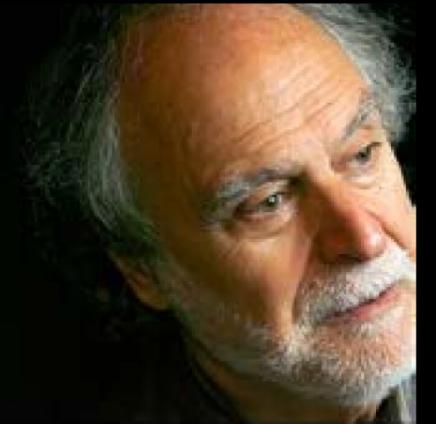
[Link para o capítulo "5 PASSARELA PERFORMÁTICA: EXPERIENCIA ORIGINAL PORTO ALEGRE/UNISINOS"](#)

**PROCESSOS DE DESIGN PARA
PASSARELA PERFORMÁTICA**





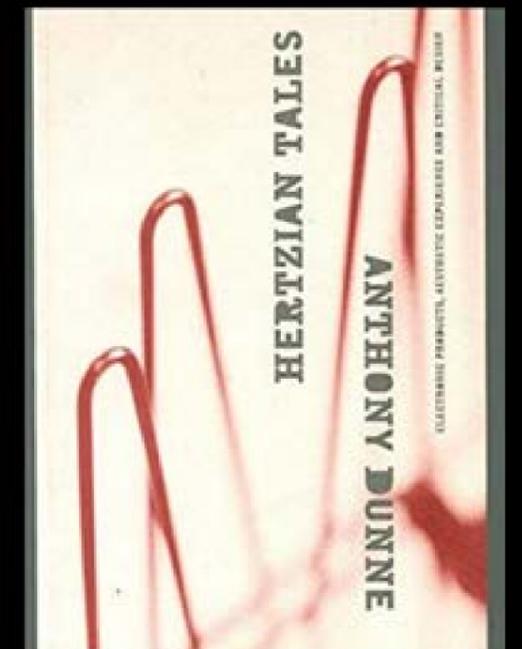
Edgar Morin



Massimo Canevacci



Anthony Dunne



As teorias estão para as práticas como as práticas para as teorias, sendo que os achados transformadores são encontrados nas realidades práticas. Para reconhecê-las, é preciso escolher formas de olhar ou pontos de vista que transcendam o percebido, em busca do que está apenas intuído ou sugerido. (BENTZ & PARODE, 2015, p. 59)

Disponível em: <http://dunneandraby.co.uk/content/books/399/0>



Imagens de desfiles performáticos que inspiraram a escrita



Imagens de desfiles performáticos que inspiraram a escrita



Imagens de desfiles performáticos que inspiraram a escrita

Disponível em:
<https://www.melissa.com.br/us/gallery/melissa-collaborates-with-cdg-pfw>
<https://graziomagazine.com/articles/meet-the-model-who-shut-down-paris-fashion-week/>
<https://knockout.chat/thread/4888/1>
<https://www.crfashionbook.com/fashion/g30928764/every-look-gucci-fallwinter-2020/>
<https://www.scmp.com/lifestyle/fashion-luxury/article/2038636/memo-shanghai-fashion-week-bosses-why-bigger-isnt-always>
<https://www.elle.com/runway/g23507446/isabel-marant-spring-2019/>
<https://fashionweek.pro/category/iris-van-herpen/>
<https://www.sofokleousin.gr/chanel-anoiksi-kalokairi-2020-pret-a-porter-fashion-show>

[Link para o capítulo " 6 PROCESSOS DE DESIGN PARA PASSARELA PERFORMÁTICA"](#)

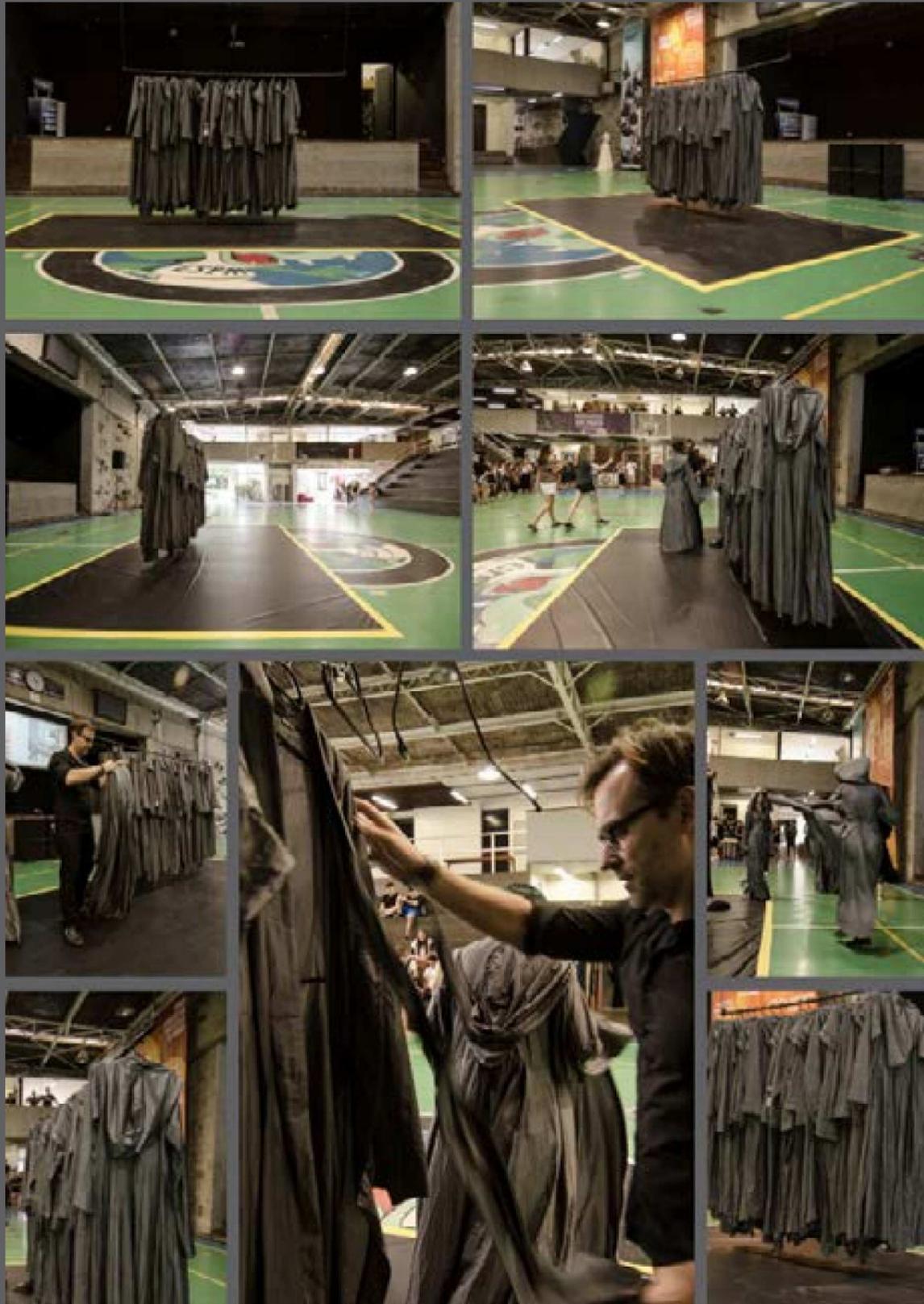
PASSARELA PERFORMÁTICA:
A EXPERIÊNCIA SÃO PAULO/ESPM





[...] o componente humano do serviço é visto como um valor para cultivar. Aqui o apontar é para deixar as pessoas livres para se comportarem como melhor termos ou circunstâncias, experimentando uma ideia da eficiência [...] (MANZINI, 2009)

REGISTROS GERAIS



REGISTROS GERAIS



REGISTROS GERAIS



REGISTROS GERAIS

[Link para o capítulo "7 PASSARELA PERFORMÁTICA: A EXPERIÊNCIA SÃO PAULO/ESPM"](#)

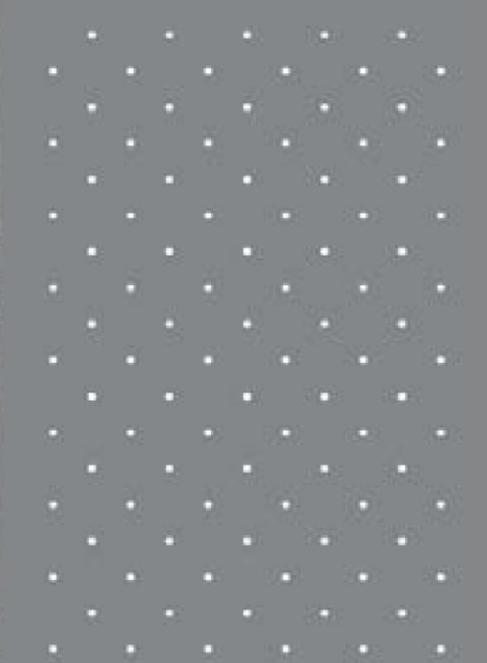
PASSARELA PERFORMÁTICA:
A EXPERIÊNCIA PORTO ALEGRE/BIENAL





A performance utiliza uma linguagem de soma: música, dança, poesia, vídeo, teatro de vanguarda, ritual. [...] Na performance o que interessa é apresentar, formalizar o ritual. (COHEN, 2009, p. 50).

REGISTROS GERAIS



REGISTROS GERAIS

REGISTROS GERAIS



CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Um projeto à prova de equívocos, à prova de riscos, é algo muito próximo de uma contradição”. (Bauman, 2005, p. 35)

REGISTROS GERAIS

[Link para o capítulo "8 PASSARELA PERFORMÁTICA: A EXPERIÊNCIA PORTO ALEGRE/BIENAL"](#)

[Link para o capítulo "9 CONSIDERAÇÕES FINAIS"](#)