

A CRISE DO OBJETO: ANTIPROJETO & PARAFUNCIONALIDADE DAS ROUPAS

The Object Crisis: Anti-Project & Clothing Parafuncionalidade

Adverse, Angélica; PhD; Universidade Federal de Minas Gerais, adverseangelica@gmail.com ¹

Resumo: O artigo apresenta, de forma sucinta, a transformação da relação entre o sujeito e o objeto. Primeiramente, observa-se a noção do antiprojeto tendo em vista uma operação para desconstruir o uso pragmático na sociedade de consumo. Em seguida, analisa-se o sentido da parafuncionalidade a fim de apresentar a ideia da crise do objeto. Por fim, apresenta-se como estilistas e Designers transfiguraram as diferentes concepções da relação entre o corpo e a roupa, aproximando-os da arte.

Palavras-chave: Parafuncionalidade; Antiprojeto; Moda-Arte.

Abstract: The article briefly presents the transformation of the relationship between subject and object. First, the notion of the anti-project is observed in view of an operation to deconstruct the pragmatic use in the consumer society. Then, the meaning of parafunctionality is analyzed in order to present the idea of object crisis. Finally, it presents how stylists and Designers have transfigured the different conceptions of the relationship between the body and clothing, bringing them closer to art.

Keywords: Parafunctionality; Anti-project; Fashion-Art.

Precisamos das coisas, e as coisas precisam de nós. Uma relação recíproca em que os objetos se colocam como criaturas animadas, seres viventes. Giovanni Starace


Introdução

Desde o início do século XX, estilistas e designers têm tentado utilizar as roupas como suporte crítico para discussões acerca da relação entre o corpo e o objeto. Os artistas que integraram os movimentos Dadaísta e Surrealista propuseram inúmeras reflexões sobre o processo de industrialização, tendo como fulcro em suas discussões uma postura crítica diante da racionalidade moderna. Esta discussão também permeou o design de forma a integrá-lo ao campo da arte. Desde as

¹ Doutora e Mestre em Artes Visuais pela EBA | UFMG. Estágio de Pós-Doutorado em História pela FAFICH | UFMG. Professora Permanente do Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes | UFMG. Professora Adjunta do curso Design de Moda | UFMG.

experimentações nos ateliês da Bauhaus, os designers pensaram como as roupas poderiam romper com a sintaxes dos usos, criando desta maneira novas proposições para a integração do gesto corporal e a roupa. Em consonância com estas reflexões críticas, objetivamos neste artigo pensar a forma como a moda também apresentou um percurso de mudanças em relação ao pragmatismo plástico e funcional. Assim, o que podemos perceber como resultado seria o modo como o objeto adentra a instância crítica a respeito do seu aspecto social e do seu papel simbólico. Nesta linha de pensamento, a experiência desencadeada tanto pelo uso quanto pela percepção visual destes objetos potencializaria novas indagações sobre os outros significados possíveis desencadeados pelos seus usuários. Para a moda, no entanto, a estranheza como experiência estética evocaria a pura liberdade do controle racional da criação, introduzindo nas peças a ruptura subversiva proposta pela arte. Este deslocamento contextual iniciado nos anos de 1920, revelou a condição dos signos diante da experiência do absurdo.

Seguindo os métodos indutivo e dedutivo de pesquisa, pretendemos levantar a seguinte pergunta: como o antiprojeto, conceito proposto pelo Design Radical, torna-se um procedimento essencial para apresentar a ideia da parafuncionalidade das roupas? A abordagem pretende tangenciar três aspectos desta questão. Primeiramente, pretendemos analisar o antiprojeto como uma estratégia para o Design Crítico. Posteriormente, analisaremos como esta estratégia amplia a discussão apontando para a singularização da experiência e para a noção do estranho familiar. Por fim, nos atentaremos à questão da crise do objeto e da parafuncionalidade da roupa como possibilidade de revolta contra a irracionalidade das necessidades da sociedade de consumo. A metodologia integra a perspectiva indutiva à análise dedutiva, visando partir de uma leitura de autores como Baudrillard (1968), Foster (2008), Quinz (2014), Coccia (2020), Malpass (2017) e Dunne (2005). Ao retomarmos o estudo de Jean Baudrillard (1968), pretendemos revisar como em nossa contemporaneidade os estilistas e os designers discutem a racionalidade funcional ao mesmo tempo em que traduzem a historicidade de tais objetos por um tipo de anacronismo singular, quer dizer, por uma essência heterocrônica das formas. A descoberta desta pesquisa apresenta como é possível pensar a análise crítica em correspondência às criações contemporâneas da arte, da moda e do design, como vemos nos trabalhos de Jean Charles de Castelbajac, Alessandro Mendini e Florence Doléac.




A crise do objeto

Desde as vanguardas artísticas do início do século XX, as definições e classificações dos objetos são colocadas em pauta tanto na práxis quanto em sua definição. Desde então, os objetos tornaram-se fulcro de uma discussão sobre a artisticidade, a funcionalidade, a dramatização e a experiência estética. No campo da arte, houve uma discussão sobre a inversão dos modos de uso. Para os artistas da vanguarda, a descartabilidade dos objetos na sociedade industrial demonstrava que quanto mais funcional era a relação entre sujeito-objeto mais enfraquecida tornava-se a sua dimensão simbólica. A partir desta questão, muitos movimentos da vanguarda iniciaram múltiplas discussões sobre a sua vida sensível. O Futurismo Italiano potencializou a relação entre o corpo e objeto ao analisar a sua finitude como um tipo de experiência estética na modernidade. Igualmente, podemos observar o Futurismo Russo, pois ele doava aos objetos uma característica imanente de forma a conduzi-los à emancipação do contexto humano como um tipo de revolta. Lembremo-nos que em alguns versos de Maiakovski os objetos se posicionam contra a humanidade. Os objetos se desviam de sua função servil para expressar o seu conflito espiritual enquanto coisa viva, expressando as emoções humanas:

Lentamente, assustado, o chapéu de um ponteiro erguia-se sobre o calvo cume dos tempos. E de repente todas as coisas puseram-se, dilacerando sua voz, a destruir os trapos dos nomes estragados. As vitrines dos taberneiros, como a um sinal de Satanás, remexeram sozinhas no fundo dos frascos. A um alfaiate aturdido fugiram-lhe as calças movendo sozinhas sem pernas humanas! Meio embriagado com as gargantas negras abertas, rolou de um quarto uma cômoda. Os corpetes desciam temendo cair dos letreiros ‘Robes et Modes’. Cada galocha é inacessível e severa. As meias meretrizes piscam, frívolas, os olhos. (*Apud* RIPELLINO, 1971, 56)

Diferentemente do movimento Futurista, o Dadaísmo voltou-se para a antifuncionalidade com o objetivo de suscitar a irracionalidade das coisas. Os objetos separaram-se cada vez mais da condição de servir à humanidade como um movimento de sublevação ao pragmatismo de sua existência. A apologia da irracionalidade dadaísta transforma-se, posteriormente, com o Surrealismo. A transgressão do inconsciente antropomórfico das coisas efetiva a metamorfose dos objetos. Como seres autônomos eles efetivam uma experiência estética que tangencia a dimensão agônica das coisas. E, a partir das estruturas parodísticas, as experimentações surrealistas apresentam os objetos pela



problematização da estranheza. *Cache-toi objet*² era o imperativo utilizado para explicitar a “crise fundamental do objeto”. Esta crise revelava que, para além do utilitarismo industrial da sociedade do capital, havia nos objetos uma condição sensível advinda do imaginário e da pulsão psíquica.

Para Moraes (2002, p.63), esta dimensão sensível dos objetos representava o conflito entre a percepção profunda do espírito, por vezes incomunicável, com o pragmatismo funcional da sociedade burguesa. Os objetos surreais buscavam interromper a circulação normal das mercadorias para orientar os produtos cotidianos ao enigma da existência. No período entreguerras, ainda de acordo com Moraes, alguns intelectuais e artistas contestaram o progresso e o pensamento mecanicista, a produção da guerra em escala industrial potencializou o manifesto referente à transfiguração do real pelo sentido de pensar o enigma do objeto.

Figura 1. O Enigma de Isidore Ducasse, Man Ray, 1920



Fonte: <https://www.centrepompidou.fr/es/ressources/oeuvre/c69jja> acesso junho 2022

Este objeto desconhecido que evocava a impossibilidade do olhar materializou-se em imagem pela obra intitulada “O Enigma de Isidore Ducasse”, de Man Ray (1920). A forma envolta por barbantes joga com a ambivalência do visível e revela que a experiência da ausência articula a materialidade do corpo com a dimensão sensível. É desta sensibilidade que uma nova experiência com os objetos vai compor o espaço da percepção e desse lugar emergem outras cognições em relação aos objetos. A forma ausente é a abertura do imaginário frente as possibilidades de reconfiguração da

² Esconda-se objeto. Tradução nossa. De acordo com Moraes (2002), esconder era o verbo utilizado por Lautréamont no final do século XIX para denunciar o utilitarismo reinante na economia moderna.

imagem. Experiência similar é evocada pela dissimulação do objeto-corpo no desfile de Junya Watanabe para o Outono/ Inverno de 2008. A visualidade dos rostos e da anatomia corpórea é alterada pela perda da similitude com a realidade. Abre-se diante da passarela um corpo impossível: um com sem rosto e sem as características humanas da face. A imagem do desfile corresponde ao enigma da obra de Man Ray. Pois apresenta-se pela performatização da moda um objeto que se faz ausente e neste ponto, ele nos convida a adentrar a esfera sensível das coisas. Somos convidados a decifrar este rosto sem face como um modelo de objeto ausente.

Figura 2. Junya Watanabe, Outono / Inverno, 2008.



Fonte: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2008-ready-to-wear/junya-watanabe/slideshow/collection#46> acesso junho 2022.


Diferentemente, da clássica definição de Molles (1981), aqui, o objeto desloca-se da vida cotidiana para inserir o sujeito em uma nova ação. Esta ação não aciona a função e muito menos a mensagem. Aqui, a origem etimológica de objeto reencontra o sentido genuíno do *objectum*, que significa “atirar contra”, algo que nos atrai a atenção e os sentidos. Com o termo, nós somos compelidos a um tipo de confronto com a materialidade da forma, uma matéria que se opõe ao pensamento pré-definido de um corpo e da sua imagem. A criação de Watanabe explicita o que foi compreendido como crise do objeto porque revela a ausência apresentando-nos uma inquietante experiência da estranheza. A apresentação da ausência revelaria, segundo Benjamin (1994), a tensão

de libertação do mundo das coisas do cálculo pragmático, buscando no próprio cotidiano uma ótica dialética para a vivência do estranho como um tipo de absoluto. A crise do objeto aponta para a dimensão relacional das coisas, coisas que guardam além dos seus significados um tipo singular de narrativa histórica e poética.

Como sugere Starace (2015, p.13), os objetos estão ligados à continuidade e descontinuidade histórica. Processos que, ligados à experiência da memória, nos auxiliam na composição de sentido para a ordem da familiaridade ou do estranhamento. Os objetos compõem um percurso biográfico temporal estabilizando, apesar das mudanças, a vida humana. A exposição de Starace vai ao encontro da leitura de Arendt (2008) no que concerne ao caráter do objeto no mundo. De acordo com Arendt, os objetos asseguram a nossa existência e, logo, estariam associados às manifestações externas da vida humana. A existência contínua dos objetos depende de uma instância relacional capaz de gerar memórias e narrativas na vida humana. Somente assim o intangível, ou seja, a dimensão sensível dos objetos pode ser apreendida, explica-nos:

A realidade e a confiabilidade do mundo humano repousam basicamente no fato de que estamos rodeados de coisas mais permanentes que a atividade pela qual foram produzidas, e potencialmente ainda mais permanente que a vida de seus autores. A vida humana, na medida em que é criadora do mundo, está empenhada em constante processo de reificação; e o grau de mundanidade das coisas produzidas, cuja soma total constituiu o artifício humano, depende da sua maior ou menor permanência no mundo. (ARENDRT, 2008, p.107)

O movimento cíclico das coisas, isto é, a permanência ou impermanência são os elementos caros para a discussão sobre a crise do objeto nas vanguardas artísticas do início do Século XX. A perenidade do objeto e a sua existência estética tornam-se os pontos fulcrais para a análise da crise do objeto. Por isto, os dadaístas e os surrealistas insistiram na experiência do anacronismo, eles pensaram como a fratura temporal do instante (o agora) poderia suscitar o estranho como elemento essencial para desorientar a experiência estética ancorada no real. Esta desorientação foi definida por S. Freud como a *Unheimliche*, uma impressão de inquietante estranheza, sendo ela a responsável por definir a dilaceração do nosso olhar quando nos deparamos com a ausência, sendo ela a própria experiência do absurdo. Estas são as questões que conduzem à inquietação do olhar gerando, conseqüentemente, o hiato entre a realidade material e a realidade psíquica. Tal desorientação foi apreendida pela moda e pelo design por intermédio do campo da arte. A crise do objeto figurou a introdução da experiência do informe na prática do projeto. Esta crise também pode ser analisada



como uma instância crítica ao introduzir alguns processos reflexivos do *Ready Made*³ duchampiano no processo sistemático de *Détournement*⁴ dos objetos.

Antiprojeto: o *détournement* como estratégia da disfunção nos objetos

O design é uma prática integrada ao contexto social por intermédio de processos relacionais e das aproximações multidisciplinares. A partir da concepção de projetos voltados à noção do ambiente, designers e estilistas podem, com o auxílio de metodologias distintas, organizar inúmeras matrizes para criar coletivamente reflexões sobre os usos, as concepções plásticas e os materiais para determinadas criações. Como nos explica Vial (2015), o design não detém o monopólio da prática de projeto, ao contrário, ele incorpora no ato de projeção reflexões empíricas interdisciplinares e transdisciplinares. Ainda, de acordo com Vial, o projeto tornou-se uma práxis fundamental para as atividades de criação nas sociedades industriais e pós-industriais porque ele contempla uma visão baseada na partilha de experiências. Ele estaria associado ao planejamento do futuro dentro de uma dinâmica temporal singular que orientaria de forma sistêmica as pesquisas mais complexas envolvendo campos diferentes de conhecimento, as metodologias analíticas diversas, as sínteses mais pluralizadas, as prototipagens relacionadas à inovação aberta, e as avaliações aprofundadas das fases do processo.

A dimensão operacional do projeto altera a experiência de acordo com as vivências temporais de cada etapa e é por este motivo que a memória se torna um elemento fundamental na pesquisa e na criação. Pois se o entendimento do projeto é sempre relacionado ao futuro e ao devir, a experiência temporal destas etapas é responsável por modelar a extensão do instante investigativo ao futuro. Assim, o ato de pesquisar, de experimentar, de criar/recriar ou desenhar/redesenhar, altera a ordem dos conceitos e das ideias. A inovação projetual apresenta-se a partir das múltiplas fases relacionadas à análise, à síntese e ao processo de avaliação. Designers e estilistas trabalham com projetos a fim de ativarem as questões e os problemas encontrados pelo ponto de vista das conexões que produzem


³ Marcel Duchamp criou o termo Ready-Made para definir o “gesto gratuito” de escolher objetos aleatórios como essência do ato de criação a-Rtísticos. De acordo com o artista, eles não seriam a expressão da antiarte, eles seriam a expressão de uma ação crítica à noção do gosto e do belo. Recomenda-se ler: “Sens: On Peut Voir Regarder. Peut-on Entendre, Écouter, Sentir ? M.D. in: (PAZ, 2002, p.23)

⁴ O termo é traduzido da língua francesa como desvio ou descaminho. A palavra retomada do poeta Lautréamont (sec XIX) pelo artista Asger Jorn do movimento Internacional Situacionista para apresentar processos dialéticos de apropriação. Posteriormente, Guy Debord o utilizou para pensar a subversão e um sentido vivo a cada elemento apropriado. In: (SITUACIONISTA, 2002, p.14)

entre a forma e os modos de uso. Esta articulação é indispensável para que uma realidade da experiência do projeto se vincule às vivências sistêmicas no cotidiano. Quando projetada, uma roupa tenta antecipar algumas ações e algumas experiências da pessoa que a portará de maneira a propor uma interlocução entre o imaginário e a realidade. Esta articulação é indispensável para a prospecção de novas perspectivas de uso, da experiência estética e para a solução de determinados problemas ergonômicos relacionados à segurança, ao conforto tátil, para a sensação térmica ou para o bem-estar da(o) usuária(o).

Se para o design e para a moda as ações da prática de projeto são canalizadas para reduzir os erros, no processo artístico, o projeto tem como objetivo libertar o imaginário da racionalidade lógico. O projeto artístico é, de certa forma, compreendido como um tipo de “antiprojeto”, ele é uma articulação indispensável da experiência em direção à ficção. Portanto, nós podemos considerar que o projeto é uma vinculação de conhecimentos transversais a inúmeras variáveis, sendo elas: a criação, a produção e os modos de uso do objeto projetado. A experiência do projeto em arte, ao contrário, cria conexões marginais à realidade sistêmica do cotidiano porque ela está intimamente relacionada com novas apreensões sensíveis da vida cotidiana. É neste aspecto que o antiprojeto orienta-se em direção à ficção para evocar os desvios funcionais dos objetos. Ademais, o antiprojeto, enquanto prática especulativa e reflexiva na arte, teria como propósito central pensar os comportamentos inabituais dos espectadores diante dos objetos. Sendo por este motivo que o aspecto conceitual artístico se torna mais potente, afinal ele introduz na experiência estética novas interrogações sobre a função utilitária dos objetos.

Para Quinz (2014, p.11), o desvio (*Détournement*) dos objetos é uma tática ligada à estratégia de suspensão do sentido a fim de conduzir os usuários aos comportamentos e pensamentos inabituais sobre os valores sociais e políticos dos modos de uso dos produtos. Dunne & Raby (2001) compreendem esta aproximação do projeto em design como uma forma de apropriação da práxis artística. Pois o projeto artístico implica na incorporação da experiência da desorientação (*Unheimliche*) enquanto instância crítica. É por meio do distanciamento das formas comuns ou usuais que a vida cotidiana pode ser ressignificada e, para isto, seria muito importante produzir uma nova atitude para os usuários. Trata-se neste caso de projetar, juntamente com o objeto, um comportamento do usuário diante de uma experiência estética baseada no estranhamento. Este ato de refundação do



olhar do espectador e do seu comportamento diante da estranheza do objeto exprimiria não somente o desvio (*Détournement*) do objeto de suas funções cotidianas, ele também indicaria uma intervenção radical dos criadores na concepção do objeto diante de sua complexidade sistêmica na sociedade.

Este processo foi multiplamente denominado como ação de separação da função e da utilidade a fim de apresentar uma desconstrução da estratégia semântica funcionalista. O movimento do Design Radical a denominou *Design de Invenção e de Evasão*, e alguns estilistas pós-modernos (Japoneses e Belgas) a entenderam como um tipo de “choque criativo” provocado pela Desconstrução. Nos dois casos, o que vemos é a introdução de propriedades sensoriais distintas no processo de concepção e de criação. A aproximação e a intersecção do design e da moda com os campos da arte, da arquitetura, da antropologia e da filosofia provocaram ações muito similares às experiências situacionistas. Inclusive, o uso do termo *Détournement* como estratégia do design e da moda designa a incorporação do sentido de desvio na práxis criativa. A deambulação metodológica dos campos do design e da moda explicitam como o desvio metodológico é o principal responsável por apresentar novos sentidos na concepção das formas. Numa rápida acepção destes termos, podemos dizer que as fronteiras entre as categorias de projeto e as experiências estéticas da arte conceitual se aproximaram, articulando métodos e novos significados para os objetos. Esta subversão dos sentidos conduziu a prática tradicional do projeto ao seu inverso, daí, ele converteu-se em procedimentos de ressemantização com infindáveis aberturas à produção de sentidos. Os objetos estranhos tornaram-se irrealis e inseriram o processo criativo do design e da moda no espaço da ficção.

Como apresentamos anteriormente, a ideia do *Détournement* foi retomada pela reflexão situacionista. No entanto, de acordo com Baderna (2002, p.14), os *situs* usavam o termo no sentido de Lautréamont, compreendendo-o como um método que consistia “em tomar as coisas dos inimigos para assim conceber novos sentidos”. Tal método tinha como alvo a subversão e, eles a utilizaram como um jogo a fim de criar uma independência das coisas apropriadas conduzindo-as a perda completa do sentido original. Esta estratégia foi utilizada para introduzir reflexões metacríticas em diversos campos de produção nas artes e na indústria cultural. Os Dadaístas fizeram isto com a arte, os situacionistas com a literatura e a publicidade. Jean Charles de Castelbajac, juntamente com o artista Ben Vautier, concebeu um vestido literário em 1984. A obviedade do texto foi um tipo de subversão que ressignificava a função do vestuário. Se o propósito da roupa seria o de cobrir a nudez

do corpo, o texto revelava a sua função a partir de uma ironia semântica. Esta ação reatualiza a prática situacionista tanto pela inscrição do *Letrismo* na superfície têxtil quanto por meio da ressemantização da função das roupas em nosso cotidiano. A ação de Castelbajac e Vautier joga com os dois princípios básicos do desvio situacionista: a perda da importância semântica originária e a organização de um novo significado. A roupa figura como cada elemento cultural passa a ser fragmentado ou reinventado.

Figura 3. Eu estou completamente nua por baixo, Jean Charles de Castelbajac e Ben Vautier, 1984.

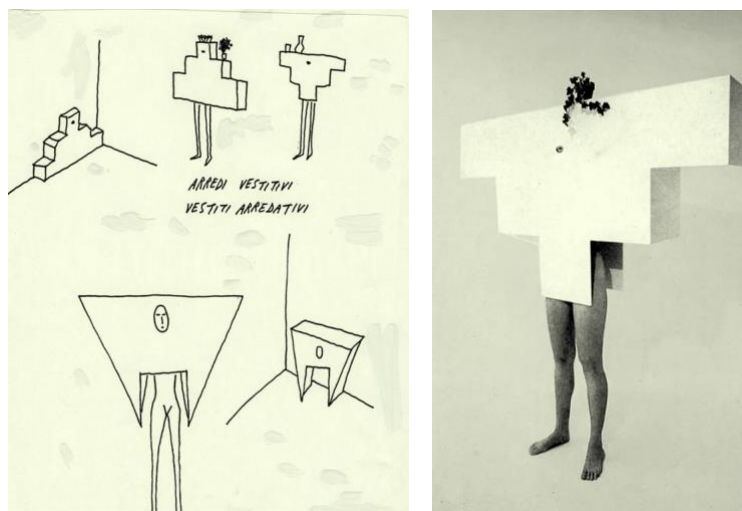


Fonte: Müller, 2000, p78.

O mesmo propósito foi visado por Alessandro Mendini em seu projeto “Roupa Móvel” de 1982 concebido para a marca italiana Fiorucci. A fim de questionar a banalidade da criação das roupas e o bom gosto da cultura burguesa, Mendini criou nas Vitruvas da loja. A roupa não protege o corpo, ela o desvela. Neste projeto, a concepção antiutilitarista objetivava romper com a institucionalidade nos projetos da moda e do design. Segundo Mendini (2014, p.90), ao ironizar o “bom gosto” da chamada Arte Total, ele poderia fundir todos os refugos semânticos descartados pelos dogmas da criação. A roupa apresentava como uma tipologia arquitetônica inconstante e afrontava a moralidade dos corpos cobertos. A móvel representava a experiência da cartografia sensível dos situacionistas e por este motivo, ela propunha uma colagem invertida de todos os processos de concepção da forma: a imagem, a reflexão conceitual e a experiência com a usuária. Para Mendini seria um modo de dessacralizar a essência do absoluto que grande parte dos designers buscam atingir em seus projetos.

A concretização deste produto enquanto um *Wearable* revela como o corpo é em si mesmo a presença da fantasia banal da cultura de massa. Este é o absurdo apreendido por Mendini, que desvela ao dessacralizar a forma ergonômica da roupa, a sua tentativa de produzir um tipo de amoralidade estética para os produtos da moda e do design.

Figura 4. Roupas Móveis, Alessandro Mendini & Fiorucci, 1982.



Fonte: DAUTREY; QUINZ, 2014, p.92-3.

Esta prática situa o objeto do design e da moda no campo da arte porque ativa as instâncias simbólicas que colocam em questão os modos de produção industrial. Como resultado, os objetos criados aproximam-se das dinâmicas ativadas pelos dadaístas e pelos surrealistas, tornando-se não-objetos. Estes objetos desviantes ou os “não-objetos” permitem uma emancipação do sentido, retirando-os da esfera funcional e da descartabilidade industrial temporal.

O estranho-familiar como desfiguração simbólica: a parafuncionalidade das roupas

A partir das intervenções conceituais do Design Radical, adotou-se a ideia do Re-Design para analisar os procedimentos táticos que questionavam a indústria e a funcionalidade dos objetos. Esta ação passou a questionar e refletir sobre as práticas de projeto, os meios de produção, a circulação das mercadorias, a produção simbólica e o seu descarte. O ciclo do produto foi repensado

questionando amplamente a relação entre o design e a temporalidade da moda. Em resumo, propõe-se pensar a interação contextual e relacional dos objetos com o objetivo de sensibilizar os usuários para o ser sensível destas formas. É importante lembrar que Munari escreveu *Das Coisas Nascem as Coisas* (1988) observando a maneira como alguns referentes provocam a transfiguração das formas para desenvolver novas criações. Desde então, os termos e processos de criação modificaram o entendimento do projeto. Insistimos na ideia de que o “estranho familiar” emergiria da metamorfose dos sentidos e do processo de transfiguração sensível das formas. E, talvez, nós possamos fazer uma alusão das questões citadas anteriormente com o sentido da metamorfose apresentado por Coccia (2020, p.9). Neste texto, nos é apresentada a ideia de que todos os corpos estão em devir e em constante mutação. E que cada um de nós, enquanto ser vivente, costuraria os seus corpos às formas e às coisas infinitamente para gerar novas possibilidades de vidas e de formas. O estranho-familiar é, em certo sentido, semelhante. São formas que se fundem uma nas outras concebendo algo dissemelhante.


O estranho que parece vir de um outro lugar, mas que, uma vez que nos familiarizamos com eles, faz com que todos os outros pareçam estranhos. O que chamamos de vida – seja do ponto de vista do indivíduo, da espécie ou dos reinos como um todo – nada mais é do que um processo de domesticação de formas sucessivas. Dia após dia domesticamos o estranho, a ponto de nos perdermos completamente em seu corpo. (Coccia, 2020, p.9 – tradução nossa)

Essa dimensão relacional é concernente à produção do saber em sua interação e fusão com uma reorganização da fruição estética no espaço do imaginário. Neste sentido, a estranha-familiaridade integra a verdade autoevidente apresentada por Coccia: a pluralidade de formas é uma *descontínu- continuidade*. A moda, como sugere o autor, seria uma dinâmica da mutação das formas na natureza e como tal poderia se apresentar como uma alegoria da exegese. Por este motivo, a produção dos objetos pela moda poderia ser compreendida como um tipo de mutação radical. Nesta linha de pensamento, o devir dos objetos também geraria uma estranheza onírica. Esta estranheza teria como princípio unificar a ciência e a técnica. Estes processos citados por Coccia se assemelham às metodologias e às experiências estéticas provocadas pelo design e pela moda nos anos de 1990. Do Design Holandês à Moda Belga, houve um ponto de convergência nas táticas do *Détournement*

dos objetos para a ficção da reflexão projetual proposta no Design. E é justamente neste momento que podemos encontrar correspondências com a ideia de parafuncionalidade dos objetos cunhada por Baudrillard (1990, p.159). A parafuncionalidade assinala como a forma pode desviar o entendimento acerca da função dos objetos, encorajando novas reflexões dos usuários a partir de seus modelos comportamentais. O prefixo **para** sugere que o design permanece no domínio da utilidade, mas que, pela fruição plástica ele tem de ir além das definições convencionais do funcionalismo para incluir a poética. O termo parafuncional sugere um papel poético para os objetos, criando uma fissura conceitual no plano da funcionalidade. Como argumentam Dunne & Raby (2005, p.34), os objetos parafuncionais contribuem para que pensemos de como a criação dos objetos podem, igualmente, criar outros comportamentos dos usuários no cotidiano.

Esta problematização é pontuada por Foster (2008, p.39) ao pensar a forma dos avatares desenhados pelo marketing de moda ao criar os estilos de vida como modelos que alteram a realidade. Estas gerações de alternativas comportamentais capturam os usuários para o centro de uma economia política dos signos. Foster compreende o design enquanto crime na medida em que se criam consumidores para os produtos e não produtos para os usuários. De acordo com o autor, seria um modo de criar um mundo de qualidade sem pessoas, transformando os corpos em objetos. Esta reificação seria responsável por agenciar as questões sociotécnicas e ambientais, situando a práxis criativa à margem da dimensão crítica e reflexiva.

Integrante da vertente da estranheza enquanto dispositivo crítico no projeto, a artista Florence Doléac discute o papel dos objetos do vestuário nos relacionamentos institucionais entre a arte, a moda e o design. A inquietante estranheza de seus objetos expressa como a genealogia do conceito da “desorientação” define os elementos plásticos e experimentais para a crítica dos objetos. A parafuncionalidade cumpre o papel de gerar a ambiguidade no imaginário coletivo pela ideia do estilo. Além disso, ela contribui para romper com o rígido sistema de signos relacionados à diferenciação social. Em correspondência ao seu trabalho, nós podemos citar as criações de Demna



Gavasalia para a marca Balenciaga. Na coleção de Outono / Inverno 2022, o estilista apresentou a ideia da parauncionalidade do objeto ao criar uma bolsa que remete à forma de um “saco de lixo”. Esta criação gerou uma comoção nas redes sociais, despertando o posicionamento crítico do espectador das imagens da moda e ampliando o fetichismo do absurdo junto aos usuários e às usuárias da marca.

Figura 4. Garbage Saloon, Florence Doléac, 2009
Figura 5. Desfile Balenciaga, Inverno 2022, Paris



Fonte: DAUTREY; QUINS, 2014, p.222.

Fonte: <https://www.balenciaga.com/en-en/new-arrivals/winter-22/women> acesso junho 2022.

Estes são exemplos de objetos críticos que demonstram o absurdo comportamental dos espectadores e dos seus usuários. Estas discussões remetem tanto à liberdade imaginativa quanto à forma agônica das coisas em sua dimensão sensível. Elas também expressam como o estranhamento absurdo atenuam o limiar da práxis criativa da moda e do design com a arte, desempenhando um importante papel crítico na experiência estética que os objetos despertam em nossa vida cotidiana.

Considerações Finais

Apresentamos ao longo do texto como a integração dos diferentes conceitos metodológicos contribuiu para discutirmos a noção da crise dos objetos e, em particular, a respeito da

parafuncionalidade das roupas. Dentro dos projetos artísticos aqui citados, são convocadas os usos inabituais e a disfunção. Assim, abstrai-se as qualidades específicas dos objetos cotidianos direcionando-os para uma nova realidade. A roupa, dentro deste recurso da ficção, impõe uma certa distância com o antropomorfismo. Desta maneira, podemos perceber que o uso do objeto no corpo pode instaurar outra adesão: como a desfiguração da forma e da função abrem a condição para o informe. É aqui que se apresentam as interrogações sobre o “maravilhoso cotidiano”. Ele seria, na verdade, o estado atual para a poética das coisas, designando que a realidade poderia ser “desviada” a partir das experiências temporais para criar uma temporalidade heterocrônica. Desde Lautréamont, a experiência do real nos conduz a duvidar dos significados usuais dos objetos, inscrevendo-os numa nova cadeia de metamorfoses. O estranho familiar seria a pluralidade de visadas criadoras diante das coisas e do mundo, desorientando a moderna percepção lógica da ciência.

Este recurso da ficção impõe uma certa distância entre o uso do objeto e a adesão instaurada pela dimensão relacional. Contemporaneamente, tais estratégias de adesão se multiplicam na medida em que a arte convoca a moda e o design para problematizarem a dimensão ética dos valores simbólicos das coisas. Tais questionamentos tensionam as fronteiras disciplinares, colocando-as diante de um tipo de ambiguidade a partir do qual a própria definição a respeito do objeto é colocada em pauta. Assim, torna-se difícil distinguir o que seria um projeto de moda, do design ou da arte. Por isso, nós podemos dizer, à maneira de Ettore Sottsass, que tais hibridismos nos faz descobrir que é impossível definir a função de um objeto, pois a função é a possibilidade final da relação entre as coisas e a vida. A relação entre os campos da moda, do design e da arte provoca neste aspecto um composto de interações que podem desorientar *a priori* o sentido lógico do uso dos objetos e de seu significante.

Referências

AREDNT, Hannah. **A Condição Humana**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

BADERNA, Marietta. Situacionistas: Apresentação. In: S, I. **SITUACIONISTA. Teoria e prática da revolução**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2002.

BAUDRILLARD, Jean. **Le Système des Objets**. Paris : Gallimard, 1968.



BEJAMIN, Walter. **Obras Escolhidas I. Magia & Técnica, Arte & Política.** São Paulo: Brasiliense, 1994.

COCCIA, Émanuelle. **Métamorphoses.** Paris: Rivages, 2020.

DAUTREY, Jeanne ; QUINZ, Emanuele. **Strange Design.** Paris : Diffusion, 2014.

DUNNE, Anthony ; RABY, Fiona. **Speculative Everything. Design, Fiction and Social Dreaming.** London: Mit Press, 2013.

FOSTER, Hal. **Design et Crime.** Paris: Les Praires Ordinaires, 2008.

MALPASS, Matt. **Critical Design in Context. History, Theory & Praticy.** London: Bloomsbury, 2017.

MORAES, Eliane Robert. **O Corpo Impossível.** São Paulo: Iluminuras, 2002.

MÜLLER, Florence. **Arte e Moda.** São Paulo: Cosac & Naif, 2000.

RUDOFISKY, Bernard. Les vêtements sont-ils modernes ? Un essai sur les vêtements contemporains (1947) Dans : SIMMENAUER, Benjamin ; HAMMEN, Émile. **Les Grands Textes de la Mode.** Paris : IFM, Regard, 2017.

PAZ, Octavio. **Marcel Duchamp ou o Castela da Pureza.** São Paulo: Perspectiva, 2002.

RIPELLINO, Angelo Maria. **Maiakóviski e o Teatro de Vanguarda.** São Paulo: Perspectiva, 1971.

STARACE, Giovanni. **Os Objetos e a Vida. Reflexões sobre as Posses, as Emoções, a Memória.** São Paulo: Martins Fontes, 2015.

VIAL, Stéphane. **Le Design.** Paris : Puff, 2015.