

## A MODA-ESCULTURA DE REI KAWAKUBO

### *The fashion-sculpture of Rei Kawakubo*

Maria Luísa Coelho Garrido, Mestranda, Universidade Federal do Rio de Janeiro, [marialuisa.marques@hotmail.com](mailto:marialuisa.marques@hotmail.com)


Larissa Cardoso Feres Elias, Doutora, Universidade Federal do Rio de Janeiro, [larissaelias@eba.ufrj.br](mailto:larissaelias@eba.ufrj.br)

**Resumo:** Uma possível noção de moda-escultura se desenha na coleção *Body meets dress, dress meets body*, criada em 1997, por Rei Kawakubo, para sua marca Comme des Garçons. Este artigo objetiva pensar essa possível noção – e simultaneamente propor sua formulação – a partir de três conceitos teóricos principais: o realismo grotesco (Mikhail Bakhtin), a imagem escultural multifacetada (Deleuze e Guattari), e a supermarionete (Gordon Craig).

**Palavras chave:** Rei Kawakubo; moda-escultura; veste.

**Abstract:** A possible notion of fashion-sculpture can be seen in the *Body meets dress, dress meets body* collection, created in 1997, by Rei Kawakubo for his brand Comme des Garçons. This article aims to think about this possible notion – and simultaneously propose its formulation – from three main theoretical concepts: grotesque realism (Mikhail Bakhtin), the multifaceted sculptural image (Deleuze and Guattari), and the über-marionette (Gordon Craig).


**Keywords:** Rei Kawakubo; fashion-sculpture; dress.



## Introdução

A coleção *Body meets dress, dress meets body* [*O corpo veste a veste, a veste veste o corpo*, em tradução livre] foi criada em 1997 por Rei Kawakubo (nascida em Tóquio, 1942), para sua marca Comme des Garçons (CDG). No mesmo ano as vestes da coleção foram adaptadas pela designer para o espetáculo de dança *Scenario*, de Merce Cunningham. Na Coleção, de forma exemplar, se desenha uma possível noção de *moda-escultura*. Uma série de elementos – que aparecem em experiências anteriores da designer – se catalisam nesta coleção e sugerem essa noção em formação, que por sua vez migrará para uma outra noção em formação: a de *figurino-escultura*, presentificada nos figurinos do espetáculo. Este artigo pretende pensar a noção de moda-escultura – e simultaneamente propor sua formulação – a partir de três conceitos teóricos principais: o primeiro deles é o conceito de realismo grotesco, tal como definido por Mikhail Bakhtin em sua tese *Cultura popular na Idade Média: o contexto de François Rabelais*, ao qual pretende-se aproximar a imagem de um “corpo novo”. O segundo é a noção de imagem escultural multifacetada, de acordo com a descrição de Gilles Deleuze e Félix Guattari no ensaio *Percepto, afecto e conceito*. O terceiro e último é a ideia de uma escultura em movimento proposta por Gordon Craig em sua teoria da supermarionete, apresentada no texto *O ator e a supermarionete*, publicado em 1908. Por meio da decupagem e da análise de imagens e vídeos da coleção em foco, além de outras coleções de Rei Kawakubo, e também por meio do estudo de textos que tratam especificamente destes objetos, intenciona-se esquadrihar os aspectos técnicos e os subjetivos envolvidos.

Vestes que expressam o redesenho da silhueta humana, cujas proporções são alteradas até o ponto em que se perdem os parâmetros que as definem como roupas; vestes com formas duras, geométricas e volumosas, que distorcem o corpo feminino; vestes cujas linhas são borradas, confundindo a fronteira entre elas e o corpo, são imagens visuais observadas em




diversas criações de Kawakubo e que se ampliam na coleção *Body meets dress, dress meets body*. Tais imagens são indícios da ideia de *moda-escultura*, que se define fundamentalmente pela relação entre corpo e veste. Tanto na *moda-escultura*, como no *figurino-escultura*, projeta-se um novo corpo, resultante do imbricamento entre corpo e veste, em movimento no espaço.

A proposta de *redesenho* do corpo se destaca como tema protagonista na carreira de Kawakubo. Na coleção *Sweeter than Sweet*, de 1995, já é possível observar um jogo leve com a modelagem dos ombros, produzindo um efeito de ombros desproporcionalmente largos em relação ao restante do corpo, golas que se estendem até a cintura e ao mesmo tempo se expandem para além dos ombros. A proporção dos corpos é, portanto, alterada, com mangas que aumentam os braços até a altura dos joelhos, encurtam o tronco alargando os quadris ou esquecem de reservar espaço para os braços.

*Body meets dress, dress meets body*, de 1997, conhecida popularmente como *Lumps and bumps* [Caroços e protuberâncias, em tradução livre], é considerada por muitos a coleção de maior importância de toda a carreira da marca, não somente por seu caráter transgressor, mas por ser a vitrine máxima para grande parte das características marcantes da *Comme des Garçons* que se desenvolveram mais especificamente nas coleções seguintes. que aumentam os braços até a altura dos joelhos, encurtam o tronco alargando os quadris ou esquecem de reservar espaço para os braços.

*Body meets dress, dress meets body*, de 1997, conhecida popularmente como *Lumps and bumps* [Caroços e protuberâncias, em tradução livre], é considerada por muitos a coleção de maior importância de toda a carreira da marca, não somente por seu caráter transgressor, mas por ser a vitrine máxima para grande parte das características marcantes da *Comme des Garçons* que se desenvolveram mais especificamente nas coleções seguintes.




## O conceito de moda-escultura

A ideia de *moda-escultura* se vincula à relação do corpo com a roupa e aos sentidos e imagens que esta interação pode produzir. Esta relação pode se dar de diversas maneiras dentro da obra de Kawakubo, de formas agradáveis ou desagradáveis para o corpo. No entanto, na maioria das vezes ela se dá a partir do estranhamento. São volumes em lugares incomuns na roupa, proporções estranhas, mangas, golas, bolsos fora do lugar. O contato dessa vestimenta incomum com o corpo provoca tanto aquele que observa quanto o indivíduo que veste a roupa.

Para a *moda-escultura* o diálogo corpo e objeto – neste caso o objeto é a roupa – é determinante. Não importa quem exerce maior influência, o corpo ou a roupa ou se existe maior ou menor influência. O interessante são as imagens produzidas na troca de informações entre ambos; o processo de formação, o desenvolver, o brotar deste novo corpo que se dá na junção entre corpo x objeto/roupa; o estímulo da sensibilidade a partir do traje e a intensificação de suas relações com o espaço.

A noção de *moda-escultura* engloba duas áreas: a moda e a escultura. A respeito especificamente da escultura, a noção que pretende-se formular estrutura-se em parte na caracterização de uma imagem escultural que se pode desenhar a partir de dois textos: *Percepto, afecto e conceito*, de Deleuze e Guattari (DELEUZE; GUATTARI, 1993) e *O ator e a supermarionete*, de Gordon Craig (CRAIG, 1964). Esses autores, em seus artigos, voltam-se diversas vezes para a escultura, caracterizando-a de forma multifacetada, por vezes material e por vezes abstrata. A escultura, comumente concebida como símbolo de matéria rígida, dura, pode também abrigar simbologias fluidas que guardam espaços vazios e que sustentam a produção de sentidos.

Em *Percepto, afecto e conceito*, Deleuze e Guattari discutem a questão da conservação da arte por meio da criação de afectos e perceptos: o ‘que se conserva, a coisa




ou a obra de arte, é um *bloco de sensações*, isto é, um composto de perceptos e afectos’ (DELEUZE; GUATTARI, 1993, p. 214). Esta conservação refere-se, a nosso ver, a ideia de que afectos e perceptos criam um *bloco de sensações*, quase material, que se abriga na obra de forma rígida mantendo-a de pé sozinha. Esta rigidez não é uma questão de materiais, mas sim da concretude dos sentidos construídos pelo artista por meio da obra.

De acordo com os autores, o artista constrói afectos e perceptos dando expressividade aos materiais, esculpindo-os, por meio de inúmeras formas de criação. Em consequência o artista acrescenta novas variedades ao mundo, variedades constituintes das sensações. Os autores caracterizam três “variedades” do composto de sensações: a vibração, o enlace (ou corpo-a-corpo) e o recuo.

A vibração sendo uma sensação mais física, nervosa, durável, mas não necessariamente racional. O enlace, que nasce do ressoar entre duas sensações, da relação estreita, íntima entre as duas. E o recuo sendo a separação entre duas sensações. Uma divisão que ocorre para que sejam reunidas novamente por suas similaridades, formando ‘um bloco que não tem mais necessidade de qualquer base’ (DELEUZE, GUATTARI, 1993, p. 218).


Esta estruturação das variedades vem acompanhada de uma ideia de escultura, tanto material quanto ideal. A escultura como forma de expressão artística, material, é trazida como exemplo destas três variedades. Ao mesmo tempo, a ideia da rigidez dos blocos de sensações constituídos por estas três variedades – os blocos que mantêm em pé as obras, ou seja, sua estrutura – estabelece uma imagem figurativa escultural. Essa imagem, por vezes, é usada por Deleuze e Guattari para uma ilustração imaginária dos conceitos abordados. O arcabouço de sentidos que sustenta a obra é imaterial, subjetivo e sensível, mas se constitui através de imagens materiais. A arte ‘quer criar um finito que restitua o infinito: traça um plano de composição que carrega por sua vez monumentos ou sensações compostas, sob a ação de figuras estéticas’ (DELEUZE; GUATTARI, 1993, p. 252). A escultura é utilizada como uma dessas imagens materiais.



A noção de *moda-escultura*, que se tenta esquadrihar a partir de elementos presentes na coleção *Body meets dress, dress meets body* – e nos figurinos do espetáculo *Scenario* – é também um caminho para se pensar a obra de Kawakubo como um todo. A *moda-escultura* como concepção estética ganha relevância na coleção e no espetáculo. Em coleções anteriores alguns elementos que poderiam se agregar a essa noção já eram evidentes, mas não apareciam com a mesma intensidade. Tais elementos se alinham a algumas conceitualizações propostas por Deleuze e Guattari em *Percepto, afecto e conceito*. Uma das conceitualizações que interessam para esta pesquisa é a de *vazio*, ideia associada pelos autores ao conceito do *bloco de sensações*. O *vazio* de Deleuze e Guattari reserva um espaço de concepção e criatividade. Mesmo a concretude deste *bloco* precisa jogar com o espaço de leveza do *vazio*.

“Todavia, os blocos precisam de bolsões de ar e de *vazio*, pois mesmo o *vazio* é uma sensação, toda sensação se compõe com o *vazio*, compondo-se consigo, tudo se mantém sobre a terra e no ar, e conserva o *vazio*, se conserva no *vazio* conservando-se a si mesmo. Uma tela pode ser inteiramente preenchida, a ponto de que mesmo o ar não passe mais por ela; mas algo só é uma obra de arte se, como diz o pintor chinês, guarda vazios suficientes para permitir que neles saltem cavalos (quando mais não seja, pela variedade de planos) (DELEUZE; GUATTARI, 1993, p. 252).

Em 2017 Andrew Bolton, curador do Metropolitan Museum de Nova York, organiza a exposição *Rei Kawakubo/Comme des Garçons: art of the in-between*. O *in-between*, espaço intermediário de criação que abriga convergências e dicotomias – e até mesmo contradições à lógica –, pode ser associado à ideia do *bloco de sensações*. A criação gerada a partir das possibilidades deste espaço atravessa o indivíduo com a sustentação deste *bloco de sensações*, tanto duro quanto leve. ‘É que a própria arte vive dessas zonas de indeterminação, quando o material entra na sensação como numa escultura de Rodin. São blocos’ (DELEUZE; GUATTARI, 1993, p. 225). E essa imagem de uma escultura figurativa que sustenta a *moda-escultura* é constituída por uma diversidade de compostos de sensações:




[...] sensações de pedra, de mármore ou de metal, que vibram segundo a ordem dos tempos fortes e dos tempos fracos, das saliências ou das reentrâncias, seus poderosos corpo-a-corpo que os entrelaçam, seus arranjos de grandes vazios entre um grupo e outro e no interior de um mesmo grupo, onde não mais se sabe se é a luz, se é o ar que esculpe ou é esculpido (DELEUZE; GUATTARI, 1993, p. 252).

As saliências e reentrâncias, os corpos que se entrelaçam, os arranjos de grandes vazios, e essa impossibilidade de distinguir o que esculpe, a luz, o ar, o movimento, são elementos fundamentais para a *moda-escultura* e que podem ser observados na coleção *Body meets dress dress meets body*, assim como nos figurinos de *Scenario*.

O bloco de sensações é o que se conserva deste novo corpo sensorial construído a partir da relação entre indivíduo e objeto. Este corpo escultural tanto em sua forma material quanto no plano sensível, produtor de imagem e sentido, modificador da relação do indivíduo com o espaço e com o outro, é a ideia central da noção de *moda-escultura* que se propõe organizar e ao mesmo tempo depreender a partir do estudo da obra de Rei Kawakubo.

A ideia de uma imagem escultural imaginária – constituinte da proposição da noção de *moda-escultura* – se vincula a uma relação entre objetos, movimento e espaço, tomada de empréstimo das concepções de Gordon Craig acerca da cena, em especial da concepção da *supermarionete*.


O texto *The actor and the Über-marionette* [*O ator e a supermarionete*] foi publicado por Gordon Craig em 1908 na Revista *The mask*, e posteriormente foi integrado ao livro *On the art of the theatre* [*Da arte do teatro*], cuja primeira edição é de 1911. O livro reúne artigos escritos entre 1905 e 1912. A tradução utilizada nesta pesquisa é a de Redondo Junior, de 1964. Nestes artigos nota-se que Craig vai elaborando o que se pode chamar de um novo programa estético para o teatro. *O ator e a supermarionete* talvez seja um dos artigos mais contundentes a respeito das concepções do artista para a cena teatral, as quais propunham uma radical ruptura com o teatro naturalista, com seus cenários arqueológicos e com as interpretações carregadas de “emoção”. Nele, Craig defende a ideia de que o ator não poderia



sozinho constituir inteiramente uma arte, já que ‘para criar uma obra de arte, não podemos senão servimo-nos de materiais que usamos com segurança. O homem não é dessa espécie’ (CRAIG, 1964, p.89). Isto porque o corpo humano, vivo, está à mercê das emoções, e todos os seus membros, seus movimentos corporais e suas expressões faciais são constantemente possuídos por elas. Desta forma, o pensamento racional conseguiria apenas momentaneamente controlar essas manifestações corporais, logo sendo tomado novamente pelas emoções. Sendo assim, o pensamento do ator se torna inexato, suscetível ao acaso. E o acaso não pode constituir arte pois ‘tudo o que é acidental é contrário à Arte. A Arte é a própria antítese do Caos’ (CRAIG, 1964, p.88). Comparando o ator a um ventrículo, o encenador diz que ele apenas conseguiria representar uma cópia grosseira da vida.

Sem negar o cunho radical de seus posicionamentos, o encenador sugere que o ator será suprimido e no lugar dele surgirá a *supermarionete*. A *supermarionete* seria o corpo ideal do teatro, preciso e categórico por ser livre do peso expressado pelas vivências e emoções do corpo do ator. Mas este corpo autômato não é necessariamente um artefato e sim um princípio que tornaria o teatro verdadeiramente uma obra de arte duradoura. Ao abordar a *supermarionete* de Craig em seu ensaio *The Temple Staircase*, Jacques Rancière afirma ‘Não é uma grande marionete que pode ocupar o lugar do ator’ (RANCIÈRE, 2013, p. 175, tradução minha). Não é uma invenção técnica, mas todo um programa estético que propõe um olhar fragmentado sobre o corpo do ator. Cada parte do corpo separadamente, pedaço por pedaço do rosto, a voz, as palavras, os membros, são como materiais disponíveis que serão combinados pelo diretor à arquitetura, à iluminação, ao cenário, ao figurino etc., para comporem a cena.

De fato, é um princípio complexo de ser materializado e Craig não chegou a realizar essa proposta. Ele mesmo desiste da ideia pura de uma *Supermarionete*, que até os dias de hoje não se sabe bem como seria. Mas o ponto que nos interessa aqui é outro.





As questões que cercam a proposta da *supermarionete* e a forma que serão discutidas por Rancière é que se tornam substanciais.


No texto, Craig descreve a marionete como ‘descendente dos antigos ídolos de pedra dos templos’ (CRAIG, 1964, p.110), análoga a Deus. Entretanto atribui a ela qualidades relacionadas à mobilidade e à fluidez em contraponto à dureza sagrada da pedra das esfinges. Para demonstrar esta oposição, ele narra uma suposta visita de Heródoto no ano 800 a.c. a um teatro sagrado de Tebas, onde o historiador grego teria ficado encantado por uma bela rainha de pele escura que se encontrava na Casa das Visões (visita que de acordo com Jacques Rancière provavelmente nunca aconteceu).

A percebi, ao fundo, sentada sobre um trono ou sobre um túmulo – pelo menos fez-me o efeito de uma e outra coisa – uma bela rainha bronzeada. Estendido no meu leito, observei os seus gestos simbólicos. Punha tanta subtileza nos ritmos variados dos seus gestos sucessivos; tanta calma na maneira de revelar os seus secretos pensamentos, tanta nobreza e beleza na expressão contida da sua dor, que nos pareceu que nenhuma dor podia magoá-la; nada de violência nos gestos; nada de alteração nos seus traços que nos fizesse perceber que sucumbia à sua paixão; sem cessar, parecia tomar a sua dor entre as suas mãos, conservá-la delicadamente e contemplá-la com calma. Os seus braços e as suas mãos erguiam-se, por vezes, como um esbelto e tépido fio de água que se partisse e recaísse, a espuma dos seus dedos brancos e leves deslizando nos joelhos (CRAIG, 1964, p.110).

A intenção de Craig ao estabelecer uma relação entre a sinuosa rainha de Tebas e as marionetes não é óbvia. Associar a movimentação da rainha, descrita com riqueza de detalhes em sua fluidez ritualística e sagrada, à rigidez das marionetes e das estátuas dos templos, parece incongruente à primeira vista. Todavia, Rancière conclui em sua digressão:

[...] a rainha dançarina egípcia é uma estátua serena de uma deusa grega, copiada de Winckelmann, mas imaginada por um prisma nietzschiano; uma estátua viva que preencheria o espaço com essas ondas ou fontes de água em que o sofrimento dionisíaco e a serenidade apolínea se igualam (RANCIÈRE, 2013, p. 173, tradução minha).

Esta dança tão expressiva da rainha marca o “movimento” de uma escultura. A cinesia fria e graciosa da rainha, como quem brinca com a dor nas mãos, sentada tranquilamente num




túmulo como uma senhora do perecimento, não representa um corpo guiado pelas emoções. O poder deste movimento controlado, estático e moderado representava o que Craig buscava em contraponto aos excessos dos atores do teatro naturalista. Contemplando calmamente a beleza da morte a estátua ganha vida.

Segundo Rancière, a rainha ilustra o mito da verdadeira origem do teatro. Origem esta que não consiste em situações narrativas que necessitam de atores. ‘Consiste principalmente em movimento, em desenhos de formas no espaço’ (RANCIÈRE, 2013, p. 173, tradução minha). Formas que não têm a função de expressar determinados sentimentos e sim de organizar uma movimentação corporal dentro de um espaço. Por meio deste ideal escultural que se forma desde a rainha de pedra, seria possível simbolizar oposições de forma precisa e imparcial. A *supermarionete* é uma efígie imaginária, que se corporifica por meio de uma idealização escultural. Em seu desejo de alcançar o ideal do teatro, Craig produziu uma caracterização do corpo com qualidades escultóricas que muito pode contribuir para a conceituação da ideia de *moda-escultura*, e em sequência da de *figurino-escultura*.

A escultura como uma obra plástica, de um ponto de vista mais tradicionalmente estruturado, é definida como algo figurativo e vertical, e a sua base faz a mediação entre o local em que se encontra e aquilo que deve representar, funcionando assim como um marco, um totem.

Essa definição é discutida por Rosalind Krauss em seu texto *A escultura no campo ampliado*, de 1979. Neste “campo ampliado” a escultura passa a ser uma forma de expressão pessoal do artista, que deixa de representar coisas e passa a representar as suas ideias. Dessa forma, a ideia do que pode ser considerado escultura se expande e engloba uma variedade maior de materiais, técnicas e estruturas levando em conta um trabalho de conceituação mais desenvolvido que materializa seus sentidos de uma forma amplificada.




Não se trata mais da “estátua” que se ergue a partir do pedestal, e sim de um objeto que ganha mobilidade e imprecisão, expandindo-se para o vazio ou deixando-se cortar por ele. Como um totem, a escultura moderna reside na fronteira nebulosa entre o fixo e o livre, o real e a interpretação, o concreto e o conceito (PIZA, 1999, p. 190).

Os vazios que se tornam sólidos, cortes que se expandem ao invés de reduzir, o equilíbrio das estruturas. ‘No jogo entre contornos e profundidades o olhar aprendeu que o conteúdo não se aprisiona na forma e vice-versa’ (PIZA, 1999, p. 191). Essa materialidade que interpreta sensações de peso e leveza, vazio e espaço são como os compostos de sensações pensados por Deleuze e Guattari. Compostos que vibram em tempos fortes e fracos, nos entrelaçamentos, no ar que esculpe ou é esculpido. A escultura no *campo ampliado* de Rosalind Krauss conversa com o *bloco de sensações* ao jogar com as sensações materiais e o campo imaterial das ideias. Como ‘sensações compostas, sob a ação de figuras estéticas’ (DELEUZE; GUATTARI, 1993, p. 252).

Algumas relações objetivas podem ser traçadas no plano material entre a *supermarionete* de Craig e as vestes de Kawakubo, tanto na coleção *Body meets* como no espetáculo *Scenario* e seus figurinos, a partir do jogo entre corpo e objeto evidenciado no texto *O ator e a supermarionete*, como por exemplo a geometrização da imagem corporal, estética que se produz a partir da forma visual das vestes e dos movimentos produzidos pela relação entre essas vestes e os corpos que as habitam (ou elas habitam os corpos?). Nessa geometria podem ser observados jogos diversos entre corpos e vestes – compreendidas também como objetos. Nesse movimento de apropriação parte-se em direção à tentativa de compreender e ao mesmo tempo formular a noção de *moda-escultura*, para adiante propor a noção de *figurino-escultura*, a partir da análise dos figurinos do espetáculo de dança *Scenario*.

Esse corpo escultural, criador de sentido, ambíguo, que tenta-se estruturar ao lado da formulação da noção de *moda-escultura* é um corpo em formação tanto conceitualmente



quanto materialmente. As oposições presentes nas noções de fluidez e rigidez, pedra e ar, movimento e inércia, vida e morte, corpo e objeto, agregadas ao imaginário da escultura produzido a partir de Craig, Deleuze e Guattari, se alinham em uma certa perspectiva às características do corpo descrito no conceito de realismo grotesco cunhado pelo teórico russo Mikhail Bakhtin em seu livro tese *A cultura popular na Idade Média: o contexto de François Rabelais*. As ambiguidades observadas na coleção *Body meets dress, dress meets body* – e nos figurinos de *Scenario* – podem ser aproximadas a algumas das qualidades descritas por Bakhtin. Tais dicotomias constituem os espaços de indeterminações e convergências em que a *moda-escultura* de Rei Kawakubo se estabelece, o *in-between*.


### **Body meets dress, dress meets body**

A coleção *Body meets dress, dress meets body*, de 1997, apresentou 57 composições *ready-to-wear* [prontas para vestir]. O desfile aconteceu no Musée National des Arts d’Afrique et d’Océanie em Paris, ‘sem passarela e sem trilha sonora, de forma que o público se concentrasse apenas na experiência que as novas silhuetas pudessem proporcionar’ (ENGLISH, 2011, p. 79, tradução minha). *O look* 1<sup>1</sup> era composto de uma blusa de tela levemente esbranquiçada, mas transparente, com as mangas curtas brancas e uma saia abaulada também branca. Nas costas, três pequenas almofadas formando pequenos caroços. Um conjunto que não prepara o espectador para os próximos doze *looks*. Estes se compunham de vestidos sem mangas, ou com manga copa, e saias e camisas feitos de guingão<sup>2</sup> ou malha de poliuretano, que aparentemente poderiam ser conjuntos convencionais se não

---

<sup>1</sup> Essa numeração segue a ordem em que as composições foram apresentadas na passarela e será usada por diversas vezes para uma identificação mais fácil do traje em questão. Essa ordem pode ser observada em todos os vídeos que apresentam as coleções e é respeitada pela maioria dos veículos que notificam os desfiles, em especial pelo site da Vogue Runway, maior referência fotográfica dos trabalhos da Kawakubo para este projeto.

<sup>2</sup> Tecido fino e brilhante, é considerado barato por ser a parte mais grosseira e espessa da seda.

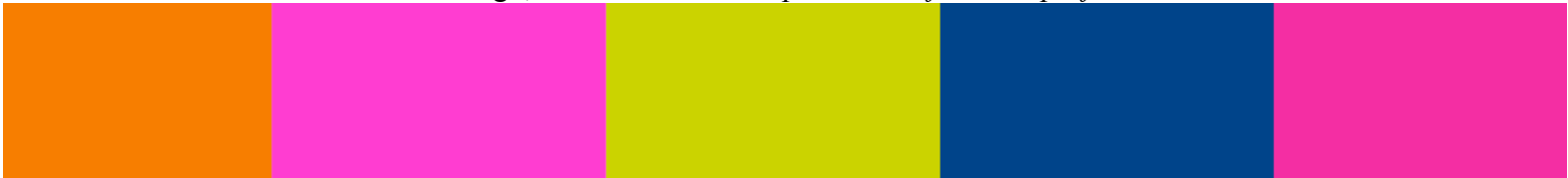


coleccionassem acolchoamentos feitos de penas de ganso espalhados por sua extensão. Os acolchoamentos dividiam-se pelos quadris, pescoço, colo ou lombar de cada peça. Dois conjuntos dentre estes doze, compostos de saia longa e camisa social de manga comprida, feitos de guingão, um rosa claro e o outro azul claro, apresentavam o calombo acolchoado ao longo de um lado do pescoço e ombro de forma tão desconfortável, que era impossível fechar alguns botões da blusa que ficava com um buraco entre o primeiro botão e os últimos. Dois outros conjuntos, feitos de malha, um azul marinho e o outro vermelho, também usaram esta mesma fórmula.

A partir do *look* 14 um outro tipo de conjunto, que não utilizava as “almofadas” de pena de ganso, foi introduzido. Composto de saia de um balonê exagerado, feito de material similar ao “tecido de papel pardo” usado anteriormente por Kawakubo na coleção *The future of silhouette*, e de uma blusa com tecido aparentemente de tela – talvez um tule de seda ou náilon –, trabalhada com uma técnica de texturização, indistinguível apenas pelas fotos, dando forma ao que parecem pequenos botões de flor pela blusa.

Os próximos conjuntos usam os acolchoamentos para brincar com todo tipo de distorção na silhueta. Os calombos, que no início do desfile eram mais arredondados, agora se tornam compridos como tubos, que dão a volta no corpo das modelos, ou ficam pequenos como berinjelas e se espalham numerosos pelo tronco da roupa. Até que por fim, nos últimos três *looks*, se tornam tão grandes que envolvem o tronco e os braços das modelos como um casulo. Os tecidos misturam o listrado do guingão nas cores rosa claro, azul claro, lilás e um vermelho suave com malhas nas cores cinza, branco, verde abacate, laranja, vermelho vivo e amarelado. Em seis composições são usadas estampas que misturam as cores citadas em manchas pelo traje.

Esta descrição é feita a partir apenas do que se pode observar pelas fotos do desfile. Francesca Granata, PhD e Professora na Escola de Arte e História e Teoria do Design na Parsons School of Design, faz em seu livro *Experimental fashion: performance art, carnival*




*and the grotesque body*, uma descrição mais precisa da parte interior dos trajes da coleção a partir de seu estudo direto de alguns dos modelos.

Todas as peças cuja estrutura interna pude estudar vinham acompanhadas de tiras de náilon transparentes, com a cor combinando com a dos vestidos com os quais foram combinadas. As almofadas foram costuradas às cunhas, mas eram facilmente removíveis para simplificar os processos de limpeza. Duas almofadas em forma de rim com aproximadamente 24 centímetros de comprimento e 15 centímetros em seu ponto mais largo foram colocadas na altura dos ombros, enquanto que duas outras foram colocadas na cintura eram consideravelmente maiores e de forma arredondada que lembrava vagamente um útero (GRANATA, 2017, p. 38, tradução minha).

Esta coleção usa suas peças para repensar a relação dos membros com o corpo, algumas vezes subjugando suas funções. ‘Seus padrões de vestimenta raramente correspondem às proporções naturais do corpo e os tecidos costumam ser drapeados ou enrolados ao redor do corpo com mangas, golas, bolsos e fechos em posições incomuns’ (ENGLISH, 2011, p. 78, tradução minha). Ao falar sobre o desfile durante sua exibição, Kawakubo disse que queria repensar o corpo de uma forma que ele e a roupa se tornassem um, fazendo referência ao nome da coleção. A regra era: já que ‘ela não podia fazer roupas novas, fez então novos corpos’ (PERTHUIS, 2019, p. 20, tradução minha).

Rei, que havia ficado famosa nos primeiros 10 anos de sua carreira em Paris por suas escolhas monocromáticas e intenso uso da cor preta, adotou uma postura diferente quando ‘o preto se tornou a cor marca registrada da década e foi copiado por todos os outros designers’ (ENGLISH, 2011, p. 83, tradução minha). Chegando a declarar que o ‘vermelho é o novo preto’. Pode-se observar esta mudança no desfile de 1997. Apesar de nunca ter abandonado completamente o preto, a partir do final da década de 1990, o vermelho ganhou protagonismo nos motivos da *Comme des Garçons*. Em *Body meets dress, dress meets body* essa observação se torna evidente. O preto e suas variantes escuras, ainda detém grande parte dos *looks* apresentados, todavia é o vermelho e suas variantes, como laranja, amarelo e rosa, que tomam a maior parte do desfile e que marcam os *visuais* mais memoráveis. A escolha destas




cores não deve ser interpretada, entretanto, como apenas uma resposta à tendência que se impunha do preto. Elas eram a semente da ideia, que iria se desenvolver mais a frente quando a coleção se desenrolasse nos figurinos de *Scenario*: apresentar um estranhamento visual forte com a imagem de um corpo distorcido e novo.

A “distorção” da silhueta feminina é uma proposta amplamente difundida, manifestada de diversas maneiras ao longo das eras. A partir de 1500 até meados de 1600, o Farthingale espanhol e o Vertugadin francês viraram moda na Europa. As damas da corte começaram a armar as volumosas saias com cordas e varas verdes e logo essa técnica foi substituída por aros feitos de arame, madeira ou barbatana de baleia. Essa estrutura descia alargando-se em direção à bainha dando à silhueta um ângulo horizontal, como uma bandeja na cintura, de modo que era possível descansar as mãos nas ancas, como no famoso quadro *As meninas* (1656) de Velasquez. No auge do Rococó de Maria Antonieta (ou em torno de 1770 e 1780), o *pannier* (as famosas anquinhas) cresceu tanto para os lados que chegou a ter 1 metro de comprimento de uma ponta a outra de modo que era impossível passar por uma porta sem se virar para os lados. Nesta mesma época, os penteados ganhavam altura tão extravagante que o centro do corpo passou a ser a boca e não o umbigo.

De modo geral o uso de enchimentos para deixar a silhueta mais próxima da proporção corporal considerada ideal foi comum em diversas épocas. O uso de enchimentos nos bustos e quadris foi especialmente frequente no século XIX, entre os anos de 1830 até o início dos anos 1920 – quando a silhueta ideal se torna reta, geométrica e os enchimentos perdem lugar para os atachadores de busto. Nas décadas seguintes os preenchimentos entram e saem de moda diversas vezes até os anos 1980, quando as ombreiras são introduzidas, propondo um outro tipo de distorção, aumentando consideravelmente o tamanho dos ombros.

A partir dos anos 1980 a construção muscular, a cirurgia plástica e os procedimentos estéticos ganharam força e se expandiram. A distorção de silhueta característica de cada época tem suas próprias implicações envolvendo não só a imagem feminina como questões




políticas e de classe social, bastante complexas. Entretanto, comumente essas distorções têm como objetivo enquadrar a imagem das mulheres dentro de um padrão específico de feminilidade.

A mídia tem grande parcela de responsabilidade na popularização destas distorções, normalizando e publicizando a ideia de que o desejo de pertencimento do indivíduo na sociedade permite todo tipo de distorção da imagem. A moda como indústria cria desejos insaciáveis no indivíduo, que em busca da imagem “ideal” embarca nas mais diversas propostas de ajustamentos e alterações que distorcem o corpo para, na verdade, padronizá-lo.

Desde quando adentraram Paris, os japoneses Kawakubo, Yoji e Miyaki já apresentavam uma proposta estética que se opunha àquela da década de 1980. Grande parte dos costureiros despiam as mulheres. Ao contrário disso, os orientais recobriam os corpos femininos em camadas e volumes que se sobrepunham.

A coleção *Body meets dress, dress meets body* de Kawakubo questionava padrões engessados de beleza feminina e as noções do que era atraente para a sociedade da época, como o corpo sensual e esculpido da mania *fitness*, a silhueta dura do *power suit* ou mesmo as características “dóceis” e “graciosas” da dona de casa “ideal”. Essa exploração experimental de um novo e desafiador corpo feminino não foi completamente bem recebida pelo público e pela crítica.

Embora parte da imprensa elogiasse a coleção de Kawakubo (particularmente a imprensa de arte e os jornais), a coleção não foi incondicionalmente abraçada pelas revistas de moda. Tanto a Vogue quanto a Elle fizeram uma crítica indireta ao trabalho da designer japonesa ao fotografar a coleção com as almofadas removidas, uma prática que foi adotada por uma série de clientes aventureiros do Comme des Garçons. Apesar da insistência de Kawakubo em enviar sua coleção como foi mostrada na passarela – com os acolchoamentos e almofadas presas aos vestidos, camisas e saias – os vendedores de lojas relataram que alguns dos clientes retiraram as almofadas (GRANATA, 2017, p. 40, tradução minha).






Mas as conexões que podem ser traçadas entre a coleção de 1997 e a estética da distorção da imagem corporal vão além da reconstrução do ideal da silhueta feminina. Granata associa o corpo construído no espetáculo *Scenario* ao conceito de realismo grotesco cunhado pelo teórico russo Mikhail Bakhtin, em seu livro tese, mencionado anteriormente, em que trata do sistema de imagens da cultura cômica popular da Idade Média até o Renascimento. Bakhtin ‘caracteriza o grotesco como um fenômeno de reversão e de rupturas inquietantes de fronteiras, em particular de fronteiras corporais’ (GRANATA, 2017, p. 1, tradução minha). O autor qualifica o corpo do realismo grotesco como um corpo aberto, em formação, inacabado e ilimitado em oposição aos cânones modernos do corpo selado, perfeito e individualizado. Imagetivamente, por meio das partes do corpo onde há possibilidade de contato com o mundo exterior, por exemplo através de orifícios e protuberâncias tais como ‘boca aberta, os órgãos genitais, seios, falo, barriga e nariz. E em atos tais como o coito, a gravidez, o parto, a agonia, o comer, o beber, e a satisfação de necessidades naturais’ (BAKHTIN, 1987, p.23), o corpo revela sua natureza geradora que não se contém nos seus próprios limites. Eternamente incompleto e sempre em processo.

O corpo ideal dos cânones da Renascença, em sua completa maturidade e saúde, não se encaixa no ideal do realismo grotesco. Os símbolos empregados pelo realismo grotesco são monstruosos, disformes. A velhice, a degradação corporal, a gravidez, o nascimento, o crescimento, o desenvolvimento e a passagem do tempo, imagens que constituem o realismo grotesco, são, em geral, imagens incômodas e desagradáveis.

A atitude em relação ao tempo, à evolução é um traço constitutivo (determinante) indispensável da imagem grotesca. Seu segundo traço indispensável, que decorre do primeiro, é sua ambivalência: os dois polos da mudança – o antigo e o novo, o que morre e o que nasce, o princípio e o fim da metamorfose – são expressados (ou esboçados) em uma ou outra forma (BAKHTIN, 1987, p.21).

Outro ponto importante na construção imagética do realismo grotesco é a concepção positiva de tudo que é baixo. Em sentido literalmente topográfico, o “alto” e o “baixo”




significam o “céu” e a “terra”. Céu como tudo que é divino e sublime; e terra como o ‘princípio de absorção (o túmulo, o ventre) e, ao mesmo tempo, de nascimento e ressurreição (o seio materno)’ (BAKHTIN, 1987, p.19). Por isso, rebaixar, degradar, significa se aproximar da terra e tudo que é terra é vida, começo.

Degradar significa entrar em comunhão com a vida da parte inferior do corpo, a do ventre e dos órgãos genitais, e portanto, com atos como o coito, a concepção, a gravidez, o parto, a absorção de alimentos e a satisfação das necessidades naturais. A degradação cava o túmulo corporal para dar fuga a um *novo* nascimento. E por isso não tem somente um valor destrutivo, negativo, mas também um positivo, regenerador (BAKHTIN, 1987, p.19).

A própria palavra “grotesco” pode referir-se a estas concepções de degradação. O termo surge no final do século XV quando durante escavações feitas em Roma foi descoberto ‘um tipo de pintura ornamental até então desconhecida. Foi chamada de ‘grottesca’, termo derivado do substantivo italiano grotta (gruta)’ (BAKHTIN, 1987, p. 19), por conta do local cavernoso em que foi encontrada. Note-se a relação das palavras caverna, gruta e grotesco com o “baixo” corporal feminino.

Bakhtin constrói sua argumentação com base em imagens da literatura. O autor destaca características que constroem a imagem do corpo no realismo grotesco. Essas características – algumas já mencionadas – e outras como a boca exageradamente aberta, a garganta e os dentes, as feridas, a mutilação, os órgãos genitais, o suor, os excrementos e todos os fluidos corporais, vão em direção à estruturação do maior ideal corporal do grotesco: o encontro do homem com o mundo através do corpo *aberto*. O desbordar das fronteiras entre o corpo objeto e o corpo e o mundo.

As imagens que emergem da estética do grotesco não remetem diretamente às vestes da coleção ou aos figurinos do espetáculo *Scenario*. No entanto, as qualidades apreendidas da tipificação do corpo grotesco podem ser relacionadas ao corpo criado por Kawakubo em sua coleção *Body meets dress, dress meets body*. Nela, a vinculação com o realismo grotesco parece evidente.



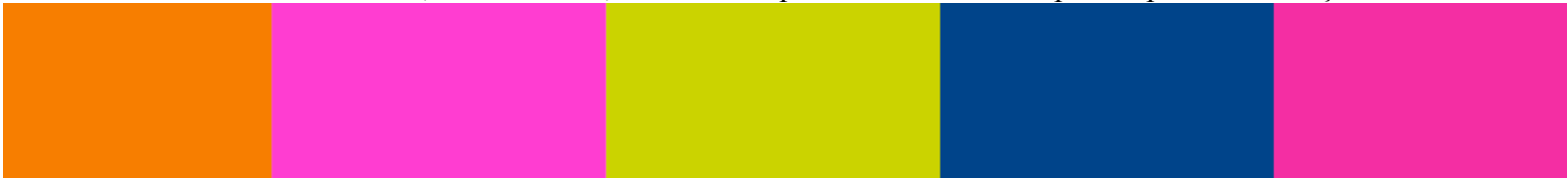
Por diversas vezes Bakhtin apresenta a imagem de uma topografia corporal relacionada à topografia do relevo terrestre. ‘Montanhas e abismos, tal é o relevo do corpo grotesco ou, para empregar a linguagem arquitetural, torres e subterrâneos’ (BAKHTIN, 1987, p. 277). Esta imagem pode ser aproximada aos seis *looks* de tecidos coloridos da coleção que se utilizaram de acolchoamentos pequenos e construíram ao longo do torso, pescoço e costas, pequenos relevos como em uma área montanhosa.

Essa topografia corporal também é utilizada por Bakhtin quando descreve o personagem principal das histórias de Rabelais, o gigante Pantagruel. A figura do gigante é a imagem definitiva para seu conceito de grotesco.

O autor ressalta que todas as lendas dos gigantes têm uma relação estreita com o relevo dos seus lugares de origem. Essa imagem agigantada de proporções desconhecidas para o corpo humano, coberta de caroços e protuberâncias, se corporifica em diversos *looks* da coleção de 1997. Em especial no *look* 8: um conjunto feito de guingão roxo para a saia longa e lilás para a blusa. Esta composição mexe em todas as proporções corporais, tendo acolchoamentos no peitoral, nas costas, na barriga e nas laterais da saia, que alargam em torno do quadril e afinam em direção ao tornozelo. Esse efeito faz parecer que os pés são minúsculos em relação ao corpo alargado da modelo, que parece maior do que o comum, acumulando relevos por toda sua extensão.

Os três últimos *looks* apresentados no desfile são vermelhos e envolvem o tronco e os braços. Também fazem uso dessa topografia corporal que cobre o corpo das modelos com grandes almofadas. Um deles, o único em que os braços ficam livres, tem na cintura um volume tão exagerado que é possível descansar o cotovelo nele. As três composições produzem proporções agigantadas e compõem a topografia corporal de caroços e protuberâncias.

O inacabamento do corpo grotesco – todas as aberturas que o colocam em contato com o mundo – é, muitas vezes, relacionado por Bakhtin a um corpo sempre em formação.




O autor ressalta que ‘o corpo grotesco é um corpo em movimento. Ele jamais está pronto nem acabado: está sempre em estado de construção, de criação, e ele mesmo constrói outro corpo’ (BAKHTIN, 1987, p. 277). Esta imagem pode ser observada em qualquer uma das protuberâncias presentes nas composições da coleção *Body meets dress, dress meets body*. Nela o inacabamento se traduz neste corpo em processo – nos caroços e nas protuberâncias nas quais se observam as assimetrias e as imperfeições – e na visão de um corpo disforme.

Granata relaciona a reformulação do corpo arquitetada pela coleção primavera/verão de 1997 da *Comme des Garçons* a uma evocação do corpo materno. Os acolchoamentos proeminentes nas vestes do desfile produzem um quadro imagético vulnerável do corpo feminino em contraponto com o corpo masculinizado do *Powersuit*. Além de, ao mesmo tempo, jogarem com a imagem do corpo grávido explorando o aspecto dito “desagradável” desta condição.

Uma barriga imperfeita, encaroçada, cansada, que não se esconde e não se importa com o efeito que está produzindo na roupa que a veste e é capaz de derrotar quem a estiver trajando. Uma barriga que se move pelo corpo, sobe pelo pescoço e produz uma corcunda nas costas, entre outras deformações.


O corpo materno é uma grande manifestação do modelo de um corpo em processo, contrário ao ideal do corpo selado, e individualizado. Um modelo que evidencia a passagem do tempo, o crescimento, que é amostra de muitos signos definidos pelo realismo grotesco. Em vários momentos de seu livro Bakhtin relaciona a gravidez a ‘sinais típicos da vida grotesca do corpo’. Uma das imagens mais significativas referidas pelo autor é o riso da velha grávida. De acordo com Bakhtin, no Museu L’Ermitage de Leningrado, em Kertch, são exibidas figuras de terracota destacando velhas grávidas que sorriem. É o grotesco em sua expressão mais característica, a ambivalência. ‘É a morte prenhe, a morte que dá à luz’ (BAKHTIN, 1987, p. 23).



### **Considerações Finais**

O corpo construído por Kawakubo não apenas invoca uma silhueta grávida que celebra a natureza do feminino, mas ‘cria formações corporais que, em sua assimetria e estranheza, contrastam com os ideais do corpo clássico (ideais contra os quais o grotesco é articulado) e adota plenamente uma condição de alteridade’ (GRANATA, 2017, p. 32, tradução minha). Suzy Menkes comenta em vídeo para o projeto Narrated Catwalk que a coleção *Body meets dress, dress meets body* causou uma sensação de ‘estar alarmado e com medo’ mas que ao mesmo tempo dava a certeza de que era ‘algo pessoal e muito feminino’. Ela segue dizendo que acredita que a maior parte da imprensa presente no desfile, por alguma razão, considerou que a coleção tinha ‘algo a ver com câncer, algo em seu corpo que não estava certo’. Menkes relata que a coleção despertou sentimentos de preocupação e que sentiu empatia em relação às mulheres na passarela. E que como mulher ‘você tem que superar essa coisa terrível que aconteceu com sua persona agindo normalmente e vestindo coisas normalmente’. A relação com a doença, com um tumor que está crescendo no corpo, também alude a características do corpo grotesco. Sendo que no contexto do realismo grotesco a imagem de um corpo que parece brotar de si mesmo, como ainda em processo, inacabado, é uma imagem celebrada. ‘O sopro material e corporal tem caráter positivo’ (BAKHTIN, 1987, p. 272). Seja qual for a interpretação, um corpo doente ou um corpo grávido, o corpo construído por Kawakubo na coleção de 1997 expressa as características *abertas* de um corpo escultural e grotesco.

Poderia se afirmar que a ideia de *moda-escultura* vai atingir sua plenitude na coleção *Body meets dress, dress meets body* e em seguida desdobrar-se-á na ideia de *figurino-escultura* experimentada nos figurinos de *Scenario*. Os “objetos para o corpo” desenvolvidos para os dois eventos se constituem em uma inovadora estrutura material que alinha os conceitos abordados criando um corpo completamente novo. Os jogos entre este corpo escultórico, objeto e espaço, derivados das ideias de Craig acerca da *supermarionete*, e da



ideia de escultura proposta por Deleuze e Guattari irão concorrer para a formação das concepções de ambas as noções. A partir da reconstrução/adaptação/transposição das vestes de *Body meets dress, dress meets body* para *Scenario*, tais aspectos se intensificam e produzem novas imagens.

### Referências

- BAKHTIN, Mikhaïl Mikhaïlovitch. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento**: o contexto de François Rabelais. São Paulo: Hucitec, 1987.
- BOLTON, Andrew. **Rei Kawakubo Comme des Garçons**: art of the in-between. New York: The Metropolitan Museum of Art, distributed by Yale University Press, 2017.
- CRAIG, Edward Gordon. O ator e a supermarionete. *In: \_\_\_\_*. **Da arte do teatro**. Lisboa: Editora Arcádia, 1964.
- DELEUZE, G e GUATTARI, F. Percepto, afecto e conceito. *In: \_\_\_\_*. **O que é a filosofia?** São Paulo: Editora 34, 1993.
- DE PERTHUIS, Karen. Breaking the idea of clothes: Rei Kawakubo's fashion manifesto. **Fashion Theory**, v. 24, n. 5, p. 659-677, 2020.
- ENGLISH, Bonnie. **Japanese fashion designers**: the work and influence of Issey Miyake, Yohji Yamamoto and Rei Kawakubo. New York: Berg, 2011.
- GRANATA, Francesca. **Experimental fashion**: performance art, carnival and the grotesque body. London: I.B. Tauris, 2017.
- KRAUSS, Rosalind. A escultura no campo ampliado. **Arte & ensaios**, v. 17, n. 17, p. 128-137, 2008.
- PIZA, Daniel. O fim da escultura. **Revista USP**, n. 42, p. 189-192, 1999.
- RANCIÈRE, Jacques. The temple staircase. *In: \_\_\_\_*. **Aisthesis**: scenes from the aesthetic regime of art. Londres: Verso Books, 2013.
- SUZY Menkes: *Comme des Garçons s/s 97*. Intérprete: Suzy Menkes. [S. L.]: Showstudio, 2020. (15 min.), online, son., color. Série The Narrated Catwalk. Disponível em: <<https://www.showstudio.com/projects/the-narrated-catwalk/suzy-menkes-comme>>.
- Acesso em: 15 ago. 2022.
- 