

UNIVERSITATEA DE ARTĂ ȘI DESIGN CLUJ-NAPOCA
FACULTATEA DE ARTE PLASTICE

DE LA COSTUMUL PURTAT LA SPAȚIUL COSTUMAT

Teză de doctorat

Coordonator științific:

Prof. univ. dr. Gheorghe ARION

Doctorand:

Asist. Univ. Alina Maria BOT

Cluj–Napoca 2008

DE LA COSTUMUL PURTAT LA SPAȚIUL COSTUMAT

Referat sinteză

De la costumul purtat la spațiul costumat reprezintă o cercetare pe care mi-am dorit-o și pe care am dezvoltat-o asupra legăturilor, interferențelor și întrepătrunderilor dintre vestimentație și alte discipline ale artei contemporane, precum și asupra locului și funcțiilor costumului în existența umană.

Lucrarea am structurat-o în 4 capitole.

În primul capitol intitulat „**Costumul**” am întreprins cercetarea în 3 secțiuni:

- „Repere istorice. Funcțiile și locul costumului în existența umană”
- „Trei poziții: Sonia Terk-Delaunay, Coco Chanel, Elsa Schiaparelli”
- „Prezența costumului în arta contemporană”

Prima secțiune, așa cum arată chiar titlul, are 2 componente:

Prima componentă este o incursiune istorică. Sub acest aspect cercetarea pe care am realizat-o demonstrează realitatea istorică, aceea că între artele majore și costum, în înțelesul creației vestimentare a fost și este o congruență permanentă. Această congruență i-a determinat pe creatorii din toate tipurile să fie atrași de puterea de expresie a veșmintelor. În acest sens, este edificator exemplul artiștilor antici din țările mediteraneene care au făcut din costumele drapate demonstrații de

virtuozitate artistică, care au îmbogățit și au marcat definitiv sculptura și arhitectura. Astfel veșmintele drapate i-au inspirat pe marii sculptori și arhitecți din Egiptul antic, Grecia antică, apoi pe cei ai Imperiului roman, iar mai târziu pe artiștii care au decorat fațadele grandioaselor catedrale gotice.

De asemenea, pictura Europei occidentale medievale pune în evidență episoade biblice în care este evidențiată simbolistica religioasă însă, personajele apar îmbrăcate după moda contemporană a artiștilor creatori, ceea ce demonstrează că ei s-au inspirat direct din stilul perioadei lor.

În același sens, în Renaștere sunt edificatoare portretul principelui, sau al nobilului – lucrări executate la comandă – în care vestimentația laolaltă cu decorația interiorului exprimă rangul și statutul modelului cu rol de multe ori propagandistic. Sunt semnificative în acest sens lucrările lui Jacopo Bellini, Antonio Pollaiuolo și Antonio Pisanello care au fost fascinați de bogăția vizuală a costumului, ceea ce i-a determinat să creeze modele de costume, broderii și bijuterii.

În expoziția “Life and Fashion at the Renaissance Court” organizată de National Gallery, Londra (octombrie 2001- octombrie 2002), Pisanello a fost prezentat publicului cu lucrări realizate pentru cele mai importante și influente curți ale Italiei: Visconti din Milano, Este din Ferrara, Gonzagua din Mantua. Acuratețea detaliilor costumului, de la rochii până la armuri, redate de Pisanello ne oferă o inepuizabilă sursă documentară referitor la funcțiile costumului. În “Virtue and Beauty, Leonardo’s Ginevra de’Benci and Renaissance Portraits of Women”, expoziția din 2001 de la National Gallery of Art,

Washington, este accentuată importanța pe care o au studiile de bijuterie în portretul renascentist. Portretul Eleonorei de Toledo, a lui Bronzino este un veritabil document care demonstrează statutul important al personajului – soție a Marelui Duce de Toscana -, imaginea fiind completată de o magnifică și impunătoare rochie de catifea și mătase italiană, decorată cu plasă de perle pe cap și pe umeri.

În secolul XVI, amploarea noilor descoperiri geografice atrage și aventura fascinantă a decoperirii costumului altor nații, ceea ce a avut un uriaș impact asupra costumului European. Printre primele lucrări semnificative în acest sens, ce apar în prima jumătate a secolului, cea mai cunoscută despre costume este - *“De ghi habiti antichi et moderni di diverse parti del mondo”*, a lui Cesare Vecellio (Veneția, 1590). Vecellio și-a structurat lucrarea în două capitole, primul incluzând 361 de gravuri cu costume din Europa, iar al doilea, 59 de gravuri după costume din Asia și Africa.

Rubens, a reușit să realizeze o impresionantă colecție de studii de vestimentație pentru subiectele sale portretistice, colecție care mai târziu va primi numele de “Costum Book”. Dar nu numai pictura, ci și grafica a fost preocupată de costum. Wenceslaus Hollar, cunoscut ca grafician în Anglia, a excelat în studiile de costum feminin. Prima sa lucrare, intitulată *“Ornatus Mublieris Anglicanus”*, publicată în 1640, conține 26 de gravuri cu titlul *“Several Habits of English Women from Nobilite to the Country Women as there are in this Time”*. Cartea a fost urmată la scurt timp de *“Theatrum Muliere”* și *“Aula Veneris”*, care conținea 100 de desene originale bazate pe studii de costum făcute în toată Europa. Acesta a fost doar începutul unei lungi istorii, pentru ca, mai apoi,

costumul în valurile modei să fascineze și să trezească impulsuri creatoare ale artiștilor din toate perioadele ce au urmat: Rococco, Neoclasicism, Romantism, Art Nouveau, Art Deco. Începutul secolului XX este desigur marcat de schimbări rapide de direcție, influențate de noile curente artistice.

A 2 componentă a primului capitol este cea în care am înfățișat funcțiile și locul costumului în existența umană.

Sub acest aspect, costumul și țesătura textilă, care fac parte din artele decorative au următoarele funcții majore:

- **Funcția utilă** a țesăturii și a costumului este aceea de a proteja și de a izola corpul de mediul înconjurător, de intemperii;

- Funcția de **comunicare** este cea care exprimă statutul persoanei în viața socială, fiind deosebit de importantă pentru că reflectă și definește însușirile și calitatea persoanei semnalizând rolul și locul individului în societate, apartenența la un grup social, religios sau etic;

- **Funcția estetică** este cea care ne oferă nota asupra simțului artistic și expresivității individului în societate în armonie și în legătură directă cu mediul înconjurător.

Prin costum silueta umană devine suport pentru pictură prin culoare, sculptură prin formă, volum, materialitate și textură.

Dacă toate aceste elemente sunt mijloace de comunicare vizuală și aparțin registrului creațiilor vizuale, atunci costumul este parte din expresia personală, autentică, a creatorului, dezvăluind și reflectând talentul și capacitățile sale de creație până la o întrepătrundere între costum-pictură-grafică-sculptură-design-arhitectură.

În **secțiunea a doua** a primului capitol am continuat cercetarea asupra a ceea ce am denumit dialogul dintre artele majore și modă.

Acest dialog începe să se contureze cu precizie la începutul secolului al XIX-lea. Apar colaborări dintre artiști și cuturieri, ceea ce influențează creația în ansamblul ei.

Desenatorii artiști, creatorii de modă, vor aștepta începutul secolului XX pentru a le fi recunoscută profesia. Este perioada în care își fac apariția primele magazine și a publicității, care “...*vor apela tot mai des la graficieni ilustratori pentru a-și face cunoscute creațiile în presa de modă.*”¹ Desenatorii vor realiza schițe ale modelelor, în strânsă legătură cu couturierii și noile lor creații. Erte, Eduardo Benito, Georges LePape realizează ilustrație de modă în paralel cu fotografia de modă, propunând creații în tendințe până în 1910, când fotografia câștigă definitiv terenul.

Primele fotografii de modă datează din 1856, fiind realizate de către Mayer și Pierson. Ele sunt parte din albumul cu 288 imagini comandat de contesa Castiglione². Arta fotografică împrumută de la grafica de modă compoziția și expresia modelelor.

Acest dialog prin care se reflectă interferențele și întrepătrunderile dintre vestimentație și alte ramuri ale artei, este concretizat de opera unor personalități la care mă voi referi în continuare.

Sonia Terk-Delaunay (1885-1979) este cea care transpune pictura de pe pânzele șevaletului pe țesăturile costumelor.

În expoziția Muzeului Lodève, Franța (30 noiembrie 2002 - 2 martie 2003), consacrată Soniei Delaunay, au fost expuse 150 de lucrări,

¹ J.Parker, “*Dessins de mode*” –Vogue 1925-1983, Herscher,1995

² Hall Duncan, “*Histoire de la photographie de mode*”, Chene, 1978

acuarele și guașe ale artistei, traseul fiind concentrat pe activitatea artistei din 1923 până în 1934, perioadă care cuprinde începuturile artistei până la inovatorul “L’Atelier Simultane”. În 1919-1920 Sonia Delaunay decorează spațiile “Le Petit Casino de Madrid”, desenând costume pentru spectacolele premierelor de aici. La premiera “Aida” de la Liceo de Barcelone, ea semnează creația tuturor costumelor. În anul 1921, ea îl întâlnește la Madrid pe Serge Diaghilev, care o introduce în lumea costumului de teatru, creațiile sale apărând în baletul “Pirandello”. Succesul o încurajează să își organizeze primul defileu de modă la Ritz Hotel de Madrid să își deschidă porțile propriului boutique de modă.

În 1924 ea inventează “Atelierul Simultan”, care devine scena unei revoluționare idei, în care artista, împreună cu couturierul Jacques Heim, produce creații vestimentare simultane. Conceptul ei consta în tăierea materialului și imprimarea acestuia în același timp, într-o perfectă complementaritate cu hainele neconstruite ale anilor 1920. În “Expoziția Internațională de Artă Decorativă” din 1925, modelele ei combină limbajul geometric avangardist cu tipare vestimentare moderne și flexibile. Armonizându-se perfect cu noua siluetă cilindrică, ea reușește să înglobeze spiritul artistic al timpului în creațiile sale: ”Stil Modern”, “Jazz Modern” și “Zig-zag Modern”. Cu aceste piese Sonia Delaunay devine un semnificativ exemplu pentru felul în care arta a influențat și a transformat moda. Modul original în care Sonia Delaunay a împletit arta și moda este subiectul unui album de artă editat de Andre Lhote în 1925: “Sonia Delaunay, her paintings, her objects, her simultaneous fabrics, her fashions”. În 1931 ea se reîntoarce la pictură, participând la expozițiile “Abstraction-Creation” și la “Pavilion de L’Air” din 1937. În

aceeași perioadă Sonia Delaunay a fost invitată să țină un colocviu la Departamentul de Arte Vizuale Sorbona, intitulat “The Influence of Paintings on Fashion Design”, în cadrul căruia artista a vorbit despre desprinderea și eliberarea modei de cultura academică, explicând conceptul ei novator în arta textilă și susținând ideea de pret-a-porter.

Expoziția “Fashion and Surrealism” găzduită de Victoria & Albert Museum, Londra, din 1987-1988, prezintă substanțiala participare a creației de modă în interiorul curentului Suprarealist. **Elsa Schiaparelli** a fost cea care a activat în cadrul mișcării cu cel mai mare succes. În albumul editat să acompanieze expoziția, Richard Martin scrie: *”În timp ce marea rivală Coco Chanel creează rochii pentru femeia emancipată, aderă la filosofia școlii de design Bauhaus, Schiaparelli creează modă în colaborare cu și inspirată de artiștii avangardei: Dali și Cocteau.”*³

Coco Chanel a jucat un rol foarte activ în cercurile conexe ale artei și modei din Paris: a creat costume de teatru pentru piesa “Antigone” (1922) a lui Cocteau, “Le Train Bleu” (1924) a lui Diaghilev și Cocteau, baletul “Apollo Musangetes” (1929) a lui Stravinsky, “Les Chevaliers du Table Ronde” (1937) a lui Cocteau și “Baccanala” (1939) lui Dali, pentru Baletetele Rusești la Monte Carlo. Important de menționat este faptul că, între cele două războaie mondiale, Elsa Schiaparelli împreună cu Coco Chanel au dominat lumea modei.

Născută la Roma în 1890 într-o familie de intelectuali, **Elsa Schiaparelli** studiază pictura.

Între anii 1936 și 1939, creatoarea colaborează cu un mare număr de artiști ai mișcării suprarealiste: Salvador Dali, Jean Cocteau și Alberto

³ J Tregidden, Review Richard Martin, “Fashion and Surrealism”, Costume 23,1989, op.cit.p.145

Giacometti. Colaborarea Elsei Schiaparelli cu artiștii suprarealiști a fost “*simbiotică și simultană*”, scrie Dilys E. Blum, curatorul muzeului, departamentul Costume și Textile din Philadelphia. Exemplul clasic al relației dintre Schiaparelli-Dali îl constituie un grup de costume suprarealiste, ale căror taioare aveau numeroase sertare false, miniaturale în loc de buzunare. Dali a experimentat tema “părți ale corpului” încă din 1934, pentru el experimentul fiind o scurtă alegorie în care “*fiecare sertar corespunde cu un miros emanat de corpul uman*”⁴. Din colaborarea celor doi au rezultat două dintre cele mai cunoscute rochii ale anilor 1930: “Organza dress with Painted Lobster” din 1937 și “Thear Dress” în 1938. Tema lumii naturale, îl inspiră pe Dali să creeze “New York Dream-Man Finds Lobster in Place of Phone” (1935) și binecunoscutul “Lobster Telephone” (1936).

“Shoe hat”, este o altă piesă realizată în colaborare cu **Salvador Dali** și reflectă tema suprarealistă - “reasamblare și iluzie”. Sculptorul italian **Alberto Giacometti** realizează pentru ea accesorii, piese de bijuterie și butoni, pe care aceasta le introduce ca accente înnobilând originalele piese vestimentare.

Creațiile de după război ale Elsei Schiaparelli reiau teme anterioare și idei provocatoare, dar poziția ei de stimulator al modei a fost curând uzurpată de noile cerințe ale tinerei generații, care admira acum stilul “New Look” al lui Cristian Dior.

În secțiunea a 3-a a primului capitol am cercetat și tratat prezența costumului în arta contemporană.

⁴ F. Baudot, “*Fashion and Surrealism*”, Paris: Assouline, 2002, op.cit. p.76

Aici am analizat creațiile unor artiști conectați la fenomenul modei în arta contemporană. Dintre acestea m-am oprit asupra celor mai semnificative, cum ar fi:

- **Lucio Fontana**, pictor și sculptor care în 1947 introduce conceptul de spațialism în care se încadrează și se regăsește perfect spiritul de după război. El creează, potrivit acestui nou concept o rochie care reprezintă „*limitele dintre interior și exterior, dintre materialitate și piele, dintre veșmânt și nuditate*”.

Din acest moment ambivalența dialogului dintre artă și modă devine tot mai evidentă în Pop Art, care sparge toate barierele și funcționează ca răspuns al artei contemporane la fenomenul modei;

- **Marisol Escobar** în contextul curentului Pop Art, își diversifică maniera de lucru folosind tehnica colajului textil pe sculpturile ei.

- **Flavio Lucchini** este un exemplu care completează lista artiștilor care, pe lângă artă, creează și sunt atrași de costum. Lucchini, pe lângă faptul că dezvoltă și face ca tot ceea ce este legat de creația de modă să devină subiect accesibil, deschide “Superstudio Piu”, un uriaș centru expozițional de artă, modă și design, unde artistul își deschide propriul atelier și sală de expoziție permanentă. Noul lui atelier de sculptură devine podiumul multor creații pornite din lungul și tumultosul său parcurs în lumea creației de modă: Sculpturile și basoreliefurile lui Lucchini reflectă fascinația și admirația totemului, care în cazul acesta sunt “rochii” statuare, înalte de peste 3 metri, din diferite materiale: calcar, rășini, argint și oțel, materiale durabile.

- Revenind la perioada postbelică, în anul 1955, relevantă este contribuția lui **Yves Saint Laurent**.

În acest sens edificatoare este expoziția retrospectivă a fundației “Pierre Berger-Yves Saint Laurent”, denumită “**Dialogue with Art**”, tema centrală este focalizată pe interpretările și viziunea personală a creatorului în “dialog” cu diverse mișcări artistice și reprezentanți ai acestora. De la Piet Mondrian la Van Gogh, de la Matisse la Picasso, de la Warhol la arta africană - toate sunt posibile surse de pornire ale creatorului de modă. În declarația lui de presă, Saint Laurent spunea: *”Bineînțeles că trimit către Mondrian, care în 1965 a fost primul de care am îndrăznit să mă apropii, rigoarea artei lui m-a captivat. Dar, au fost și Matisse, Braque, Picasso, Bonnard și Lejer. și cum aș fi putut rezista Pop Art-ului, care a fost expresia tinereții mele? Cum l-aș fi putut omite pe prietenul meu Andy Warhol? Sper ca această expoziție să trimită vizitatorii la limitele creației și de aici ei vor putea să-mi împărtășească trăirile, sentimentele pe care le-am trăit de-a lungul vieții mele.”*⁵ Așadar, momentele culminante ale creației lui Yves Saint Laurent sunt prezentate în cadrul expoziției “Dialogue with Art”, marcate fiind de influența și inspirația pe care creatorul a găsit-o în artă.

Cu acest prilej, privitorul era surprins să vadă creațiile inițiatorului “Mondrian Look” și “Pop Art Look”, care își prezintă piese din perioada anilor 1960. Prezentate în revista *Elle* din septembrie 1965: piesele sunt dispuse sugestiv în oglindă, față în față cu doua lucrări ale pictorului: “Compoziție în gri” (1914) și ”Compoziție cu roșu, galben și albastru” (1928).

Odată cu forma vestimentară minimală a anilor 1960, imaginile și pictura pot fi aplicate direct pe piesele costume. Aici moda a găsit

⁵ Yves Saint Laurent, www.fondation-pb-ysl.net

inspirație în stilurile și manierele picturii. Op-Art și Psihedelice-Art dezvoltă și diversifică vizualul într-o altă nouă direcție: rochia lui Yves Saint Laurent, inspirată de lucrările lui Piet Mondrian, parintele Neoplasticismului, a devenit repede o modă.

În anii 1960, artiștii (pictori, sculptori, graficieni etc.) au avut numeroase incursiuni în creația de modă, exagerând-o sau criticând-o, reușind să schimbe voit sau nu dinamica acesteia. Mulți dintre ei au creat obiecte provocatoare, privind mai departe de modă și de rolul acesteia.

- În 1964, la treizeci de ani, arhitectul **Paco Rabanne** își face debutul în haute-couture, “...*el prezintă o colecție de haine, bineînțeles, dar făcute din materiale care de obicei nu prea sunt utilizate pentru așa ceva.*”

“*O prezentare de douăsprezece rochii experimentale și greu de purtat*”... spune el însuși..”

El răstoarnă toate convențiile, transformând materialul rochiilor de seară în zale metalice și construcții sculpturale, din materiale surprinzătoare, cum ar fi plasticul. Metalul argintiu, rece, din rochiile create de Rabanne contrastează puternic cu pielea omului, dar în anii 1960 strălucirea acestuia, aspectul străin, spațial a fost în centrul atenției.

Construcțiile metalice ale lui Paco Rabanne aduc aminte de vechile armuri folosite de medievali în confruntări. Dar sensul nou în care Rabanne armonizează piesele metalice face ca rochiile lui să devină bijuterii supradimensionate, cu o linie feminină construită armonios pe forma corpului, imprimând acesteia o frumusețe sculpturală, inabordabilă dar distinctă.

- Pop-Art găsea în lumea producției industriale de masă subiecte inedite prin alăturarea lor cu spațiile expoziționale de artă. Rochia din hârtie, inspirată de lucrarea lui Warhol “32 Soup Cans”, este imprimată de către un artist anonim cu motivul repetitiv și sugestiv denumită “Souper Dress” (1966), simbolizând noua cultură de consum.

În 1968, Op-Art apare reprezentată de doi mari artiști: Victor Vasarely și Bridget Riley. Op-Art uzează de iluzii optice, acestea bineînțeles că atrag atenția unor creatori de modă, care, îl adoptă ca motiv pentru imprimeul de pe suprafețele textile. Acest curent artistic influențează nu numai desenatorii de imprimeuri textile dar și creatorii de modă, care folosesc iluziile Op-Art pentru a distorsiona centrul compozițional al siluetelor, atrăgând în mod intenționat atenția asupra veșmintelor. – In acest sens **Harry Gordon** creează rochia “Poster Dress”(1968) pentru care folosește în locul materialului textil hârtia, pe care imprimă un ochi supradimensionat, reușind să atragă atenția, în mod voit, înaintea figurii umane, creând un efect straniu, cel al rochiei care te privește.

- **Sherry Owens**, sculptorița americană, președintele Asociației de Sculptură din Texas ea se exprimă atât in pictură cât și sculptură. Materialele preferate ale artistei sunt lemnul și oțelul. Artista este o participantă permanentă la importante expoziții de peste ocean, incluzând “Erthly Delights”, “Underworld” de la Haggar Gallery, University of Dallas, Irving, Texas și “This Seed of Space” in Austin, Texas. Într-o spectaculoasă prezentare în centrul orașului Dallas, artista Sherry Owens își prezintă instalațiile la intrarea în celebrul magazin “Neiman Marcus” printr-un remarcabil mariaj între artă și modă,

rezultatul obținut fiind o remarcabilă campanie de imagine. Sherry Owens numește aceste lucrări “peisaje”, care devin în mod surprinzător ecrane vizuale și care prin alăturarea cu piesele vestimentare reușesc să transforme o strălucită idee de marketing într-o expoziție de artă cu o maximă vizibilitate.

- **Nam June Paik** și **Charlotte Moorman** sunt doi artiști care experimentează în performing. În “TV bra for Living Sculpture” (1969). ei expun piese vestimentare de lenjerie cum ar fi un sutien realizat din două mici monitoare video. Moorman purta piesa de “lenjerie electronică”, în timp ce performa la un violoncel, iar camera video a lui Paik hrănea cu imaginile din performance cele două monitoare de pe pieptul artistei.

- **Chris Kenny** se joacă cu amuzanta idee “casa cu care poți să te îmbraci”, o cutie din lemn în forma de T-shirt, cu ferestre pe post de buzunare. În “ Whant to Wear”, Kenny prezintă fragmente din texte găsite cu sugestii subversive și amuzante.

- **Vito Drago** uzează de lumină amplasată în spatele unor radiografii umane ale bustului îmbrăcate în T-shirt-uri. Acesta găurește materialul pieselor vestimentare prin care se vede lumina, realizând o micro constelație a corpurilor.

În aceiași secțiune „Prezenta costumului în arta contemporană” am studiat modul în care creatorii de moda au introdus în creațiile lor pictura, sculptura și arhitectura.

- **Issey Miyake** s-a dedicat inovațiilor, noilor tehnologii de fabricare și de colorare a țesăturilor, încă din 1993 acesta și-a concentrat creația în jurul cercetărilor și dezvoltării de noi tehnici de construcție în

materialul textil. În 1991 el dezvoltă un concept nou prin linia “A-Poc”(A Piece of Cloth).

Inovațiile sale rămân secrete ale industriei textile japoneze în care ingineria și tradiționalul se regăsesc. Combinând tehnica modernă a computerului cu tehnicile de țesătură plisată, o haina valabilă pentru orice tip de siluetă, în formă cilindrică. Astfel tubul este lipsit de cusături, neavând o formă croită. Acesta se folosește elasticitatea pliseului pentru a se mula pe formele corpului, revenindu-și la forma inițială de tub atunci când acesta este dezbrăcat.

Conceptul “A Piece of Cloth” s-a născut din ideea unei singure piese vestimentare plate care creează un interesant “ma” (din japoneza - spațiu) între haină și corp. Fiecare persoană având un diferit “ma”, costumele create de Miyake dezvoltă forme individuale, originale.

Moda actuală capătă multe forme, ea interacționează continuu cu ideile și viziunile multor artiști, evoluând în curente și mediile artistice unde creatorii de vestimentație găsesc soluții dintre cele mai surprinzătoare. Unii dintre ei într-o manieră suprarealistă, alți distorsionând, mărin și deformând corpul uman, în timp ce alții caută soluții ori materiale noi să cu care să definească ideal silueta umană.

- **Martin Margiela**, designer belgian asociat cu Deconstructivismul în modă, -mișcare a anilor 1980. În creațiile lui acesta folosește moda ca un pretext pentru o abordare poetică a imperfecțiunii, a personalității și excentricității, calități distincte pe care acesta le-o imprimă tuturor creațiilor sale.

- **Alexander McQueen** și Shaun Leane, unul dintre cei mai apreciați design-eri de bijuterie din Anglia, realizează piese vestimentare din metal, adevărate “body sculpture”.

- În viziunea lui **Husein Chalaian**, moda este caracterizată de o excelentă tehnicitate, de la rochiile ancorate cu fire în “memorie”, până la instalații care includ și un film generat de computer care extinde viziunea lui către performace.

O remarcabilă lucrare a artistului prezentată în cadrul expoziției “Radical Fashion”, este rochia “Poppy Dress”, “Aero Plane Dress”, sunt lucrari inspirată de materiale folosite în tehnologia aviatică și de formele aerodinamice ale avioanelor. Rochiile se prezintă ca o carcasă mulată pe partea superioară a bustului, cu o multitudine de “flapsuri” care pot schimba formele, reconstruindu-le în variante aerodinamice.

O alta temă favorită este cea a arhitecturii, printr-o colaborare cu o firmă britanică de design interior și arhitectură el a realizat o colecție - The Geotrophics (1999)- de haine cu structuri de mobilier integrate în costum. El a adaptat părți ale scaunelor ca extensii purtabile pe corpul uman. Rochiile scaune ale lui Chalaian transmit simbolic ideea de existență dinamică în care transportăm cu noi mediul personal. Relația dintre spațiu și identitate a fost mai târziu explorată în performingul - After Words (2000) - colecție prezentată la teatrul Sadler’s Wells la Londra. Pe scena teatrului scenografia evenimentului invita spectatorii să asiste la o demonstrație. O cameră albă amenajată sumar cu câteva piese de mobilier din anii 1950, în care până la finalul reprezentării mobilierul s-a transformat în piese de costum și accesorii ale manechinelor. Conceptul aflat în spatele performingului de modă transmite și definește

simbolic zona intimă ocupată de veșmânt, ca un prim stat protector și spațiul intim arhitectural ca un al doilea înveliș, unul mult mai larg, un refugiu care poate fi ușor camuflat și transportat.

Edificatoare este surprinzătoarea rochie purtată de un manechin fabricată din cercuri concentrice din lemn, rochie care pliată devine un obiect, o piesă de mobilier. Vestimentația changeabilă în piese de mobilier, i-au adus reputația de creator al conceptului de “furniture-wear”.

Toate aceste căutări demonstrează că moda, tehnica și sensibilitatea artistică se întâlnesc într-un rezultat surprinzător, construind noi imagini despre identitatea vizuală a individului în viitor.

În cadrul **Capitolul II-lea**, „Artistii și imaginea lor publică” am demonstrat prin câteva exemple cum personalități din toate domeniile artistice au influențat stilul, gustul estetic și curente în designul vestimentar.

Acest capitol cuprinde 3 secțiuni :

- Repere Istorice; Patru poziții: Oscar Wilde, Frida Kahlo; Salvator Dali; Tamara de Lempicka
- Moda și Cinema
- Moda și Muzică

Cercetarea a demonstrat că imaginea afișată public a funcționat ca un exemplu urmat sau copiat pentru grupuri de oameni. Din motive pragmatice oamenii din toate categoriile aparțin unui grup social, ceea ce îi face să comunice mai ușor mesajul pe care aceștia îl poartă, având o motivație preponderent comunicațională. Astfel am identificat câteva grupuri:

Grupul tinerilor

Grupul oamenilor de afaceri

Grupul intelectualilor

Grupul muncitorilor

Grupul oamenilor în vârstă

Grupul artiștilor, aceștia din urmă fac parte dintr-un grup distinctiv din punct de vedere al hainelor pe care le poartă. Bineînțeles, asta pentru că deși artiștii vin din toate mediile sociale ei se amestecă în societate, spre deosebire de alți oameni aceștia influențează haina pe care o poartă împrumutând acesteia din personalitatea lor distinctă, din atitudinea și mimica fiecăruia, creând o imagine vizuală originală. Creatori din cele mai diverse arii artistice (pictură, sculptură, muzică, film, etc.) se disting de alte grupuri în primul rând prin mesajele pe care le transmit prin intermediul vestimentației, care de cele mai multe ori este o reflexie a originalității, o creație vie, în mișcare. Mai mult: în numeroase cazuri artiștii pot fi considerați **lideri** pentru că ei sunt cei care lansează o modă, un curent, care va fi repede împrumutat sau copiat de către **adepti**. Artiștii sunt de cele mai multe ori indivizi radicali, care nu țin cont de tendințele modei, purtând haine originale sau combinând elemente clasice cu piese recuperate, definind astfel imaginea unor personaje unice.

Prima secțiune - Repere Istorice; Patru poziții: Oscar Wilde, Frida Kahlo; Salvator Dali; Tamara de Lempicka, tratează modul în care câteva personalități, artiști din diverse domenii au marcat definitiv stilul vestimentar.

- **Frida Kahlo** (1907 - 1954) - artista mexicană o personalitate proeminentă, care a îmbogățit tradițiile artei vestimentare.

- Creatorul francez **Jean Paul Gaultier** aduce pe scenă creații ce amintesc de exoticele costume ale Friedei Kahlo.

- **Tamarei de Lempicka** (1898-1980), cea mai cunoscută artistă a perioadei Art Deco, a influențat în mod decisiv moda și costumul.

În acest sens am exemplificat aici cu imagini recente din prezentari de modă ale caselor **Dior, Missoni, Alexander McQueen, Dolce & Gabbana, YSL-Rive Gauche, Jean-Paul Gaultier, Sonia Rykiel**, modul în care creatorii contemporani au preluat elemente ori detalii din stilul personal al artiștilor pentru a-le propune publicului larg . Un exemplu elocvent fiind expoziția “Dali et la Mode” (iunie - decembrie 2006), deschisă la Espace Dali din Paris, au fost prezentate o serie de lucrări ale unor creatori de modă: aceștia, influențați de extravaganța picturilor lui, au creat un spectacol de modă suprarrealist, interpretând parte dintre piesele cele mai importante ale artistului. Faimoasele “ceasuri moi “ ori “Venus cu sertare”, un motiv preluat de Sonia Rykiel, atunci când aceasta a creat o rochie-obiect din tricot cu aplicații *trompe-l’oil*. Paco Rabanne care a readus în atenție buzele lui Dali, prezentate acum pe post de guler supradimensionat al unei rochii lungi de seară.

În a II- a secțiune – Modă si Cinema – m-a preocupat contribuția pe care a avut-o și o are cinematografia în modă. Cea mai edificatoare fiind aici aportul pe care Hollywood-ul l-a avut în moda interbelică.

Designeri precum Robert Kalloch, Charles LeMaire, Bernard Newman, Walter Plunkett, Jack Kelly (Orry-Kelly) și Irene Gibbons au inventat un stil în costumul de film, desenând întreaga garderobă a unor

actori americani, contribuind la nașterea unor *staruri*- modele umane, obiecte ale adorației publicului.

- **Marlene Dietrich** (1901-1992) una din cele mai apreciate dive ale cinematografului Secolului XX a excelat și prin vestimentația purtată a marilor creatori ai timpului: Chanel, Gilbert Adrian, Christian Dior, Giorgio Armani, Cristobal Balenciaga etc. (în uriașa expoziție „Remembering Screen Legend Marlene Dietrich” – 1993 – a prezentat 3000 de costume și 400 de pălării aparținând artistei).

- **Ginger Rogers** (1911-1995) și **Fred Astair** (1899-1987) au avut, așa cum se știe, apariții spectaculoase prin costumele prezentate create de designerii Irene Gibbons și Bernard Newman.

Multe dintre aceste costume purtate de Ginger Rogers servesc și astăzi drept surse de inspirație pentru creatorii de modă, atunci când costumul sau piesa vestimentară trebuie să pară imponderabilă. Un exemplu îl oferă **John Galliano** în colecția *haute-couture* pentru casa **Dior**, prin rochii inspirate din costumele celor doi dansatori, denumită sugestiv “*Lord of the dance*”.

- Actrița **Audrey Hepburn** a purtat costume de Givenchy și Balenciaga uimind lumea nu atât prin frumusețea ei iradiantă, cât prin grația vestimentației.

“Audrey style” s-a conturat odată cu filmul “*Roman Holiday*”, prin colaborarea cu legendara creatoare de costume **Edith Head** (1897 – 1981), cea care a produs costume pentru peste 500 de filme ale Hollywoodului. Talentul și versatilitate desăvârșită i-au adus lui Head opt premii Oscar pentru costum și 33 de nominalizări la același titlu. În filmul “*The Breakfast at Tiffany’s*”, **Audrey Hepburn** poartă o

garderoba care a devenit celebră: minunatele creații ale lui Givenchy sunt un exemplu de referință pentru istoria costumului de film dar și pentru patrimoniul modei. O rochie neagră în stilul **Givenchy** a devenit o piesă clasică a eleganței: “*Little black dress*” este chiar numele unei tendințe în modă care are ca reper aceste rochii purtate de Audrey Hepburn.

Și exemplele ar putea continua.

În **ultima parte a Capitolului al II-lea**, am cercetat cum muzica, prin mari artiști și marile formații, a influențat imaginea vestimentară a tinerilor.

Artiști sau formații precum „The Beatles” au purtat costume create de Pierre Cardin, Douglas Millings, Casa Gucci, Frida Gianini.

Madonna, Michael Jackson, Prince au purtat vestimentații semnate de Jean Paul Gaultier, Dolce & Gabbana, Penny Rose, Viktor & Rolf, și exemplele ar putea continua.

În Capitolul al III-lea am cercetat relația dintre corpul uman și spațiu, arhitectură și costum. Intitulat *Arta experimentală (Arhitectură – Ambientalism – Modă – Instalație – Performing cu costum)* mi-am propus să cercetez modul în care arhitectura, ambientul și costumul au interacționat, împrumutând funcții utile, de comunicare sau estetice.

Structurat în 5 secțiuni :

- Repere istorice ale relației dintre arhitectură și costum; Funcții ale ambientului
- Trei poziții: Oskar Schlemmer, Le Corbusier, Jean-Michel Frank
- Micro/ Macrostructuri

- Pactici paralele în moda și arhitectura
- “Înveșmantarea” mediului și a spațiilor

Analizând în primul rând, **rolul protector al costumului și utilitatea lui practică** de a feri corpul uman de intemperii, de sabie sau glonț, veșmântul învelește trupul în straturi izolatoare prelucrate în materiale din lumea animală; din cea vegetală; minerală. Un exemplu este costumul luptătorilor - armura- o construcție mobilă care a protejat corpul uman din antichitate până în prezent. Părți ale acestor carapace complete, se regăsesc azi în costumul soldaților contemporani, ale scafandrilor sau ale cosmonauților. Învelișul protector este azi construit din materiale tehnologic procesate de ultima generație pentru a face față celor mai neobișnuite condiții de mediu⁶.

Veriga de legătură între arhitectură și costum este al cel de-al doilea strat, cel al spațiului / cuibului / cochiliei, acest spațiu fiind privit ca extensie a personalității celui care îl locuiește. El este denumit **ambient** sau spațiu interior. Ambientul și costumul au evoluat simultan, determinate de nivelul material și spiritual, de conjuncturi istorice și geografice, de idealul artistic. Ambientul respectă aceleași trei funcții amintite în artele plastice, artele decorative și arhitectură: cea **utilă, de comunicare și estetică**. Prin crearea unui ambient înțelegem să alăturăm în același spațiu piese de mobilier, textile (tapiserii, tapete și covoare), corpuri de iluminat, lucrări de artă și ceramică, în acord cu nevoile posesorului. Astfel, **funcția utilă**, în cadrul ambientului, este cea care

⁶ Peste îmbrăcăminte, spațiul de locuit este al doilea înveliș al trupului, în care te poți simți confortabil sau strivit, frumos sau urât, vesel sau trist. Ca și o haină, arhitectura împletește funcția utilă, de protecție cu cea la fel de utilă a comunicării vizuale, putându-se ridica la cel mai înalt nivel artistic al monumentului.”; **Nanu Adina**, *Vezi? Comunicarea prin imagine*, Ed. Vizual, București, 2002, p.138

răspunde necesității de uz și de protecție a spațiului și obiectelor acestuia. Ea a fost și este cu atât mai importantă cu cât mediul natural este mai ostil. **Funcția de comunicare**, reprezentată atât de clar de veșminte dar și de spațiul căminului ne ajută să ne ocupăm locul cuvenit în comunitate în acord cu funcția, tradiția, rangul, identitatea, averea, neamul sau vârsta. **Funcția estetică** se manifestă în amenajarea spațiului prin folosirea limbajului artistic. Aici, desenul, umbra și lumina, culoarea, forma și materialitatea ne ajută să exprimăm trăirile pe cale vizuală. Astfel, înfățișarea omului se oglindește în cea a obiectelor care îl înconjoară, conturându-i personalitatea din punct de vedere fizic sau psihic, instrucția, inteligența, creativitatea și gustul artistic. Relația între veșmintele unei persoane și mediul în care trăiește este ușor de observat. Ele se determină reciproc.

În antichitate, din Egipt până în India, din Creta până la Roma, construcțiile erau împodobite cu sculpturi și coloane în jurul unei statui dedicate zeiței, aflat în centrul monumentului. Costumul, de la drapajul înfășurat pe coapselor sclavilor până la toga împăraților era modelat din țesături tăiate pe fir drept, în forme simple, drapate în straturi succesive ce formau compoziții expresive monumentale care amintesc de coloanele templelor și a palatelor.

În plin stil Romanic, construcțiile cu ziduri pline, cu goluri mici și arcuri semicirculare erau populate de piese din lemn masiv sculptat cu motive împrumutate din ornamentația arhitecturii iar temele preferate erau de inspirație religioasă. Costumul și artele decorative sunt o oglindă a interioarelor și a edificilor împodobite cu aceeași evlavie. Veșmântul era compus din piese în croieli simple pe pătrat sau cerc. Prin

suprapunerea acestor straturi geometrice se crea un volum mare arhitectural, voit impunător.

Stilul gotic aduce cu sine elevația: catedralele au fost ridicate pe un schelet de piatră iar golul rezultat a fost umplut cu vitralii, iar – în chip similar –, lemnul masiv al mobilierului vremii a fost înlocuit cu rame în mijlocul cărora erau adosate plăci traforate cu elemente împrumutate din arhitectură: rozete, arce ogivale, împletituri – toate acestea împodobind decorativ golurile.

Hainele, de această dată, prelucrate de profesioniști, membri ai breslelor croitorilor, au dezvoltat noi tehnici de tăiere după tipare a materialului textil pe *bias* și astfel s-a obținut efectul de subțiere a volumului veșmintelor. Forma nouă a costumelor mulate pe corp au condus către un alt ideal de frumusețe. Artiștii timpului, precum Pissanello și Pollaiolo, au creat modele de costum și astfel a apărut pentru prima dată **noțiunea de creator de modă**. În secolul XV, în lucrări cum ar fi miniatura care înfățișează *Căsătoria lui Renaud de Montauban*, silueta umană era voit alungită pe verticală precum o săgeată spre cer, de la pantofii cu vârf alungit la pălăriile-cornet care imitau expresivitatea și elanul spiritual al ogivelor din catedralele gotice.

Odată cu Renașterea proporțiile omului recâștigă autoritate: idealurile umaniste, încrederea în forța creatoare a omului ca stăpân al lumii s-au exprimat în monumentele echilibrate ale lui Donatello și Michelangelo. În arhitectură, pictură și sculptură sunt apreciate formele geometrice echilibrate, cum ar fi cercul și pătratul pentru plan, iar cubul, cilindrul și sfera pentru elevație. Costumul renascentist respectă și el aceleași idealuri cu formele lui geometrice regulate și pare că ocupă

toată scena, iar omul devine prin costum cel mai important, impunându-și logica în fața naturii. Formele compacte, simetrice și volumele mari, construite în țesături groase, au accentuat frumusețea proporțiilor umane, supradimensionându-i linia umerilor. Silueta astfel împodobită degaja o importanță absolută.

Secolul XVII, marcat de viziunea austeră a bisericii catolice aduce unduirea valurilor și a coloanelor pe fațadele și altarele tratate scenografic dar și pe mobilele excesiv sculptate. Costumul baroc transmite vizual cu aceeași sobrietate efecte scenografice de clar-obscur (accentuarea portretului prin gulerele albe ale costumului negru masculin, culminând prin supradimensionarea costumului-carapace feminin de la curtea Spaniei).

Un nou stil, Rococo-ul, se naște în saloanele lui Ludovic al XV-lea, un stil plin de încredere și optimism se întinde precum o iederă pe palate, interioare, decorații, ornamente, mobile dar și pe costum, mimând o invazie a naturii sălbatice.

În a doua jumătate a secolului, luptând pentru libertate, egalitate și fraternitate, apare stilul Revoluției Franceze, sau stilul Imperiului Napoleon. Edificile stilului Neoclasic amintesc de templele antichității fiind ornamentate cu coloane și frontoane greco-romane. Bineînțeles, veșmintele feminine, ale *merveilleuse*-lor amintesc de monumentalitatea coloanelor clasice și cel al cariatidelor.

În a II-a secțiune a capitolului III,

- Trei poziții: Oskar Schlemmer, Le Corbusier, Jean-Michel Frank,

am cercetat felul in care sfârșitul de secol XIX și începutul de secol XX au fost marcate de industrializare, apariția designului și de noile descoperiri (lumina electrică, telefonul, mașinile propulsate cu motor și într-un final mașina de zbor).

Design a apărut ca o necesitate prima dată în Marea Britanie pentru că revoluția industrială a început mai devreme (înca din sec. XVIII). Termenul denumește toate obiectele aparținând creației de serie (industriale) considerate estetice, funcționale și utile. Unele dintre acestea, cele mai reușite, pot intra în categoria artelor decorative. În secolul XX s-a acceptat principiul lui Louis Sullivan „form follows function” (forma decurge din funcțiune), această teorie și-a găsit expresia în designul industrial german înainte de 1914.

În acest context, apare ca edificatoare intervenția arhitectului Adolf Loos (1870-1933) care a criticat stilul Art Nouveau în lucrarea *Ornament and Crime* (1908). El susține aici că suprafețele decorate excesiv sunt reminiscențe ale primitivismului. Critica și lucrările lui au catalizat curentul modern și tratarea suprafețelor în conformitate cu noile idealuri. În aceeași perioadă, un număr mare de artiști au dezvoltat un limbaj artistic abstract, începând cu foviștii (1905) Henri Matisse în Franța, cubiștii (1908) Georges Braque și Pablo Picasso, artiștii mișcării Blaue Reiter (1911): Wassily Kandinsky, Paul Klee, Franz Marc în Germania; și cei ai de Stijl (1917), Piet Mondrian în Olanda.

Astfel, curente cum ar fi Modernismul, Art Deco și Cubismul au fost cele care au animat primul sfert de secol, aducând odată cu ele o altă perspectivă în arhitectură și interior, în mobilier, costum și în modă.

Industrializarea și noile descoperiri au produs efecte economice care

au cerut abordări noi ale spațiului. Cubismul s-a manifestat prin volume stricte și funcționale în cladirile și piesele de mobilier de tip Bauhaus, dar și în siluetele costumelor feminine -*garçonnes*.

În acest peisaj artistic a apărut la Weimar în anul 1919 o contopire a două școli diferite, cea de Arte și Meserii și cea a Academiei de Arte Frumoase. Bauhaus (1919-1933) se dorea a fi școala care va pune bazele unui stil arhitectural care să reflecte cerințele noi ale consumatorismului pe considerentele funcționale ale producției de masă și cele ale economiei.

Școala Bauhaus a ocupat un loc important în istoria culturii secolului XX, reunind aici discipline diferite ca arhitectura, designul, arta și noile arte media. Numărându-se printre primele școli de design, aici erau invitați să creeze împreună arhitecți și artiști. Ei au revoluționat sistemul de învățământ pe de-o parte, dar au contribuit semnificativ la extinderea producției de masă a obiectelor cu un înalt standard estetic. Printre primii maestrii care au predat aici se numără pictorii Johannes Itten, Wassily Kandinsky, Paul Klee și **Oskar Schlemmer**. Acesta din urmă a jucat un rol important pe scena școlii Bauhaus.

El a studiat **relația dintre corpul uman și spațiu**, experimentând și desenând componente teatrale elementare în relația cu spațiul, culoarea, lumina, forma, mișcarea, limbajul și muzica. Nenumăratele experimente în teatru și dans între anii 1920 și 1930 au avut o mare influență în artele scenei și a dansului contemporan. Practica artistică a lui Oskar Schlemmer de teoretician, pictor, sculptor și muralist a îmbogățit limbajul în domeniul performance-ului și cel al coregrafiei.

Cel mai important experiment al lui Schlemmer este cel jucat la Stuttgart, *Das Triadisches Ballett* (1916-1922), în care actorii purtau costume ce îi transformau din formele naturale anatomice în forme geometrice. Spectacolul a fost denumit *abstract triadic* pentru că baletul reflecta o fuziune ale celor trei elemente, dansul, costumul și muzica. În coregrafia pentru *Metal Dance* dominată de forme metalice care strălucesc orbitor în luminile scenei, în mijocul acestor reflexii, dansatorul apărea ca o sculptură animată. Această abordare era concentrată pe noțiuni abstracte, respingând regulile teatrului tradițional. Teoriile lui Oskar Schlemmer erau bazate integral pe practică apar în eseurile *Teatrul și Omul* și *Figura Artistică* dar și în lucrarea lui W. Gropius *Teatrul Bauhaus* (1924).

Pentru Schlemmer tema centrală a fost relația dintre personaj și spațiu, mediatorul dintre acestea fiind dansatorul cu o identitate în care costumul și masca joca rolul esențial.

Figura arhitectului elvețian **Le Corbussier** (1887 – 1965) pictor și teoretician al funcționalismului a contribuit hotărâtor la definirea conceptului de locuință modernă colectivă, adaptată climei și condițiilor de viață prin utilizarea rațională a spațiilor de la trotuar până al acoperiș. Privind arhitectura drept „pură creație a spiritului”⁵, calitatea estetică ori stilul construcțiilor create de el nu pot fi separate de funcționalitate ori de armonizarea proporțiilor raportate la dimensiunile umane. Arhitectul, a dezvoltat teoria *modulor*-ui (un om cu o înălțime de 1.80 m) pornind de la canoanele *Omului Vitruvian* a lui Leonardo da Vinci și lucrările lui Leone Battista Alberti, în care armonia și proporțiile omului corespund unui sistem matematic. Le Corbusier a publicat *Le Modulor* în 1948,

urmat de *Le Modulor 2* în 1955. Astfel, „mașina de locuit” era calculată ergonomic pentru a răspunde nevoilor de confort ale unui om înalt de 1.80 în realizarea unor locuințe colective moderne, *Unite d'Habitation*. Le Corbussier a folosit scala *modulor*-ui în multe dintre edificiile lui incluzând pe cea a capelei *Notre Dame du Haut* din Ronchamp, Franța, finalizată în 1954.

În a III-a secțiune a capitolului III,

- Micro/ Macrostructuri

Am cercetat felu în care începând cu 1930 principiile arhitecturii moderne au devenit importante atât pentru creator cât și pentru beneficiarul spațiului.

Arhitectul vienez, Adolph Loos subliniază **legătura dintre arhitectură și vestimentație**. Acesta admite că veșmântul este primul adăpost al omului. Loos spune: „... *a existat o ordine în felul în care oamenii au învățat să construiască. La început a fost îmbrăcămintea...*”

⁷ Vizionarul Loos identifică paralele între modă și arhitectură, ambele discipline având rădăcini comune. Atunci când materialul textil este adaptat corpului el se transformă în haină, iar când este folosit pe structuri fixe el poate deveni o construcție. În această teorie găsim aici o modernă permutație a rolurilor între micro și macro-structuri, amândouă în stransă legătură cu spațiul din jurul corpului uman.

Îndrăzneța teorie pe care o dezvoltă profesorul de arhitectură de la Universitatea Pincetown, U.S.A, Mark Wigley, în lucrarea *White Walls, Designer Dresses: The Fashioning of Modern Architecture*, 1995, deschide noi canale de înțelegere a arhitecturii avangardiste. El

⁷ Mark Wigley, *White Walls*, Cambridge, MA, Mit Press, 2001, op.cit.p.13

explorează în mod evident legătura dintre costumele decorative purtate în secolul XIX și edificiile construite în aceeași perioadă. Autorul își susține teoria prin contrast cu arhitectura modernă cu ai ei pereți albi, goi și atletici. Conceptul se regăsește în forma de înveșmântare a omului modern, care subliniază corpul bine întreținut în săli de sport cu ajutorul costumelor mulate, minimaliste. Prin argumentația sa asupra relației dintre veșminte și arhitectură, el prezintă o sofisticată teorie a tratării suprafețelor moderne, avangardiste ca pe un gest sinonim cu logica designului de costum contemporan.

Ambele discipline – moda și arhitectura – uzează de aceleași principii ale construcției, ale economiei de materiale și ale conservării materialelor. Designeri de modă explorează materiale și tehnologii noi de pliere a metalului, a membranelor, a fibrei de sticlă și plastic, materii prime tradiționale pentru construcții. Cercetarea și noile tehnologii au dezvoltat materiale care acționează individual prin senzori în funcție de climatul mediului înconjurător.

In a IV- a sectiune a capitolului III

- Pactici paralele în moda și arhitectura, am demonstrat felul în care creatorii de vestimentație la fel ca și arhitecții produc modele care să respecte inovațiile în materiale. Astfel, piesele vestimentare propuse de designeri capătă forme neobișnuite, în viziunea lui **Issey Miyake** – creatorul unui astfel de material nou – corpul devine suport pentru superstructuri, iar **Alexander McQueen** propune corsete-sculpturi în care corpul uman este bine legat în sârmă de argint.

În ultimele sale creații de la începutul anului 2006, Issey Miyake a depășit granițele modei propunând o idee absolut surprinzătoare. Împreună cu designerul și inginerul Dai Fujiwara, el revoluționat două discipline: moda și designul de mobilier, propunând firmei de arhitectură și design interior a lui Ron Arad o piesă denumită „Gemenii” - o pernă adaptată pe conturul fotoliului lui Arad „Ripple Chair”- scaunul ondulat, care, în viziunea lui Miyake, se transformă elegant într-o jachetă de iarnă potrivită corpului uman. Această piesă versatilă nu a fost prezentată pe o scenă de modă. Ea apare simultan expusă pe un manechin în mișcare și pe scaunul lui Arad în expoziția de mobilier *Salone*, Italia, 2006.

În expoziția ”*Skin and Bones: Parallel Practices in Fashion and Architecture*” („Piele și Osatură: Practici Paralele în Modă și Arhitectură”) de la Muzeul de Artă Contemporană din Los Angeles (septembrie 2006) se anticipează, explorând similitudini în arhitectura și în moda contemporană. În cadrul expoziției au fost prezentate costume și creații ale unor creatori de modă și peste 300 instalații arhitecturale sofisticate ale ultimilor 25 de ani, toate la scară mare. Evenimentul a punctat experiențele semnificative ale schimbului cultural între cele două discipline, arhitectura și moda. A fost prezentată o concentrare de creații de modă inovatoare, instalații, lucrări în design și arhitectura ale celor mai interesanți arhitecți din toată lumea, structurate pe o serie de teme cum ar fi: identitatea, protecția, geometrizarea în construcția volumului, reconstrucția, deconstrucția, draparea, împăturirea și suspensia.

Conexiunea dintre costum și arhitectură este una importantă, pentru că ambele uzează de proporțiile umane, de geometrie și perspectivă pentru a crea un înveliș protector. Moda și arhitectura

gravitează împreună în jurul proporțiilor umane pentru a indica dimensiunile acestuia în spațiu. Ambele sunt suprapuneri de materiale și straturi succesive în jurul corpului. Acestea sunt structuri care protejază simbolic, ce extind ideea de adăpost la cea de casă, mega-structură.

Renumiții designeri de costum **Pierre Cardin**, **Paco Rabanne**, **Roberto Capucci** și **Gianfranco Ferré** sunt arhitecții care crează haine în acord cu principiile formelor și a spațiului respectând totodată regulile modei. Ei recurg la structuri și volume, redistribuind proporțiile umane într-o manieră clară, sculpturală care crează o expansiune tri-dimensională a formelor care reclamă principii arhitecturale precise. Ei folosesc materialul textil amplificând de cele mai multe ori proporțiile, și astfel impactul creațiilor lor devine un melanj între veșmânt, artă și arhitectură.

In a V- a sectiune a capitolului III

-“Înveșmantarea” mediului și a spațiilor

am studiat aportul artiștilor curentului *Land Art*, **Christo Javacheff** și **Jeanne-Claude de Gillebon**. Locurile de manifestare sunt spațiile urbane sau natura, unde construiesc mega-instalații din materiale textile uzând de forța vântului, cursuri de apă și construcții arhitectonice. Lucrările lor sunt intervenții de anvergură în mediul înconjurător și pe distanțe mari. Cele mai multe proiecte sunt realizate din materiale textile, croite în forme de draperii enorme care îmbracă clădiri, insule, parcuri, poduri ori copaci.

Ideea lor de a costuma clădiri sau insule, dezvăluie structura și forma esențială a acestora ascunzând micile detalii, parcă protejând-o la fel ca o draperie pe o sculptură nerelevantă sau o haină pe un corp. Astfel

s-a realizat pasul dintre înveșmântarea personajelor și îmbrăcarea peisajelor ori a spațiilor citadine.

În acest sens tânărul artist corean **Do-Ho Suh** (n. 1962) propune publicului sculpturi ambientale meticuloase realizate din materiale transparente montate pe un schelet de oțel. Începând cu anul 1999, el transpune în mătase naturală replici în marime naturală ale unor locuințe – ale apartamentelor personale din Seoul și din New York – acestea putând fi împachetate și transportate. Suh examinează complexitatea spațiului în care trăiește, înțelegându-i spațialitatea și detaliile, și ne invită la o descoperire a lor, ignorând intimitatea.

În acest capitol, intitulat *Arta Experimentală (Arhitectură-Ambientalism-Modă-Instalație- Performing cu costum)*, am prezentat întrepătrunderile pe care domenii aparent diferite dezvoltă zone noi de interferențe. Similitudini cum ar fi cele cu rol de protecție, de identitate ori de proces creativ, paralele stilistice incluzând aici și ultimele tendințe spre deconstrucție și minimalism, toate sunt corelate în contextul cu spațiul construit, spațiul arhitectural, ambient, scenă ori piesele ce îl conțin (mobilier, artă) și vestimentație.

Ultimul Capitol, al IV-lea, are ca obiect de cercetare performing-ul în modă, experimentele personale și secțiunea „De la costumul purtat la spațiu costumat”.

Structurat în 3 secțiuni:

- Experimente paralele – Performingul în moda
- Experimente personale
- De la costumul purtat la spațiul costumat

În seria manifestărilor la care am participat cu lucrări de-a lungul timpului, spectacole, performance, prezentări și expoziții, costumele-obiect au fost realizate în diverse materiale, de la cele convenționale textile, la materiale textile pictate manual dar și materiale neconvenționale cum ar fi hârtia, plasticul, netextul, sârma, plasa de sârmă și metalul.

Acestea din urmă sunt de cele mai multe ori elementul de noutate absolută, căci folosite ca ”material de construcție” ele ascultă și răspund celor mai interesante structuri. Metalul și sârma, materiale durabile specifice construcțiilor sau sculpturii, le-am utilizat la realizarea unor costume-obiect. Carcasele rigide cu supradimensionari considerabile au fost prezentate în cadrul unui spectacol, fiind apoi părăsite de către purtătorul lor care le însuflețea prin mișcare. Obiectul devine astfel o formă sculpturală abstractă. Lucrarea a făcut parte dintr-un ansamblu în cadrul Balului Arhitecților Români, la Casa Vernescu, și a fost prezentată pe scena Teatrului Național din București.

Participarea la o serie de sesiuni în cadrul unor workshop-uri interdisciplinare cu audiență internațională în Franța, la Domaine de Boisbuchet (Poitou-Charente), pe teme de design, workshop inițiat de Centrul Pompidou, Paris și Vitra Design Museum, Weil am Rhein, mi-au prilejuit întâlnirea cu Andrei Bartenev. Acesta este unul dintre artiștii tineri de origine rusă care crează costume-instalații cu care face performance, fiind foarte cunoscut pentru evenimentele și spectacolele susținute în Germania, Franța, America odată cu anii 1990. Artistul își prezintă performance-urile de instalații cu costum sub umbrela unor povești regizate de el. Astfel, totul capătă un scenariu pe marginea căruia

el dezvoltă un spectacol vizual total. Una dintre cele mai reușite demonstrații, din punct de vedere al costumelor, este ”*Baletul Botanic*” (1992). Costumele create de el sunt obiecte-statui de mari dimensiuni, din hârtie prelucrată în tehnica *papier mache*, pictate în alb și negru, în care omul se ascunde ca într-o cutie. Prin formă și grafism, ele amintesc costumele create pentru baletele rusești ori lucrările tridimensionale ale lui J. Debuffet⁸: ”*Coucou Bazar*”(1973), ”*Jardin d’hiver*”(1970) și ”*Jardin d’email*” (1972) expuse în la muzeul Kröller-Müller, Otterlo, Olanda.

În 1998, în cadrul amintitului workshop, pornind de la o temă clasică propusă de Andrei Bartenev – „*Lacul Lebedelor*” – am realizat câteva piese de costum-obiect care s-au integrat într-o manifestare ce a luat forma unui spectacol vizual. Volumele costumelor supradimensionate, bogat colorate au caracterizat personajele clasice ale temei, dar pe o mișcare scenică greoaie, regizată de Bartenev. Confectionate din materiale neconvenționale pentru un costum - plastic, carton și tije de metal - construcțiile ascundeau provizoriului personajul care mânuaia costumul-sculptură. Un an mai târziu, pe aceeași temă, în

⁸ Sculptorul și pictorul **Jean Debuffet** (1901 - 1985) este cel care a contestat tradițiile artistice pentru a crea un limbaj vizual unic, cel a respingerii convențiilor și normelor estetice apelând la surse de inspirație spontane fără pretenții culturale sau intelectuale. Debuffet asimilează în *L'Art brut* ca surse autentice impulsurile creative ale artei autodidactilor, ale copiilor și ale nebunilor. Lucrările de la sfârșitul anilor 1960 sunt sculpturi de mari dimensiuni în polystyren, pictate cu pigmenți vinilylici denumite ”*Hourloupe*”. În 1973, el prezintă la Muzeul Solomon R. Guggenheim din New York, sculpturi animate pictate, costume-obiect desprinse din ciclul ”*Hourloupe*”. Această expoziție a fost repetată la Torino în 1978: aici, firma de automobile Fiat produce un spectacol eveniment - ”*Coucou Bazar*” - în care actori-dansatori performau pe muzica unui compozitor turc, İlhan Mimaroglu. Performance-ul ”*Coucou Bazar*” prezenta în cadrul evenimentului nenumărate compoziții în mișcare, realizate cu ajutorul a două tipuri de costume-obiect *Praticabili* și *Costumele*. Cei 175 de *Praticabili* purtau costume realizate din plăci de panel pictate de dimensiuni mari. Ei întruchipau personaje, animale ori obiecte. Mișcarea lor era posibilă doar cu ajutorul unor roți atașate construcției, transformând astfel costumele în vehicule manevrabile. *Costumele* erau purtate de actori care compuneau un tablou vibrant, alcătuit din elemente de costum interșanjabile: pălării, măști, rochii și cizme, toate realizate din materiale textile tratate cu rășini și latex. Douăzeci de personaje purtau *Costumele*-sculpturi în straturi succesive. Aceste lucrări sunt acum expuse la Jean Debuffet Foundation, Périgny-Sur-Yerres, Franța. (vezi Unda Popp, *Performingul de costum*, Editura Universității din București, p.100)

cadrul aceluiași atelier de creație de la Boisbuchet, am realizat costume din materiale fluide, ușoare, transparente. Aceste costume, deși supradimensionate, cu forme ample, regulate, gândite special pentru spații de mari dimensiuni, lăsa libertatea de mișcare corpului pentru a performa.

Centrul Pompidou și Vitra Design Museum, au inițiat, printre altele, în cadrul programului lor, o sesiune complexă cu o importantă participare internațională a numeroși artiști, designeri și arhitecți. Rezultatul: *“Boisbuchet Collection”*.

Punctul de plecare l-a constituit tema clasică din basmul lui Hoffmann, preluată în baletul cu două acte a lui Piotr Ilici Ceaikovski, *”Spărgătorul de Nuci”*, ce trebuia aici transpusă în costume-obiect⁹. De la început până la actul final, toate costumele suferau o transformare - din costume fluide și ușoare în forme geometrice, clar e- după modelul constructivismului rusesc. Se ajungea astfel la o compoziție abstractă, la simpla așezare a costumelor-sculptură în spațiu¹⁰. Pornind de la

⁹ În primul act, versiunea scenariului clasic descrie o atmosferă de sărbătoare, cea a Crăciunului, în care părinții pregătesc pomul de iarnă și cadourile pentru cei doi copii, Clara și Fritz. Se aprind becuțele, se deschide ușa și copiii dau buzna în cameră. Copiii împreună cu rudele încep un dans voios. După această secvență, un alt personaj, unchiul Drosselmayer, aduce copiilor cadouri. Acestea devin motiv de dispută până în momentul în care Clara începe să plângă. Unchiul îi dă fetei un Spărgător de Nuci dar, Fritz nestâmpărat îl aruncă, stricându-l. Se face târziu, și personajele se retrag mergând pe rând la culcare. Personajul Clara se întoarce în cameră și adoarme pe un fotoliu. În această încăpere, evenimentele serii continuă. În toial noptii, pomul de Crăciun devine tot mai mare, ocupând o mare parte a camerei. În acest spațiu apar de peste tot șoriceii conduși de regele lor. Aceștia se apropie din toate direcțiile de Clara. Fata adormită se trezește, speriată. Atunci, Spărgătorul de Nuci și toate jucăriile de sub brad prind viață, iar alături de Clara se luptă cu șoriceii. După un efort îndelungat ei îi înving pe șoriceii. Spărgătorul de Nuci se transformă în Prinț și o invită pe Clara în Lumea Dulciurilor. Camera se preschimbă într-o pădure de basm, în care brazii sunt înzăpeziți și fulgii de nea plutesc pretutindeni. În actul II, cei doi ajung la castelul din Împărăția Dulciurilor, unde Prințul povestește Zănei Dulciurilor toată întâmplarea. Perechea este invitată să participe la spectacolul curții compus din mai multe dansuri: italian, arab, (cu figurine din cafea), rusesc (cazaci din turtă dulce), spaniol (figurine din ciocolată) și chinezesc (cu cesti de ceai). În final, Clara și Prințul execută un duet, apoi toate dulciurile se angrenează în Valsul Florilor. Brusc, Clara se trezește, și realizează că fost doar un minunat vis.

¹⁰ Naum Gabo a fost cel care a pus bazele *Artei Cinetice*. Sculptura lui a înlocuit formele greoaie și opace, cu forme ușoare, transparente din materiale considerate neconvenționale, fire și cabluri din plastic. Mai târziu, în Germania, acesta a cunoscut artiștii mișcării *de Stijl* și a predat la *Bauhaus* în 1928. Împreună cu fratele său Pevsner au creat costume pentru baletul lui Diaghilev, *”La Chatte”* (1926), spectacol jucat la Paris și Londra. În arhitectura constructivistă, estetica funcționalului este o cerință logică a construcției, manifestându-se împotriva oricarui gen de ornamentație, pe care o consideră inutilă. Materialele folosite de arhitecții constructiviști erau: metalul, sticla și masele plastice. Pentru o definiție a constructivismului rus, citez din cartea Undei Popp: *„Constructivismul rus a*

premisele artei constructiviste, în cadrul evenimentului nostru urma ca fiecare dintre participanți să realizeze câte două piese: una într-o viziune sensibilă, alta abstractă. În ce mă privește, pentru fiecare dintre cele două lucrări am folosit materiale diferite, cele neconvenționale, cum ar fi plasa de plastic, acetofan-pentru costumul fluid, transparent, respectiv, materiale de construcție-tuburi de plastic, pigmenți acrilici și folii de plastic-pentru costumul geometric - constructivist.

În spectacol nostru neconvențional fiecare costum-obiect, (personajele Clara și Fritz, Spărgătorul de Nuci, soldații, jucăriile, șoriceii, etc.) ocupau un loc în scenă, pe un traseu în spirală, în jurul unui element central – *bradul*. *Bradul*, unul dintre costumele mele, construit pe structura unei forme geometrice simple, un paralelipiped cu baza triunghi, înalt de doi metri, era străpuns de tuburi groase (folosite în construcție); acestea se vroiau a fi crengile bradului. Trebuie spus că în spectacolele tradiționale ale temei nu există un personaj care să întruchipeze acest brad, el fiind de cele mai multe ori sugerat în fundalul scenei, ca parte din elementele scenografiei, pe când, de această dată, elementul central, bradul, a avut un dublu rol, cel de decor și de costum. Folosirea materialelor de construcție în alcătuirea unui costum-obiect a sporit aspectul tehnic vizual dar și pe cel funcțional, astfel costumul bradului ”purta” de mine își putea mișca crengile în voie.

Întreg spectacolul a fost filmat de către profesioniști în domeniu, iar filmul a fost vândut de către președintele “*Boisbuchet Collection*”

*fost un curent inițiat la Moscova în anii '20, de frații Naum Gabo și Antoine Pevsner, pentru care spațiul și timpul devin parteneri esențial de urmarit și de redat în arta lor. Scopul lor era de a îngloba toate artele într-una singură, cea a „construcției” (vezi Unda Popp, *Performingul de costum*, Editura Universității din București, p.110).*

Alexander von Vegesack pentru a obține fonduri necesare restaurării castelului de la Domaine de Boisbuchet.

În anul 2003, la invitația primită de la organizatorii Festivalului Internațional de Artă ”*Pleinart*“, Budapesta, Ungaria am participat și coordonat un performing de costum alături de studenții anului I de la Departamentul de Modă de la Universitatea Națională de Artă din București. Aici, pe o temă dată, ”*Scrierea*”, studenții au conceput și prezentat o colecție de costume realizate din materiale textile. Conceptul prezentării cerea o pliere pe tema grafismului scrierii. Evenimentul a fost programat seara, pe o scenă amenajată în centrul vechi al Budapestei, pe o stradă pietonală. Interpretarea pe care am dat-o temei a fost una într-o viziune interactivă, în care scenografia era asigurată de un costum colectiv, conceput pe dimensiunile scenei. Acesta era susținut în părțile laterale de două personaje. Astfel, costumul a funcționat pe de parte drept decor al spațiului în care s-au prezentat costumele studenților, iar, pe de altă parte, drept suport-ecran pe fundalul căruia am proiectat un film realizat de studenții români.

Toate aceste costume-obiect, indiferent de materialul folosit (convenționalele textile sau alte materiale neconvenționale), sunt întotdeauna alese în strânsă legătură cu spațiul destinat și astfel ele se comportă ca o micro-constucție pe care corpul uman o ocupă, intrând în învelișul acestuia, mișcându-l fără să îi modifice forma inițială. Ele sunt o verigă de legătură între, arhitectură-costum–instalație-performing cu costum.

Mă voi opri asupra ansamblului de piese care materializează asocierea între arhitectură, ambiental, modă, instalație și performing-ul

costumului. Am conceput structuri bazate pe volum, proporții și materiale.

Toate piesele au fost voit construite în forme geometrice supradimensionate și, astfel, ele au devenit microspații în care corpul uman poate intra ori ieși fără a modifica simetria lor. Sunt încercări personale de dezvoltarea costumului peste limitele convenționale ale modei, pornind de la ideea că spațiul care ne înconjoară se reflectă în costum.

Ansamblul de piese ce materializează asocierea între arhitectură-ambientalism-modă-instalație-performingul costumului, denumit "***De la Costumul Purtat la Spațiul Costumat***", sunt în primul rând creații care corespund principiilor și regulilor unei construcții, în jurul corpului uman, extinzând ideea spre spațiu. Arhitectura *planului* și al *elevației* sunt materializate în structura plană (textilă) a materialului, din care rezultă prin tăiere și reasamblare piesele - *cubul*, *cilindrul* și *sfera* - valabile pentru *elevație*. "Construcția" costumelor, realizată după regulile arhitecturii, dezvoltă în spațiu forme geometrice (cub, cerc, trapez, diagonale, etc.), ce formează micro-spații, care, populate sau nu, rămân stabile.

Având experiența materialelor convenționale dar și a celor neconvenționale, am ales să "construiesc" aceste piese vestimentare în materiale textile, unele specifice mobilierului, cum ar fi materiale dublate sau matlasate, lână naturală bătută (*fetru*), pânza de bumbac, și *jacquard* de bumbac cu mătase. Alese special pentru fiecare lucrare în parte, după o examinare atentă a fiecăruia, atât din punct de vedere tehnic (textură, grosime, densitate și greutate), cât și din punct de vedere plastic și estetic (materialitate, cromatică și grafică, mai ales în cazul

materialului matlasat, care, peste straturile succesive, este cusut aparent, formând un caroiaj liniar, pentru a obține efectul dorit și anume acela de accentuare a perspectivei construcției costumului).

Armonia materialelor dar și echilibrul formelor, culoarea, relația corpului uman cu mediul înconjurător (construit/arhitectural) sunt principii de bază ale creațiilor mele. Toate piesele colecției vestimentare au fost voit construite în forme geometrice supradimensionate, astfel încât ele au devenit micro-spații în care corpul uman poate intra ori ieși fără a modifica simetria lor. Atunci când costumele sunt lipsite de silueta umană, forma tridimensională construită poate fi admirată din exterior, iar cromatică - de la distanță, ca o lucrare sculpturală. Fiecare obiect are o culoare dominantă din dorința de a putea fi citită cu ușurință forma lor spațială, atunci când toate sunt conținute în același spațiu. Purtate pe o scenă, piesele prezintă atributele unui costum atemporal înscriindu-se cu ușurință în **modă**, iar animate de un artist dansator ele deschid posibilități noi de expresie și mișcare a corpului, preluând simbolic limbajul de expresie gestual al balerinelor. Forma mânecilor, neconvențională, este adaptată la poziții din tehnica clasică a acestora.

Tradiționalele veșminte sunt mult mai interesante în mișcare, dar costumul-obiect poate crea spectacol vizual în ambele ipostaze, atât în cea statică, prin monumentalitate, volumetrie și cromatică, cât și în cea dinamică, în care devine parte esențială a scenariului unui performing. Ca obiect, am dezvoltat elemente ale costumului, interpretând formele unor piese de mobilier, pentru ca mai apoi să poată fi utilizate în **performingul costumului**.

Costumele-construcții, cu o evidentă masivitate, sunt astfel adaptate simbolic la mișcare, devenind pretabile performingului cu costum. Operând cu spațiul format de costum între arhitectură, modă, sculptură și coregrafie, am sintetizat designul costumului. Mai mult decât o piesă de vestimentație, costumul capătă diverse forme combinate cu geometria abstractă, care determină deformări și supradimensionări ale corpului uman, elongându-l. Corpul uman înveșmântat în costumul-obiect, nu va rămâne un gest izolat, el intră cu grație în scena modei de avantgardă, ca apoi să fie adaptat în stilul vestimentar contemporan.