

DESIGN DE MODA COMO FICÇÃO ESPECULATIVA: IMAGENS E A PRODUÇÃO DO REAL

Fashion Design as Speculative Fiction: Images and Production of Reality

Ramos, Rafaela Gomes Roquim.; Discente; Universidade Federal de Minas Gerais, rgroquimr@gmail.com¹

Bicalho, Adriana de Castro Dias; Doutora; Universidade Federal de Minas Gerais, adrianabicalho@gmail.com²

Resumo: O presente artigo visa tratar sobre as experimentações e investigações desenvolvidas a partir de um Trabalho de Conclusão de Curso. O trabalho parte da aplicação do pensamento ficcional ao design de moda, no qual o fundo temático para criação de adereços em modelagem 3D, é desenvolvido a partir dos parâmetros projetuais do Design Crítico Especulativo, vertente do design conceitual desenvolvida por Fiona Raby e Anthony Dunne em *Speculative Everything*.

Palavras-chave: Acessórios, Design Crítico Especulativo, Moda Digital

Abstract: This article aims to deal with the experiments and investigations developed from the Course Completion Work. The work starts from the application of fictional thinking to fashion design, in which the thematic background for creating props in 3D modeling is based on the design parameters of Speculative Critical Design, a branch of conceptual design developed by Fiona Raby and Anthony Dunne in *Speculative Everything*.

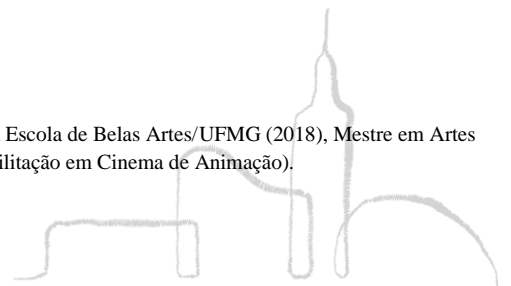
Keywords: Accessories, Speculative Critical Design, Digital Fashion

Introdução

O presente artigo trata da pesquisa elaborada no Trabalho de Conclusão de Curso na graduação em Design de Moda. A investigação se origina ao entender a moda como ferramenta de narrativas visuais interpessoais e de cultura, e portanto, um fenômeno socialmente relevante. À vista disso, de que forma a moda se encaixa na função de prospectar alternativas pessoais e coletivas de outras formas de vida? Como o design de moda e a construção de aparências podem funcionar como ficção especulativa do nosso próprio tempo e espaço? As imagens projetadas pelo design de moda, na medida que perpassam as dinâmicas sociais em diferentes formas e intensidades, informam sobre contextos e comportamentos, que de certa forma operam no imaginário social e transpassam a realidade material e simbólica. A produção dessas imagens, portanto, pode ser tomada como potente mecanismo para o exercício imaginativo e para a atuação política, no sentido de gerar uma

¹ Discente do curso de Design de Moda na Universidade Federal de Minas Gerais.

² Professor Adjunto I do Departamento de Desenho da Escola de Belas Artes da UFMG. Doutora em Artes pela Escola de Belas Artes/UFMG (2018), Mestre em Artes Visuais pela UFMG (2007), Bacharel em Belas Artes pela UFMG (2000 - Habilitação em Desenho; 1998 - Habilitação em Cinema de Animação).



“perturbação no sensível, uma modificação singular do que é visível, dizível, contável [...] Antes de ser um conflito de classes ou de partidos, a política é um conflito sobre a configuração do mundo sensível na qual podem aparecer atores e objetos desses conflitos” (RANCIÈRE, 1996, p. 372 apud. NOGUEIRA, PORTINARI, 2016, p. 39).

Em consonância, o projeto se utiliza dos alicerces teóricos do design crítico especulativo, abordagem estabelecida por Anthony Dunne e Fiona Raby, que explora o pensamento ficcional nas práticas projetuais do design e a relação com o entorno e as possibilidades do real. Nesta abordagem, é de interesse a “ideia de realidade assíncrona, em que o presente está permeado de possíveis futuros” (NOGUEIRA, PORTINARI, 2016, p. 42), ou presentes alternativos, que através do objeto de design, geram estranhamento e estimulam à complexidade e rupturas com a realidade consensual.

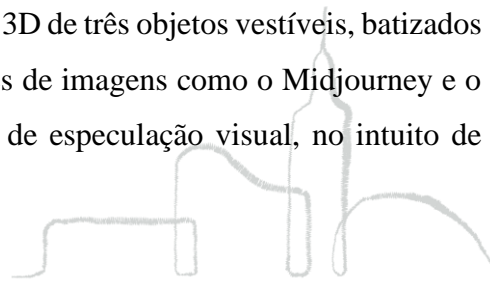
A fim de estreitar a atuação e de incorporar os códigos da moda no processo projetual, os estudos da pesquisadora Renata Pitombo Cidreira, sobre expressão da aparência e construção simbólica a partir da moda, incitam outro ponto da pesquisa voltado para compreensão da área como essa expressão dinâmica, simbólica e cotidiana a nível cultural e subjetivo.

A verdade da máscara é que ela nos constitui. Acreditamos, intimamente, que cada um de nós já experimentou a sensação de algum tipo de interferência ou modificação corporal, em função do uso desta ou daquela veste. A indumentária, de fato, constrange, delimita, emoldura, enquadra o corpo, sugerindo determinados movimentos e não outros, provocando certas sensações etc. Funciona, muitas vezes, como uma verdadeira máscara fazendo-nos incorporar certos personagens, permitindo-nos uma certa atuação de acordo com o figurino escolhido. (CIDREIRA, 2010, p. 7-8)

Nessa perspectiva, a lógica por trás da máscara, guia esta investigação como meio para o exercício especulativo, justamente por seus aspectos de influência corporal e comportamental.

A inspiração temática vem da obra da escritora Ursula K. Le Guin, mais especificamente da ficção-científica *A Mão Esquerda da Escuridão* (1969). A trama do livro reflete o tempo em que foi escrito, mas como toda obra reverbera no presente, nesse caso, de maneira forte e vívida no contexto atual; já que a estória do livro tem como ponto central o embate cultural de um estrangeiro terrestre ao viver em um planeta onde as pessoas não possuem gênero, como isso afeta as relações políticas e morais em diversos aspectos e as consequências das contradições dessas realidades. Como projeto experimental, e em concordância com os referenciais teóricos, a obra de Le Guin foi utilizada como plano de fundo temático e ponto reflexivo do exercício visual-especulativo. O intuito é a exploração estética na criação de objetos de design de moda; dessa forma, a temática de gênero foi estudada e utilizada de uma perspectiva do design.

O projeto prático experimental, teve como objetivo a concepção em 3D de três objetos vestíveis, batizados de *props* indumentários, que pertençam ao universo de Le Guin. Geradores de imagens como o Midjourney e o Bing Creator, foram utilizados em primeiro momento como ferramentas de especulação visual, no intuito de



auxiliar e experimentar novos meios no processo criativo. Em seguida, o processo segue por interpretação mais subjetiva dos trechos do livro e experimentações com modelagem 3D, no software Blender.

Práticas Projetuais e o Fazer Especulativo

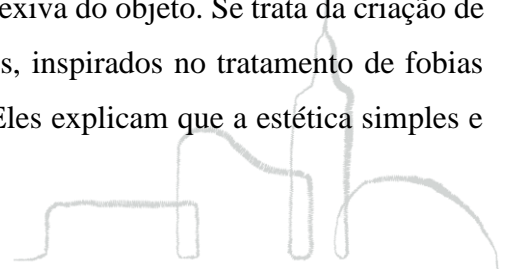
A vertente consolidada por Anthony Dunne e Fiona Raby, está descrita e elaborada no livro *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming*, tal abordagem se compara a muitas outras do design conceitual, sendo a mais próxima, o Design Ficcional. Ambas abordagens tratam da exploração de possibilidades de futuro/realidades pela manipulação do design, já que defendem um posicionamento outro do design que não estritamente comercial, de forma que a prioridade do objeto especulativo, seja a de “poder agir como catalisador para redefinir coletivamente nossa relação com a realidade” (DUNNE; RABY, 2013, p.2).

A diferença, entretanto, das vertentes se aplica no manejo da ficção, enquanto o design ficcional se vincula ao progresso e a futuros tecnológicos, como entusiasta; o design crítico especulativo abarca outras formas de ficção, para além, de entender a necessidade da crítica ao desenvolvimento tecnológico como algo que se apresenta neutro.

Nesse sentido, as diretrizes projetuais do design crítico especulativo propõem seus métodos. Dunne e Raby, apontam níveis de especulação do presente com relação ao futuro e/ou realidades simultâneas. Defendem três tipos de projeções de cenários: o provável, o plausível e o possível, que consecutivamente, se afastam da realidade material do hoje histórico. Há entre o cenário do plausível e do possível, uma área de especulação latente, que se mostra interessante atuar: o preferível, pois ainda que de natureza ficcional, não atinge a fantasia, portanto, há de certa forma, vínculo com a realidade como é hoje, e dessa maneira o potencial crítico é atingido ao gerar discussões sobre o real.

Um segundo ponto, é a defesa do papel do objeto de design nesse fazer especulativo, que visa ser um ponto reflexivo no cotidiano. Como ferramenta especulativa é interessante que haja espaço, falhas na “dialética oposição entre ficção e realidade” (DUNNE, RABY, 2013, p. 35) com o qual o espectador preencha com pensamento crítico-imaginativo. Nessa lógica, o funcionamento no design é especialmente potente pois o enfoque desses cenários é expresso em objetos diários, ou que poderiam ser diários; um lembrete ordinário do que poderia ser.

Em exemplo, o trabalho *Designs for Fragile Personalities in Anxious Times* dos autores (figura 1), ilustra a lógica entre o projeto de design crítico especulativo e a comunicação reflexiva do objeto. Se trata da criação de almofadas abraçáveis em formato de bombas atômicas de testes nucleares, inspirados no tratamento de fobias com exposição do indivíduo à micro dosagens do objeto fonte do medo. Eles explicam que a estética simples e



direta traz reconhecimento de um objeto estabelecido no dia a dia, entretanto ao lembrar o que a almofada representa, criam-se emoções contraditórias, que despertam o potencial crítico.

Figura 1: Huggable Atomic Mushrooms, Dunne & Raby e Michael Anastassiades



Fonte: Speculative Everything

No esforço de traçar diretrizes metodológicas, os autores associam estratégias de outros campos, como o cinema e a literatura, na aplicação de ferramentas especulativas. Tais recursos, são por eles chamados de *Playgrounds Metodológicos*, e se subdividem em duas categorias: os Mundos Ficcionalis e os *Thoughts Experiments* (pensamentos experimentais).

O primeiro se refere a estrutura de utopias e distopias, que ficcionaliza um mundo outro em comparação com o mundo atual, e gera avisos narrativos do que é desejável ou não na presente realidade. A criação de mundos, entretanto já é aplicada de certa forma pelo mercado, a idealização de campanhas para uma marca, é um exemplo. O que Dunne e Raby defendem, entretanto, é um aprofundamento dessa lógica na concepção dos objetos de design, assim, sugere-se que:

Em vez de pensarmos sobre arquitetura, produtos e meio ambiente, começamos com leis, ética, sistemas políticos, crenças sociais, valores, medos e esperanças, e com eles podem ser traduzidos em expressões materiais, incorporados na cultura material, tornando-se pequenos pedaços de outro mundo que funcionam como sinédoques. (DUNNE; RABY, 2013, p. 70)

O segundo recurso é definido pelos autores como especulações localizadas, que geralmente tem o intuito de “testar ideias, refutar teorias, desafiar limites ou explorar possíveis implicações” (DUNNE, RABY, 2013, p. 80) em determinado assunto. Algumas abordagens nesse sentido são descritas. O ‘*reductio ad absurdum*’, se trata de reduzir algo ao absurdo, de levar ao extremo um pensamento lógico ou teoria, a fim de procurar contradições e discutir se o argumento é real ou falso. O pensamento contrafactual, já explora diferenças no passado para a criação de presentes paralelos, geralmente importantes momentos históricos são alterados para construção de uma narrativa do que poderia ter acontecido e como essa mudança influenciaria a realidade hoje. Relacionado ao

pensamento contrafactual, porém mais direcionado ao futuro o ‘*What-if*’, é o que resume bem o pensamento especulativo na essência - e se tal coisa acontecesse?

Ao retomar a discussão sobre o papel dos objetos de design, os autores reivindicam que devem ser encarados como ‘props’, adereços que são projetados para filmes e teatro para ambientação ficcional de alguma obra. No design conceitual, entretanto, esses adereços

[...] não representam a coisa real e não se encaixam no esquema comportamental pré estabelecido; são ficções físicas, pontos de partida para imaginações sofisticadas que nunca devem ser vistas como ‘reais’... O que os fazem ser diferentes de produtos é que eles não ‘cabem’ no mundo de hoje (DUNNE, RABY, 2013, p.10).

São, então, pontos de conexão imaginativos com outros universos, sendo funcionais ou não, pois aqui a funcionalidade é mais simbólica. A interação - descrita no livro como *Make Believe Theory* - com o espectador, passa necessariamente por um acordo de suspensão da descrença, dado que assim se “cria mais espaço para experimentação estética, porque liberta o design de mimetizar a realidade como ela já é” (DUNNE; RABY, 2013, p. 94). O resultado narrativo é construído junto ao observador, pois “são gatilhos que podem nos ajudar a construir em nossas mentes um mundo moldado por diferentes ideais, valores e crenças próprias” (DUNNE; RABY, 2013, p. 91).

Temática e o Projeto Especulativo

Em retomada à proposta introdutória, o projeto visou a criação de ‘props’ indumentários, que possibilitassem de maneira visual o estranhamento alienígena proposto na obra literária de Le Guin. *A Mão Esquerda da Escuridão* de Ursula K. Le Guin, é um clássico da ficção científica, que propõe o rompimento da lógica binária de gênero que historicamente estrutura o pensamento humano como é hoje; a autora tenta fazer com que essa Verdade única e indisputável seja desmanchada, e criativamente investigada. Isso faz da obra um tanto desafiadora, porém justamente por isso, de forte potencial especulativo.

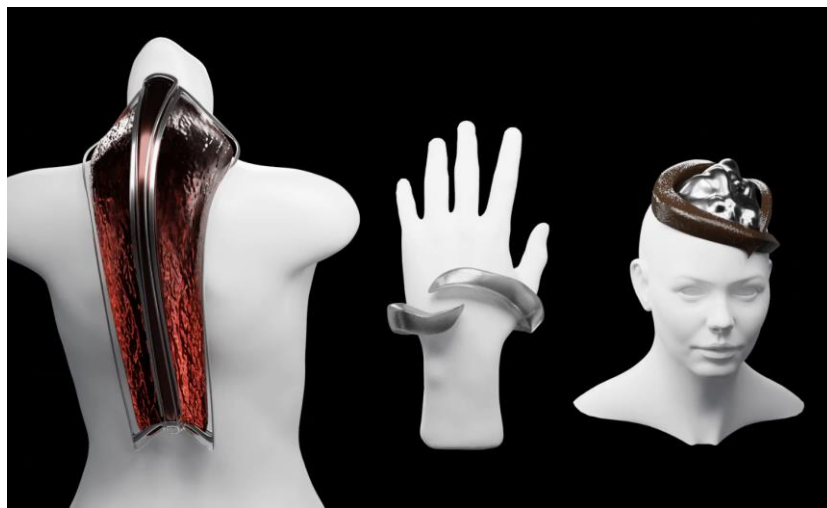
Em seu processo e contexto histórico da segunda onda feminista no norte global, a autora é influenciada a investigar em sua escrita o gênero e a capacidade de manipulação do real que tal questão provoca. Em *Is Gender Necessary?*, um artigo publicado em 1976 e revisitado em 1988 pela autora, ela comenta os resultados do seu experimento ficcional, que tenta angariar e analisar quais pontos foram resultantes e sua lógica por trás das representações produzidas. Ela afirma, “eu eliminei o gênero, para descobrir o que sobrava” (LE GUIN, p.155, 1976 redux 1988). O livro, então, conta a história de Genly Ai, um terráqueo em missão diplomática ao planeta Gethen, onde os humanos não possuem sexo biológico fixo, ao longo da vida experimentam variações das características biológicas masculinas e femininas durante o período que chama *kemmer*, época em que é possível

a reprodução. A ideia de gênero não existe nessa sociedade, isso confronta o protagonista com sua percepção de mundo, dificulta o entendimento social e cultural do lugar, o que coloca em risco sua missão e sua vida. Alguns elementos que ambientam o leitor numa experiência de mundo um tanto abstrata para o pensamento estruturado pelo gênero.

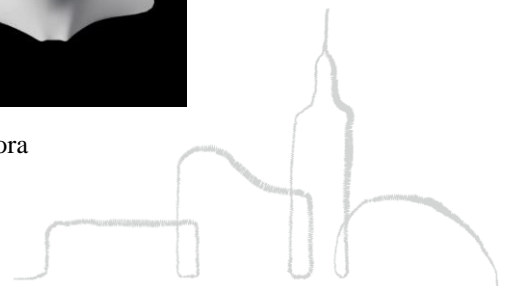
Em consonância com os paradigmas do projeto crítico especulativo, é indicado que em algum nível o trabalho seja familiar, reconhecível, no intuito de trazer para o possível a ficção que se materializa; dessa forma, o processo me levou a pensar em adornos corporais, acessórios, objetos às vezes marginais, porém, como abordado por Cidreira (2013) - ao comentar a obra de Simmel (1905) - produzem o alargamento do Eu, expandem a personalidade. Os métodos de elaboração das peças, ao voltar-se para o texto da obra e para uma interpretação mais subjetiva e abstrata, dialoga com as contradições e dificuldades imaginativas da própria obra, de forma que, durante o processo, o uso dos prompts nos geradores de imagens artificiais, não se mostrou fácil quanto à transposição conceitos que não fossem tão concretos.

Para o desenvolvimento de cada objeto, foram selecionados três capítulos marcantes do livro, o processo de criação levou em conta descrições ambientes, a história de cada capítulo, e portanto, as associações visuais geradas pelo o todo. Alinhado à máxima de Le Guin (1976 *redux* 1988), de retirar o gênero e ver o que resta, o pensamento da estética segue o caminho do que se compartilha como humano, um corpo. A opção de trabalhar a textura de pele, veias, é a materialização visual do que enxergo como comum ao corpo, e que traz associação com o que é tátil, com a presença, fatores muito abordados na ambientação do universo de Le Guin. Nessa linha, a própria linguagem das representações 3D se utiliza, abundantemente, de simulação de materiais e texturas que dialogam com a interpretação estética escolhida.

Figura 2: Render *props* indumentários desenvolvidos



Fonte: Acervo Pessoal; desenvolvido pela Autora



Considerações Finais

A questão do sensível permeou todo o trabalho. Desde a base teórica se trabalhou com o imaginário e a percepção de configurações sensíveis do mundo. Nessa direção, o sensível perpassa, também, toda interpretação temática do livro, ao operar as percepções do sensório na idealização e formação dos *props* indumentários. Para além, a própria natureza de se pensar esteticamente conduz à uma linguagem do que é tangível e superficial, no sentido do que Cidreira (2013) relaciona à cultura, e afirma como uma amálgama do visível, do dizível, do que mostra sem objetivo de ir além das aparências, ao passo que a aparição em si revela.

No processo desta pesquisa, uma questão foi relevante: de que maneira abordar a imagem como meio de produção do real? Ao início do trabalho, o pensamento se voltou a uma tendência analítica e semiótica, área de muito interesse, porém, que adiante pareceu se desencaxar, à medida que o rumo e objetivos do trabalho foram lapidados. Dessa forma, a escolha foi trabalhar o simbólico gerado pela imagem, no pensamento estético das peças, e nelas, como conjunto ou pedaços de uma imagem, que será gerada pelo espectador, no imaginário. Durante a elaboração projetual, houve também a pretensão de se chegar à uma resposta ao questionamento “quais objetos existiriam num universo sem a presença de gênero?” de maneira que resolvesse funcional e objetivamente a questão, como se a presença ou não de gênero fosse isolada de outros fatores. Essa resposta, porém, assim como a imagem não é algo que almeja ser alcançada apenas por quem produz tais objetos/imagens. O respaldo e reflexão sobre o Design Crítico Especulativo, portanto, foram de suma importância para a progressão do trabalho numa perspectiva mais holística, e na tomada de decisão do formato final.

Todo o trabalho de pesquisa e reflexão sobre as imagens criadas pela moda em suas diversas expressões, me incentivam o estudo de outras abordagens teóricas sobre o assunto. Incentivam, também, para projetos futuros a exploração da produção dessas imagens de outras maneiras, como a integração de linguagens digitais e físicas, no intuito de continuar o trabalho na área de modelagem 3D aplicada à moda.

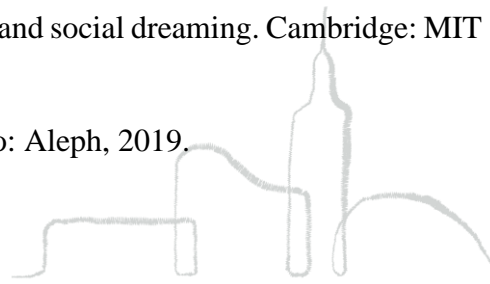
Referências Bibliográficas

CIDREIRA, Renata Pitombo. A apresentação corporal como estilização de presença. In: **Anais do 19^o Encontro Anual da Compós**, Rio de Janeiro, 2010. Anais Eletrônicos, Campinas, 2010. Disponível em: <<https://proceedings.science/compos/compos-2010/trabalhos?lang=pt-br>> Acesso em: 10 de junho de 2024.

_____. **As Formas da Moda**: comportamento, estilo e artisticidade. 1a edição. São Paulo, 2013.

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. **Speculative everything**: design, fiction and social dreaming. Cambridge: MIT Press, 2013

LE GUIN, Ursula K. **A Mão esquerda da escuridão**. 3a edição. São Paulo: Aleph, 2019.



_____. **Is Gender Necessary?**. [S.I.]. 1976 redux 1988. Disponível em: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://americanfuturesiup.files.wordpress.com/2013/01/is-gender-necessary.pdf>. Acesso em: 10 de junho de 2024

PORTINARI, Denise B.; NOGUEIRA, Pedro C. E. Por um Design Político. **Estudos em Design**. Rio de Janeiro: v. 24 | n. 3 [2016], p. 32 – 46.

Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/379#:~:text=Pressupondo%20que%20o%20modernismo%20tenha,gerar%20rupturas%20na%20ordem%20do>. Acesso em: 10 de junho de 2024



