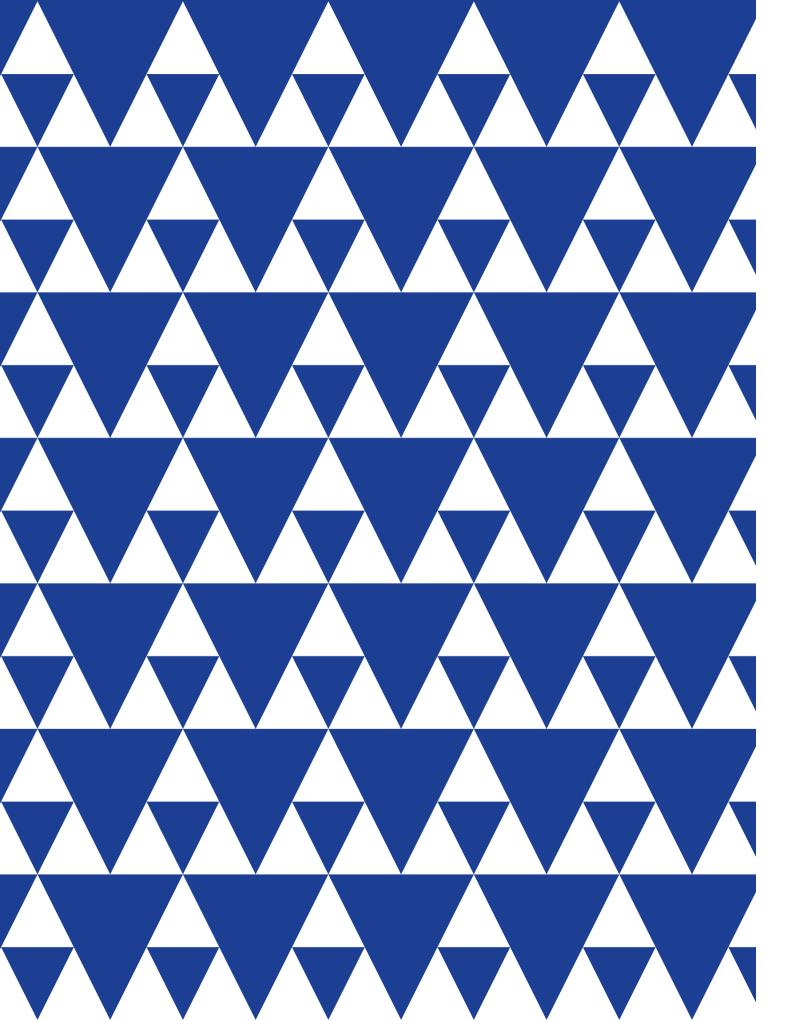
AFORESTDESIGN (p. 6) LARA TORRES (p. 14) RICARDO ANDREZ (p. 22) VITOR (p. 30) WHITE TENT (p. 38)



INTRODUÇÃO

por Eduarda Abbondanza

ModaLisboa | Lab - plataforma de acolhimento de novas linguagens na área do Design de Moda promovendo a reflexão e discussão através da criatividade, sobre os actuais paradigmas da sociedade contemporânea.

No principio não se conheciam, agora tornaram-se um colectivo de trabalho.

No principio estavam isolados, agora são um movimento dentro do movimento da Moda Portuguesa.

No principio estavam dispersos nos seus pensamentos e reflexões, agora encontraram-se e coordenaram-se na consciência das dificuldades da actual conjuntura mundial e da necessidade de criação de networking. Aceitaram as regras, como forma de as ultrapassar, convictos de que só através deste desafio conseguiriam ir mais longe. Rodeados de um "campo informativo" de "Alta Tensão", descodificam os sinais da actualidade, numa elaboração de mensagens inesperadas e surpreendentes.

Nesta edição, pelo seu carácter ensaístico, a ModaLisboa | Lab escolheu para o seu *Check Point* o lugar de Lisboa "onde se sublinha

a transversalidade da criação contemporânea (...)" – o

MUDE | Museu do Design e da Moda.

Duas instalações (Lara Torres Involuntary Memories | Effacing Series e aforestdesign I am a Strange Loop) e três desfiles (Ricardo Andrez,

e aforestdesign *I am a Strange Loop*) e três desfiles (Ricardo Andrez, Vítor e White Tent) vão durante dois dias desafiar o nosso olhar, a nossa percepção e as nossas convicções sobre uma realidade, cada vez mais, diversa e ecléctica.

ModaLisboa | Lab "Check Point" for a Change ...

V

INTRODUCTION

by Eduarda Abbondanza

ModaLisboa | Lab – host platform for new languages in the area of Fashion Design promoting reflection and discussion, through creativity, on current paradigms of contemporary society.

In the beginning they didn't know each other, now they've become a collective work group.

In the beginning they were isolated, now they are a movement within the movement of Portuguese Fashion.

In the beginning they were scattered in their thoughts and reflections, now they met and are coordinated on the difficulties

of current world situation awareness and the need for networking.

They accepted the rules as a way to overcome them, convinced that only through this challenge they would be able to go further. Surrounded by a "High Voltage Information Field", they decode the signs of today, in an elaboration of unexpected and surprising messages.

On this edition, by its essayistic nature, the ModaLisboa | Lab chose for its Check Point the Lisbon's place "which emphasizes the transversality of contemporary criation (...)" - the MUDE | Museum of Design and Fashion. Two installations (Lara Torres Involuntary Memories | Series effacing and aforestdesign I am a Strange Loop) and three shows (Ricardo Andrez, Victor and White Tent) will, for two days, challenge our vision, our perception and our beliefs about a reality, increasingly diverse and eclectic.

ModaLisboa | Lab "Check Point" for a Change ...

CONTENTOR E CONTEÚDO

UM TEXTO SOBRE A MODA COMO UM LUGAR EM CONSTRUÇÃO

por Ioana Lima.

Pensar as propostas de Moda no contexto nacional actual é um compromisso aliciante. Entender que nos defrontamos com um período que prima pela individualidade, diversidade e multidisciplinaridade amplia significativamente o rigor deste exercício. Para o fazer, propus-me analisar estas diferentes propostas criativas e pensá-las como um todo, atendendo às suas semelhanças e diferenças.

Quando se desenvolve um produto cuja forma está condicionada pelo seu suporte, o corpo, e que será sempre desenhado para cumprir o seu fim último (mas não único) - o vestir, a questão surge: Onde reside o ímpeto crítico e criativo que nos faz perceber a Moda como um lugar tão heterogéneo?

Aquilo que experimentamos como sendo as características de um designer é condicionado profundamente pela sua metodologia. É durante o caminho, e não no seu fim, que nasce o que é determinante para a concepção do novo. Por ser contínuo, o processo não pode obedecer ao ritmo das estações. Só assim, ao pensar a Moda como uma investigação progressiva, é que a podemos libertar da categorização de mera disciplina, centrada na reinterpretação de soluções formais.

O processo dá-nos a compreensão do produto final, já este, é pensado como um contentor que, de tão pós-moderno, alberga novas características formais e funcionais. O conteúdo, ou abordagem conceptual, pode agora superar a funcionalidade em virtude de servir, significar e traduzir plenamente o que se tem para dizer. Estes novos suportes são como contentores certeiros para o seu conteúdo teórico, o elemento constante e mais influente no processo de criação. Não quero apresentar o vestuário como um médium falível, mas destacar que a Moda, enquanto linguagem, tem mais ferramentas para comunicar.

Assim, relembro duas abordagens, os *Molotovs* de Vitor Bastos na 33ª edição ModaLisboa, Estoril, e as sapatilhas da dupla White Tent, a convite da loja King Kong, onde os objectos aparecem como elementos integrantes das peças de vestuário e, simultaneamente, portadores fiéis da abordagem simbólica e conceptual desenvolvida pelos autores.

É o emergir da reflexão individual, comprometida com a observação da realidade, que descreve a Moda como uma manifestação plural e permite a ampliação dos seus suportes de apresentação, já que os seus produtos têm uma expressão particular e podem resultar de parcerias com outras disciplinas. Ilustrativa desta ideia é a performance *Lugar* apresentada na 33ª edição da ModaLisboa, Estoril por Lara Torres com a artista Ana Santos, e a proposta *puzzled* de Sara Lamúrias, em parceria com Luís de Barros.

Se, anteriormente, se desconstruiu radicalmente as formas reduzindo o vestuário à sua essência, hoje a Moda é uma plataforma de investigação partilhada, e os seus interlocutores os produtores de novos lugares. As propostas, de tão singulares, avizinham-se na mesma superfície e colidem num fundamental ponto em comum: são catalisadoras de mudança. Proporcionam um olhar crítico, uma proposta estética, que atinge muitas vezes uma relação sublime com a funcionalidade, mesmo carecendo de ferramentas teóricas que as descodifiquem. Esta ausência de leitura acontece, para mim, porque as propostas são percursoras e as manifestações criativas antecipam-se sempre aos seus descodificadores

CONTAINER AND CONTENT

AN ESSAY ON FASHION AS A CONSTRUCTION SITE

by Joana Lima

Thinking about what fashion offers us in the context of Portugal today is an exhilarating challenge. Realizing that we are faced with a period that stands out for its individuality, diversity and multidisciplinary nature makes this a significantly more difficult exercise. In order to do this I seek to analyze the different collections on offer from different fashion houses/designers and reflect on them as a whole to understand their similarities and differences.

When one develops products whose form is conditioned by their support, the body, and that these products will be designed with their end use in mind (which is - but not exclusively - to be worn), a question arises: Wherein lies the creative, critical and innovative impulse that allows us to understand fashion as such a heterogeneous space?

What we perceive as the characteristics of a designer is profoundly affected by his/her methodology. It is during the process and not simply at the end, that what brings about the conception of novelty is born. As it is continuous it cannot jump to the rhythm of the seasons. Only by thinking of this practice as a progressive investigation, can we rescue it from being categorized as mere discipline focused on the reinterpretation of forms.

The process leads to an understanding of the final product, which can be considered as a container that, post-modernistically, holds within it new forms and functions. The content, or conceptual approach, can now overpower the functionality of the product by means of presenting, giving meaning to and translating in full what it has to say for itself. These new foundations are fitting containers for the theoretical content, idea, theme or concept, which is the constant and most influential element in the process of product creation. I do not want to describe clothing as a fallible medium but rather emphasize that Fashion, as a language, has more tools to communicate with.

And so I am reminded of two approaches, Vitor Bastos' Molotoffs and the trainers produced by the "White Tent" duo at the invitation of the King Kong shop, in which the objects are integral parts of the clothes and simultaneously faithful representatives of the symbolic and conceptual approach developed by their creators.

It is emergence from individual reflection, ever more concerned with observation of reality, that describes fashion as a plural phenomenon and allows exhibition possibilities to diversify: especially as its products have very special forms of expression and can be the result of partnerships with other disciplines. Illustrative of this idea are the performance of Lugar (Place) by Lara Torres with the artist Sara Santos and the puzzled installation by Sara Lamúrias in partnership with Luís de Barros.

If before, the way was to radically deconstruct forms with the aim of reducing clothing to its essence, today Fashion is a place of shared research and its protagonists are the constructors of spaces within this shared universe. What emerges from such distinct origins comes together on the same plane and collides at a unique and fundamental common point; these designs are catalysts for change. They offer a critical eye, an aesthetic appeal that often reaches a sublime balance with functionality, even when we lack the theoretical tools to decode them. For me, this failure to fully understand comes from the fact that these pieces are state-of the art and such manifestations of creativity always predate their decoders.

-4-

www.aforest-design.com

I AM A STRANGE LOOP

por/by aforestdesign

Ao longo dos últimos anos, as minhas criações têm surgido de certa forma como uma analogia da minha relação com os outros. O conhecimento gradual de nós próprios abre em nós um espaço para que possamos deixar fluir a intuição, convertendo-a em acções que nos tornam distintos.

Vestir alguém, desenhar peças de roupa que farão parte do tempo e espaço das pessoas, é algo que me interessa muito, no sentido de deixar derivar o que sinto e sei para uma outra existência, que se apropriará dela e assim coexistindo com uma parte de mim.

Tudo isto não se pode traduzir de forma simples. Trata-se de uma relação que não é directa mas que mobiliza conteúdo de um ser para outro. Simetria, reflexo, projecção, são conceitos que visualmente representam esta transição para mim, com continuidade, numa forma infinita.

Proponho-me então desenvolver peças de vestuário complexas na sua concepção mas claras na sua visualização, traduzindo assim aquilo que apreendo do meu processo criativo (que parte de um ser complexo), exteriorizando-se depois sob formas visuais simples. As peças farão depois o seu percurso até atingir uma nova vontade que lhes dará uma nova leitura, um novo contexto.

Essas formas complexas são peças caóticas, confusas que funcionam dessa forma, como topsy turvy sendo usadas de cabeça para baixo e vice versa como um *loop*.

Algodão e lã em felpas, fazendas e *jerseys* em tons neutros e mesclas de cor são os materiais utilizados numa coleção ilustrativa de uma abordagem teórico-prática à minha relação com o meu processo criativo.

Em resumo, *I am a strange loop*, um título retirado do livro de Douglas Hofstadter, é uma colecção de peças de vestuário *topsy turvy* que reflectem a partir da complexidade do próprio a sua parcial e subjectiva existência no outro.

For a long time, and in a certain way, my work has come out as an analogy of my relationship to others. The gradual process of self knowledge opens a space in us, through which we allow intuition to flow better, in actions that make us unique.

To clothe somebody, to design peices of clothing that will be in some way a very intimate part of the time and space of a person requires exactly this, that I let my feelings and knowledge flow to another existence, becoming a part of the other while coexisting with a part of me.

None of this can be simply translated. Indeed, this is not a direct relationship but a mobilisation of content from one being to another. Symmetry, reflection and projection are concepts that visually allow me to effect this transition with continuity and without limits.

Thus, my intention is to design pieces of clothing that are complex in conception, but clear in their visualisation. In this way I translate that part of my creative process that stems from the exteriorization of a complex being into simple visual forms: forms that are transferred to a new personality, who will give them a new reading, a new context.

These complex shapes result from the intermingling of philosophical, mathematical and visual concepts which lead to these topsy-turvy creations; items to be worn upside down and vice versa, like a loop.

Cotton and wool fleeces, fabric and knits, in neutral tones and mixed colours are the materials used in a collection that illustrates a theoretical-practical approach to my relationship with my creative process.

In summary, I am a strange loop, named after the book by Douglas Hofstader, is a collection that develops from the complexity of its creator to a partial and subjective existence in another.

Recebo um email dela. Não é hábito. Normalmente falamos através do Skype ou encontramo-nos para conversar. Lá dentro está o convite para elaborar a entrevista que resultou nesta aqui impressa. Ela queria que «uma pessoa que a conhecesse bem» lhe fizesse as perguntas. Sabíamos que podia ser uma armadilha: eu gosto de provocar com as minhas perguntas. Se possível, abrir caminho para o que não se conhece.

A primeira parte ficou, por decisão da entrevistadora, reservada à não-publicação. É o não-dito do que aqui se fala, (quem sabe) igualmente importante. Fica nos arquivos da aforest-design, como a antecâmara desta conversa. Íntima, clara, sem subterfúgios e de olhos nos olhos.

She sends me an email. It's not her habit. Normally we use Skype or meet for a chat. The message contains the invitation to continue the interview that has resulted in this pamphlet. She wanted "someone who knew her well" to ask the questions. We know that she could fall into a trap: I like to ask provocative questions. If possible, to open a door to the unknown. It is the interviewer's decision that the first part is not for publication. I'm talking about the unspoken part, which is (who knows) equally important. It will remain in the archives of aforest-design, as anteroom to this conversation. Intimate, of course, without subterfuge and looking the interviewer straight in the eye.

SARA LAMÚRIAS: A IDENTIDADE CÚMPLICE

PARTE II

Entrevista por Marta Rema

No projecto que vais lançar agora, *I Am a Strange Loop*, tu desenvolveste uma teoria da qual partiste para criar peças de vestuário. E isso parece-me muito interessante porque, justamente, esta colecção tem muito a ver contigo e este trabalho parte de uma reflexão sobre as tuas relações com os outros.

Sim. A verdade é que eu já há algum tempo ando a reflectir sobre estas questões, sobre a forma como o meu processo criativo funciona, como é que sou influenciada, como é que influencio os outros, o que é que gosto de fazer e como... Portanto de certa forma estou a ser eu objecto do meu trabalho. Eu e as minhas relações com os outros e com o meu trabalho, está tudo dentro de um círculo. Hoje estava a tentar recordar-me como é que tinha encontrado este autor, o Douglas Hofstadter. E foi muito curioso: eu fui ter a este autor através do Lewis Carroll. Ainda mais curioso, é que há cerca de um ano atrás eu estava a ver a Alice no País das Maravilhas com a minha filha e não conseguia deixar de pensar: «Isto é o meu trabalho, isto é o meu trabalho!» Estava a ver aquela parte em que a Alice entra no bosque e surgem todos aqueles diferentes tipos de pássaros que são objectos - o par de óculos que é um pássaro, os patos buzina, os abutres que são chapéus de chuva – e estava a pensar «Isto tem tudo a ver com o meu trabalho». Îsto tem tudo a ver com o Combo, isto tem tudo a ver com a última colecção de Inverno Object Oriented, isto tem tudo a ver com aquilo que eu tenho estado a desenvolver. E na altura [em que encontrei este autor | não fiz esse raciocínio do filme mas apeteceume ir ver! Teclei no computador «Lewis Carroll» e encontrei uma página da Wikipédia que falava sobre este livro, o Gödel, Escher, Bach: an Eternal Golden Braid, do Douglas Hofstadter. E comecei a ler sobre o livro. O livro envolve um matemático, da lógica, que é o Gödel, o Escher, que é um artista e o Bach que é um compositor. Portanto é matemática e arte e

SARA LAMÚRIAS: THE COMPLICIT IDENTITY

PART II

Interview by Marta Rema

In your latest project, I Am a Strange loop, you developed a theory as a starting point to designing pieces of clothing. I'm very interested in this because, as you might expect, this collection is very you and its creation stems from a meditation on your relationships with others.

Yes, the truth is that I've been thinking about this a lot, about how my creative process works, how I become influenced, how I influence others, what I like to do and how, etc. Therefore in a certain way I myself have become the object of my work. Me. my relationships with others and with my work, all going round in a circle. Today I was trying to remember how I'd come across this writer, Douglas Hofstadter, and it was very curious: I came to Hofstadter via Lewis Carrol. Even curiouser, about a year ago I was watching Alice in Wonderland with my daughter and I couldn't stop thinking, "This is what I do. This is what I do!" I was watching that part when Alice goes into a wood and all those birds appear that are other things - a pair of glasses as a bird, the ducks honk like car horns, the vultures are umbrellas - and I was thinking. "This has everything to do with my work". This has everything to do with Combo, everything to do with my last winter collection Object Orientated, everything to do with what I had been developing. And at the time - when I came across this writer - I didn't get exactly this from the film, but I wanted to find out. I typed "Lewis Carrol" into the computer and I found a page in Wikipedia that talks about this book, Gödel, Escher, Bach: an Eternal Golden Braid by Douglas Hofstadter. And I started to read about the book. It's a book that involves a logical mathematician, Gödel, Esher, an artist, and Bach, a composer. So it's about mathematics and art and it talks about philosophy, philosophical ideas, mathematics, and it talks about emotions... emotional intelligence. The book revolves around essays about day-to-day life and mathematical and philosophical

fala de filosofia, de conceitos filosóficos, matemáticos, fala de emoções, de inteligência emocional. O livro desenvolve-se entre discursos sobre o quotidiano e conceitos filosóficos e matemáticos, fazendo uma correspondência entre eles. Quando li sobre o livro achei que isto tinha muito a ver comigo, com o que me apetece procurar, o que me apetece saber, o que me apetece trabalhar. Acho que quando comecei a ler nem estava ainda a pensar na colecção mas...

Mas ficou lá...

Exactamente. Continuei a pensar «Apetece-me isto, estudar isto, saber mais sobre isto». E rapidamente comecei a ler sobre estes conceitos no livro, que fala em simetria, em reflexo. Depois li também em entrevistas dele, e alguns excertos tocaram-me especialmente, que me pareceram importantes nesta minha relação com as pessoas e do meu trabalho com as pessoas. E foi por isso que quando me sentei a escrever o texto para esta colecção, muito antes de pensar de como a ía trabalhar, comecei por decidir que iria falar de porque é que eu estou a desenhar roupa.

Porque é que desenhas roupa?

Eu sempre senti que o que eu faço poderia fazer com vários médiuns. Roupa foi uma opção e eu gosto muito dela porque vestuário é design, faz parte de um quotidiano, de um modo de estar. Faz parte da identidade de alguém: há várias formas de vestir uma camisola ou de colocar um cachecol. Às vezes pode ser muito simples mas há qualquer coisa... E isso é muito importante, é mais uma forma de comunicar na pessoa. O vestuário para mim é isso. Eu sinto que as minhas pecas se tornam muito próximas das pessoas artisticamente e ao mesmo tempo fazem parte do seu dia-a-dia. Penso que sou uma designer muito ligada ao quotidiano. Porque o vestuário faz parte da forma de comunicar das pessoas, da comunicação da identidade de cada um, assim me sinto próxima das pessoas e da sua realidade. A forma como as pessoas vão vestir as minhas pecas é um pouco como as diferentes interpretações que podes ter de um quadro ou de qualquer outra peça de arte. A roupa ganha uma nova vida, uma nova leitura. Sinto-me satisfeita com este processo todo, com o médium com que estou

Há uma questão muito curiosa que tu já referiste há pouco, que é esta noção de identidades que se interpenetram, que tu passas para a tua roupa. Em ti coexistem uma série de identidades vindas de coisas e de pessoas que te inspiram, tu passas isso para o teu trabalho e o teu trabalho, ou pelo menos tu assim gostarias que fosse, vai passar a ser reinterpretado por outras pessoas, reutilizado.

Sim são histórias minhas...

Que se vão tornar histórias de outras pessoas...

Sim, eu gosto dessa ideia. Gosto da ideia da passagem, em que algo da minha subjectividade irá ser recebido pelo consumidor final que tem a sua própria subjectividade; gosto que nessa passagem sejam peças de roupa e que sejam claras, que tenham uma leitura clara. ideas, and makes connections between them. When I read about the book, I felt it was very much my sort of thing, it's about what I want to find out, what I want to know, what I want to work on. I don't think that when I started reading about it I was even thinking about the collection but...

The seed was planted.

Exactly. I kept on thinking, "I like this. I want to study it, know more about it." And I quickly started to read about the ideas in the book - ideas about symmetry and reflection. Afterwards I also read some interviews with him, and some excerpts struck me particularly, which seem to play a part in the way I relate to other people and the way my work relates to other people. And so when I sat down to write the text for this collection, long before I thought about how I was going to work, I started off by deciding to write about why I design clothes.

Why do you design clothes?

I've always felt that I could do what I do in another medium. Clothing was an option and I like it a lot because fashion and design are part of our daily lives, of a way of being. They're part of someone's identity; there are many ways to wear a sweater or a scarf. Sometimes it may be very simple but there is a certain something. And that's very important, it's another way for us to communicate. For me, this is fashion. I feel that my pieces become artistically very close to people yet at the same time are a part of their daily lives. I think that as a designer I'm very connected to this. Because clothing is part of the way we communicate with others, the way we communicate our unique identities, so in this way I feel close to other people and their realities. The way that different people wear my pieces is a little like the different interpretations you can have of a painting or any other work of art. The clothes get a new life, a new reading. I'm happy with this whole process, with the medium I work in

There's a very interesting question that you mentioned just now, this idea that identities intermingle, the idea that you use in your designs. Within you are a series of intermingled identities that come from things and people that inspire you. You put this into your work and your work, at least you hope that your work, will be reinterpreted by others, reused.

Yes, they're my stories.

Which will become the stories of others.

Yes, I like that idea. I like the idea of passage, that some of my subjectivity will reach the end user who has a subjectivity of their own; I want the pieces of clothing involved to be clear, to be clearly read.

To be clearly read... But you must be aware that these are very complex pieces not just in their manufacture but also in their form.

Yes, yes, they were designed in a way... Especially this collection. I designed this collection three-dimensionally, in other words I has an initial concept, these ideas

- 9 -

Que tenham uma leitura clara mas tu também deves estar consciente de que são peças muito complexas ao nível não só da confecção mas da própria forma.

Sim, sim, foram concebidas de uma forma... Especialmente esta colecção. Eu desenhei esta colecção tridimensionalmente, ou seja, eu tinha o conceito inicial, estes conceitos retirados destas ideias do Douglas Hofstadter e de outras que se cruzaram, e peguei no tecido e fui cortando, experimentando e tentando transformar estes conceitos em pecas de roupa. Pecas de roupa claramente confortáveis mas que partiram daquela construção. Esta questão do vestido que é baseado na «Banda de Möbius», que é um conceito de infinito. Estive imenso tempo para chegar a uma peça que mantivesse essa ideia, que fosse funcional e ao mesmo tempo não deixasse de ser esta «Banda» que torce e que tem uma continuidade do interior para o exterior. Isso é muito importante aqui. Tem a ver um pouco também com esta ideia do «eu, o meu interior e o meu exterior»: aquilo que está em mim e se reflecte no outro.

Gostava de passar um bocadinho por estes conceitos que tu pegaste para transformar nas peças da tua nova colecção. Um deles é portanto um símbolo do infinito que é representado pelo número 8 ou pela chamada Banda de Möbius. Tu criaste um vestido e um casaco que estão de acordo com esta noção de banda contínua.

Um vestido, uma blusa e umas calcas.

Ok. Depois temos também a noção de reflexo. E a partir daí tu construíste um casaco, um capuz...

Sim, tenho agui um casaco duas malas e uma carteira.

De mão não é? Depois temos os topsy turvy, que acabámos por dizer um bocadinho como o Caetano Veloso que eram o «avesso do avesso do avesso».

Sim (sorriso).

Construíste duas camisolas a partir desta noção?

Uma camisola e uma espécie de vestido, um conjunto com saia.

Depois temos esta noção muito interessante mas um bocadinho difícil de perceber, os *soulshards*. Isto tem a ver com a projecção nos outros, tem a ver a existência de interpretações da alma de cada um em múltiplos outros e portanto haver múltiplos «eus» espalhados pelo mundo, permanecendo após a minha morte e evoluindo mesmo eu não estando aqui.

É engraçado que esta ideia surgiu-me ao ler uma entrevista do Douglas Hofstadter e associei imediatamente a um momento há uns meses atrás em que eu estava a ler A Imortalidade do [Milan] Kundera. E foi esta temática, esta ideia que me atraiu imenso no livro. A ideia do autor continuar através da sua obra, ou seja, atingir a eternidade através da sua obra. E aqui o Douglas [Hofstadter] estava a falar num sentido ainda mais interessante e que me atraiu ainda mais, que é esta projecção do que nós somos e do que nós criamos a ter continuidade nos outros tomando sempre formas diferentes. Ainda gostei mais desta interpretação. E criei duas peças que têm a ver com isso, com essa projecção de nós nos outros.

that I got from Douglas Hofstadter and others related to those, and I took the cloth and started cutting, experimenting, trying to transform these ideas into clothing. Clearly comfortable pieces derived from that starting point. There's the dress based on the "Moebius Strip", which is a concept of infinity. It took me ages to create a piece that exemplified this idea, that was also functional but continued to be a twisted "strip" that has a continuous interior and exterior. This is very important here. It also has something to do with the idea of me, my interior and my exterior: what's within me and is reflected in others.

I'd like to move on to talk about the ideas you took and transformed into pieces for your new collection. One of them then is a symbol of infinity represented by the number 8 or by the so-caled Moebius Strip. You've created a dress and a jacket that embody this idea of a continuous strip.

Yes, a dress and a blouse.

OK. Then we have the idea of reflection. And from that you made a jacket, a hood.

Yes, I have here a jacket, a hood and two bags.

Handbags, right? Then we have the topsy turvy designs, and we can say, a little like Caetano Veloso, that they were the "flipside of the flipside of the flipside".

(smiling) Yes.

And you produced a jacket and a pair of boots from this idea.

A sweater and a type of dress, a set with a skirt.

And then we have this fascinating idea, but one a little difficult to understand, of soulshards. This has to do with projection to others, with interpretations of individual souls in multiple others, and therefore there are many "I's" all over the world, which remain after my death and evolve without my presence.

It's funny that this idea came to me when I was reading an interview with Douglas Hofstadter, and it reminded me immediatetely of a moment a few months ago when I was reading Immortality by [Milan] Kundera. And it was this theme, this idea that attracted me so much to the book. The idea of a writer given continuity through his work, becoming eternal through his work. And here Douglas Hofstadter was talking about this but in a more interesting way that attracted me even more, the idea that this projection of what we are and what we create is given continuity in others but is always doing so differently. I liked this interpretation even more. I've produced two pieces that echo this idea of the projected us in others.

I am a Strange Loop: this notion of a loop is extremely well developed in this collection. There is obviously an idea that runs through not just this collection, but all of your previous ones, the concept of identity. Not necessarily yours, what really interests me in this text that you sent me, is that you do start by talking about identity and then later - referring to clothes and how you reached the final designs - you talk about "chaotic and confused [pieces] that just work". And you end up by saying that they

I Am a Strange Loop: esta noção de loop para mim é extremamente bem empregue nesta colecção. Há obviamente uma ideia que perpassa não só esta colecção mas todas as outras que lhe antecedem que é a nocão de identidade. Não necessariamente a tua. O que me parece muito interessante, nomeadamente neste texto que me enviaste, é que tu começas a falar de identidade e a certa altura - falando da roupa e falando de como chegaste a estas criações -, falas de peças "caóticas e confusas que funcionam". E finalizas dizendo que são "peças de visualização muito clara". Isto é muito interessante porque significa que tu chegaste a uma nocão de identidade muito aberta. Uma nocão de identidade que não é linear, não é solipsista. Uma nocão de identidade no entanto que não é sem contornos, muito pelo contrário. Tem contornos muito definidos. Portanto é uma afirmação. E todo este caos e confusão que aqui possam existir, fazem parte integrante desta colecção e destas ideias e destas intuições que tu vais tendo. I Am a Strange Loop - «loop»: é para continuar?

É uma intenção... É esse o objectivo. E aliás acho que é difícil esgotar aqui assunto e recursos.

E quando acabas as tuas colecções sentes que esgotaste? Não.

MR e SL: (risos).

Eu nunca sinto isso. Eu tenho uma constante frustração que é sentir que podia continuar todas as minhas colecções. E eu gostaria de continuar (risos). Já peguei novamente em temáticas, conceitos que repeti e fiz um novo produto dentro daquele mesmo conceito. E sinto-me à-vontade para fazer isso quando me apetece. Só que apetece-me em quase todas! (risos). Não quero que seja obrigatório mudar de assunto.

MR e SL: (risos).

Por acaso agora que falaste nisso lembrei-me de outro pensamento que tive sobre o meu trabalho antes da entrevista. Eu acho que o novo é um processo interior. Eu sou capaz de olhar para o sol e olhá-lo todos os dias como se fosse uma novidade. E a continuidade deste processo de que temos estado a falar, o aumento do conhecimento que temos acerca de nós próprios e da nossa relação com as coisas que nos rodeiam, faz-nos olhar para as coisas de uma forma nova. E para nós próprios também. Portanto... Estou a responder? (risos) Certo ou errado? (risos)

29 de Janeiro de 2010 Almada are "pieces with a very clear image". This is fascinating because it means that you have arrived at a very open definition of identity. A non-linear, non-solipsistic view of identity. An idea of identity that although is not without structure... Indeed, quite the opposite, it has a very well defined structure. So it's an affirmation, all this chaos and confusion that can exist here, make up an integral part of this collection and the ideas and intuitions that you have. I am a Strange Loop - "loop". Will it continue?

It's my intention... That's my objective. And anyway, I think it's very difficult to exhaust the subject and resources here.

And when you finish a collection do you feel that you are exhausted?

No.

Both: (laughter)

I never feel exhausted. I feel a constant frustration because I feel that I could continue all my collections. And I would like to continue... (laughs) I've already returned to themes, repeated ideas and produced new products from the same concept. I'm happy to do this whenever I want to. It's just that I feel this way with almost all of them... (laughs) I don't want to be forced to change the subject.

Both: (laughter)

You know, now that you're asking I remember something else I was thinking before the interview about my work. I think that novelty is an interior process. I can look at the sun and look at it every day as if it were new. And the continuity of the process we've been talking about, the increasing knowledge we gain of ourselves and the things around us, makes us look at things afresh. And look at ourselves as well. So... Does that answer your question? (laughs) Right or wrong? (laughs)

29th January 2010 Almada

- 10 -







DR MAD

- 12 -

"INVOLUNTARY MEMORIES" | EFFACING SERIES"

por/by Lara Torres

Projecto contínuo de pesquisa experimental e teórica que explora a relação entre memória (individual/colectiva) e vestuário, no sentido de traduzir formalmente os mecanismos da memória, bem como a sua inevitável falha.

Reminiscências de um passado material [anamnese: ruína] pela evocação mimética de um fragmento reconhecível, parte de uma peça de vestuário icónica que reflecte uma ligação imediata com quem a usa/vê. Excertos de um objecto que contém em si marcas de um parecer "inteiro", que relacionados no espaço da memória colectiva [um guarda-fatos fragmentário], podem ser reconstruídos pelo espectador através da justaposição das partes.

Tal como um memento-mori que ao nos fazer pensar na morte, nos lembra que um dia morreremos, estes objectos são criados para nos lembrar do esquecimento. O material, a cera, eminentemente perecível, remete para pensamentos acerca da nossa própria mortalidade [a cera derrete, queima] e sendo orgânica [é-lhe implícita a mudança orgânica inerente aos nossos próprios corpos] interessou-me enquanto material metáfora da memória. Sócrates, em Theaetetus, na sua "fenomenologia dos erros" traduz a absoluta necessidade do uso da cera através da sua descrição da capacidade de reter memorias, salvando-as do esquecimento [oubli] e ao mesmo tempo perde-las outra vez por continuar a esquecer, a apaga-las ou derretê-las, fazendo-as desvanecer [effacing].

A continuous experimental and theoretical research project that explores the relationship between memory (individual/collective) and clothing, with the aim of formally translating the mechanisms of memory, as well as its inevitable failure.

Reminiscences of a material past (anamnese: ruin) caused by the mimetic effect of a recognisable fragment, part of a piece of iconic clothing that reflects an immediate connection between those who wear/see it. Pieces excised from an object retain a semblance of a "whole" and when compared to the collective memory (a fragmentary wardrobe) they can be reconstructed by the spectator through the juxtaposition of parts.

Just as a memento mori makes us think of death and reminds us that we will die one day, these objects are designed to remind us that we forget. The material, wax, is highly perishable and stimulates thoughts of our own mortality (wax melts and burns) and being organic (implicitly part of the same organic world as our own bodies) it interested me as a material metaphor for memory. Socrates, in the Theaetetus, in his "phenomenology of errors" indicates the absolute necessity of using wax when he describes our capacity to retain memories; we save them from being forgotten (oublí) yet at the same time they are being lost again because we keep forgetting, rubbing them out or melting them, making them dissipate (effacing).

^{*} Lara Torres desenvolveu o projecto Involuntary Memories|
Effacing series enquanto bolseira da Fundação Calouste Gulbenkian
no mestrado em artefacto de moda no London College of Fashion
sob a orientação de Dai Rees.

^{*} Lara Torre developed the project Involuntary Memories|Effacing series as scholarship student from te Calouste Gulbenkian Foundation for the Master of Fashion Artefact at the London College of Fashion, under the guidance of Dai Rees.

DECLÍNIO

por Miguel Matos

DECLINE

by Miguel Matos

"Mas quando nada subsiste de um passado antigo, depois da morte dos seres, depois da destruição das coisas, sozinhos, mais frágeis porém mais vivazes, mais imateriais, mais persistentes, mais fiéis, o aroma e o sabor permanecem ainda por muito tempo, como almas, chamando-se, ouvindo, esperando, sobre as ruínas de tudo o mais, levando sem se submeterem, sobre suas gotículas quase impalpáveis, o imenso edifício das recordações".

EM BUSCA DO TEMPO PERDIDO, Marcel Proust

Lara Torres tem salientado no seu percurso o desejo de agarrar um gesto, um vestígio, uma presença. Sem se deixar limitar pela provocação que representam os seus "artefactos de moda" no questionamento das fronteiras entre as disciplinas da moda, da arte e da performance, ela segue como uma obsessão o tema da memória.

"Interessa-me evocar a presenca de algo que pertence ao passado, algo como uma ruína que pode ser conseguida através da evocação mimética de um objecto/peça de roupa que nos é familiar". Em séries anteriores, como em Mimesis / Fac Simile, Lara pretendia cristalizar um momento, um traço ou marca pessoal de um alguém abstracto. Numa camisola petrificada em cerâmica, a tentativa de não esquecer, de fazer perdurar um elemento significativo de um segundo passado. Parar o tempo ou fazer o tempo perdurar no próprio tempo, nesse discurso sobre a memória que é simultaneamente íntima, individual e social. O passar do tempo na metáfora destes objectos atinge então uma concretização mais apurada e irónica num relógio em látex, feito a partir do molde de um relógio real. O material látex necessita de um cuidado regular de manutenção, com o fim de manter o seu aspecto, e representa uma interessante metáfora que sublinha a tentativa de agarrar a lembrança dos minutos. O relógio não é mais do que a representação tridimensional, não funcional e já gasta desse mesmo relógio. É agora apenas uma sombra que urge manter.

Nesta sua fase mais recente, fruto da investigação no contexto do mestrado Fashion Artefact que desenvolve no London College of Fashion, Lara Torres deixa essa cristalização e explora uma libertação progressiva da memória. A mudança de materiais e meios é prova dessa evolução, ao abandonar a cerâmica e o látex. Ao contrário de um material que pede manutenção, uma acção consciente do indivíduo para reter e manter, a cera, ela própria, por mais tentativas que se realizem, está condenada a perecer. Como material orgânico e natural, ela presta-se à degradação.

Num passo adiante, Lara Torres complexifica o discurso ao optar por apresentar os objectos de forma menos directa, usando o vídeo. É o largar da materialidade do objecto físico. *Letting go*.

Ao criar uma escultura em cera, evocativa de uma peça de vestuário masculino (uma camisa), Lara alude

"But when nothing remains of a time long past, after beings have died, after things have been destroyed, alone, more fragile and so more alive, more immaterial, more persistent, more faithful, smell and taste still linger for a long time, like souls, calling, listening, waiting, upon the ruins of the best, supporting without submission, on their almost intangible droplets, the immense edifice of memory."

THE REMEMBRANCE OF THINGS PAST, $Marcel\ Proust$

Lara Torres stands out for her desire to hold onto a gesture, a vestige, a presence. Without limiting herself to the provocation that her "fashion artifacts" represent, as they explore the frontiers between fashion, art and performance, she has obsessively followed the idea of memory.

"I'm interested in evoking the presence of something that belongs to the past, something like a ruin that can be reached by mimetically evoking an object or piece of clothing that is familiar to us. "In previous series, such as Mimesis/Fac Simile, Lara wanted to crystallize a moment, a contour or a personal symbol of somebody abstract. In a shirt calcified by ceramics, trying not to forget, making a significant element of a past moment last. Stopping time or making time last in its own time, in this exploration of memory that is simultaneously intimate, individual and social. The metaphor of the passage of time that these objects offer is more completely and ironically expressed by a latex watch, made from the mould of a real timepiece. Latex requires special care to keep it in good condition and provides an interesting metaphor that underlines the attempt to hold onto passing minutes. The watch is nothing more than a worn, threedimensional, non-functional representation of the real thing. It is only a shadow that begs for maintenance.

In her most recent period, born of research for the Fashion Artifact Master's that she is taking at the London College of Fashion, Lara Torres has left this crystallization and is exploring a progressive release of memory. The change in materials and means is proof of this evolution as she abandons ceramics and latex. Instead of these materials that need special care, the conscious action of the individual to keep them in good condition, wax is condemned to perish whatever we do. As a natural, organic material, it is bound to degrade. In a step forward, Lara Torres has complicated the interaction in choosing to present the objects less directly, using video, letting go of the materiality of the physical aspect.

By creating a wax sculpture reminiscent of a piece of male clothing (a shirt) Lara is alluding to the memory mechanism that Plato outlined in his block of wax hypothesis. Plato felt that the mind kept memories in the same way that we can make impressions on the surface of wax with a stylus. For Plato, the memory would last only

ao mecanismo da memória de que Platão falava na sua hipótese do bloco de cera. Platão pensou que a mente guarda impressões da mesma forma como a cera é marcada na sua superfície com um objecto pontiagudo. Para Platão, a impressão feita na cera duraria apenas o período correspondente ao seu processo de erosão. Com o passar do tempo, este mesmo bloco gravado transformar-se-ia numa superfície lisa, como no início, o que, conforme Platão, equivale ao esquecimento completo, o estado inverso do processo decorrido. Mais tarde, filósofos como Henri Bergson e Paul Ricoeur discorreram sobre a memória com teorias que de modo indirecto se espelham no trabalho recente de Lara Torres.

No processo metafórico que deu lugar a *Involuntary* Memories / Effacing Series, as nossas recordações de cera, após derretidas pelo calor da vida e da morte, transformam-se em quase fantasmas. Matéria informe mas, ainda assim, presente. São as coisas que esquecemos do nosso consciente, mas que se mantêm presentes num outro nível, inconsciente. As situações do passado que escolhemos deixar para trás mas que, involuntariamente. fazem parte da nossa construção. Algumas delas fragmentos aos quais nem sabemos aceder por não reconhecermos agora a sua forma nem textura, tal como uma mancha de cera que fica no chão da memória. E isto torna-se mais espectral quando o objecto de discurso já não é apresentado directamente, mas sim através do seu registo em vídeo. A imaterialidade total é alcançada, ficando apenas a luz e o seu movimento. Será alusão inconsciente à mistura de luz e escuridão de que falava Parménides, quando analisava os elementos constituintes

Nesta série é possível evocar uma das teorias da psicologia acerca da memória que é, de certa forma, ainda análoga às ideias referidas de Platão. Falamos do declínio, tal como o descreveu o investigador Henry Gleitman. Assim como as montanhas sofrem a erosão dos ventos e das águas, também os traços mnésicos sofrem, com a acção do tempo, um declínio gradual. A memória sofreria um desgaste dos seus traços até chegar ao seu total desvanecimento e desintegração. São apenas hipóteses teóricas com qualidades filosóficas e poéticas, a ciência é outra conversa.

Alguns autores defendem que a memória é um elemento constituinte da identidade (individual e colectiva). Será o esquecimento uma forma de dar lugar a novas construções de identidade? "Não penso muito no futuro", responde a autora... O trabalho de Lara avança num sentido cada vez mais fragmentado e fragmentário. Uma fantasmagoria com contornos quase psicanalíticos em que penetra, cada vez mais fundo, sondando os rios subterrâneos do inconsciente e correndo o risco deliberado de neles perder o pé. Uma narrativa progressivamente destruída. Restam elementos soltos, como recordações à espera de vida.

* Miguel Matos folhadesala.blogspot.com until it was eroded away. As time passed, the engraved wax would reacquire its original, smooth surface, which for Plato was the equivalent of total loss of a memory, and the inverse of the memory forming process. Later, philosophers such as Henri Bergson and Paul Ricoeur developed theories of memory hat indirectly influence the recent work of Lara Torres.

In the metaphorical process that led to the Involuntary Memories/Effacing Series. our wax memories, once melted by the heat of life and death, become almost ghosts. The material is inchoate but. even so, present. These are the things that our conscious mind forgets, but that we maintain at an unconscious level. Past situations we choose to leave behind but involuntarily make up part of what we are. Some of these are so fragmentary that we cannot access them, because we fail to recognize the shape or texture, like spots of wax on the floor of memory. And this becomes more even more ghostly when the object in question is not represented directly, but only as an image on a video screen. A totally immaterial state has been reached; only moving light remains. Could this be an unconscious allusion to Parmenides metaphor of light and shadow, used in his analysis of the constituent parts of memory?

We can also refer to a psychological theory of memory which is in some way analogous to these ideas of Plato. I am talking about decline, as described by the researcher Henry Gleitman. Just as mountains are eroded by wind and water over time, so do memories gradually decline. The existence of memories is worn away until they fade into disintegration. These are only theories of a philosophical or psychological bent: science is another matter.

Some writers maintain that memory is a constituent part of identity (individual and collective). Is forgetting a form of giving way to new identity constructs? "I don't think about the future much," replies the designer... Lara's work is moving in an ever more fragmented and fragmentary direction. A phantasmagorical, almost psychoanalytical thing that probes ever deeper into the underground rivers of the unconscious and runs the deliberate risk of getting out of its depth. A progressively destroyed narrative. Loose pieces remain, like memories waiting for life.

* Miguel Matos folhadesala.blogspot.com

- 16 -

MEMÓRIA E VESTUÁRIO

MEMORY AND CLOTHING

SETEMBRO DE 2005

Memória implícita Verão'06

Os processos de representação da memória implícita possuem um carácter aleatório e de percepção cognitiva não imediata. Em consequência o todo ou parte da informação armazenada contribui para a produção de imagens de associação livre, codificadas em camadas opacas. São criadas, desta forma, representações alheias á consciência. Pode haver o reconhecimento de parte de cada uma das camadas, mas não da totalidade da representação. Direccionando-se para a abstracção todo o processo acaba por ter um valor de não-memória.

MARCO DE 2006

Implosão Inverno' 06-07

E se a ordem for um padrão de contradições.? Essa mesma natureza que reconhecemos no desmoronamento e que parece naturalmente estranha. A que regras obedece a queda, por que tese é sustentado o Deseguilíbrio? Como se fosse inerente à estrutura o seu próprio aniquilamento.

OUTUBRO DE 2006

Mnemónica I Verão' 07

Esboços e delineações de memória. Com base nesses rascunhos, surgem ligações e encadeamentos de ideias (mnemónicas), em evolução contínua, em que foram sendo trabalhados os apontamentos / marcas. Nesta reconstrução e re-representação, as peças acabam por ir perdendo o seu referente, ganhando, no entanto, uma capacidade mnemónica por Contribuírem para a rememoração de factos, situações e gesto do corpo ausente. Nas peças mas, contudo, o esboço continua registado e perceptível nos "inacabamentos", nas volumetrias desajustadas e na imprecisão da silhueta.

MARCO DE 2007 Mnemónica II Inverno'07-08

Os fragmentos históricos podem revelar tracos do passado, permitindo uma leitura do presente. Sendo que o presente está em constante mudança, o passado deve ser reavaliado / re-representado. O processo de trabalho serve um contínuo de pesquisa que conduz a um desenvolvimento conceptual e



SEPTEMBER 2005

Implicit Memory Summer'06

The representation processes of implicit memory have a random quality of non--immediate cognitive perception. As a consequence, all or part of the stored information contributes to the production of images by free association, codified in opaque layers. In this way, random representations enter the consciousness. We may recognize a part of each layer. but never the totality of the representation. As it leads to abstraction this whole process is equivalent to a non-memory.



MARCH 2006

Implosion Winter'06-07

What if the order were a pattern of contradictions? The same nature that we find in destruction and that seems naturally strange. What are the rules of downfall, what thesis maintains imbalance? As if a structure inherently contained its own annihilation.



OCTOBER 2006

Mnemonic I Summer 2007

Sketches and outlines of memory. From such scribbles develop continually evolving connections and chains of ideas (mnemonics), during which notes and marks are worked on. In this reconstruction and representation. the pieces lose their references while at the same time developing a mnemonic capacity to contribute to the remembering of facts, situations and gestures about the absent body. In pieces perhaps, but even so, the sketch remains registered and understandable in the "unfinished", in the maladjusted measurements and the imprecision of the silhouette.



MARCH 2007

Mnemonic II Winter'07-08

Historical fragments can reveal traces of the past, permitting a reading of the present. As the present is constantly changing, the past must be re-evaluated, re-represented. The working process becomes a continuum of research that leads to the development of forms and concepts of registration, storage and remembering

formal de registo, inscrição e ememoração levando a uma reorganização e reinterpretação da forma. Através desta re-representação, as peças acabam por ir perdendo o seu referente, ganhando, no entanto, uma capacidade mnemónica

JULHO DE 2007 Instalação na Bread&ButterBarcelona



JULY 2007 Installation at Bread &ButterBarcelona

gain mnemonic capacities.

leading to a reorganisation and reinterpretation

of form. In the process of this re-representation,

the pieces lose their references but nevertheless

OUTUBRO DE 2007 Estudos para Mimesis Verão'08

Atribuição de uma dimensão escultórica às pecas, no limite da ideia do vestuário enquanto objecto utilitário. Inscrição na matéria das marcas da memória do vestuário. na perspectiva de cada peça como fragmento da história da pessoa e da sua utilização pelo corpo. Este projecto, de natureza essencialmente experimental e interdisciplinar, impele a novas respostas formais com o propósito da cristalização, da reprodução e da materialização do efémero (objecto) e do intangível (memória).



Inventário

Mimosis

Reprodução de objectos encontrados em látex, realizada através do recurso a técnicas de prótese dentária, em colaboração com a Joalheira Catarina Dias.

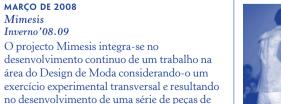
Os materiais utilizados para a produção da cópia estão condenados ao fracasso, pois na sua tradução para matérias como o látex, orgânico e instável, perde-se algo do original, não se produz uma imitação mas uma recordação imperfeita do objecto. A procura deste fracasso e a fragilidade dos materiais utilizados e o seu carácter efémero são fundamentais no desenvolvimento de uma relação entre utilizador e o objecto utilizado. O objecto requer do seu utilizador um cuidado e atenção profundos pois no caso de serem abandonados podem deteriorar-se e envelhecer prematuramente.

vestuário e objectos realizados pela designer

Lara Torres em colaboração com o ceramista

Através da exploração de técnicas especificas

Mário Nascimento e a Joalheira Catarina Dias.





OCTOBER 2007

Studies for Mimesis Summer'08

Giving a sculptural dimension to the pieces. while maintaining the idea that clothing has a utilitarian end. Inscribing the marks of the memory of the clothing on the material, from the point of view of each piece being a fragment of the history of a person and how the body wore it. This essentially experimental and interdisciplinary project stimulates new forms in its aim to crystallize, reproduce and materialize the ephemeral (object) and Intangible (memory).

Inventory

Reproduction of found objects in latex, using techniques from prosthetic dentistry. in collaboration with Catarina Dias Jeweller's. The materials chosen to make the copies are doomed to degrade. Indeed, in the translation to materials like latex, something of the original is lost, and the result is not an imitation but an incomplete memory of the object. Looking for this degradation, the fragility of the materials chosen and their ephemeral character are fundamental in the development of a relationship between the wearer and the worn object. The object requires special care and attention from its wearer, for if it is simply left it may deteriorate and age prematurely.



MARCH 2008

Mimesis Winter'08-09

The Mimesis project is part of the continual development of a larger project in the area of Fashion Design. It can be considered a transversal experimental exercise resulting in the production of a series of clothes and objects created by the designer Lara Torres in collaboration with ceramic artist Mário Nascimento and the Catarina Dias Jewellers. By making use of the specific techniques of

- 18 - 19 - de cada uma das áreas e provocando a contaminação disciplinar originando respostas formais e técnicas cujo propósito é o da fixação e cristalização da memória, através de materiais tão dispares como a prata, o látex ou a porcelana, trabalhando-os no limite da ideia de vestuário enquanto objecto utilitário, aproximando-o do objecto de arte.

MARÇO DE 2008

Fac-Simile

A exposição, da designer de moda Lara Torres, em colaboração com Mário Nascimento e Catarina Dias, com o apoio do Instituto das Artes e Associação ModaLisboa apresenta toda a "documentação" do processo criativo do projecto Mimesis, e esteve patente entre 6 de Março e 15 Abril de 2008, no Espaço Avenida, em Lisboa. O seu objectivo foi fazer com que o públicofosse parte activa do processo criativo.

Video Still 'Fragmento'
2 min 27 sec – 2008 DVD Berlin
Video documentando a quebra da peça
vestida através da acção desempenhada
e da sua consequência, na qual o som tem
um papel preponderante.

OUTUBRO DE 2008

Becoming Verão'09

O corpo é confinado ao vestuário, este distorce-o e orienta a sua percepção das coisas. Nele imprime sensações e interage com o indivíduo não somente através da sua imagem mas também através dos seus movimentos, construindo um diálogo entre o portador e o seu vestuário: Sujeito e objecto - negativo e positivo. Os processos de moldar através de negativo/positivo, através da inversão de superfícies, de convexo e côncavo, de interno e externo, conduzem a uma ideia de encaixe íntimo e dadobragem dos corpos (corpo - molde/roupa). O retorno ao corpo como algo pertencente aos sentidos, núcleo da percepção e da sensação assim como da memória e da experiência.

MARÇO DE 2009

Anatomia do vestuário Inverno'09.10

O vestuário como escultura habitável: continuação do projecto de investigação sobre a relação entre a memória e vestuário: desenvolvimento de peças de vestuário de carácter escultórico, fragmentário e reconstruído "de memória". O vestuário como espaço limiar, caracterizado pela capacidade de prolongar e traduzir o interior no exterior.

each of these areas and the interdisciplinary contamination this brings, the project has led to new forms and techniques aimed at fixing and crystallizing memory. Using such disparate materials as silver, latex or porcelain, and stretching the limits of the functional purpose of clothing, makes these pieces almost objets d'arte.

MARCH 2008

Fac-Simile

This exhibition by fashion designer Lara Torres, in collaboration with Mário Nascimento and Catarina Dias and with the support of the Instituto das Artes and Associação ModaLisboa, documents the creative process of the Mimesis project, and was open to the public from 6th March to 15th April 2008 in Espaco Avenida, Lisbon. The aim of the exhibition was to include the public actively in the creative process.



Video Still "Fragment" 2 min 27 sec – DVD 2008 Berlin

A video documenting the destruction of a piece of clothing by determined force and the consequences of this action, in which sound plays a most important part.



OCTOBER 2008

Becoming Summer'09

The body is confined by clothing. This twists and conditions its perception of things. Clothing delivers sensations and interacts with the individual not just through its image but through its movements: a dialogue between the wearer and the worn, subject and object—negative and positive. The moulding processes of negative/positive, inversion of surfaces, convex and concave, internal and external lead to an idea of intimate fit and the bending of the body (body as mould/clothing). Thus we return to the body as something belonging to the senses, the centre of perception and sensation and equally of memory and experience.



MARCH 2009

The Anatomy of Clothing Winter'09-10

Clothing as habitable sculpture: a continuation of the investigation into the relationship between memory and clothing produces pieces of clothing of a very sculptural character. They are fragmentary and reconstructed "from memory". This is clothing as limiting space, characterized by its capacity to expand and translate the interior to the exterior, the (second) skin as

A "pele" (segunda pele) enquanto espaço de sobreposição da tactilidade e da visão, explorando a relação dentro - fora, a estrutura que se reflecte no exterior.

SETEMBRO DE 2009

Lugar | Place Verão'10

Projecto desenvolvido em colaboração com a artista Ana Santos operando na relação espacio--temporal através da evocação do passado, através da recolha de informação relacionada com estruturas tridimensionais, escultóricas que definem o espaço em redor do corpo. Tendo o vestuário como espaço limiar. Explorando a relação dentro/fora, investigar o vestuário enquanto estrutura habitávél. O corpo que é ao mesmo tempo sujeito e habitat. Sujeito a tornar-se habitat. Podemos considerar esta acção de 'se tornar' um processo de adaptação e de assimilação que está mais relacionado com a formação do que com a forma. Neste contexto podemos entender o design como uma interacção rizomática entre os seres humanos e o mundo em seu redor.

A performance *Lugar* foi construída a partir da necessidade que cada uma das peças de vestuário levantava. Sendo que os materiais de que são feitas condicionam a própria forma como se "vestem" estas peças. As performers foram convidadas a habitar as peças estabelecendo uma relação individualizada com a peça que lhes fora atribuída, contribuindo assim com a sua interpretação e vivência da peça.

ATELIER Av. da Liberdade 211 - 3°Dto 1250-142 Lisboa Portugal +351 914 811 148 atelier@laratorres.com

SEDE Rua Vasco da Gama 5 2690-394 Santa Iria da Azóia -Portugal contact@laratorres.co

ESTÚDIO TEMPORÁRIO LONDRES 4 Charles Darwin House 51 Canrobert Street Bethna Green Ez oBL London United Kingdom laragtorres@gmail.com

www.laratorres.com

a visual and tactile overlay that explores the inside/outside relationship and reflects inner structure on its exterior.



SEPTEMBER 2009

Lugar | Place Summer'10

A project in collaboration with the artist Ana Santos exploring spatio-temporal relationships by evoking the past using data related to three-dimensional sculptural structures that define the space around the body. Regarding clothing as a spatial limit, exploring the inside/outside relationship, investigating clothing as a habitable structure.

The body is at the same time both subject and habitat. A subject that becomes a habitat. We can consider this act of "becoming" to be an adaptive and assimilative process which is more related to education than form. In this context design can be understood as a rhizomatic interaction between human beings and the world around them.

The Lugar performance was built around the necessities of each individual piece of clothing, as their construction determines the way in which they can be put on. The performers were invited to "Inhabit" the clothes, establishing an individual relationship with their particular piece, thereby contributing their unique interpretations to the life of the whole performance.

STUDIO Av. da Liberdade 211 - 3°Dto 1250-142 Lisboa Portugal +351 914 811 148 atelier@laratorres.com

HEADQUARTERS (POSTAL ADDRESS) Rua Vasco da Gama 5 2690-394 Santa Iria da Azóia - Portugal contact@laratorres.co

TEMPORARY STUDIO LONDON 4 Charles Darwin House 51 Canrobert Street Bethna Green E2 oBL London United Kingdom laragtorres@gmail.com

- 20 -

SELFISH FAKE A/W11

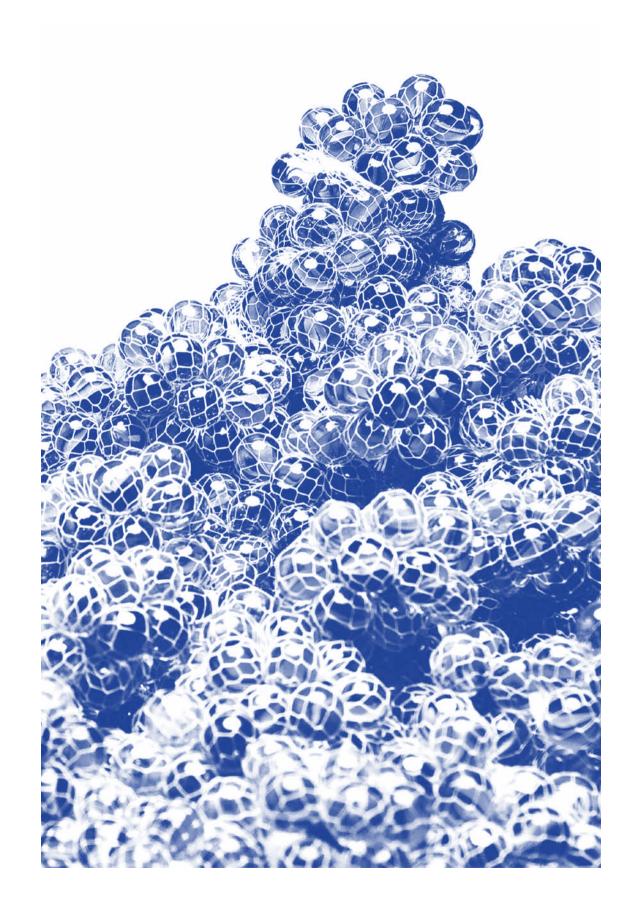
por/by Ricardo Andrez

O meu nome é Gonçalo mas podia chamar-me Augusto, que era o nome da minha bisavó. Tenho uns olhos grandes como amêndoas, cabelos ondulados que, quando fico triste, ficam ainda mais encaracolados. Se eu fosse um animal seria um falcão. Se fosse uma flôr seria uma papoila. Se fosse uma coisa seria uma árvore. Mas hoje sou apenas um desenhador, que sonha com a hipótese de vir a ser reconhecido nacional e internacionalmente. Nasci no dia mundial da árvore, o mesmo dia em que começa a Primavera. Gosto de ouvir o som de pessoas a cantar, de cheirar colónia johnson e sentir a brisa quente da praia na cara. Quando era mais pequeno pensava que era professor. Contam-me que eu brincava com grãos de pó quando era miúdo. O meu poema favorito é o de Fernando Pessoa que diz: "O que é feito de tudo? O que é feito de mim? Deixai-me dormir a sorrir e seja isto o fim ", porque foi o que mais sentido fez no exacto momento em que o li, e quando o cito em voz alta transmito às pessoas que têm de acordar. Às vezes fecho os olhos e peço a Santo António e a Santo Onofre que me ajudem a ser reconhecido pelo meu trabalho, para que consiga que o meu maior prazer seja aquilo que eu faço. E para que consiga ter o mesmo prazer a vender aquilo que quero fazer. O meu nome é Gonçalo, mas podia chamar-me Augusto.

A sua tarefa é substituir o que está sublinhado por frases e palavras suas.

My name is Goncalo, but it could be Augusto, wich was the name of my great grandmother. I have eves has big has almonds, curly hair and when I'm sad my hair get's curlier. If I were and animal I would be a hawk. If I were a flower I would be a poppy. If I were a thing I would be a tree. But today I am only a designer, that dreams with the chance of beeing recognized nationally and internacionally. I was born on the world day of the tree, the same day in wich Spring begins. I like to hear the sound of people singing, smelling johnson cologne and feeling the worm brise of the beach on my face. When I was a little boy I thought I was a professor. Someone told me that I used to play with little dust grains when I was a little boy. My favorite poem is the one written by Fernando Pessoa wich says: "Where is everything? Where am I? Let me sleep, sleep and smile and let this be the end", because it was the one that made more sense in the exact moment in wich I read it, and when I quote it aloud I transmit to people that they have to wake up. Sometimes I close my eyes and ask Saint Anthony and Saint Onofre to help me beeing recognized for my work, so that I can get my most important pleasure to be the work I made, so I can sell my work with the same pleasure that I have doing it. My name is Gonçalo, but it could be Augusto.

Your task is to replace what it is underlined for sentences and the words of your own.





- 24 -









ww.vitor.com.nt

MACEDONIAN IDENTITY

por/by Vitor Bastos

Inspirada nos problemas relacionados com a identidade da Macedónia (ou F.Y.R.O.M.) e o processo de criação de um nome para o país, a colecção flutua em caminhos contrários com o propósito de se afirmar.

A falha na identidade levaria a informação em ciclos. Mas, ao basear o processo de criação nesta falha concluem-se coordenados em camadas com uma leitura linear e ao mesmo tempo caótica.

A coleçção conta com 3 apresentações, uma em formato de instalação e duas em desfile, com o objectivo de re-inventar a imagem da mesma negando ou afirmando o que se foi dito, transmitido antes.

Outros pontos de vista e outros média foram explorados e serão concluídos em uma publicação. Todos inspirados pela identidade efémera e convicta da Macedonia.

Pedro Sequeira, Artista Plástico, Porto. Cujo o processo foi contrário e o trabalho já feito também entrou no processo de criação da coleção e do conceito.

Marina Szonolky, Psicóloga, São Paulo. Analisando o processo de criação de identidade da Macedonia, personificando-a.

Kristofer Jovovsky, Arqueólogo e Especialista em história da arte e do design, Skopje. Texto e ponto de vista interno do processo de criação de uma identidade para o país.

Este Jornal é um teaser para a publicação final. Composto por outros pontos de vista.

Mais informação: http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2009/apr/07/ balkans-greece Inspired by the identity issues of Macedonia (or F.Y.R.O.M.) and its problem to raise a name for themselves, the collection flows in to misled ways with the purpose to assure itself.

The lack of identity could lead the information in circles. But basing the process in this lack will present layered outfits with a linear yet chaotic atmosphere.

The collection includes 3 presentations, one installation and two fashion shows, in order to re-invent its image by denying or affirming what has been said and transmitted before.

Other points of view and other media have been explored and will be pin a conclude as a publication. All inspired by the ephemeral and convinced identity of Macedonia.

Pedro Sequeira, Artist, Porto. Whose case was contrary and the work already done also entered the process of creation of the collection and its concept.

Marina Szonolky, Psychologist, Sao Paulo. Analysing the process of creation of the Macedonian identity, impersonating it.

Kristofer Jovkovski, Archaeologist, history of art and design expert, Skopje. Text and internal point of view of the process of creating an identity for the country.

More Info: http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2009/apr/07/balkans-greece

INDIVIDUALIDADE E INDIVIDUAÇÃO DA MACEDÓNIA

por Marina Szonolky (Psicóloga, Brasil)

A Macedónia, no decorrer de sua história (pós Yugoslavia), não obteve espaço para a interlocução de seus ideais e possibilidades como nação, constantemente atravessada por um "Grande Outro" em seu desenvolvimento identitário. Em termos analíticos, a força deste Outro impulsiona o sujeito para buscar sua identidade, seu verdadeiro Self. Porém, para tanto, deve ocorrer o entendimento entre o que lhe é próprio de si e o que provém deste Outro. A voz da Macedónia, no decorrer de sua história mostrou-se tímida, transformando-a num depositário de identidades alheias, afastando-a de si mesma e enfraquecendo as possibilidades de formação concreta de sua identidade.

Jung conceitua o processo de Individuação como fundamental na transformação do indivíduo em um ser funcional e pronto para enfrentar dificuldades apresentadas pelo meio, a fim de manter seu Ego intacto frente a ataques exteriores. Afirma que cada sistema interno vai diferenciando-se dentro de si mesmo, começando por uma estrutura simples, modificando-se para complexa aos poucos, complexidade esta retratada como a capacidade da estrutura expressar-se de diversas maneiras.

Para fortalecer-se, o país necessita transformar-se em nação, entendendo o que é próprio de si e sobre o que pode ter orgulho. A população apresenta toda a importância neste quesito, pois proverá as ferramentas de entendimento para tal. A comunicação e reflexão acerca do que necessitam para orgulharem-se de onde nasceram também se mostra fundamental por ser justamente deste diálogo que o entendimento sobre si emergirá e tornará a força da Macedónia real e sólida.

INDIVIDUALITY AND INDIVIDUATION OF MACEDONIA

by Marina Szonolky (Psychologist, Brasil)

Macedonia, during its history (Post Yugoslavia), havent had shifted to the ideals of dialogue and possibilities as a nation, constantly crossed by a "Great Other" in its development of identity. In analytical terms, the strength of the other, drives the subject to check its identity, its true Self. But for both, must occur between the understanding of its own self and what comes from this Other. The voice of Macedonia in the course of its history proved to be shy, making it a repository of identities of others, preventing it from itself and weaken the possibilities for concrete formation of their identity.

Jung conceptualized the process of individuation as in the transformation of the individual to be functional and ready to face the difficulties presented by the environment in order to keep his ego intact in the face of outside attacks. It states that each internal system is differentiating itself within itself, starting with a simple structure, changing gradually to complex. This complexity portrayed as the structure's capability to express themselves in different ways.

To strengthen it, the country needs to become a nation, understanding what is distinctive about themselves and about what can it be proud. The population has all importance in this question, as will provide the tools for understanding this. The communication and reflection about what they need to be proud of where they were born is also crucial because it shows precisely this dialogue that the understanding of each other will emerge and become a force of a real and solid Macedonia.

SECOND LIFE (MACEDÓNIA VIRTUAL)

por Kristofer Jovkovski (Arqueólogo e Historiador de arte e design, Macedónia)

SECOND LIFE

Second life é apenas um em dezenas de mundos virtuais. Moradores, consubstanciados em suas identidade virtual, ou avatar, estão a explorar e descobrir esses vastos territórios virtuais. Interagir com milhares de avatares, eles compartilham a realidade consensual de um ambiente virtual. No início, em 2003, second life foi concebido como um mundo virtual não estruturado. capacitando os moradores com as ferramentas para o desenvolvimento da curiosidade intelectual e investigativa. A única coisa que dá um sabor distinto ao Second Life entre outros mundos virtuais é o direito dos moradores a suas próprias criações, ou seja, do imóvel. Second life não é apenas um jogo, mas uma plataforma para criação de usuário, oferecendo controle de cada aspecto de sua realidade virtual, comunicação, socialização, ou simplesmente, construção experimental. Até agora, Second Life evoluiu para uma comunidade altamente desenvolvida, com complexas estruturas sociais e até políticas, a encenação, como na vida material, os conflitos e crimes, partidos, manifestações, casamento, sexo, funerais e exposições de arte. A similaridade do mundo virtual com o mundo material atraiu a atenção dos académicos, como uma plataforma para o teste de modelos económicos, pesquisas sócio-politicas, assim como explorar novas possibilidades de ensino.

Fundadores pensam no Second Life como um país em desenvolvimento. Entre os livros que consideram inspiradores, um é famoso pelo economista neo liberal peruano, Hernando de Soto. Sua ideia de desenvolvimento económico bem sucedido tem claramente definidos os direitos de propriedade como uma premissa. A economia de Second Life é baseada em criações inovadoras; negociação com objetos virtuais por dinheiro real ou virtual. Linden Lab, empresa por trás do Second Life, faz o sua rendimento através da venda e aluguer de terrenos virtuais. Programadores, como reais economistas, estão controlando a quantidade de terra e dinheiro em circulação. Residentes de Second life proprietários da maioria dos direitos de propriedade intelectual, portanto, agindo como uma força coletiva de controle.

O economista Edward Castronova, especializado em sociologia e economia do mundo virtual, em um de seus estudos, afirma que os conflitos de classe sociais poderão ser resolvido através da criação de robôs controlados por computador, servindo como uma classe social baixa, ou seja, as pessoas permanentemente pobres.

O sistema de Administração do Second life pode ser descrito como uma anarquia criativa com um *twist* totalitário. Arquitetos do Second Life, ou seja, os programadores Linden Lab, através de intervenções no código de programação, define as regras básicas de comportamento social, de resto, deixando plena liberdade.

LIBERDADE

Slavoj Zizek vê o lúdico dos jogos de computador e ciberespaço como uma rejeição dos limites da vida humana.

SECOND LIFE (VIRTUAL MACEDONIA)

by Kristofer Jovkovski (Archologyst and History of Art and Design Expert, Macedonia)

SECOND LIFE

Second life is just one of dozen virtual worlds. Residents, embodied in their virtual identity, or avatar, are exploring and discovering these vast virtual territories. Interacting with thousands of avatars, they share the consensual reality of a virtual environment. In the beginning, in 2003. Second life was conceived as an unstructured virtual world, empowering the residents with the tools for development of intellectual and investigative curiosity. The thing that gives Second Life distinct flavor among others virtual worlds is the right of residents to own their creations, i.e. Property. Second life is not merely a game, but a platform for user creation, offering control of every aspect of their virtual reality, communication, socialization or, simply, constructive experiment. By now, Second life has evolved into highly developed community, with complex social and even political structures, staging, as in the material life, conflicts and criminal, parties, demonstrations, marriages, sex, funerals and art exhibitions. Virtual world's similarity with the material world attracted the attention of academics, as a platform for testing economic models, socio-political surveys, as well for exploring new education possibilities.

Founders think of Second Life as a developing country. Amongst the books they found inspirational, is one by the famous Peruan neo liberal economist, Hernando De Soto. His idea of successful economic development has clearly defined property rights as a premise. Second life's economy is based on innovative creation; trading with virtual objects for virtual or real money. Linden Lab, company behind Second life, makes its income by selling and renting virtual land. Programmers, like real economists, are controlling the amount of land and money in circulation. Second life residents own most of the intellectual property, hence, acting as a collective, controlling power.

Economist Edward Castronova, specialized in virtual world sociology and economy, in one of his studies, claims that eventual class conflicts could be resolved by creating computer controlled bots, serving as a socially low class, i.e. permanently poor people.

Governing system of Second life could be described as a creative anarchy with a totalitarian twist. Architects of Second life, i.e., Linden Lab programmers, by interventions in the programming code, define basic rules of social behavior, otherwise leaving complete freedom.

FREEDOM

Slavoj Zizek sees the playfulness of computer games and cyberspace as a rejection of the finitude of human life. Cyberspace, with its capacity for externalization of our innermost fantasies, appeals our Dionysian, theatrical part of nature, as a scene for playing out our fantasies, thus disclosing our real nature and confronting us. Instead of fulfilling the darkest scenarios of human addiction to virtual reality and their transformation to desubjectivised blinded, emptied shells; sojourn in cyberspace enables playful attitude, keeping the distance from such reality.

- 32 -

Ciberespaço, com sua capacidade de exteriorização de nossas fantasias mais íntimas, apela pelo lado dionisíaco, teatral, natural, como um cenário para jogar com as nossas fantasias, revelando a nossa natureza real e confrontar-nos. Em vez de cumprir os cenários mais negros da dependência humana na realidade virtual e na sua transformação para de uma cegueira subjectiva, conchas vazias; a permanência no ciberespaço permite atitude lúdica, mantendo a distância da realidade.

Sim, a liberdade de expressão e de escolha, mas enquanto está enquadrado nas coordenadas do sistema. O filme, Matrix, abriu novos horizontes ao descrever a fantasia da cultura de massa sobre a descoberta da dura escondida, permeação da quarta parede, a membrana que separa a cena teatral da realidade. "Realidade real" é limitada, em contradição com a liberdade valores defendidos pela democracia liberal. Levando em conta o efeito catártico dos filmes, pode-se facilmente imaginar que o capitalismo reabsorverá sua contradição substancial e por tratar abertamente a virtualidade da realidademedia, o público vai viver através da experiência. Utilizando o mesmo mecanismo de defesa capitalista, a mensagem chega gerações que já pressentem a incerteza da realidade circundante, apenas para descobrir afirmação do seu palpite na mensagem subversiva de Matrix. A mensagem é, chegamos ao hardcore da realidade e perdemos a solidez do mundo material para sempre?

INCERTEZA

O maior número dos habitantes do mundo virtual são provenientes de uma geração cuja infância foi marcada pelo primeiro *boom* global do PC e do videogame, que ecoou forte na cultura de massa dos anos oitenta. A residência em um videogame e numa virtualidade do espaço cibernético, para estas gerações representa uma espécie de segunda realidade. Imerso, mas ainda distantes tem integrado a experiência de "role playing" e a economia dos recursos energéticos (ainda tenho alguma vida / alguma energia?).

Aqui, há quinze anos, as gerações cresceram em jogos de vídeo, devido à sua idade e circunstâncias específicas, só mudou a realidade alternativa, enquanto as gerações mais velhas transitavam no cinismo e pessimismo, empatando, tendo com a materialidade como seu único apoio, tendo sua camada de realidade partida. Agora, a imaginação e a arte são o luxo da jovem burguesia, transmitindo a fantasia que sustenta o seu mundo material. Talvez, afinal, como um dos maiores pintores macedónios, Dimitar Kondovski disse, a vida é nada mais que mero apagamento sucessivo das ilusões da juventude.

O que vem a seguir? Que caminho seguir agora? O que aconteceria se eu agisse de forma diferente? Sobrecarregado e dotado de uma maior consciência de possíveis, realidades alternativas, eu enfrento a incerteza de Hamlet. Poder da mente pode dobrar leis de Newton, mas a sensação de realidade permanece instável.

MACEDÓNIA VIRTUAL

Macedónia é o país de pessoas profundas e espirituais, tendo a sua cultura originária de uma profunda tradição e cultura. No entanto, através da implantação de cultura extremamente materialista e de valores que até mesmo

Yes, freedom of speech and choice, but as long as it is framed in the system coordinates. The movie Matrix opened new horizont by depicting mass culture fantasy about discovering the fantasy and hard reality core underneath, permeation of the fourth wall, membrane which separates the theatrical scene from reality. "Real reality" is limiting, in contradiction with the freedom values promoted by liberal democracy. Taking in account cathartic effect of the movies, one can easily imagine that capitalism will reabsorb its substantial contradiction and by treating openly the virtuality of media reality, public will live through the experience. Using the same capitalistic defense mechanism, the message reaches generations that already presentiment the uncertainty of surrounding reality, only to find affirmation of their hunch in the subversive message of Matrix. The message is, we reached the reality hardcore and lost the solidity of material world forever?

LINCERTAINTY

The biggest number of the virtual world residents are originating from a generation whose childhood was marked by the first global PC and videogame boom, which strongly echoed throughout mass culture of eighties. Residence in the video game and cyber space virtuality, for these generations represents sort of a second reality. Immersed, but yet distanced they have integrated the experience of role playing and energy resource economy (do I have any life/energy left?)

Here, fifteen years ago, generations grown up on video games, due to their age and specific circumstances, only switched to alternate reality, while older generations subdued in transitional cynicism and pessimism, tying with materiality as their only support, having their shell of reality broken. Now, imagination and art are luxury of the young bourgeoisie, conveying fantasy which supports their material world. Perhaps, after all, as one of the greatest Macedonian painters Dimitar Kondovski said, life is nothing but mere successive erasure of the youth illusions.

What comes next? Which way now? What would happen if I acted differently? Burdened and endowed with an higher awareness of possible, alternative realities, I face Hamlet's uncertainty. Power of mind can bend Newton's laws, but the sense of labile reality stays.

VIRTUAL MACEDONIA

Macedonia is country of spiritual and profound people, having its culture originating from a deep tradition and culture. However, by implanting extremely materialistic culture and values that even the most developed capitalistic countries are revising and varying, the country is gradually losing its spirit.

Radical virtualization of reality would turn us back to our own natural needs. That would be the final, strongest slap in our own face, as radical immersion into the cyberspace would produce the opposite effect, at the same time, along the immersion path, would make us integrate, instead of enforce, the democratic and open values of the medium, process which would finally lead to reconciliation between the spiritual (i.e. cyberspace) and material world.

It is essential to make space for the young people to create their individual and collective reality.

os países mais desenvolvidos capitalistas estão a rever e a variar, o país está a perder gradualmente o seu espírito.

A radical virtualização da realidade, iria nos tornar de volta às nossas necessidades naturais. Este seria o final, o mais forte tapa na nossa própria cara, como imersão radical no ciberespaço iria produzir o efeito oposto, ao mesmo tempo, ao longo do trajeto de imersão, nos faria integrar, em vez de reforçar os valores democráticos e abertos do meio, um processo que acabará por conduzir à reconciliação entre o espiritual (ou seja, o ciberespaço) e mundo material.

É essencial para criar este espaço para os jovens criarem a sua realidade individual e colectiva.

Imagine simulação de Estado em computador, tendo em Second Life como um exemplo.

Governo macedónio iria acreditar Virtual Macedónia como uma extensão legal do estado no ciberespaço e daria origem a instituições virtuais e os direitos legais dos cidadãos, reconhecendo, assim, o primeiro Estado virtual soberano que faria prevalecer na política internacional e da popularidade imediata. A promoção do primeiro Estado virtual que incitem ao conhecimento e à revolução da informação, mudando a cara da Macedónia. Todos dispostos a incorporar-se com uma identidade virtual, ou avatar, teria direitos e a possibilidade de criar, possuir e objetos de comércio virtual, assim, capacitar-se. Macedónia Virtual seria introduzida aos macedónios mais velhos de uma maneira nostálgica que evocaria entusiasmo ideológico de sua juventude. Os jovens que, naturalmente, estariamem uma onda de energia entusiástica de intensidade ainda maior.

Virtualização da realidade que nos ajudaria a reviver a politização traumática e a transformação da vida quotidiana. Experiências da realidade virtual afetariam nossa realidade real. Nós poderíamos ajudar a nós mesmos, e talvez mais importante, através da participação mais activa na criação de sua própria realidade, os jovens podiam quebrar o carma de cinismo e de pessimismo dos mais velhos.

Macedónia virtual poderia ser modelo prático de estado virtual com a sua própria soberania territorial, a economia funcional e os direitos e regulamentos comunitários, aberta ao mundo. O mundo virtual concebido para a criatividade e impulsionada pela criatividade.

Territórios virtuais como sistemas dinâmicos unem e combinam a tecnologia, economia, política, cultura e educação, pode realisticamente espelhar a realidade e ajudar a consertar as deficiências da vida. Virtual Macedónia poderia ser a realização das palavras proféticas do grande revolucionário macedónio Goce Delcev a partir do início do século XX "Eu vejo o mundo como um campo para a competição cultural entre as nações", especialmente no contexto do desenvolvimento presente e futuro da tecnologia, tendo que os territórios virtuais estão ainda por ser conquistados. No final, podemos substituir nossa própria realidade obietiva com uma projeção no virtual, na esperança de deixar melhor a realidade por trás de nós. Eu não gostaria de pensar que todos esses anos nos denegrimos para nada. De certo modo, nós sacrificamos nossa própria liberdade pela liberdade coletiva. Enquanto for necessário.

Imagine computer simulation of a state, taking Second Life as an example.

Macedonian government would accredit Virtual Macedonia as a legal state extension in the cyberspace and would give rise to virtual institutions and legal rights to the citizens, thus recognizing the first virtual sovereign state act that would make precedence in the international politics and instant popularity. Promotion of the first virtual state would incite knowledge and information revolution, changing the face of Macedonia. Everybody willing to embody themselves with a virtual identity, or Avatar, would have rights and possibility to create, own and trade virtual objects, thus empowering himself. Virtual Macedonia would be introduced to the older Macedonians in a nostalgic manner that would evoke ideological enthusiasm from their youth. Young people would, of course, be riding enthusiastic energy wave of even greater intensity.

Virtualization of reality would help us relive traumatic politization and transformation of everyday life. Experiences from the virtual reality would affect our real reality. We could help ourselves, and maybe most important, by taking more proactive part in creation of their own reality, young people could break the karma of cynicism and pessimism of elders.

Virtual Macedonia could be practical model of virtual state with its own territorial sovereignty, functional economy and community rights and regulations, opened to the world. Virtual world designed for creativity and driven by creativity.

Virtual territories as dynamic systems unite and combine technology, economy, politics, culture and education, can realistically mirror reality and help fixing the shortcomings of life. Virtual Macedonia could be realization of the prophetic words of the greatest Macedonian revolutionary Goce Delcev from the beginning of the XX century "I see the world as a field for cultural competition amongst nations", especially in the context of present and future development of technology, having that the virtual territories are yet to be conquered. In the end we substitute our own objective reality with a projection in the virtual in hope of leaving better reality behind us. I wouldn't want to think that all these years we denigrated ourselves for nothing. In a way, we sacrifice our own freedom for collective freedom. As long as needed.

- 34 -

V!TOR

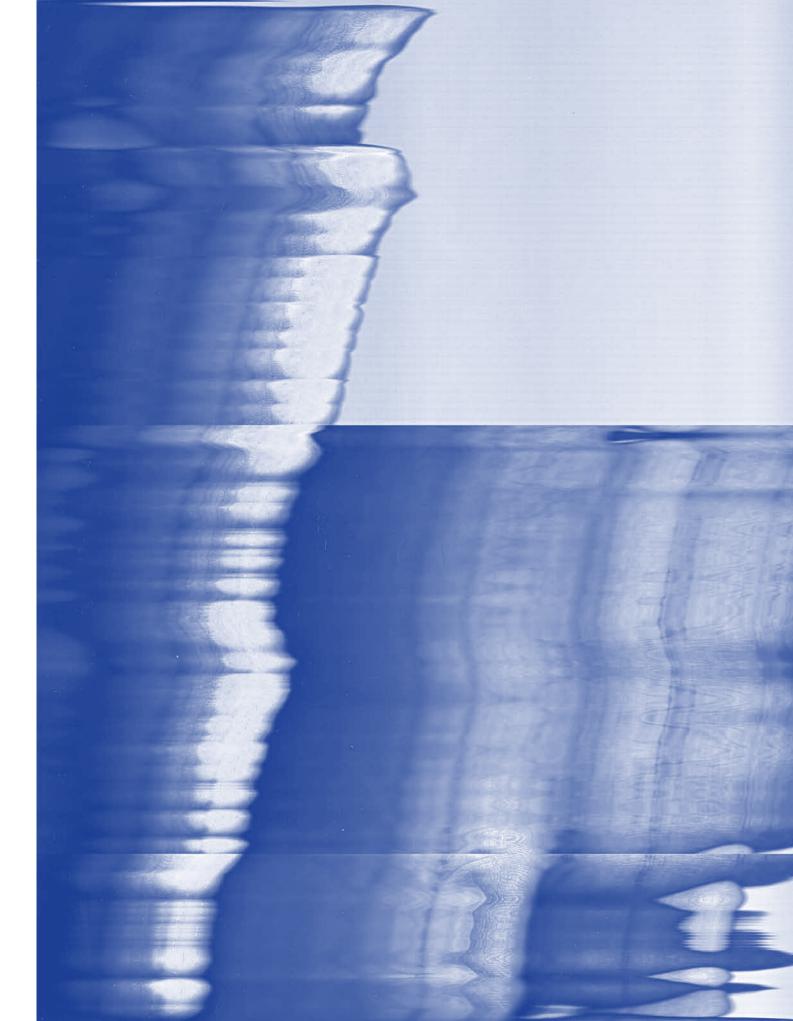
MACEDONIAN IDENTITY Autumn Winter COLLECTION 2010

Fashion design & Concept V!TOR
Photography pedrosequeira.org
Graphic design Joana Machado

MOVEMENT FOR FORMER YUGOSLAVIAN REPUBLIC OF MACEDONIA IDENTITY { M.F.F.Y.R.O.M.I. }

Support

WWW.VITOR.COM.PT WWW.VITOR.COM.PT/BLOG INFO@VITOR.COM.PT



FORA DA LINHA

por White Tent

OUT OF LINE

by White Tent

Olhar para um objecto através do seu contorno, a sua linha envolvente e a sua continuidade.

O contorno de um objecto é um circuito fechado, uma linha continua, que só por si demarca o limite e o envolve continuamente, incessante.

No vestuário, este limite da linha de contorno, ganhou proporções e segmentações que se estandardizaram com a massificação da produção. Vimos emergir no século XX, peças que perduraram o passar das décadas, tornando-se clássicos. Um exemplo disto é a gabardine ou o blazer. A White Tent, tem desenvolvido ao longo do seu percurso, um discurso muito focado na manipulação destas estruturas, e na sua simplificação através dos elementos geométricos que as caracterizam. Nesta estação esta linguagem tornou-se ponto central no conceito desenvolvido.

O desafio foi o contorno destas peças, a sua acentuação ou desconstrução. Olhar para o equilíbrio de uma peça e desequilibrá-la. Olhar para a sua linha mestra e exacerba-la, aumentando-a ou reduzindo-a. Anular secções, prolongar outras, criando novos contornos, novos circuitos.

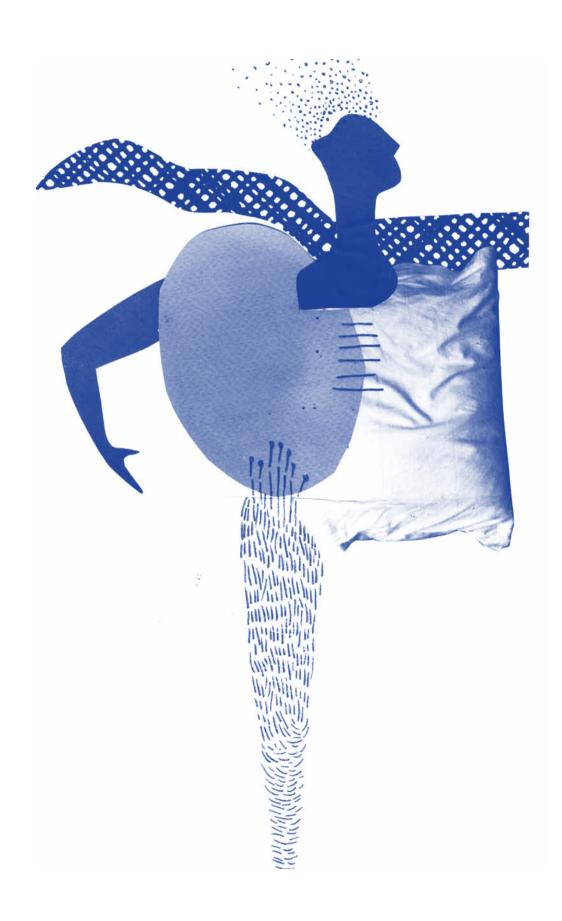
Esta colecção é fundamentalmente um exercício a duas dimensões. Foi desenvolvida em torno da exploração da linha. O confronto entre a linha recta e a linha curva despoletou a exploração de formas assimétricas, criando jogos entre contenção e fluidez. A perspectiva e a distorção como base para a manipulação de formas e volumes. O desviar as linhas que demarcam as peças de vestuário. A linha sinuosa como envolvente do corpo na sua austeridade vertical.

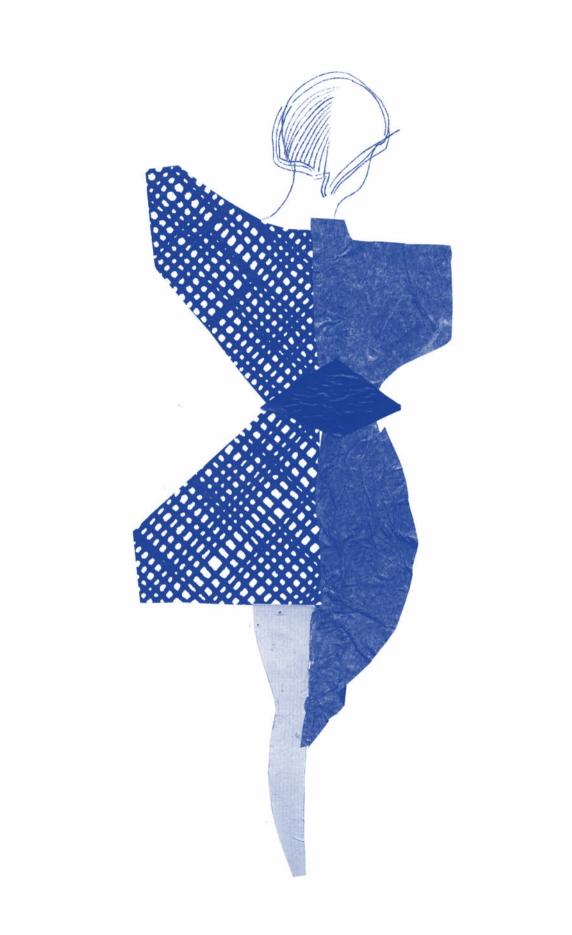
Look at the outline of an object, its encompassing lines and continuity. The outline of an object is a closed circuit, a continuous line that alone demarcates the limit and the outside, continuously and unceasingly.

For clothing, this limiting outline has achieved proportions and elements that have become standardized by mass production. Emerging from the 20th Century we see pieces that endure the passing decades and become classics. Examples of this are the gabardine or the blazer. Throughout its existence, White Tent has developed a philosophy focused on manipulating these common structures, simplifying them by emphasizing their characteristic geometric elements. This season, this language has become the central motif of their work.

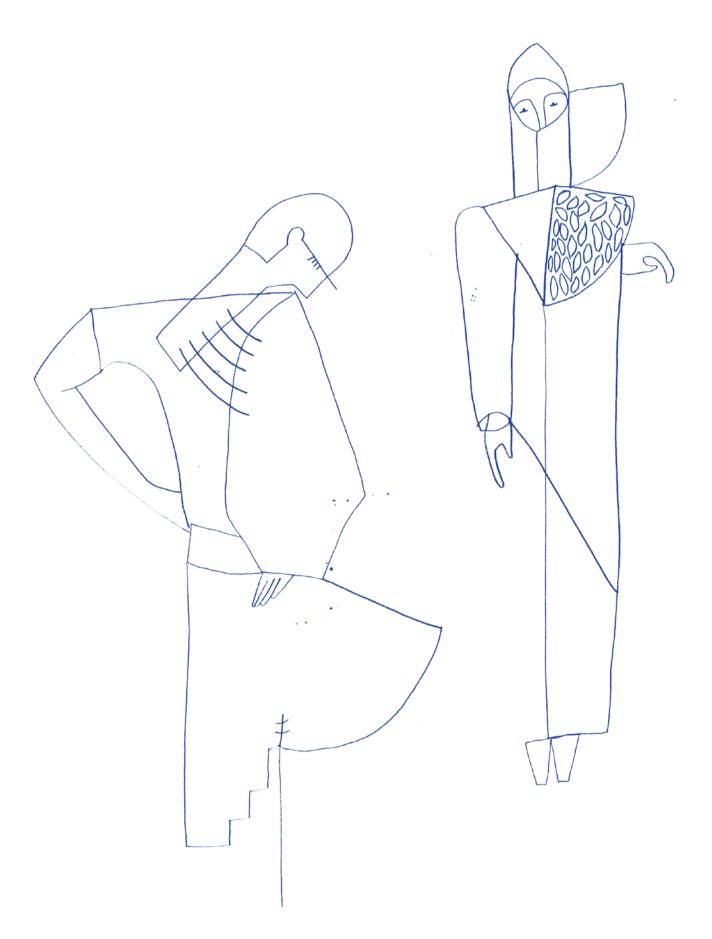
The challenge was the outline of the pieces, whether to highlight or deconstruct. To look at the balance of a piece is to unbalance it. Looking at its principal line exacerbates it, enlarging it or reducing it. Removing sections, prolonging others, creating new outlines, new circuits.

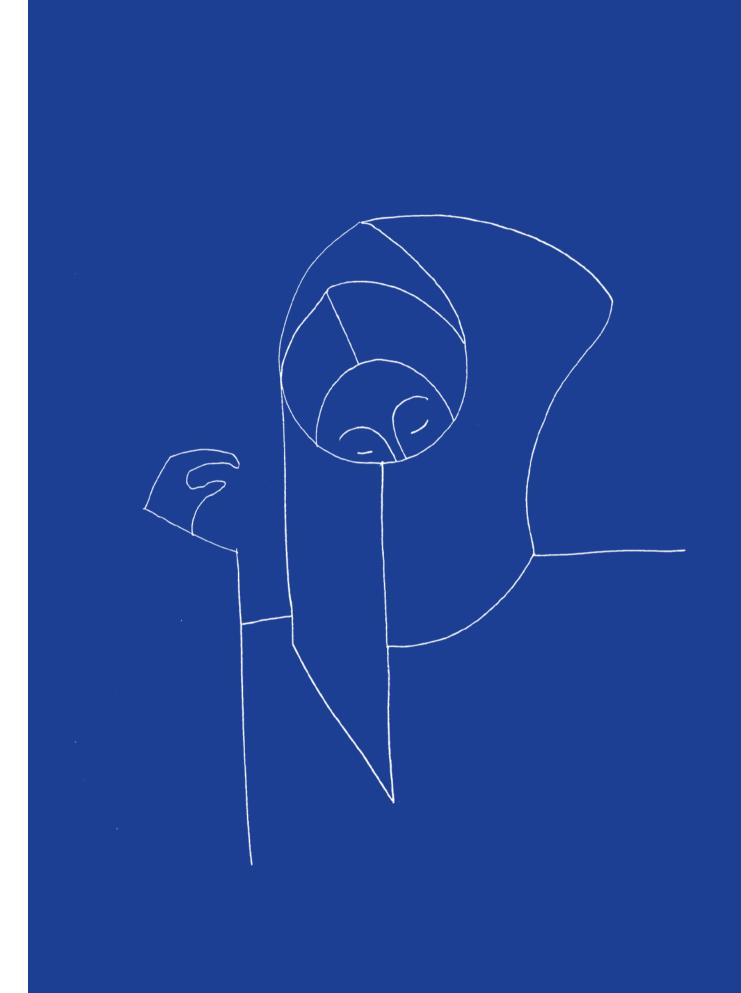
This collection is fundamentally an exercise in two dimensions. It was developed by exploring the line. The conflict between straight and curved sparked an exploration of asymmetric forms, playing with ideas of conservatism and fluidity. The theme is using distortion as a base to manipulate forms and volumes. Re-routing the lines that define the pieces of clothing. The sinuous line as involucre of the body in its vertical austerity.

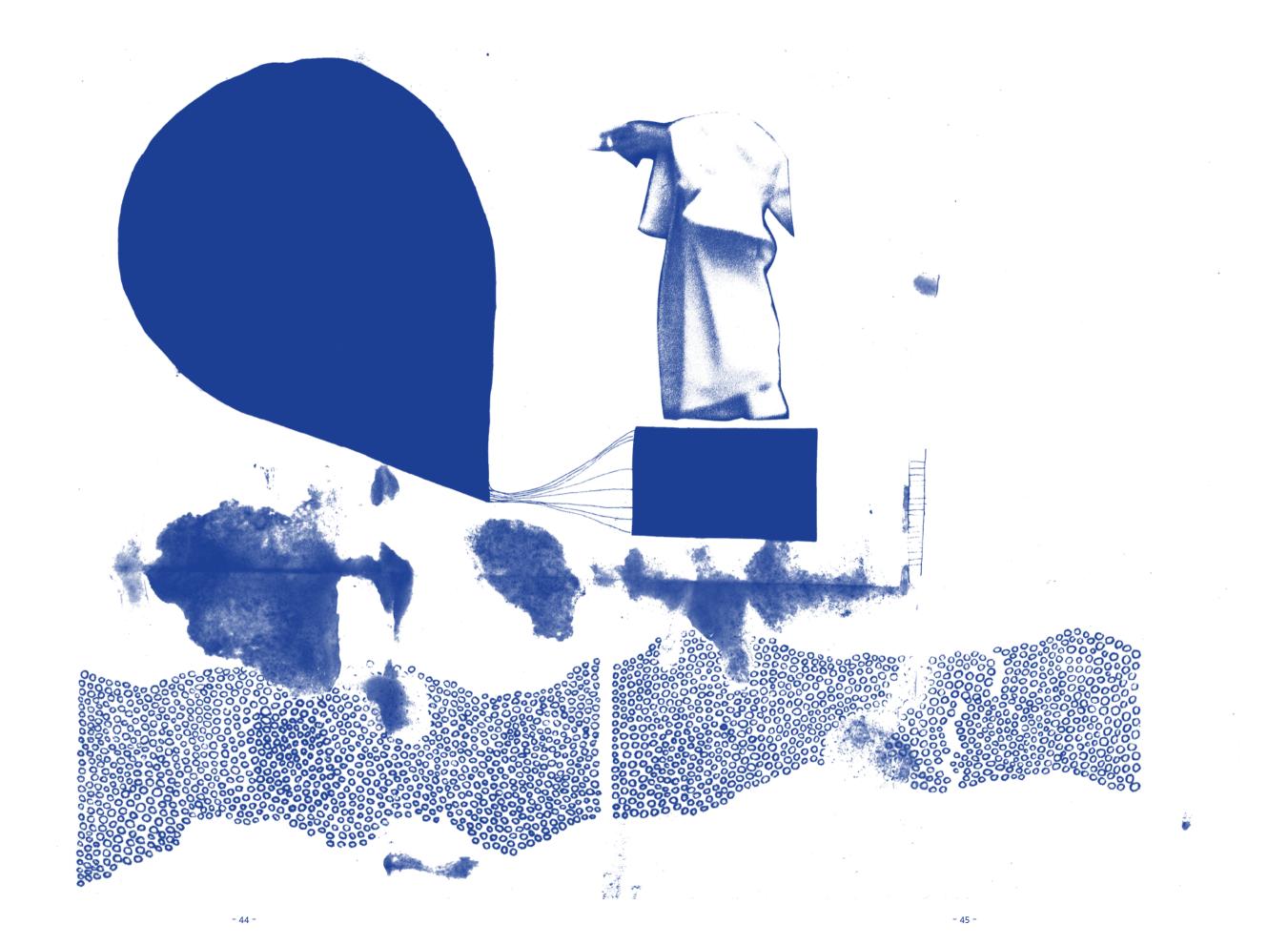




- 40 -







(p. 12-13)

Camisola topsy turvy MR SAD/DR MAD

© aforestdesign

(p. 18-21)

a. Performance MEMÓRIA IMPLÍCITA

Setembro 2005, Lisboa

Rui Vasco | Associação Modalisboa

b. Performance IMPLOSÃO

Marco 2006, Lisboa

Rui Vasco | Associação Modalisboa

c. Performance MNEMÓNICA I

Outubro de 2006, Lisboa

Rui Vasco | Associação Modalisboa

d. Desfile MNEMÓNICA II

Março 2007, Lisboa

Rui Vasco | Associação Modalisboa

e. MIMESIS-ESTUDOS Instalação

Iulho de 2007, Barcelona

© Nuno Sousa

f. TANK SHIRT de algodão, Látex e prata,

Setembro 2007, Lisboa

© Rogério Martins

g. INVENTÁRIO

Reprodução de relógio em látex,

Látex e prata, Setembro 2007, Lisboa

© Rogério Martins

h. PERFORMANCE MIMESIS

Março 2008, Lisboa

© Rogério Martins

i. FAC-SIMILE

Março 2008, Lisboa

© Rogério Martins

i. Video Still FRAGMENTO

2 min 27 sec - 2008 DVD Berlin © Lara Torres

k. PERFORMANCE BECOMING

Outubro de 2008, Lisboa

Rui Vasco | Associação Modalisboa

l. ANATOMIA DO VESTUÁRIO

Lookbook Inverno'09.10 Março 2009, Lisboa

© Rogério Martins

m. Performance LUGAR|PLACE

Setembro 2009, Lisboa

© Rogério Martins

(p. 24-29)

Colecção RICARDO ANDREZ

© Aloísio Brito Photography

(p. 36)

MACEDONIAN IDENTITY, flyer da colecção Flyer e logo: design Joana Machado

(p. 37)

© Pedro Sequeira

Ilustrações: Catarina Viana

www.catarinaviana.com

(poster)

Pedro Lourenco

ink-and-paper.blogspot.com

Topsy turvy sweater MR SAD/DR MAD

© aforestdesign

(p. 18-21)

a. IMPLICIT MEMORY Performance

September 2005, Lisbon

Rui Vasco | Associação Modalisboa

b. IMPLOSION Performance

March 2006, Lisbon

c. MNEMONIC I Performance

October 2006, Lisbon

Rui Vasco | Associação Modalisboa

Rui Vasco | Associação Modalisboa

d. Catwalk show MNEMONIC II

March 2007, Lisbon

Rui Vasco | Associação Modalisboa

e. MIMESIS-STUDIES Installation

July 2007, Barcelona

f. Cotton TANK SHIRT Latex and silver.

September 2007, Lisbon

© Rogério Martins

g. INVENTORY

Watch reproduction, latex and silver

September 2007, Lisbon

© Rogério Martins

h. MIMESIS Performance

March 2008, Lisbon

©Rogério Martins

i. FAC-SIMILE Exhibition

March 2008, Lisbon

© Rogério Martins

i. Video Still FRAGMENT

2 min 27 sec - 2008 DVD Berlin.

© Lara Torres

k. BECOMING Performance

October 2008, Lisbon

Rui Vasco | Associação Modalisboa

 $\it l.$ ANATOMY OF CLOTHING

Look book winter'09, 10 March 2009, Lisbon

© Rogério Martins

m. PLACE Performance

September 2009, Lisbon

© Rogério Martins

(p. 24-27)

Collection RICARDO ANDREZ

© Aloísio Brito Photography

(p. 36)

MACEDONIAN IDENTITY, collection flyer Flyer and logo: design Joana Machado

(p. 37)

© Pedro Sequeira

Ilustrations: Catarina Viana

www.catarinaviana.com

(poster)

Pedro Lourenco

ink-and-paper.blogspot.com

AGRADECIMENTOS / ACKNOWLEGMENTS

Aneta Petrovska, Antonio Bastos, Carlos Noronha Feio, Catarina Viana, Daniela Duarte, Eduarda Abbondanza, Fernanda Cristina, Fundação Calouste Gulbenkian, Helena Mendonça, Isabel Castel-Branco, Joana Machado, Katty Xiomara, Kristofer Jovkovsky, Malcolm Sewell, Manuela Oliveira, Maria Azevedo, Marina Szonolky, Nelson Vieira, Nuno Sousa, Pedro Segueira, Reto Crameri, Rita Costa Gomes, Rita Gonçalves, Sara Agostinho, Vítor Ramalhão, Vítor Torres e toda a equipa ModaLisboa

A MODALISBOA AGRADECE A / MODA LISBOA WOULD LIKE TO THANK

Câmara Municipal de Lisboa, Mude, Associação de Turismo de Lisboa

patrocinadores / sponsors Seat, L'Oreal Paris, L'Oreal Professionnel, Renova, Martini, Nespresso, Sony Ericsson

e todos os parceiros e suas equipas que colaboraram na realização da 34^a ModaLisboa Check Point / and to all partners and their teams, which have collaborated in making the 34th Modalisboa Checkpoint

Um agradecimento especial à Adidas pelo seu apoio ao LAB e aos criadores / A special thanks to Adidas for its support to Lab and to the designers aforest design, Lara Torres, White Tent, Vitor e Ricardo Andrez.

V.V

FICHA TÉCNICA / COLOPHON

TEXTOS / TEXTS

aforestdesign

Eduarda Abbondanza Ioana Lima

Kristofer Jovkovski

Lara Torres Marina Szonolky

Marta Rema Miguel de Matos

> Vitor Bastos White Tent

CONCEPÇÃO GRÁFICA / DESIGN Raquel Pinto

CONTRACAPA / BACKCOVER Adidas

IMPRESSÃO E ACABAMENTO / PRINTING AND RINDING Serise Expresso, lda

PAPEL / PAPER

Munken Print Cream, 80g

TIRAGEM / PRINT RUN 1000

- 47 -

