ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES (EACH)
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (USP/ SP)

RAFAELA BLANCH PIRES

Moda e tecnologia como suporte para expressões poéticas: discursos da moda,
do corpo e da tecnologia na contemporaneidade

São Paulo
2013

RAFAELA BLANCH PIRES

Moda e tecnologia como suporte para expressões poéticas: discursos da moda,
do corpo e da tecnologia na contemporaneidade

VERSÃO CORRIGIDA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Têxtil e Moda da Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Ciências.

Área de Concentração: Projeto de Têxtil e Moda.

Orientador: Prof^a. Dr^a Suzana Helena de Avelar Gomes

**São Paulo
2013**

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

CATALOGAÇÃO-NA-PUBLICAÇÃO
Biblioteca

Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo

Pires, Rafaela Blanch

Moda e tecnologia como suporte para expressões
poéticas : discursos da moda, do corpo e da tecnologia na
contemporaneidade / Rafaela Blanch Pires ; orientadora, Suzana Helena
de Avelar Gomes. – São Paulo, 2014.

99 f. : il.

Dissertação (Mestrado em Ciências) - Programa
de Pós-Graduação em Têxtil e Moda, Escola de Artes, Ciências e
Humanidades, Universidade de São Paulo, em 2013.

Versão corrigida.

1. Moda – Aspectos sociais. 2. Imagem corporal. 3.
Inovações tecnológicas. 4. Artes. I. Gomes, Suzana Helena de
Avelar, orient. II. Título.

Para Sandra e Donizete

Agradecimentos

Aos meus pais e meu irmão, que sempre me apoiaram.

Ao meu amor, que sempre me incentivou e indicou os melhores caminhos.

À minha orientadora, que sempre me recebeu bem.

Aos professores, funcionários e alunos do Senac Lapa Faustolo.

Aos amigos e amigas.

Às ótimas aulas de Yoga intercalando os períodos de escrita.

RESUMO

PIRES, R. B. **Moda e tecnologia como suporte para expressões poéticas: discursos da moda, do corpo e da tecnologia na contemporaneidade.** 2013. Dissertação (Mestrado) – Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, 2013.

A presente pesquisa trata de uma nova frente, que parece surgir na moda e que une moda, arte e tecnologia. São expressões poéticas que revelam aspectos culturais da época atual por meio da roupa. O principal propósito da pesquisa é identificar o discurso inserido nessas expressões vanguardistas e, a partir desse ponto, traçar relações com teorias do contemporâneo; também, reconhecer se há um discurso da moda, já que a forma de expressão tem como suporte a roupa; ainda, ressaltar o papel da tecnologia ao ampliar as possibilidades criativas na performance das roupas e observar a representação do corpo humano nesse contexto. Ao avaliar quatro trabalhos selecionados sob essas perspectivas, pode-se observar a influência da tecnologia e da virtualidade em mudanças de visão de mundo do homem contemporâneo aberto às novas possibilidades que transformarão sua relação com o meio ambiente, seus hábitos, suas crenças, sua aparência, sua própria noção de identidade e de realidade. Nesse contexto, a moda assume importante papel por ser um veículo suscetível às mudanças e que contribui ao permitir que o homem contemporâneo apresente-se para o mundo da forma como este gostaria de ser visto. Nas obras artísticas que têm a roupa como suporte fica claro, sobretudo, o poder da moda em representar um corpo imaginado.

Palavras-chave: Moda. Arte. Tecnologia. Contemporâneo. Corpo.

ABSTRACT

PIRES, R. B. **Fashion and technology as a platform for poetic expressions: fashion, body and technologies discourses in the contemporaneity.** 2013. Dissertação (Mestrado) – Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, 2013.

This piece of research analyzes a new field that seems to emerge from fashion that joins fashion, art and technology. This new area involves poetic expressions that reveal current cultural aspects by means of clothing. The main purpose of this investigation is to identify the discourse in these avantgarde expressions and, from this point, to trace relations with the contemporary theory; recognize whether there is a discourse of fashion, since the form of expression has garments as support; highlight the role of technology in expanding creative possibilities on the performance of garments and observe the representation of the human body in this context. When evaluating the four works selected, under these perspectives, it can be observed the influence of technology and virtuality on changes of the contemporary man's worldview, who is open to new possibilities that will change his relation to the environment, to his habits, to his beliefs, to his looks, to his own notion of identity and reality. In this context, fashion takes an important role for being a vehicle susceptible to changes and for contributing to enable the contemporary man to show himself to the world in the way he wanted to be seen. In the works of art that take garments as support, it is clear, above all, the power of fashion in representing an imagined body.

Keywords: Fashion. Technology. Art. Contemporary. Body

Lista de Figuras

Figura 1: Vestidos de Gao com luzes apagadas	54
Figura 2: Vestido 1 com luzes apagadas e acesas	54
Figura 3: Vestido 2 com luzes acesas e apagadas	55
Figura 4: <i>Like Living Organisms</i>	61
Figura 5: Segunda pele	62
Figura 6: Imitação da textura da pele em silicone	63
Figura 7: <i>Making of</i> do trabalho em residência no Museuns Quartier	64
Figura 8: <i>Coded Sensation</i>	72
Figura 9: Informação sonora “escrita” diretamente no tecido	72
Figura 10: A performance	73
Figura 11: <i>Making of</i> – Mika Satomi e Hannah Perner-Wilson em residência de um mês no Museuns Quartier para desenvolver projeto	78
Figura 12: <i>The Crying Dress</i>	79
Figura 13: Esferas de acrílico armazenavam água	80
Figura 14: Bordados eletrônicos emitem som com toque da água	80
Figura 15: Inspiração para design do chapéu	80
Figura 16: Bordado com fios condutores	80

Sumário

1	INTRODUÇÃO	9
2	MODA E CONTEMPORANEIDADE: CORPO, ARTE E TECNOLOGIA	15
2.1	TECNOLOGIA: ESFERAS MATERIAIS E SUBJETIVAS QUE ENVOLVEM O SER HUMANO E SEU CORPO	16
2.2	O CARÁTER COMUNICATIVO SOBRE SUBJETIVIDADES NA MODA	25
2.3	ARTE ENCONTRA NA MODA ESPAÇO DE EXPRESSÃO	30
2.4	ARTE + TECNOLOGIA EXPRESSAM E QUESTIONAM CARACTERÍSTICAS CULTURAIS DE UMA ÉPOCA SOBRE O DISPOSITIVO DA MODA	34
3	ASPECTOS RESSONANTES DA MODA EM EXPRESSÕES POÉTICAS	39
3.1	MODA E APARÊNCIA	41
3.2	O SENSACIONAL DA MODA	43
3.3	COMPULSÃO DA MODA	45
3.4	MODA E MEMÓRIA	47
4	ANÁLISES	50
4.1	(NO)WHERE (NOW)HERE: TWO GAZE-ACTIVATED DRESSES	51
4.1.1	Ying Gao.....	51
4.1.2	Materiais, técnicas e performance do trabalho	52
4.1.3	<i>A ilusão entre a presença e ausência</i>	55
4.2	LIKE LIVING ORGANISMS	60
4.2.1	Local Androids	60
4.2.2	Materiais, técnicas e performance do trabalho	60
4.2.3	O prazer (insaciável) da repetição pelo novo	64
4.3	CODED SENSATION	70
4.3.1	Martin Rille.....	70
4.3.2	Materiais, técnicas e performance do trabalho	70
4.3.3	A memória que escapa na velocidade	73
4.4	THE CRYING DRESS	76
4.4.1	Kobakant.....	76
4.4.2	Materiais, métodos e performance do trabalho	78
4.4.3	Entregue ao choro de corpo e (sem) alma	81
5	VISÃO GERAL DAS ANÁLISES	85
6	CONCLUSÃO	89
	REFERÊNCIAS	91
	OUTRAS OBRAS CONSULTADAS	97
	APÊNDICE I – ENTREVISTA COM MARTIN RILLE	99

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa trata de um campo na moda, o qual parece se revigorar atualmente, um espaço no qual moda, arte e tecnologia unem-se em um híbrido ao expressar visões criativas, por vezes hiperbólicas, que representam o contemporâneo, encontrando o corpo como suporte para tais comunicações simbólicas.

Trata-se de roupas que utilizam tecnologias relativamente simples, ou outras, mais elaboradas e com o intuito de expressar poeticamente reverberações da época atual.

Susan E. Ryan (2008) denominou esta nova área na moda de *Wearable Art Technology*, ainda sem tradução para o português, talvez por ser um circuito ainda escasso mundialmente e mais ainda no Brasil. Trata-se de expressões poéticas muito curiosas e que foram escolhidas como o recorte para a investigação deste trabalho. São projetos apresentados em desfiles conceituais, expostos em museus e galerias de arte, encontros ou exposições de arte e tecnologia que contêm experimentos tecnológicos em união com materiais típicos da costura ou outros, novos e inesperados materiais desenvolvidos artesanalmente. Em geral, são trabalhos realizados entre *designers* e outros especialistas de áreas interdisciplinares como Computação, Biologia, Química, Música, dentre outros. Cada qual empresta suas habilidades em prol de criações híbridas, múltiplas, originais e singulares. Em especial, dois ramos se destacam nos desenvolvimentos tecnológicos relacionados à moda: a Biotecnologia, com estudos em dimensões nanoscópicas e inspirações biomiméticas; e a Eletrônica. Podem ser aplicados com uso de tecnologias de ponta, mas belos trabalhos *low-tec* também são feitos com uso de tecnologias mais simples, como o uso de arduinos, leds, sensores de todos os tipos e fios condutores. Apesar de inúmeros trabalhos interessantes na área da Biotecnologia chamarem muita atenção no campo artístico e poético, como recorte deste trabalho foi escolhido apenas o ramo da Eletrônica para aprofundamento da pesquisa teórica.

Desenvolvimentos como estes de caráter experimental têm rendido frutos incríveis não apenas para o universo das artes, mas também contribuem com o desenvolvimento teórico sobre aspectos da contemporaneidade, como a influência da tecnologia em todas as esferas que circundam o ser humano. Esse espaço artístico (assim como os outros), que tem como dispositivo o corpo, junto da moda e da tecnologia, contribui para a produção de novas visões, sugere novas possibilidades, alimenta subjetividades, impulsiona a criatividade, permeia a memória coletiva e impulsiona a criação de expressões singulares.

Para esta pesquisa foi realizado um levantamento de trabalhos dessa nova frente na

moda e quatro deles foram selecionados para análises sob o ponto de vista da moda, do corpo, da tecnologia e da contemporaneidade, contando com seus impactos, relações e influências. Não há necessariamente uma relação ou continuidade entre a análise de um trabalho ou outro, mas cada trabalho selecionado se relaciona com os quatro elementos de análise citados acima. Para cada trabalho selecionado serão ressaltados quais aspectos da moda podemos relacionar, se expressa algo relativo aos temas da contemporaneidade, qual o papel do corpo e qual a influência da tecnologia na expressão da performance. Levamos em consideração que cada trabalho foi analisado partindo de alguns pontos de vista que não são necessariamente os únicos existentes. Conforme afirma Umberto Eco em “Obra Aberta” (1991), a obra de arte possui múltiplas interpretações possíveis e a partir de cada ponto de vista “[...] a obra revive dentro de uma perspectiva original”. (ECO, 1991, p. 40).

Essa nova frente da moda, em conjunto com a tecnologia e a arte, é capaz de representar, com muito frescor, novas possíveis ansiedades, desejos, necessidades, mecanismos sociais e escolhas feitas pela sociedade atual.

Como objetivos temos que esta pesquisa busca reconhecer como é que a moda, ou melhor, as vestes das quatro obras selecionadas possibilitam uma comunicação simbólica junto da tecnologia e da arte ao plasmar na roupa uma expressão característica da cultura contemporânea. Quais seriam os mecanismos internos da moda que proporcionam essa expressão? Outro objetivo é reconhecer se as expressões poéticas neste novo âmbito da moda (que une arte e tecnologia), mesmo que seu tema central seja outro qualquer, toca ou não em algum dos discursos internos da moda, já que é uma forma de expressão feita com a roupa, sobre o corpo. Serão ressaltadas características relacionadas à moda, corpo e tecnologia, bem como avaliadas as formas como essas características são expressas nas obras selecionadas para análise. Como já mencionado acima, outro objetivo é desenvolver as análises a partir de quatro elementos: o discurso da moda que ressoa na expressão poética, qual o papel da tecnologia nas ações das performances, qual o papel do corpo como suporte da roupa e quais temas do contemporâneo são ressaltados nas obras.

Para tanto, tornou-se necessário levantar dados sobre expressões que envolvem moda, arte e tecnologia, fazer uma seleção de trabalhos que apresentem diferentes temáticas; levantar dados sobre teorias do contemporâneo e da tecnologia com impacto no contemporâneo; levantar dados sobre teorias da moda e sobre o corpo; desenvolver análise teórica sobre conceitos expressos nos trabalhos selecionados sob teorias do contemporâneo e da moda; desenvolver pensamento crítico a respeito do novo movimento que está ocorrendo

na moda e que envolve arte e tecnologia; o que essas novas expressões representam e quais seus mecanismos.

O levantamento de dados sobre teorias do contemporâneo e teorias sobre a moda deverá ser realizado a partir de pesquisas de fontes secundárias, ou pesquisa bibliográfica. Segundo Lakatos, a pesquisa bibliográfica se dá a partir de outros trabalhos já publicados:

A pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema estudado, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc., até meios de comunicação orais: rádio, gravações em fita magnética e audiovisual: filmes e televisão. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto, inclusive conferências seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, quer publicadas, quer gravadas. (MARCONI; LAKATOS, 2007, p. 185).

O acesso à bibliografia foi realizado segundo dois modos básicos: manual e eletronicamente. Boa parte dos trabalhos que unem moda, arte e tecnologia são colocados e atualizados com mais rapidez na *web* que em meios impressos, portanto, *websites* como o do *MIT Media Lab*¹ e grupos de outras universidades como o *website* do *Saint Martins College of Art*, além de *websites* de profissionais e entusiastas que fazem parte de grupos de estudo sobre arte e tecnologia, como *Fashioning Technology*², o centro de arte e tecnologia holandês independente V2³, dentre outros, que sempre atualizam informações com o frescor da instantaneidade.

Das principais literaturas especializadas sobre a área temos em especial o *Techno Fashion* lançado por Bradley Quinn em 2002, depois *Fashioning the Future* de Suzanne Lee em 2007, e Sabine Seymour, que tem lançado livros mais recentes sobre o assunto, como *Fashionable Technology* (2008) e *Functional Aesthetics* (2010). São livros que apresentam tecnologias vestíveis funcionais ou de expressões poéticas mais recentes, mas, conforme comentado pela já citada autora Susan E. Ryan, não se dedicam a aprofundar discussões sobre as mudanças que a tecnologia vêm causando na sociedade e como essas obras de arte estão refletindo isso. Artigos que discutem impactos sociais ou entrevistas realizadas em eventos de *Wearable Technology Art* captam ideias e percepções interessantes dos *designers* que fizeram exposição nos eventos auxiliaram, na busca e aprofundamento das discussões sobre o impacto social, tiveram grande importância para a coleta de dados e materiais para a pesquisa. *Fashion*

¹ Disponível em: <<http://www.media.mit.edu/>>. Acesso em: 12 jun. 2013.

² Disponível em: <<http://www.fashioningtech.com/>>. Acesso em: 2013.

³ Disponível em: <<http://v2.nl/>>. Acesso em: 10 maio 2013.

at the Edge (2007), de autoria de Caroline Evans, apresenta um aspecto mórbido, espetaculoso na moda, em relação às ansiedades, alto consumo e outros hábitos da sociedade contemporânea. É talvez uma das literaturas que mais se aproxima de análises sociais e do contemporâneo relacionado à moda, não necessariamente à moda e tecnologia, mas possui muitos pontos que tangem o tema. Fez as análises a partir de representações em desfiles ou editoriais de moda conceituais. Uma excelente fonte para compreender a forma de analisar, em específico, o campo da moda.

Diversos eventos, exposições artísticas, encontros e congressos acadêmicos são espaços para essas discussões teóricas e conceituais entre alunos, professores, *designers* conceituais, estilistas, empresários ou profissionais de áreas interdisciplinares. De eventos específicos sobre o tema temos: *International Symposium on Wearable Computers* (ISWC), ocorre anualmente em conjunto com congressos de computação ubíqua); *Techno Sensual*, do Museuns Quartier, exposição realizada em Viena em 2012; *Futuro Textiles*, em Lille, na França, que ocorreu em julho de 2013; *Seamless* realizado, no *Boston Museum of Science* em 2008; *Smart Fabrics*, ocorrido em 2013; dentre outros. Outros eventos também relevantes não são necessariamente específicos sobre moda, mas abrangem outras formas de expressão como música ou artes visuais, sempre associadas à tecnologia, como exemplo temos: *Test_Lab* (2011), promovido pelo *Intitut for the Unstable Media* (também conhecido como V2) na Holanda; *International Conference on Tangible Embedded and Embodied Interaction*, em Munique, Alemanha; *Ars Electronica Festival* (2013), em Linz, Áustria; e assim por diante.

Livros essenciais para a fundamentação teórica dos temas do contemporâneo foram: “Modernidade Líquida” (2001) e “Amor Líquido” (2004), de Zygmund Bauman; “Revolução da Intimidade” (1993), de Anthnony Guiddens; “*The Aesthetic of Disappearance*” (1991), de Paul Virilio; “Simulacro e Simulação” (1991), de Baudrillard; dentre outros. Dos livros relativos à teoria de moda temos: “Mitologias” (1987) e “Inéditos: imagem e moda” (2005), de Rolland Barthes; “O Sensacional da Moda” (2002), de Ana Carli; “História técnica y moral del vestido” (1994), de Maguelonne Touissant-Samat; etc. Sobre assuntos ligados ao corpo temos: “A edição do corpo” (2011), de Nízia Villaça; “Corpo e Moda”, de Kátia Castilho e Ana Cláudia de Oliveira; “Corpo e Comunicação” (2004), de Lúcia Santaella; “*Body Extensions*” (2004), de Claudia Pantellini e Peter Stohler; dentre outros artigos como os de Denise B. Sant’Anna (2000), “*Utopian Body*”(2006) de Michael Foucault e textos de Elizabeth Wilson. Relativos à tecnologia temos: “*Technics and Time*” (1998), de Bernard Stiegler; “Emergência” (2003), de Steven Johnson; “Meios de comunicação como extensão do

homem” (1974), de McLuhan; e o “Mundo Codificado” (2007) de Vilém Flusser, que fica entre temas do contemporâneo, imagem e tecnologia.

Além da pesquisa de fonte secundária a análise deu-se de forma indutiva nos casos em que “de fatos particulares se tira uma conclusão genérica” ou de caráter dedutivo nos casos em que o “raciocínio parte de enunciados gerais dispostos em ordem, como premissas de um raciocínio para chegar a uma conclusão particular” (MEDEIROS, 2005, p. 31). O método de análise qualitativo também será utilizado nas análises do Capítulo 3. Segundo Bodgan e Biklen (1994), o método de análise qualitativo tem por objetivo analisar ou descrever dados em uma síntese narrativa, buscar significados em contextos sociais ou culturas específicas com a possibilidade de uma generalização teórica, e ambientes naturais podem ser fontes para colher dados pelo investigador como instrumento principal de sua atividade, possui uma tendência a ser descritiva, possui maior interesse pelo processo que por seus resultados ou produtos, pode fazer a coleta de dados por meio de entrevistas, observação ou investigação participativa, utiliza um enfoque indutivo na análise de dados, ou seja, realização de generalizações de observações limitadas e específicas pelo pesquisador.

A presente pesquisa se organizará da seguinte maneira: um primeiro Capítulo tratará de assuntos necessários e preliminares para uma boa base de compreensão do que vem a seguir, trazendo um panorama do tema; serão levantadas questões sobre a relação homem e tecnologia, as transformações sociais advindas com a tecnologia, o corpo no contexto social contemporâneo e sua relação com a tecnologia, questões da identidade no contemporâneo, arte e tecnologia encontrando na moda, na veste e no corpo um espaço de expressão, bem como a forma como esses desenvolvimentos se dão. No segundo Capítulo serão ressaltados aspectos sobre a moda contemporânea que estarão relacionados nas expressões que serão analisadas no terceiro Capítulo. No terceiro Capítulo serão apresentadas as quatro obras selecionadas como objeto de análise da pesquisa, bem como a interpretação de suas expressões em paralelo com teorias do contemporâneo, teorias sobre corpo, sobre moda e tecnologia. No quarto Capítulo as quatro obras selecionadas serão colocadas em paralelo para que se possam reconhecer semelhanças e divergências, arrematando algumas questões dos capítulos anteriores. Por fim, no quinto Capítulo temos a conclusão.

O intuito desta pesquisa é que sirva para contribuir para o desenvolvimento de um pensamento crítico em relação a questões do contemporâneo, às formas como a moda se apresenta e também para despertar o interesse em desenvolver novas, futuras expressões poéticas dessa espécie ou mesmo pesquisas acadêmicas nessa área. Um ramo que se apresenta

cheio de novas possibilidades, expansão criativa e criação de novos imaginários.

2 MODA E CONTEMPORANEIDADE: CORPO, ARTE E TECNOLOGIA

Neste capítulo serão abordados temas gerais que irão introduzir problematizações da tecnologia, sobre como ela tem afetado e transformado todos os ramos materiais e subjetivos que envolvem o ser humano. Será abordado também o contexto da arte e da tecnologia encontrando espaço de expressão na moda para questionamentos através de comunicações simbólicas. A partir disso será apresentado como a moda possibilita essa comunicação e como a tecnologia e a arte plasmam na roupa uma expressão característica da cultura contemporânea.

Pode-se perceber que ao longo deste capítulo é possível encontrar a palavra ‘moda’ no sentido de vestimenta, no sentido comercial e mercadológico, como sistema subjetivo relativo aos mecanismos de identificação social e, ainda, moda como comunicação simbólica tanto no contexto do cotidiano quanto da arte. É este último sentido que mais interessa para a pesquisa, apesar de o conceito tocar nos demais sentidos que a palavra ‘moda’ representa, já que estão interligados.

Quando é dito que a arte encontra na ‘moda’ um meio de expressão, que tipo de moda está sendo posto em questão? Por um lado, podemos entender que a arte encontra no ‘vestuário’ um meio de expressão. O vestuário, conforme a concepção de Mara Rúbia Sant’Anna “[...] proporciona o exercício da moda, e esta atua no campo do imaginário, dos significantes; é parte integral da cultura. O discurso constituído pelo vestuário passa pelo corpo.” (SANT’ANNA, 2009, p. 75). A vestimenta torna-se dispositivo para expressões, assim como a tradicional tela de pintura ou mesmo um mictório, como aquele usado por Marcel Duchamp em “A Fonte” (1917), podem servir de base para desenvolvimento de expressão poética.

Por outro lado, entendemos a afirmação como uma oferta de amplo espaço para expressões criativas no âmbito da moda, dos desfiles, da imagem cômica e sensacional que a moda oferece em seu lado mais criativo, que está mais à frente no desenvolvimento inspiracional, conceitual, da vestimenta, no espaço da vanguarda da moda. Muitas vezes a moda e a vestimenta são rejeitadas por artistas em meio à escolha de suas bases e materiais para criações por estarem culturalmente muito arraigadas à compreensão mercadológica, ao sistema de consumo e da diferença que alimentam o sistema econômico. Essa impregnação pela lógica do consumo e da diferença, portanto, serve tanto de obstáculos, que podem e devem ser superados (justamente para tirar essa visão unívoca da moda, mostrar um novo

potencial relativamente amorfo da moda), quanto podem servir também de elemento facilitador no estabelecimento da comunicação se seu propósito ao desenvolver uma obra sobre a veste se relaciona com algum aspecto desses popularmente arraigados da moda.

A comunicação dependerá também do espectador a lhe dar um significado, mas de qualquer maneira dá indícios de seu propósito através de cores, materiais, formas, espaço e momento no qual se localiza. Seu propósito, seu discurso, pode variar dentre os mais diferentes temas, porém, quando a comunicação se dá através do “espaço do corpo”, na vestimenta, percebe-se que muitas vezes ela pode, inerentemente, tratar de algo relacionado ao contexto no qual esse suporte, no caso a vestimenta, está inserido: o contexto da moda.

Conforme explicitado anteriormente, este primeiro Capítulo visa estabelecer um panorama sobre discussões acerca do tipo de objeto que será analisado no terceiro Capítulo. Como o objeto de análise trata-se de uma forma de expressão que une moda, arte e tecnologia, torna-se necessário ressaltar inicialmente nesse panorama o contexto teórico da tecnologia, a tecnologia ao transformar fisicamente os corpos e subjetivamente a noção de identidade, para depois partirmos para discussões sobre moda e arte, bem como as formas como a moda é expressa e as análises que virão mais adiante.

2.1 TECNOLOGIA: ESFERAS MATERIAIS E SUBJETIVAS QUE ENVOLVEM O SER HUMANO E SEU CORPO

A tecnologia é um dos cerne do trabalho e das análises das obras propostas, além da moda, porque ela atua em conjunto com a vestimenta na produção de significado. A tecnologia atua ampliando as possibilidades de criação, multiplica os estilos, movimentos, formas de interação com o público impulsionando a imaginação, a fantasia. O mecanismo de atuação da tecnologia, em conjunto com a vestimenta ao interagir com o público nas obras poéticas aqui apresentadas, é muito semelhante à forma como a tecnologia opera nos demais ramos da vida. Portanto, torna-se essencial ressaltar questões relativas à técnica e à tecnologia para perceber como elas afetam nossas vidas cotidianas atualmente e como isso é refletido de mesma maneira nas expressões poéticas.

Sobre a técnica, seu significado e função, podemos encontrar respaldo de um entendimento popular na mitologia grega com o mito de Prometeu, o qual rouba o fogo de Zeus para dar aos homens uma qualidade principal da raça. (HACQUARD, 1996, p. 248). O mito grego coloca o fogo como símbolo do poder e da criação de Deus (Zeus), símbolo que

foi dado aos homens como sua principal qualidade. O fogo, com sua técnica de criação descoberta pelo homem, foi arma que o fez se impor diante dos outros animais e se defender dos perigos da natureza.

O homem tem inerentemente a habilidade de desenvolver técnicas, habilidade que representa o poder e a criação, ilustrando esse fato de o homem se apoiar no desenvolvimento de técnicas para sobreviver e viver em bem-estar. A técnica é o que o difere dos demais animais.

Nicolas Abbagnano, autor do Dicionário de Filosofia, utiliza o termo “Tecnologia” como sinônimo de “Técnica”⁴. Sobre a técnica, o autor afirma que até o século XIX percebia-se uma exaltação quanto às produções desenvolvidas pela técnica, apenas no fim deste século e início do século XX é que a técnica surge como um problema, como consequência do desenvolvimento tecnológico moderno voltado para interesses sociais e individuais. A partir de então, a técnica é condenada por muitos teóricos e formadores de opinião como a decadência da civilização, em um mundo no qual “a quantidade tomou o lugar da qualidade e onde o culto dos valores do espírito foi substituído pelo culto dos valores instrumentais e utilitários.” (ABBAGNANO, 2007, p. 939).

O autor pontua as principais vias de degradação da técnica, que são as de impactos ambientais, devastação de monumentos históricos, os problemas humanos de alienação, de ordem moral e política. Por fim, coloca seu posicionamento afirmando que a técnica continuará a ser indispensável para a sobrevivência humana e que uma possível solução para “os reais perigos da técnica” seria o desenvolvimento de outras novas tecnologias para dissolver problemas ambientais, controlando mas também protegendo a natureza, bem como a busca de novas soluções para “controlar e corrigir os problemas malignos das T. produtivas sobre o homem”. (ABBAGNANO, 2007, p. 939). Fica claro em sua explanação que muitos autores afirmam que os problemas enfrentados pelo homem atualmente têm origem na técnica, expressando uma visão na qual tecnologia e homem são dois pólos separados, por isso a tecnologia prejudica o homem.

⁴ Abbagnano utiliza ‘Técnica’ e ‘Tecnologia’ como sinônimos, porém, no dicionário Houaiss da Língua Portuguesa ‘Técnica’ refere-se à “[...] habilidade especial para se realizar algo 2. conjunto de processos de uma ciência ou arte.” (HOUAISS et al., 2001, p. 424), e define ‘Tecnologia’ como “[...] aplicação prática da ciência. 2. Técnica ou conjunto de técnicas de um domínio particular” (HOUAISS et al., 2001, p. 425). As autoras Priscila Arantes e Lúcia Santaella utilizam e diferenciam os termos de maneira semelhante à do dicionário Houaiss: “Enquanto a técnica é um saber fazer [...] a tecnologia inclui a técnica, mas avança além dela. Há tecnologia onde quer que um dispositivo, aparelho ou máquina for capaz de encarnar, fora do corpo humano, um saber técnico, um conhecimento científico acerca das habilidades técnicas científicas.” (SANTAELLA, 2003 *apud* ARANTES, 2005, p. 132).

Alguns autores enfatizam o fato de o homem ser indissociável da técnica. Compreendemos sim que problemas impulsionados pela técnica advêm de suas aglomerações em sistemas, constituídos por um conjunto de tecnologias, que por sua vez apresentam falhas requerendo outras novas técnicas para solucionar os problemas anteriores, e assim segue. Como diz a expressão popular, “o tiro sai pela culatra”, quando se resolve um problema outros novos surgem, reafirmando a ideia de que “todo sistema pode ser falho”. Se o homem é indissociável da técnica, seus sistemas falhos são um reflexo das próprias imperfeições humanas.

Conforme afirma Bernard Stiegler (2004) no documentário *The Ister*, a técnica é uma atividade inerente à espécie humana,

O que eu coloco no meu trabalho é que homem e técnica são indissociáveis, o fenômeno de hominização é o fenômeno de tecnização do viver. O homem não é nada a mais que vida técnica, mas por séculos ou por milhões de anos o homem não sentiu essa dimensão da técnica que constitui sua vida e existência e que faz dele um ser vivo original e singular. O homem não percebeu a técnica que constitui sua vida e existência. (BARISON; ROSS, 2004, 4:33).

Em linha semelhante, Lúcia Santaella afirma que a própria fala humana já é uma técnica (algo anteriormente comentado também por McLuhan) não é natural aos demais animais, é uma tecnologia simbólica instalada no próprio corpo humano e da mesma maneira como o homem a desenvolveu, criou também outras técnicas como prolongamento de sua mente e de seu corpo:

A internet já estava inscrita em nossa constituição simbólica no momento em que o ser humano se tornou bípede, a testa se ergueu, o neocórtex se desenvolveu, dando-se a emergência desse acontecimento único na biosfera, a fala humana, até hoje tão inexplicável quanto a vida. Falamos porque o aparelho fonador se organizou através do empréstimo de uma série de órgãos que servem a outras funções que não a da fala. Por isso, a fala já é uma espécie de tecnologia, já é artificial. Depois da fala, vieram as escritas e todas as máquinas para a produção técnica de imagens, sons, audiovisuais e, atualmente, da hipermídia junto com os avanços das simulações computacionais na realidade virtual, robótica e vida artificial. Essas tecnologias não são tão estranhas a nós quanto parecem ser. São prolongamentos do nosso corpo e da nossa mente. (SANTAELLA, 2007, p. 136).

Stiegler continua seu monólogo no documentário dizendo que ao mesmo tempo que o homem desenvolve técnicas para sobreviver, o que é inerente à sua natureza, o conjunto dessas técnicas depende de outros objetos técnicos desenvolvidos, que em se conectando uns aos outros criam sistemas que possuem dinâmicas próprias, que formam um enorme sistema industrial global e estão sempre abalando o homem, que por sua vez busca se conservar. A

técnica com seu sistema e dinâmica agride e transforma a natureza a ponto de mal sabermos identificar o que é natureza. Se antes a técnica e tecnologia eram meios que garantiam a sobrevivência do homem frente aos perigos da natureza, atualmente, o que garante sua situação privilegiada não tem mais como referencial sua relação com os outros animais, no domínio da selva, mas sim em relação aos outros homens e consigo mesmo, em seu estado original. A natureza, por sua vez, deixa de ser obstáculo e passa a ser fonte de extração, de energia, que faz funcionar os sistemas criados pelo homem.

Quanto à forma como estamos lidando com nossos corpos e sentidos é apenas um espelho dos outros ramos da vida. A técnica e a tecnologia são capazes de fixar nossos defeitos físicos, corrigi-los com extensões, é capaz de exteriorizar parte da nossa subjetividade em nossos corpos e objetos ao nosso redor. É capaz também de transformar nossos corpos potencializando os sentidos ou a aparência, o que vai além da simples correção de uma disfunção orgânica do corpo humano.

Conforme comenta Susan E. Ryan (2008), os óculos podem ser uma das primeiras tecnologias vestíveis, mais uma vez a tecnologia aplicada à correção de uma falha da natureza. Segundo o *website* do *MIT Wearable Computing Project*, o invento dos óculos foi pela primeira vez mencionado por Roger Bacon, em 1268. Em 1665 Robert Hooke capta a ideia da realidade aumentada possibilitada pela tecnologia através de meios sensoriais a exemplo dos óculos:

*The next care to be taken, in respect of the Senses, is a supplying of their infirmities with Instruments, and as it were, the adding of artificial Organs to the natural... and as Glasses have highly promoted our seeing, so 'tis not improbable, but that there may be found many mechanical inventions to improve our other senses of hearing, smelling, tasting, and touching.*⁵

Dos óculos do século XIII que corrigem um desvio orgânico, temos os óculos 3D que não necessariamente “corrigem” a forma padrão de enxergar as coisas no mundo, mas potencializam a maneira como enxergarmos imagens bidimensionais, alterando-as. Dos óculos comuns e do 3D temos o tão falado óculos da Google®, que também não corrige o estado natural da visão, mas incrementa as informações visuais naturais com novos dados informativos ubiquamente alocados na rede.

⁵ Fonte: www.media.mit.edu. Acesso em: 2013. Tradução nossa: O próximo ponto que deve ser levado em consideração, a respeito dos sentidos, é o suprimento de suas enfermidades com instrumentos, e por assim dizer, a adição de órgãos artificiais ao natural... e, como óculos têm proporcionado nossa visão, então não é improvável, mas devem ser encontradas muitas invenções mecânicas para melhorar os nossos outros sentidos da audição, olfato, paladar e tato.

Estes objetos que ajustam um “defeito” ou potencializam uma ação podem ser carregados ao redor do corpo, exteriormente, ou internamente como os implantes estéticos, no caso dos silicones, por exemplo, ou implantes de correção como os de marca-passo⁶. Neste último, a propósito, só se percebe a diferença entre uma pessoa com ou sem marca-passo através de exames clínicos.

Silenciosamente ou não a tecnologia se funde aos nossos corpos. Por um lado, salva vidas, reestabelece um movimento do corpo humano com o estímulo de um objeto estranho ao organismo, mas que com o passar do tempo, o corpo o adapta como parte de si mesmo, se reabilitando. Por outro lado, o mesmo bisturi, agulha e fios cirúrgicos que agem com a função de salvar vidas, de reparar um problema orgânico que impede ou dificulta a continuação da vida, podem também implantar silicones para aumento de seios, glúteos, ou mesmo, ao invés de transformações corporais para certa adequação a um padrão estético, na contramão, podem-se criar implantes em qualquer outra parte do corpo, como Sterlac, com o implante do formato de uma orelha no antebraço⁷. O implante de silicones ou da prótese de uma orelha no braço são ações que não corrigem um defeito orgânico em um caso extremo de vida ou morte, nem prolongam essa vida, como faz o marca-passo, pode ser uma questão estética, de processo de identificação consigo mesmo e a forma como quer se apresentar socialmente, ou, no caso de Sterlac, uma forma de protesto visionando as possibilidades múltiplas de transformação de um “corpo obsoleto”, subvertendo a compreensão original de corpo, quanto à identidade e estética. Na visão de Sterlac, através da tecnologia o corpo humano pode se tornar superior com as transformações sintéticas. E é através dessa ideia que a tecnologia tem visto o corpo humano, como espaço de exploração de possibilidades.

Cláudia Pantellini e Peter Stohler no livro *Body Extensions* (2004) confirmam, as áreas de aplicação tecnológica atual estão mais interessadas em atualizar o corpo, num *upgrade*, para melhorar ou superar suas propriedades naturais do que corrigi-lo. (PANTELLINI; STOHLER, 2004, p. 26). É justamente o que tem sido mostrado com o aumento da procura por cirurgias estéticas, a compulsão por dietas, suplementos e cosméticos que modelam o corpo, implantes que clareiam os dentes, dentre uma infinidade de produtos e ações. Porém, deve surgir aqui a pergunta do que esta sendo “melhorado” e a partir de que referencial?

Talvez caiba incluir nesse ponto a crítica de Flusser (2007) quanto à tendência em se valorizar mais a estética ou a imagem, que a autenticidade. No caso, podemos fazer um

⁶ Esse aparelho eletrônico recoberto por uma cápsula metálica regula os batimentos cardíacos através de estímulos elétricos.

⁷ Disponível em: <<http://stelarc.org/?catID=20247>>. Acesso em: 2013.

paralelo sobre o fato de os interesses mercadológicos da tecnologia (no que diz respeito ao corpo) se voltarem mais para a “superação de propriedades naturais”, através da estética, que sua própria correção.

Flusser trata da relação entre o significado das palavras *design*, arte e técnica. Trata de seus significados tanto em sua origem etimológica quanto da maneira que são compreendidas hoje. Etimologicamente a palavra ‘*design*’, vinda do latim ‘*signum*’, significa algo como “*designar*”. Para Flusser a palavra que se relaciona à ideia de projetar algo, esquematizar, ter um propósito ou “esquema maligno” está associado a ‘astúcia’ e a ‘fraude’. Outras palavras que entram nesse contexto são as palavras ‘mecânica’ e ‘máquina’, a primeira vinda do grego designa um mecanismo que tem por objetivo enganar. “Uma máquina é portanto um dispositivo de enganação, como por exemplo a alavanca, que engana a gravidade, e a ‘mecânica’, por sua vez, é uma estratégia que disfarça corpos pesados.” (FLUSSER, 2007, p. 182).

Outra palavra que se relaciona é a ‘técnica’, cuja origem no grego significa ‘arte’ e se relaciona com ‘*tekton*’ (carpinteiro), o artista ou técnico que provoca o aparecimento de uma forma. No latim a palavra técnica (‘*ars*’) significa “manobra”. Flusser comenta que para Platão a arte e a técnica distorcem a ideia do plano original quando as plasma na matéria. Para Flusser, estas palavras, *design*, técnica, arte, se interrelacionam, mas ao longo do tempo parecem ter se dividido entre duas áreas muito distintas, o ramo científico da técnica e o estético da arte. No final do século XIX surge a palavra ‘*design*’, que parece fazer uma ponte entre essas duas margens. O que une todos esses termos (arte, técnica e *design*) são suas conotações do engodo. A própria alavanca é um engodo da gravidade.

[...] trapacear as leis da natureza e, ardilosamente, liberar-nos de nossas condições naturais por meio da exploração estratégica de uma lei natural. [...] Esse é o *design* que está na base de toda cultura: enganar a natureza por meio da técnica, substituir o natural pelo artificial e construir máquinas de onde surja um deus que somos nós mesmos. Em suma: o *design* que está por trás de toda cultura consiste em, com astúcia, nos transformar de simples mamíferos condicionados pela natureza em artistas. (FLUSSER, 2007, p. 184).

Em uma época na qual o *design* é centro das atenções, o que mais têm importado é a estética que a sua utilidade ou originalidade. A ideia fundamental dos objetos, como uma caneta, um objeto que nos permite comunicar, criar história, guardar memórias, um objeto também prático e funcional que nos liberou do uso de penas e tintas, é nivelada com a mesma importância que tem o material plástico da qual é feita, ou seja, existe uma depreciação dos

valores, como diz o autor, talvez por perder a fé na arte e na técnica, porque vemos o *design* que há por trás dela. Fazendo um paralelo com os “engodos” tecnológicos utilizados no, ou ao redor do corpo, por exemplo, o risco é de crer que o corpo orgânico, natural, original seja valorado no mesmo nível ou até mesmo em nível inferior aos materiais sintéticos acoplados a ele. Esse corpo parece perder seu valor enquanto é considerado “melhorado” pelo artifício.

Quanto à euforia frente aos poderes da tecnologia na melhoria da vida e da existência, o corpo parece possuir papel relevante. A ideia do corpo com uma performance melhorada, associada à ideia da eternidade de uma vida repleta de uma beleza perfeita e jovial começou (conforme descrito em *Body Extensions*) com a criação dos autômatos mecânicos. Estes representaram o afloramento da ideia de um híbrido entre homem e máquina, de um corpo aperfeiçoado, com as criações do “*Schreiber*” (1774, autômato que escrevia mecanicamente) de Pierre Jaquet-Droz, e o “*Trompeten*” (1810, autômato que tocava trompete), de Johann Gottfried, bem como a aparição dos autômatos na literatura, a exemplo de Olímpia, a mulher autômato do conto “O homem de areia” (1815), de E. T. A. Hoffman. Na literatura a visão sobre o autômato é ambivalente, ao mesmo tempo causa fascinação com as possibilidades futuras da ciência, e medo, pela semelhança simulada do humano e o poder incontrolável que a tecnologia poderia tomar.

No caso dos autômatos, a simulação do humano no boneco mecânico tende a ser mais valorizado por sua beleza plástica e (quase) eterna em relação ao próprio humano. O humano, o original, em sua complexidade e beleza justamente por sua fatal efemeridade, é colocado no mesmo patamar de valorização e importância, por vezes até abaixo, que o falso, a simulação que é o autômato.

Dos autômatos, simulação do humano, para a miniaturização da técnica e implantação nos corpos biológicos, vem a ideia do ciborgue.

O termo ‘ciborgue’ possui culturalmente um imaginário comum estancado pela mídia (filmes de ficção científica), e na verdade possui conotações divergentes e confusas⁸. De uma maneira geral o termo sugere um imaginário robótico frio e triunfante dos filmes de ficção-científica.

Patrizia Calefato avalia o imaginário do ciborgue como uma expectativa para o próximo milênio que não ocorreu:

⁸ Para compreender o aspecto confuso do termo ‘ciborgue’ em suas diferentes conotações, Lúcia Santaella em “Pós-humano por quê?” (2007) desconstrói o termo a partir de sua origem (injeção de químicos em ratos) termo criado por Clynes e Nathan Kline, além disso há as variações do mesmo termo por Donna Haraway em “Manifesto Ciborgue” (1991), a ideia sobre o ciborgue cristalizada com filmes e literatura de ficção científica, e ainda suas ramificações como o “ciberpunk”.

*The cyborg, an invention of narrative fiction and cinema [...], illustrates the triumph of organic and inorganic accretions to the body and the growing influence of the "machine" over life, ranging from contact lenses to artificial limbs and organs, to personal computers. [...] The cyborg has grotesque implications, too, the salient features of which are an emptying and opening of the body; an abasement and inversion of meaning, and a meta-stability of the body as perceptual and cognitive deception.*⁹ (CALEFATO, 1996, p. 164).

A autora comenta que dos anos 1980 em diante, as expectativas para o próximo milênio que se baseavam justamente nessa estética ilusória das naves espaciais, corpos metalizados, frios, estáticos e totalmente incorporados por máquinas multifuncionais, foi na verdade tomado pela customização e comunicação de uma forma afetiva. Ao contrário da imagem fria dos robôs, o que fez sucesso foram todos os objetos e estéticas que tornam nossas vidas mais próximas do que gostamos. Telefones celulares nos conectam, bem como a infinidade de capas de celulares com cores, estampas diferentes que se adequam aos diferentes estilos, gostos que fazem referência às inclinações, identificam e personalizam cada um. Roupas, acessórios, eletrodomésticos, tudo é customizado por um *design* afetivo. O *design* estimula emoções nos humanos ao refletir suas emoções nos objetos. Um exemplo dado por Calefato é nomear a página inicial da *internet* como "*home*", que significa 'casa' em inglês, justamente para propiciar essa sensação confortável de estar em casa, se sentir em casa. Sob um outro ponto de vista, a mesma ideia de transformação do corpo através de implantes e cirurgias (sugeridas inicialmente com os autômatos) continuam a se associar ao *design* afetivo, conforme pontuado por Calefato. Porém, ao invés de valorizar o corpo que já se têm, a ideia é torná-lo o mais parecido possível com o desejo do sujeito, como se sua expectativa do que é belo se tornasse o que ele é, fizesse parte de sua identidade.

A roupa, como uma extensão do corpo e da psiquê (como veremos mais detalhadamente a seguir) é como um atributo não permanente, provisório, transitório, pode ser trocado a qualquer momento, e em cada mudança faz com que o corpo possa ser identificado de acordo com a forma como quer ser reconhecido.

Como visto anteriormente, o corpo tem sido alvo de transformações tecnológicas permanentes em vista de uma "melhoria" na performance e na estética (a partir de determinado referencial) não necessariamente essencial para a manutenção da vida. Na roupa,

⁹ Tradução nossa: O ciborgue, uma invenção da narrativa de ficção e cinema [...], ilustra o triunfo dos acréscimos orgânicos e inorgânicos ao corpo e com a crescente influência da "máquina" sobre a vida, que vão desde as lentes de contato até órgãos e membros artificiais, até computadores pessoais. [...] O ciborgue tem implicações grotescas, também, as principais características são um esvaziamento e abertura do corpo, uma degradação e inversão de sentido, e uma metaestabilidade do corpo como desilusão perceptual e cognitiva.

como extensão deste corpo, podemos encontrar a mesma ânsia, ou talvez um desejo ainda mais extremo, pela transformação do corpo, “melhoria” da aparência ou, como sugerem as vestes tecnológicas, a própria potencialização das forças e funções do corpo humano a exemplo de tecidos como o *FastSkin* da marca Speedo, desenvolvido para o ramo esportivo, criado especialmente para intensificar a performance de nadadores diminuindo o atrito com a água. Muitos outros exemplos de roupas tecnológicas e funcionais, que potencializam a força humana original, já estão sendo utilizados e podem ser encontrados nos ramos de proteção e armamento, expansão e viagens espaciais, no ramo médico, esportivo etc.

Os exemplos de vestes tratados nesta pesquisa não se baseiam nas roupas tecnológicas funcionais como as citadas acima. São roupas que utilizam tecnologias com a diferença de se apresentarem com uma expressão poética, não necessariamente apresentam uma nova funcionalidade para fins práticos. Porém, assim como as roupas funcionais citadas acima, podemos perceber claramente com as quatro obras selecionadas presentes no Capítulo três que a tecnologia empregada nas vestes amplia as ações e possibilidades do corpo como extensões, remetendo à imensa possibilidade de reformulação do corpo através da tecnologia, conforme foi visto até aqui, mas ao invés de ser uma transformação permanente no corpo, com o risco cirúrgico, é apenas em uma roupa, que pode ser trocada quando se sentir necessário trocar.

Essa possibilidade de reformulação do corpo com a tecnologia e as roupas talvez tenha sido impulsionada também a partir das infinitas possibilidades proporcionadas pela virtualidade, daí pode vir a ideia de um corpo e sua identidade visual poder ser modelada, assim como um avatar virtual. A virtualidade, produto da tecnologia, trouxe à tona uma maneira instantânea de realização de imaginários em meio virtual. Obviamente é muito mais fácil e rápido tornar algo possível em meio virtual que construir e modelar em meio material, mas a mesma mentalidade é trazida para o atual, tudo pode também se transformar na atualidade e na matéria, sem que essas mudanças sejam permanentes (mesmo no caso das cirurgias), em um eterno *work in progress*. Conforme artigo das autoras Flávia dos Santos e Suely Henrique Gomes (2008), que tratam das relações do corpo humano com os avatares virtuais em jogos como o *Second Life*, em meio virtual é possível criar um avatar que se aproxime o máximo da aparência física do usuário, mas o mais comum é encontrar avatares que não tenham coerência alguma no mundo material. As autoras afirmam que normalmente os usuários veem no virtual a possibilidade de obter uma aceitação social que não possuem no modo *off-line*. Em vista dessa possibilidade, em alguns casos, escolhas acabam se baseando

muito em uma lógica capitalista que rege os parâmetros do que é um corpo ideal misturado com proporções físicas que vão além do mundo material em que supostamente deveriam se basear. Por ser um meio virtual no qual não há limites para a imaginação, surgem avatares, uma representação gráfica do internauta transfigurado de acordo com suas escolhas. As autoras afirmam “A quase ausência de limites é capaz de fazer com que os indivíduos criem corpos ‘hiper-reais’ com correspondência apenas a seu imaginário.” (SANTOS; GOMES, 2008, p. 8).

Se, conforme indicou Stiegler e depois Santaella, a técnica e a tecnologia é inerente à espécie humana, se as “[...] tecnologias não são tão estranhas a nós quanto parecem ser. [Se] são prolongamentos do nosso corpo e da nossa mente” (SANTAELLA, 2007, p. 136) o que ocorre em meio virtual não está tão distante de acontecer no atual, na matéria, portanto, a mesma imaginação que constrói um corpo “hiper-real” em meio virtual vê a possibilidade de construir esse corpo no atual.

Essa área que une moda, arte e tecnologia se assemelha muito à essa ideia de construção de um corpo “hiper-real”, mas não necessariamente segue um parâmetro de beleza, nem se apresenta como sugestões de como tornar o corpo humano mais funcional, mas trata dessas infinitas transmutações “postiças”, baseadas na roupa, que colocam especulações sobre o que o ser humano poderia vir a ser e posições críticas sobre como é atualmente.

2.2 O CARÁTER COMUNICATIVO SOBRE SUBJETIVIDADES NA MODA

Conforme Elizabeth Wilson (1992), a moda, como parte da cultura, torna-se interessante aos estudos culturais sobre a pós-modernidade (como prefere denominar) apesar de estar tão inserida no lado mais perverso das problematizações sobre a pós-modernidade com o excesso, incentivo ao consumo de forma tirana para a sociedade atual. Conforme Wilson,

*Indirectly, at least, then, the postmodernism debate has helped rescue the study of dress from its lowly status, and has created – or at least named – a climate in which any cultural or aesthetic object may be taken seriously.*¹⁰ (WILSON, 1992, p. 8).

A roupa, por si só, já possui uma certa quantidade de informações com sua cor, forma

¹⁰ Tradução nossa: Ao menos, indiretamente, o debate sobre o pós-modernismo auxiliou a recuperar o estudo sobre o vestir de seu mais baixo *status*, e criou – ou ao menos nomeou – um ambiente no qual qualquer objeto estético ou cultural pode ser levado a sério.

e estilo. Por um lado, quando está sobre o corpo de uma pessoa é como se tomasse vida, outras novas informações e significados se aderem a este objeto que é a roupa. Muitas vezes, ela se molda àquele corpo, se mescla às intenções e características pessoais de um indivíduo, como se interagisse com a pele e personalidade, como se fosse parte do corpo ou da pessoa. A escolha do visual construído com as roupas e acessórios pela pessoa expressa algo sobre ela mesma, ou sobre o que gostaria de ser.

Kaja Silverman cita Freud ao dizer que o “ego é uma projeção mental da superfície do corpo [...]” e continua, afirmando que “[...] essa projeção é, em grande parte, definida através da roupa.” (FREUD, [1919] *apud* SILVERMAN, 2002, p. 209). Uma projeção da psiquê se estende aos objetos que cobrem essa pele ou que carregamos junto de nossos corpos. Podemos pensar em uma psiquê em constante troca subjetiva entre indivíduo e aspectos sociais, culturais que envolvem essa psiquê.

Usamos roupas para proteger os corpos, como adorno e também para comunicar, segundo Foucault (2006) usamos essas “máscaras” para tornar-nos mais reconhecíveis aos olhos do outro. Como não podemos escolher o corpo com o qual nascemos, como estamos condenados a este corpo mortal, transformamo-lo, vestimos, tatuamos, maquiamos, criamos um corpo utópico. (FOUCAULT, 2006, p. 229). Esse “corpo utópico”, um corpo imaginado, possibilitou a flexibilidade, a mistura de estilos, expressando uma identidade híbrida, não mais definida pela profissão ou classe social como ocorria antigamente.

Discussões sobre identidade parecem ser um discurso íntimo ao contexto da moda, o que não é de se estranhar, já que os discursos lidam tão diretamente com a subjetividade dos indivíduos e atualmente possibilita a identificação com estilos que possam construir identidades variadas ou mesmo fortalecer uma identidade momentaneamente. Para Stuart Hall (2006), mudanças estruturais e institucionais transformaram por completo a sociedade no final do século XX. Paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que localizava solidamente os indivíduos sociais, a partir deste período passaram a se desfragmentar.

Para o autor, o sujeito que antes tinha a identidade como seu centro, nascia com ela, no modernismo já começa a se descentralizar com a intensificação das trocas sociais da vida na cidade. Esse sujeito ainda tem um centro, o “eu real”, mas é constantemente transformado e modificado pelas interações com o mundo social externo. O “sujeito pós-moderno”, como chama, não possui uma identidade fixa, mas várias identidades. “A identidade torna-se uma ‘celebração móvel’”. (HALL, 2006, p. 13). Somos formados e transformados constantemente

em relação às formas como somos representados nos sistemas culturais que nos rodeiam. É uma identidade definida “historicamente, e não biologicamente” (HALL, 2006, p. 14), como resultado das transformações ocorridas.

Dois pontos cruciais responsáveis por essas mudanças, segundo Hall, é o caráter de rápidas mudanças trazidas pela globalização e a reflexividade de vida (informações que são recebidas e alteram nosso caráter). Ambas contribuem para um processo de homogeneização social e, ao mesmo tempo, para o aumento da distinção. Outros cinco contextos importantes a serem levantados da teoria social, avaliados por Hall, transformaram a antiga visão de um “eu fixo”: o pensamento marxista; a descoberta do inconsciente de Freud e, posteriormente, o trabalho de Lacan sobre a formação do “eu” baseada no olhar do outro; Ferdinand Saussure com o sistema de significação linguística instável, já que a língua é um sistema social; Foucault e a teoria dos “corpos dóceis” com instituições coletivas sendo mais fáceis de controlar; e, por fim, o movimento feminista alavancando as políticas de identidade, fortalecimento das lutas de minorias e os questionamentos sobre a identidade e os gêneros.

Todos estes acontecimentos contribuíram para a desconstrução da noção de sujeito fixo. Ao invés de falar sobre identidade hoje, conforme Hall, deve ser mais adequado falar de processos de identificação. O indivíduo pode se afeiçoar aos mais variados modos, fazendo surgir sujeitos híbridos, que se agrupam de forma fluida e dinâmica em diferentes estilos que representam gostos, etnias, visões de mundo. Consequentemente as classes sociais anteriormente rígidas e que serviam como classificação de grupos sociais são substituídas pela diferença de estilos, já que o sistema capitalista possibilita a passagem de uma classe a outra, a mobilidade social. Na demarcação das diferenças, que permanece, surge o consumo como propulsor dessa distinção entre estilos de vida, gerando mais consumo e consequentemente retroalimentando o sistema econômico vigente. Portanto, a moda, ao mesmo tempo em que é “[...] um estratagema dos discursos de controle [também] Faz parte do diálogo contemporâneo e das disputas pelo reconhecimento de novos territórios: das festas da periferia e da cultura *clubber* ao universo deslumbrado da revista *Caras*.” (VILLAÇA, 2011, p. 158, grifo no original).

Em tempos de globalização, turbilhões de informações, excesso de novas técnicas surgindo a cada momento, novos objetos, o espaço onipresente virtual com suas recorrentes novas possibilidades abalam certezas lineares de nossa visão sobre nós mesmos, sobre nossa identidade, sobre identidade nacional, sobre nossos corpos e sobre o mundo. Essas incertezas trouxeram por outro lado uma abertura para uma “liberdade de escolha”, apesar de

silenciosamente controlada. A identidade antes mais estabilizada com os papéis sociais hoje estabelece-se no livre-arbítrio, quase uma questão de escolha. Em um sentido flutuante sobre a identidade, a cada dia podemos escolher uma nova personalidade ao nos mascararmos com um diferente estilo, ao mesmo tempo que a roupa pode servir para reforçar uma identidade. A roupa, a moda, pode servir de elemento de composição da identidade:

*Despite the different and inconsistent ways in which “fragmentation” and “identity” are used in discussions of postmodernism, as concepts they are of interest on relation to dress. Dress could play a part, for example, either to glue the false identity together on the surface, or to lend a theatrical and playacting aspect to the hallucinatory experience of the contemporary world; we become actors, inventing our costumes for each successive appearance, disguising the recalcitrant body we can never entirely transform.*¹¹ (WILSON, 1992, p. 8).

Podemos dizer que vestir-se é uma maneira de criar identidades, num eterno *work in progress*. Além disso, vestir-se continua servindo também de demarcação de limites e barreiras sociais expressas através do estilo, aproxima-se de determinado grupo social ao mesmo tempo em que se define não pertencer a outros grupos. Expressam seus gostos e inclinações simbolicamente através do visual.

Apesar de toda a “liberdade” de escolha da identidade ou “estilo (*look*) do dia”, conquistados em épocas atuais, não deixamos de viver sob uma ditadura da beleza. A mesma ou talvez pior que aquela dos espartilhos disciplinando os corpos femininos no século XIX, sem que os deixassem respirar (WILSON, 1992, p. 13). Pior, já que agora consumir e seguir determinados estilos virou um entretenimento geral, não apenas de uma determinada classe, o consumo torna-se muitas vezes o objetivo a ser conquistado com a força do trabalho mensal, semestral ou mesmo de muitos anos, para que se possa pagar um determinado objeto em prestações. Wilson explicita essa indiferença dos espartilhos do século XIX para épocas atuais, comparando com as compulsões por dietas e todas as técnicas modeladoras de corpos propulsionadas pelos padrões de beleza midiáticos. Uma silenciosa forma de controle.

Por outro lado, em uma citação apaziguadora Nízia Villaça afirma:

É preciso evitar a postura unívoca de se colocar a favor ou contra a sociedade de consumo e suas simulações. Não se trata de ver apenas o corpo disciplinado, que

¹¹ Tradução nossa: Apesar das diferentes e inconsistentes maneiras nas quais “fragmentação” e “identidade” são usadas em discussões sobre o pós-modernismo, como conceitos eles são de interesse em relação ao vestir. O vestir pode ter um papel, por exemplo, tanto de “colar” uma falsa identidade numa superfície, ou dar um aspecto teatral e de encenação da experiência alucinatória do mundo contemporâneo; nos tornamos atores, inventando nossos costumes a cada sucessiva aparência, disfarçando um corpo recalcitrante que nunca poderemos transformar por inteiro.

permanece na obediência cega às regras do *look*, no sacrifício ascético em prol da manutenção da juventude e da bela forma. O corpo, com suas estratégias, como também coloca o professor Maffesoli, não é apenas veículo de aparência enganosa, mas lugar de fascínio, sedução, criação de alianças, via pactos estéticos que celebram o prazer, a criatividade e o humor. (VILLAÇA, 2011, p. 140).

Por sua faceta tão associada ao consumo, regras das tendências, o sistema cíclico, interesses em capturar consumidores através de objetos que simbolizam uma esfera sentimental ou social, por fazer girar uma grande porcentagem do sistema econômico, por estar tão ligado à ideia de “manobra”, “indução” ao consumo e à alienação, o lado criativo da moda, seu potencial de provocar pensamentos questionadores, fica, de certa forma, suprimido. Mas, conforme vimos acima, o aspecto comunicacional do corpo em conjunto com a moda é o que fez o corpo se tornar um dos principais protagonistas da revolução tecnológica do século XX, conforme afirma Patrizia Calefato (1996).

Por seu forte potencial expressivo serve de objeto de análise de questões presentes na sociedade atual, seja em sua forma mais comercial ou até em expressões criativas ou não convencionais da moda. Talvez seja essencial pontuar aqui que a diferença da criação de cenários fantasiosos, sensacionais, de ilusão da moda no cotidiano (aquela das tendências) e a moda de vanguarda (a que mais se aproxima da arte) é que a primeira utiliza o inebriante da imagem e a velocidade das mudanças através de uma lógica manipuladora em direção à alienação, do puro entretenimento, sem ter que questionar e, na segunda, a criação desses cenários se dá justamente no questionamento, na provocação, o que estimula o pensamento.

Em artigo intitulado “O futuro da escrita” (2007), Vilém Flusser aponta justamente esta tendência ao pensamento linear, da razão estar sendo tomada pelo “mundo das imagens”, em contraposição ao “mundo das concepções”. O que chama de “mundo das imagens” é o mundo do bidimensional, da superfície da imagem, é o mundo do imaginário e do mito, é cíclico, as informações que aparecem visualmente é igualado ao seu conteúdo e significado sem conhecer seus precedentes, os fatos se repetem, é um mundo atemporal, não linear e por isso não possui noção de história. O “mundo das concepções” é o mesmo da escrita, a qual explica o mundo das imagens. É o mundo da linearidade, da história contada, no qual os acontecimentos são irreversíveis e nunca se repetem, nunca são igualados, nunca são os mesmos, é o mundo da filosofia, da história da política. Para o autor ambos os mundos das concepções e das imagens estão em crise. Por um lado o mundo da imagem, o qual resume e distancia a compreensão da origem das coisas e de sua verdade, torna-se uma compreensão imediata mas que não conta sua história, não aprofunda, portanto, é uma compreensão

superficial das coisas no mundo. Uma concepção que tem dominado a visão de mundo atualmente.

O propósito das imagens é dar significado ao mundo, mas elas podem se tornar opacas para ele, encobri-lo e até mesmo substituí-lo. Podem construir um universo imaginário que não mais faz mediação entre o homem e o mundo, mas, ao contrário, aprisiona o homem. A imaginação não mais supera a alienação, mas torna-se alucinação, alienação dupla. Essas imagens não são mais ferramentas, mas o próprio homem se torna ferramenta de suas próprias ferramentas, “adora” as imagens que ele mesmo havia produzido. Foi contra essa idolatria de imagens, como uma terapia contra essa dupla alienação, que a escrita foi inventada. (FLUSSER, 2007, p. 143).

Ao lado disso, ao concentrar-se apenas numa compreensão de mundo através da escrita, significados são também invertidos e podem ser alienantes ou até pior que o “mundo das imagens”. Para Flusser as imagens reproduzidas nesse período, o qual chama de “pós-histórico”, são regidas justamente por textos e em conjunto, quando alienadas têm forte capacidade de inverter significados e manipular pessoas, a exemplo da publicidade. É o que tem ocorrido desde então e é o que pode ser comparado à moda que milhares de pessoas seguem cegamente no cotidiano. Para Flusser, a raiz da crise do pensamento e das ações racionais está na “[...] inversão de papéis históricos da razão e da imaginação. [...] Os textos são feitos para criticar as imagens, e a escrita, como um código, é uma análise de superfícies em linhas.” (FLUSSER, 2007, p. 146).

Por outro lado, se abstrairmos os preconceitos de que a moda é apenas isso, manipulação alienante para o consumo, pode-se sim enxergar um espaço para criação, expressão, questionamentos, contação de história, reservatório de memória, suporte para o humor, para o sonho em seu melhor sentido.

Como esta pesquisa se debruça sobre trabalhos que cruzam moda, arte e tecnologia tendo o corpo como suporte, torna-se importante ressaltar a voz da moda como expressão criativa e como ela se relaciona com a arte.

2.3 ARTE ENCONTRA NA MODA ESPAÇO DE EXPRESSÃO

Friedrich Schiller, filósofo e poeta do romantismo alemão do século XVIII, afirma, no livro “Educação Estética do Homem” (1989), que é através da arte, do belo, que o homem encontra sua total liberdade, sua realização. Por um lado, a arte, quando expressa livremente, através do lúdico, aperfeiçoa simultaneamente a sensibilidade artística e os costumes morais; por outro, “o poder sedutor da beleza pode sacrificar a verdade e a moralidade em favor do

triunfo da pura aparência sem nenhuma exigência estética.” (CAMINHA, 2007, p. 109)

Porém, é na busca pela arte como libertadora através da experiência do lúdico que esta pesquisa se propõe. Foi ressaltado no subcapítulo anterior aspectos da moda que tendem à alienação e não à liberdade, o que é essencial ser levantado já que o grande entrave ao se tratar de moda como uma forma de arte recai justamente na visão rotulada da moda, quando restringida ao mercado, como manipuladora, criadora de diferença, o que não é uma visão distorcida e errônea da moda. Ela é realmente isso, mas pode ser muito mais que isso em um sentido positivo. O belo, a estética e a arte, como veremos mais adiante, podem ser encontrados atualmente sobre qualquer espaço ou objeto, nesta pesquisa será tratada a arte realizada sobre o corpo, através da roupa. A arte pode encontrar na veste e na moda um suporte de passagem para a liberdade: “Através do belo, o homem é como recriado em todas as suas potencialidades e recupera sua liberdade tanto em face das determinações do sentido quanto em face das determinações da razão. Pode-se afirmar então que essa “disposição lúdica” suscitada pelo belo é um estado de liberdade para o homem.” (SUZUKI, 1989, p. 12).

Uma xícara, com sua forma material, o local onde se posiciona, o tipo de mancha deixada pelo líquido ali alojado, até um determinado prédio, uma árvore ou mesmo um livro contando determinada história podem servir de indicadores para a compreensão de uma cultura e o contexto de uma época específica. “Palavra, desenho, escrita, pintura, foto, imagem em movimento, são linguagens para a comunicação feitas com signos em códigos que, gerando mensagens (como esta frase em português), representam a realidade para o homem.” (SANTOS, 2008, p. 14).

Em especial, no campo das artes, além de compreender o contexto geral de uma cultura, a qual é um ambiente provocativo, de questionamentos, podemos captar questões mais sutis, abstratas, subjetivas que nem sempre estão expostas nos objetos cotidianos. É possível dialogar ou questionar um contexto por meio de uma comunicação sensível. Os suportes para este tipo de expressão, atualmente, podem ser dos mais variados objetos cotidianos até as tradicionais telas de pintura, a diferença está na intenção, no modo como são posicionados ao se expor. Essas expressões artísticas constroem sentido sugerindo novas possibilidades de visão sobre o cotidiano, a existência e o mundo.

Segundo Nicolas Bourriaud em “Estética Relacional” (2006), ao longo do tempo, houve mudanças no que pode ser considerado “arte”. A citação a seguir mostra como o sentido da arte tomou este rumo diferente atualmente em relação à tradicional definição de arte.

Arte

1. *Término genérico que califica un conjunto de objetos puestos en escena en el marco de un relato llamado "historia del arte". Este relato establece una genealogía crítica y plantea como problema lo que está en juego en esos objetos, a través de tres subconjuntos: pintura, escultura, arquitectura.*

2. *La palabra "arte" aparece hoy sólo como un resto semántico de esos relatos, cuya definición más precisa sería esta: el arte es una actividad que consiste en producir relaciones con el mundo con la ayuda de signos, formas, gestos u objetos.*¹² (BOURRIAUD, 2006, p. 135).

O que antes era tradicionalmente considerado arte, apenas o que se encaixava nas categorias “pintura, escultura e arquitetura”, atualmente tomou dimensões mais amplas, podendo ser feita com qualquer material e pode se relacionar com praticamente qualquer disciplina, incluindo a moda, dentre muitos outros, desde que “produza relações com o mundo” através de “signos, formas, gestos e objetos” expressando-se de forma sensível.

A roupa no corpo e na arte junto da tecnologia serve de conexão com o público em conversas subjetivas sobre as dinâmicas da época atual. No contexto contemporâneo de intenso convívio social, trocas comunicativas com todas as redes disponíveis para tal interação, a arte pode agora se alocar em qualquer objeto cotidiano para estabelecer uma relação com o espectador. A arte não é “cotidiana”, mas está em meio ao cotidiano servindo de espelho dos movimentos mais sutis, daí o aspecto contestador da arte. Em uma entrevista, o artista conceitual Liam Gillick deixa claro este aspecto da sua arte estar em meio ao cotidiano por ser mais eficaz ao se relacionar com os espectadores:

*My best role is to keep a distance from the edge. There is an analogy to horror movies. It is a bit like when people in the forest are on a quest for a monstrous figure and suddenly realize it is right among them or worse it is one of them. If such a thing as subversion or resistance can function in art, it is in my desire to be in the middle, instead of looking for a speculative edge. In order to go beyond the boundary of thought you would have to know where the boundary is. What interests me is the battle over the middle ground while laughing at the people who build boundaries in order to point them out to you. What will happen if you only hold up a mirror to the dominant culture of what they already know? [...] My role within the context of art is to play a game with time and meaning, instead of using art as a straightforward tool. My method is extremely political in the lobbying and strategy sense.*¹³ (GILLICK, 2009).

¹² Tradução nossa: Arte – 1. Termo genérico que descreve um conjunto de objetos encenado como parte de um relato chamado “história da arte”. Esse relato estabelece uma genealogia crítica e se apresenta como problema que está em jogo nesses objetos por meio de três subgrupos: pintura, escultura, arquitetura. 2. A palavra “arte”, atualmente surge apenas como um resto semântico desses relatos, cuja definição mais precisa seria esta: Arte é uma atividade que consiste na produção de relações com o mundo, com a ajuda de signos, formas, gestos ou objetos.

¹³ Tradução nossa: O melhor papel para mim é manter a distância da margem. Tem uma analogia com filmes de terror. É um pouco quando as pessoas em uma floresta estão em busca de uma figura monstruosa, mas de repente percebem que está bem entre eles, ou pior, que é um deles. Se algo assim como subversão ou resistência pode funcionar na arte, é o meu desejo estar no meio disso ao invés de buscar por algo

Se o interessante é estar em meio ao cotidiano e reconhecer as barreiras a serem subvertidas, a moda, que hoje parece estar em toda parte, intrincada no sistema econômico, incutida em nossas subjetividades e corpos, deve ser também uma barreira sob o ponto de vista histórico do contemporâneo e, portanto, um excelente espaço para subversão, expressão de percepções, ideias, emoções.

Lev Manovich (2001) diz que com os movimentos artísticos modernistas, artistas deixaram de fora de seus trabalhos uma das principais funções-chave da arte: a representação da figura humana. Mesmo quando corpos surgiam em seus trabalhos, como em Picasso ou De Kooning, era frequentemente como forma de investigar possibilidades de pintura ou condições de representação em geral ou registrando o lado mais obscuro e terrível da condição humana, como Kokoschka, Giacometti e Bacon, ao invés de apontar os estados humanos como um todo. Manovich (2001) continua afirmando que, depois da guerra fria, exaustão do pós-modernismo e invenção da *web*, queremos ficar otimistas, nos imaginar renovados enquanto a arte contemporânea continua a reciclar histórias recentes:

*Enter fashion [...]: it is concerned with beauty; it is well aware of its history over many centuries, rather than just recent decades; it is more semiotically layered than the most complex Photoshop composite you ever worked on; and it has one ever present constraint (and only constraints can lead to great art) -- the human figure. This constraint gives the art of fashion its vitality, its optimism and its inventiveness. And while cinema, along with fashion, also can be called the art of a human figure, its representations are too realist, limited to life as it actually exists. In contrast, fashion, or at least its "avant-garde" wing, asks a more playful, more optimistic question -- what else a human being could have been? What would have happened if Darwinian evolution took a few steps differently? So we don't have to wait until scientists start slicing our DNA to re-invent ourselves -- because fashion continuously spins out new definitions of the human.*¹⁴ (MANOVICH, 2001)

especulativo. Para ir além dos limites do pensamento você precisa saber onde ficam os limites, as diferenças. O que me interessa é a batalha no meio termo, enquanto rio das pessoas que constroem as diferenças a fim de apontá-las para você. O que acontece se você simplesmente colocar um espelho para a cultura dominante sobre o que eles já sabem? [...] O meu papel dentro do contexto da arte é o de jogar com o tempo e significado, em vez de usar a arte como uma simples ferramenta. O meu método é extremamente político - no sentido do *lobby* e da estratégia.

¹⁴ Tradução nossa: Entra a moda [...]: seu foco é na beleza, é consciente de sua história ao longo dos séculos, e não apenas das últimas décadas, é mais camadas semioticamente do que a composição mais complexa do *Photoshop* já trabalhada, e tem uma restrição sempre presente (e somente restrições podem levar a uma grande arte) - a figura humana. Essa restrição dá à arte da moda a sua vitalidade, o seu otimismo e sua inventividade. E enquanto o cinema, junto com a moda, também pode ser chamado de arte de uma figura humana, suas representações são muito realistas, limitadas à vida como ela realmente existe. Em contraste, a moda, ou pelo menos seu lado "*avant-garde*", faz uma pergunta mais brincalhona, mais otimista - o que mais um ser humano poderia ter sido? O que teria acontecido se a evolução darwiniana desse alguns passos de forma diferente? Então, não temos que esperar até que os cientistas comecem a dividir o nosso DNA para reinventar a nós mesmos - porque a moda traz continuamente novas definições do humano.

A roupa transforma silhuetas, atribui novas funções ou as estende, exacerba e se infiltra em qualquer discurso no momento que se veste. A partir do momento que vestimos uma roupa até o momento em que a retiramos, é durante este período, que a roupa vive e entra em sua performance, uma ação que ocorre em movimento. O que difere esta ação de vestir-se na vida cotidiana ou na arte e criar uma “performance” é a roupa e sua intenção, que no caso da arte é provocativa, questionadora, experimental. Aqui corpo não é apenas um suporte artístico mas a própria obra de arte que encena junto da roupa.¹⁵

2.4 ARTE + TECNOLOGIA EXPRESSAM E QUESTIONAM CARACTERÍSTICAS CULTURAIS DE UMA ÉPOCA SOBRE O DISPOSITIVO DA MODA

Esta nova área da moda que se funde com a arte e a tecnologia utiliza tecnologias relativamente simples em performances apresentadas em museus, galerias, desfiles e apresentações conceituais ou artísticas. São trabalhos que mostram as possibilidades de transformação do corpo com a tecnologia em um misto da atmosfera sedutora da moda e provocativa da arte. É um nicho único, expressivo, que contribui para reflexões e produção de novos imaginários. Um tipo de tecnologia vestível que não necessariamente apresenta uma nova funcionalidade pronta a ser colocada no mercado. Para alguns críticos do ramo, inclusive, se o trabalho é funcional ele perde seu aspecto reflexivo, intelectual.

*It's nice if you weave chips and LEDs into fabric, but this should be done in order to increase freedom of form, not for some good intention or practical reason [...] Aesthetics should put us off, disturb us. Beauty does. It is shocking.*¹⁶ (LOVINK, 2008).

No livro *Online New Aesthetics*, publicado no *website* do centro de artes Holandês “V2”, mais especificamente, uma espécie de *Hacklab*, uma nova estética atribuída às expressões em seus mais variados meios, que não necessariamente na arte convencional, mas no vídeo-arte, computação musical, computadores vestíveis, *games*, dentre outros, é colocada em questão, em uma tentativa de explanar sobre novas formas de expressão que não necessariamente possuem uma definição linear de um estilo artístico, nem uma linha temática

¹⁵ Dito em outras palavras a partir da comunicação oral “O vestir como dispositivo simbólico da arte”, de Nívea Souza no 9º Colóquio de Moda em Fortaleza, no dia 10 set. 2013.

¹⁶ Tradução nossa: É legal costurar chips e LEDs nos tecidos, mas isso deveria ser feito afim de aumentar a liberdade da forma, não por uma boa intenção ou razão prática [...]. Estética nos tira do chão, nos perturba. A beleza o faz. É chocante.

unificadora, mas justamente o aspecto fragmentário, aleatório, virtual e múltiplo do contemporâneo:

*The New Aesthetic, however, does not present a modernist manifesto, nor invent an autonomous aesthetic grammar. Rather, the New Aesthetic exists as a Tumblr that evokes particular subjectivities; a cascade of images, a collection, an archive, or more specifically, a database that attempts to document a certain unfolding condition.*¹⁷ (BERRY, D; DARTEL, M.; DIETER, M.; et al., 2012, p. 15).

Como veremos mais adiante, os trabalhos aqui apresentados se utilizam dessas novas tecnologias relativamente simples para ampliar possibilidades de formas, ampliar a capacidade comunicativa da roupa com o outro, como se a roupa tivesse tomado vida. A mistura da tecnologia com materiais artesanais bem elaborados cria visuais e interações impactantes, inesperados, traz uma sensação de estranhamento ao mesmo tempo em que é lúdico. Não é um tipo de arte convencional, inclusive muitos ainda não tiveram contato ou provavelmente não consideram como arte, tampouco como moda. Como os outros novos tipos de arte não convencionais mencionados acima, são por vezes debochados, conforme afirmam os autores Berry, Dartel, Dieter e colaboradores do livro *New Aesthetics, New Anxieties*. Em geral não apresentam uma única característica bem definida, mas um conjunto de informações subjetivas que incitam a reflexão.

Algo que chama atenção neste tipo de trabalho artístico é que muitos deles estão associados à cultura do “faça você mesmo” (ou DIY)¹⁸ e por se desenvolverem, em grande parte, por colaborações de pessoas com diferentes especialidades. Neste sentido, o acesso ao conhecimento tecnológico pode ser mais democrático. Surge o interesse e curiosidade pessoal de um indivíduo qualquer, sendo ele especializado em tecnologias ou não, que se junta a um grupo em um *Hacklab*, ou mesmo, alguém que buscou um tutorial na *internet* para desenvolver uma técnica desejada afim de aplicar sobre um objeto customizado e a partir daí novas pessoas são atraídas por uma especialização na área. Essa associação de um despertar de curiosidade sobre a tecnologia, busca de técnicas e desenvolvimento realizado pelas próprias mãos confere um aspecto artesanal mesmo quando se trata de um trabalho

¹⁷ Tradução nossa: A Nova Estética, no entanto, não apresenta um manifesto modernista, nem inventa uma gramática estética autônoma. Em vez disso, a nova estética existe como um *Tumblr* que evoca subjetividades particulares, uma cascata de imagens, uma coleção, um arquivo, ou mais especificamente, um banco de dados que tenta documentar um determinado desdobramento de uma condição.

¹⁸ A sigla significa *Do It Yourself*, surgida na década de 1950 e que representa a produção de algo realizado independentemente sem a necessidade de um conhecimento profissional para tal feito. Fonte: <www.instructables.com>. Acesso em: 2013. O Instructables é um site especializado justamente na divulgação de projetos “faça você mesmo”, com o passo-a-passo para desenvolvimento de trabalhos feitos pela própria pessoa.

tecnológico.

Hacklabs são encontros realizados entre profissionais ou especialistas em diversos tipos de tecnologia (em especial programadores) com amadores, entusiastas, qualquer pessoa que tenha curiosidade ou profissionais de outros ramos que possam contribuir entre si com seus diferentes conhecimentos. São realizados projetos colaborativos tecnológicos aplicados à diversas áreas como Eletrônica, Música, Artes, Moda, Robótica, Biologia etc. (GAROA HACKER CLUBE, 20-?). São encontros realizados em espaços (*hackerspace*, *mackerspace* ou *creative space*) abertos e de entrada gratuita, para experimentações colaborativas, independentes, com infra-estrutura para desenvolvimento de projetos sem ter necessariamente que se apoiar em grandes indústrias, as quais, de certa forma, detêm um certo poder do conhecimento tecnológico visando lucro. O próprio intuito da cultura dos *Hacklabs* é a difusão e promoção do conhecimento livre e, normalmente, de acesso à tecnologia livre, com os *hacklabs* associados a métodos *open source*¹⁹, de maneira autônoma. No “Estatuto Social da Associação do Tarrafa Hacker Clube” disponibilizado no website do Hacker Clube é colocada a finalidade do espaço e suas atividades:

Art. 1o A Associação do Tarrafa Hacker Clube, neste estatuto designada, simplesmente, como Tarrafa, é uma associação de direito privado, sem fins econômicos ou lucrativos, de caráter social, cultural, educacional, técnico-científico, organizacional, filantrópico, assistencial, promocional, recreativo e genial, sem cunho religioso ou partidário, com a finalidade de atender a todos que a ela se dirigirem, independente de classe social, nacionalidade, sexo, orientação sexual, raça, cor ou crença religiosa. [...]

[Do desenvolvimento de suas atividades]

I - Promover a cultura hacker, da tecnologia livre, da defesa da livre circulação do conhecimento, e de formas de apropriação de tecnologia para o pleno exercício da cidadania;

II - Atuar em prol da ciência, tecnologia e inovação;

III - Planejar e realizar atividades educacionais que promovam os princípios da interdisciplinaridade e a educação para a cidadania, baseados na apropriação de tecnologia;

IV - Promover debates, encontros e atividades culturais para disseminar os valores do compartilhamento de conhecimento, recursos e tecnologias livres;

V - Representar seus associados judicial ou extrajudicialmente, na defesa dos princípios, prerrogativas e finalidades do Tarrafa;

VI - Celebrar atos formais de parceria, convênios, contratos, termos de ajuste e outros instrumentos legais com organismos e entidades nacionais, estrangeiras e internacionais, públicas e privadas. (TARRAFA HACKER CLUBE)

¹⁹ Sobre a definição de “open source”: “Open source is a development method for software that harnesses the power of distributed peer review and transparency of process. The promise of open source is better quality, higher reliability, more flexibility, lower cost, and an end to predatory vendor lock-in.”. Disponível em: <www.gnu.org>. Acesso: 2013. Tradução nossa: *Open source* é um método de desenvolvimento para softwares que aproveita o poder da revisão distribuída e transparência do processo. A promessa do *open source* é melhor qualidade, maior confiabilidade, mais flexibilidade, baixo custo e o fim do predatório aprisionamento tecnológico.

Grande parte dos autores das obras aqui apresentadas parecem vir, ou fazer parte de grupos com essa filosofia. São profissionais que se especializaram cada qual em suas formações específicas e vieram de múltiplos ramos, não necessariamente são *designers* de moda, o que demonstra um interesse sendo despertado para a moda e a vestimenta como suportes para seus trabalhos expressivos. Talvez esse interesse seja crescente pelo fato de a vestimenta e a moda possuírem um papel de destaque na contemporaneidade, por sua facilidade em comunicar socialmente de maneira direta no cotidiano, um projeto da arte relacional, conforme apresentada anteriormente com citação de Nicolas Bourriaud. Suzana Avelar, por sua vez, ao tratar das vanguardas artísticas do modernismo no campo da moda mostra como o corpo era meio de interesse dos artistas com a finalidade de estar “em meio à vida” e como essa posição poderia modificar esteticamente os padrões de gosto:

Trabalhar com moda, com a criação sobre o corpo, era para a artista russa Nadezda Lamanova a maneira mais viável de fazer a arte permear a vida. O corpo era o elemento mais presente e apresentava o movimento necessário para a realização das obras. (AVELAR, 2011, p. 144).

Atualmente trata-se de artistas plásticos, engenheiros eletrônicos, cientistas da computação, *designers*, ilustradores, músicos, muitos com especializações em eletrônicos ou arte midiática. Apesar de suas formações, seus trabalhos híbridos com tecnologia paradoxalmente lembram essa construção artesanal quando aplicados à moda, talvez pelo uso de técnicas como bordados para aplicação das linhas condutoras, costuras feitas à mão, materiais que devem ser construídos de maneira artesanal, justamente por serem objeto de exposição e performance sem intuito comercial, por consequência, sem reprodução industrializada.

Conforme dito acima, muitos dos trabalhos que unem moda, arte e tecnologia, com um aspecto vanguardista, sem uma inicial pretensão mercadológica, foram feitos de maneira colaborativa e muitas vezes associadas à cultura dos *hacklabs*. Se pensássemos no quanto esse tipo de trabalho ou mesmo a cultura DIY poderia contribuir para a moda do cotidiano, com fins comerciais, poder-se-ia encontrar aqui uma solução para uma suposta crise de criatividade impulsionada pela “cultura da cópia” que a moda comercial está passando e a reprodução massiva de estilos que parece igualar toda a estética. Criações (em geral) em grupos colaborativos de curiosos, ou mesmo ser adepto da cultura do DIY (quando não com o intuito de apenas copiar uma “receita”) mostra o quanto pode ser saudável e de alto potencial

criativo ter a liberdade de fazer suas próprias combinações estéticas, criar suas próprias fantasias. Essa possibilidade libera a imaginação para a experimentação, sem ter que se ater às tendências da moda, ao que é “certo ou errado”. É um fato que abre espaço para a inventividade, uma criatividade realmente autêntica, original e fresca para a moda comercial. Se essa moda pudesse ter essa liberdade de criação a identificação do usuário com o que aparenta através de sua roupa, sendo autêntico, seria muito mais satisfatória, sem ter de depender de tendências e sem precisar acreditar que precisa ser igual para ser aceito. Isso sim seria uma verdadeira expressão, não induzida e não alienada pela sistema de consumo.

3 ASPECTOS RESSONANTES DA MODA EM EXPRESSÕES POÉTICAS

Ao observar cada obra, ao estabelecer contato afim de sondar o que está sendo ali comunicado, o que faz sentido, para desenvolver uma interpretação, paralelamente à emissão de um discurso relativamente central como memória, ilusão, sexualidade e aparência, surge um impulso tentador de relacionar esses temas com os discursos dos mecanismos vigentes da moda na sociedade da época atual. Ao surgir esse impulso, revelam-se também muitas dúvidas que devem ser aqui pontuadas. Por exemplo, as expressões desses tipos de trabalhos, feitos com o suporte do corpo, com o uso da roupa, sempre tocarão algum discurso sobre a moda? Se sim, como e por que isso ocorre? Como os suportes para construções artísticas influenciam o discurso de expressão? Uma tela de pintura em branco, um bloco de mármore ou de argila para produção de uma escultura influenciam menos o discurso expresso na arte que uma roupa ou corpo?

Com essa última pergunta podemos especular que a diferença entre um suporte para produção artística tradicionalmente conhecido no contexto da arte como a tela de pintura ou o bloco de mármore já possuem sua função conhecida por fazerem parte dos discursos da arte. Já a arte contemporânea que poderia utilizar qualquer objeto cotidiano ou qualquer espaço (que não apenas os tradicionais museu ou galeria de arte) empresta desses materiais ou ambientes suas convencionais funções para inserir-se num diálogo que, apesar de subversivo, mantém uma visão dúbia do sentido contido no objeto que já é conhecido e o novo sentido que se quer dar. É isso que acontece com a roupa e os sentidos próprios da moda que ressoam junto de outras expressões. E por que foram escolhidos esses quatro elementos de análise sobre a moda, como segue, “Moda e aparência”, “O sensacional da moda” (CARLI, 2002), “Compulsão da moda”, “Moda e memória”? Foram temas referentes à moda que mais se aproximaram da temática ou dos mecanismos de comunicação de cada obra que será apresentada no próximo Capítulo. Os temas retratam algumas facetas da moda, mas não todas. As relações de cada obra com o que será destacado neste Capítulo, cada qual com seus subtítulos, não são uma expressão única e fixa da obra, esta se compõe de diversos outros elementos que também serão levantados no terceiro Capítulo, mas cada um desses temas parece ter soado com uma voz mais predominante ao deixar entrever, no discurso de cada obra, um mecanismo propício da moda.

Este Capítulo tem por intenção destacar os pontos relativos à moda, dentre suas diversas facetas, presentes nas obras selecionadas para análise desta pesquisa. Quando a arte

encontra sobre o corpo e o vestuário uma forma de expressão, seu discurso não necessariamente se dará sobre o tema da moda. Uma obra desse tipo pode discursar sobre qualquer questão, como veremos, por exemplo, sobre a sexualidade, sobre a memória ou sobre o excesso e simulação. Porém, mesmo quando trata de outro tema, por estar sobre o corpo desempenhando um determinado papel, a forma como é expresso retrata pela tangente uma faceta da moda. A função deste Capítulo é trazer à tona os discursos da moda mais evidentes, que se dão presentes em paralelo, às outras manifestações das obras aqui retratadas.

O trabalho *The Crying Dress* (2012), de Mika Satomi e Hannah Perner-Wilson apresentará a questão da moda como construção de uma aparência que pode ser ou não enganadora. Já *No(where), Now(here)* (2012), de Ying Gao, é um trabalho que em seu cerne se aproxima mais do tema da moda com o “sensacional da moda”, termo utilizado por Ana Mery Sehbe de Carli, que indica seu aspecto mais criativo, poético e, por que não dizer, utópico. Mais especificamente, *No(where), Now(here)* trata de mecanismos de sedução utilizados na moda que “hipnotizam” o olhar do passante e, por sua vez, associa-se também com o processo de alienação. Em *Like Living Organisms* (2012), de *Local Androids*, será tratada a moda com a compulsão e consumo. Por fim, *Coded Sensation* (2009), de Martin Rille, revela a moda como reservatório de memória. “Moda e aparência”, “O sensacional da moda”, “Compulsão da moda” são todos temas que descrevem e justificam mecanismos de ação da moda vistos por um lado como negativos, como a espetacularização, a manipulação e indução ao consumo, a criação da diferença e hierarquização através do estilo e do luxo, a manutenção das aparências, e assim por diante. Por um lado positivo, “O sensacional da moda” indica a capacidade de, através das roupas, promover sonhos, ampliar espaço da fantasia, do belo que é confortável, que alivia a dor, que, conforme indica Schiller, nos traz realização e liberdade através do lúdico, uma outra característica forte na moda. Ainda conforme a citação de Manovich (2001) a moda amplifica possibilidades sobre o ser humano indagando de forma otimista e divertida o que mais o homem pode ser, o que teria acontecido se a evolução darwiniana tivesse seguido rumos diferentes? O que a moda faz é trazer continuamente novas definições do ser humano. São aspectos fundamentais da moda que normalmente são suprimidos pela visão unívoca de seu lado pejorativo. Outro aspecto positivo da moda e inerente aos sistemas dos signos é sua capacidade de reservar na roupa uma memória. Essa memória pode ser tanto do passado quanto do presente e, inclusive, do futuro, ao projetarmos qual a imagem temos do que está por vir. Passado, presente e futuro podem muitas vezes ser representados de uma só vez, misturados em um só conteúdo,

imprimindo um grande aspecto da contemporaneidade que é a sensação de atemporalidade, indicado por Flusser (2007) como o tempo do “mundo das imagens”, predominante atualmente, um mundo não linear, que não tem noção de tempo por viver preso à superficialidade da imagem. Esse “mundo das imagens” deve coexistir com o “mundo das concepções”, pois a predominância de qualquer um dos dois pode se tornar alienante. Ambos são interdependentes e devem se equilibrar a favor da verdade.

A tentativa de realizar um trabalho escrito sobre expressões visuais se dá justamente pelo intento de aproximar uma compreensão de movimentos subjetivos que perpassam a época atual. É um intento de compreender e ressaltar o quanto de espaço a moda ainda oferece para exploração de expressões positivas, singulares, de possibilidades de vida.

O corpo é um dos aspectos que identifica o ser humano. Conforme indicou Foucault (2006), é o corpo ao qual nos encontramos confinados, que não tivemos o direito de escolher ao nascer; e, conforme Elizabeth Wilson (1992), é um corpo que apesar de todos os intentos da tecnologia em transformá-lo com cirurgias, implantes, produtos químicos e sintéticos a fim de torná-lo “perfeito” (sob determinado parâmetro), é um corpo que nunca conseguiremos transformar por completo. A relação da moda com o corpo transformado pela tecnologia se dá na veste, como elemento “destacável”, “retornável”, e carregado sobre o corpo pode ser uma extensão deste transformado pela tecnologia. O que não é possível fazer permanentemente no corpo a partir de implantes e cirurgias pode ser construído sobre a roupa com a vantagem de poder ter acesso ou desconectar-se quando quiser de uma nova função que a veste oferece.

O tipo de trabalho, que será melhor apresentado no terceiro Capítulo, é uma expressão dessa multiplicação de possibilidades oferecidas pelo virtual e pela tecnologia, pela hiperbolização da estética e das funções. É por acreditar que tudo pode ser possível, que se amplia a capacidade de implementação das ideias.

3.1 MODA E APARÊNCIA

O trabalho *The Crying Dress* (2012), de Satomi e Perner-Wilson, destaca a moda com seu papel de manutenção das aparências, com o aspecto enganador. Roupas e tecnologia são colocadas de forma exagerada e supérflua em uma posição explicitamente de simulação. Sempre que se escuta sobre o potencial da moda ao manter uma aparência, logo se pode inferir sobre algo que engana ou esconde a verdade com uma falsa carapaça.

A historiadora Maguelone Toussant-Samat expõe que desde os gregos e romanos

temos em mente que a “verdade é nua e crua”, “sai por nossos poros”. Conforme a autora, à nudez associamos a ideia de verdade e pureza, ao vestir-se dissimula-se a verdade física e moral, mente-se. (TOUSSANT-SAMAT, 1994, p. 38). A autora continua afirmando que não se sabe se os primeiros homens a se vestir com peles de animais, folhas, fibras vegetais, ou mesmo os que criavam escarnificações (marcas de cortes cicatrizados) em suas peles o faziam tendo como primeira intenção a proteção, poderia ser muito bem um adorno que comunica, de maneira rápida e direta, algo sobre si mesmo, que indica aos olhos do outro que ele deve sentir medo, pois demonstra algum tipo de poder, ou mesmo que pertence à determinada tribo com suas culturas e valores. Podemos dizer que desde sempre e, sobretudo, as roupas possuem a característica de comunicar algo, verdadeiro ou não, com a intenção de proteger o corpo ou não, pensando em esconder os órgãos sexuais (no sentido do pudor) ou não.

¿Quién puede permitir-se afirmar que el vestido-protección sólo se convirtió en adorno cuando el orgullo se metió por medio, con la vanidad hablando en favor de la ornamentación? ¿Sintió acaso tanto orgullo el primero de todos los individuos que se ciñó la cintura o cubrió sus hombros, o suscitó acaso tanta admiración que en ese mismo momento quedaron inventadas la comodidad y la elegancia? ¡Talvez! [...] todavía corren ríos de tinta para determinar si el adorno derivó de la protección o si ocurrió lo contrario. Por no hablar de esos pueblos que, como nuestros fueguinos, se preocupan mucho más de rodear su cuello con fruslerías metidas en un hilo, sin pensar nunca en taparse el trasero.²⁰ (TOUSSANT-SAMAT, 1994, p. 16-17).

A moda, para Roland Barthes, seria, talvez, uma das maiores criadoras de “mitologias”, fato que se adequa à época atual mais do que nunca. Em “Mitologias” (1987) Barthes explica que o mito é uma fala especial, um modo de significação, transformado em mito. O mito não se define por seu objeto, mas pela maneira como é proferido. Determinado fato ou acontecimento é apropriado de forma “muda” pela sociedade e, ao longo da história, lhe são atribuídos imagens e significados que flutuam. “A relação que une o mito ao sentido é essencialmente uma relação de *deformação*.” (BARTHES, 1987, p. 143, grifo do original).

O mito não nega as coisas, a sua função é pelo contrário, falar delas; simplesmente, purifica-as, inocenta-as, fundamenta-as em natureza e em eternidade, dá-lhes uma clareza, não de explicação, mas de constatação: se constato a imperialidade francesa

²⁰ Tradução nossa: Quem pode permitir-se afirmar que o vestido-proteção só se converteu em adorno quando o orgulho ficou no meio com a vaidade falando a favor da ornamentação? Por acaso sentiu tanto orgulho o primeiro de todos os indivíduos que cingiu a cintura ou cobriu seus ombros, ou por acaso suscitou tanta admiração que nesse mesmo momento foram inventadas a comodidade e a elegância? Talvez! [...] Mas ainda correm rios de tinta para determinar se o adorno derivou da proteção ou se ocorreu o contrário. Sem mencionar estes povoados que, como nossos “fueguinos”, se preocupam muito mais em rodear o colo com “enfeites” colocados em um fio sem nunca pensar em esconder o traseiro.

sem explicá-la, pouco falta para que a ache normal, *decorrente da natureza das coisas*: fico tranquilo. Passando da história à natureza, o mito faz uma economia: abole a complexidade dos atos humanos, confere-lhes a simplicidade das essências, suprime toda e qualquer dialética, qualquer elevação para lá do visível imediato, organiza um mundo sem contradições, porque sem profundidade, um mundo plano em que se ostenta em sua evidência, cria uma clareza feliz: as coisas parecem significar sozinhas, por elas próprias. (BARTHES, 1987, p. 163-164, grifo no original).

Diversos discursos podem ser criados através do vestuário, mas quando adentra no círculo da moda, facilmente seu sentido se esvazia. Patrice Bollon constata este fato em “A Moral da Máscara” (1993). Muitos movimentos adotam estilos de vestimenta como um protesto, como os punks. O visual e a postura de quem veste contém força política com os manifestos de insatisfações, porém quando a intenção do protesto se perde e passa a ser apenas uma tendência, o estilo esvazia-se de sentido político, fica apenas a imagem.

Mas qual seria a relação da moda vista como aparência entre o que Toussant-Samat revela (a moda que esconde uma verdade) e o que Barthes (1987; 2005) indica (sobre a moda com seu próprio aspecto de inverter os significados, esvaziando significados)? Na primeira, pode-se mascarar, fantasiar ser algo que não é para que os olhos do outro acredite ser aquilo que, superficialmente, parece ser. No segundo, é uma característica interna, da própria dinâmica da moda, adotar para si aparências que contêm um significado político específico de determinado grupo, e “democratizar” o estilo, em releitura *fashion*, para que qualquer um que possua ou não a postura e intenção fortemente política possa se “fantasiar” com o estilo. Trata-se de fato que dilui a força política, demarcadora, do estilo em uma espécie de brincadeira leviana da moda em “parecer” ter um determinado conteúdo. Uma inversão de valores ocorre.

3.2 O SENSACIONAL DA MODA

O trabalho *No(where), Now(here)* ressalta o potencial da moda de envolver sua imagem em fantasias e visões utópicas, de transformar a aparência a fim de tornar-se mais reconhecível ao olhar do outro. A moda se apresenta como se estivesse flertando, seduz com imagens e mitos que a envolvem, para que o usuário a consuma e mantenha o sistema da moda bem como o sistema econômico em movimento. Neste contexto é o olhar do outro que ativa o jogo da sedução, explica Ana Carli em artigo intitulado “O artifício, a moda, o corpo: ritos da sedução” (2006):

O prazer de ver e o prazer de ser visto, exhibir-se ao olhar do outro, inerente ao grupo social, é um jogo da sedução. Esse jogo é um dos princípios organizadores da moda que, por sua vez, realiza-se nas efervescências efêmeras da vida social. A sedução é um processo de estetização das aparências que precede a moda, porém tornou-se, com a institucionalização do sistema da moda, nas sociedades ocidentais modernas, um de seus meios de sustentação. (CARLI, 2006, p. 10).

Conforme comenta Toussant-Samat, é como se as roupas fossem um manto mágico e a pessoa adotasse as qualidades, utópicas, fantasiosas, expressas neste manto (TOUSSANT-SAMAT, 1994, p. 16). A confluência do sistema econômico vigente, a importância da publicidade em disseminar e induzir, as inúmeras possibilidades trazidas com a globalização, a tecnologia e instantaneidade em trocas comunicativas parece ter multiplicado essa “magia”, com suas qualidades, para os demais objetos e ações cotidianas na época atual.

McLuhan trata da mudança da percepção com a era capitalista, digitalizada, pós mídia impressa, a mudança de percepção e também de gostos, mudança de visão de mundo em relação aos povos “não letrados”, como chama nos anos 1970. O que é instigante e interessante para o homem civilizado poderia ser totalmente desconhecido para um homem “selvagem” dessa época, ainda não educado pelo modo de vida permeado pela imagem e pelo constante estímulo dos sentidos da era capitalista. A vida parecia ter se tornado fantasiosa, cheia de desejos, sempre à flor da pele. É a vida que vivemos atualmente aos extremos:

Hoje há um movimento em direção a um novo equilíbrio, como podemos perceber pela preferência pelas texturas pesadas e grosseiras e pelas formas esculturais do vestuário. Vemos também a exposição ritualística do corpo, dentro e fora de casa. Os psicólogos há muito nos ensinaram que boa parte de nossa audição se faz através da própria pele. Depois de séculos de roupas até os dentes e de contenção num espaço visual uniforme, a era da eletricidade nos introduz num mundo em que vivemos, respiramos e ouvimos com toda a epiderme. Claro que há muito sabor de novidade neste culto; o equilíbrio entre os sentidos deixará pelo caminho boa parte do novo ritual, tanto no vestuário como na habitação. Enquanto isso, nas novas roupas e moradias a nossa sensibilidade unificada se diverte em meio às mais variadas sortes de consciência de materiais e cores, o que faz com que a nossa era seja uma das maiores da história – em Música, Poesia, Pintura e Arquitetura. (MCLUHAN, 1974, p. 143).

É interessante perceber, nessa citação de McLuhan, o momento de transição e o entusiasmo com o futuro contido em sua fala, o olhar e os sentidos sendo disciplinados para uma nova maneira de ver o mundo a partir dos estímulos e da imagem. É certo que atualmente vivemos em um período com maior possibilidade de variação quanto às formas, materiais e estilos nas roupas e no *design* ao comparar com épocas anteriores, porém, é fato que o entusiasmo do autor quanto ao grande desenvolvimento das artes (“Música, Poesia, Pintura e

Arquitetura”) no futuro não ocorreu.

O que ocorreu na época atual (ao menos no ramo da Moda, mas que deve se estender também para outras áreas) está ainda na citação anterior, de Carli. Atualmente a estética, os artifícios que despertam os sentidos, ao invés de se direcionarem para o estímulo da consciência com a produção de poéticas (o que realmente tornaria essa época uma das maiores da história na produção artística), conduzem-se para o jogo da sedução, “um processo de estetização das aparências que precede a moda” (CARLI, 2006, p. 10), no contexto social do prazer de ver e ser visto, de apreciar em grupo, socialmente, uma determinada tendência.

Ao mesmo tempo em que moda atribui aos novos lançamentos, às novas tendências, uma espécie de poder sagrado à aparência que fará com que o indivíduo, ilusoriamente, se sinta em posições de aceitação ou mesmo privilegiadas perante a sociedade, também é, mesmo que de forma limitada, espaço de realização de sonhos, de fantasias e do lúdico.

Nesse contexto a moda engloba não só a roupa externa ao corpo, mas também extensões do corpo internamente como os implantes, próteses, modelação do corpo com exercícios físicos, ou mesmo gestualidades, estilo de vida e visões de mundo.

Cria-se uma espécie de fetiche sobre os objetos, aparência e estilos de vida. Através da crença e do consenso, atribui-se a determinados bens de consumo um poder de tornar melhor, mais bonita, ou mais satisfatória a vida de determinado indivíduo em relação à comparação do olhar do outro, no contexto social.

3.3 COMPULSÃO DA MODA

No contexto da moda, *Like Living Organisms* expressa um desejo de satisfação sexual constantemente alimentado pela insatisfação e crença que a próxima nova relação sempre será muito mais prazerosa. Esse fato associa-se à ideia de consumo. Consumimos alimentos, objetos e podemos consumir também desejos sexuais, e em todas essas opções desenvolveram-se, na contemporaneidade, compulsões alimentares, compulsão por compras ou compulsões sexuais em nível de doenças psíquicas. Tais vícios podem ter um fundamento. Uma resposta possível é que ao possuir um objeto, consumir um desejo sexual ou alimentar-se incessantemente, seremos mais felizes, iremos nos satisfazer muito mais. Como veremos mais adiante, Guiddens considera essas compulsões como uma perda, um descontrole do “eu”. A desreferencialização, causada pelas mudanças estruturais, desestabilizaram as crenças religiosas, sobre o indivíduo, a ideia do núcleo familiar, sobre sua relação social, hábitos

antigos já não são mais usuais, as respostas para a vida antes mais estabelecidas são agora incertas. Desamparado pelas incertezas do que é bom ou ruim, certo ou errado, a ideia já um pouco mais pré-estabelecida pela mídia de que o consumo trará felicidade torna-se um ideal a ser atingido.

No artigo intitulado “Consumir é ser feliz” (2008), a autora Denise Sant’Anna conta como a associação de satisfação e felicidade ao consumo foi construída pela mídia:

A sociedade de consumo recebeu uma importância crescente a partir do século XX, principalmente quando a propaganda deu lugar à publicidade e o corpo individual passou a ser visto como o local de onde provêm nossas principais angústias e, ao mesmo tempo, nossos maiores prazeres. (SANT’ANNA, 2008, p. 58).

Conforme descreve a autora, anúncios em revistas induziam com propagandas o consumo, sugerindo o quanto produtos de beleza fariam a pessoa mais feliz com imagens de “antes” e “depois”, cosméticos que atualmente vem em embalagens de plástico para serem carregados na bolsa e possibilitando à pessoa estar bela a todo e qualquer momento, dicas de beleza foram substituídas por dicas de rejuvenescimento e emagrecimento garantindo a leveza, afinal o ideal de felicidade é uma vida eterna de juventude, gozo e beleza. Medicamentos em propagandas, que curariam “todos os males”, mais adiante são colocados ao lado dos anti-depressivos. Tornam-se referência estrelas de TV que viviam uma vida livre e independente, deixando de lado o estereótipo da mulher matrona rodeada pela prole. Ainda de acordo com a autora, a ideia de consumir ocupa o espaço das técnicas educadoras e meios de construção de felicidade duradoura (não baseadas num consumo rápido) e lida com tristezas como algo passageiro.

Neste sentido a imagem do eterno vigor sexual, os corpos atraentes e as gargalhadas de felicidade após gozo sexual estimulam o imaginário social da mesma forma. Essa busca incessante pelo prazer foi substituída por outros tipos de crenças e laços, refletindo paralelamente uma desreferencialização de valor e noção de sujeito.

No trabalho que será analisado no terceiro Capítulo, a relação da sexualidade com o consumo, obviamente, não se apresenta como uma única explicação. Seria errôneo julgar de maneira unilateral sem considerar outros muitos fatores que causaram certa preocupação exacerbada com a sexualidade. Porém, o aumento do consumo ao longo da história é um fator que contribuiu para um comportamento sexual da maneira como se apresenta hoje, junto de outros aspectos, como as revoluções libertárias, as sexuais e as de gênero, o desenvolvimento tecnológico trazendo novos métodos contraceptivos. Além disso, devemos levar em

consideração também outro aspecto que é o próprio mistério inquietante das origens do prazer sexual. Todos esses itens serão discutidos na análise de *Like Living Organisms*.

3.4 MODA E MEMÓRIA

A moda pode servir de reservatório de memórias. Um exemplo interessante para falar da relação entre moda, identidade e memória (referindo-nos à *Coded Sensation*, de Martin Rille) está no documentário “Identidade de Nós Mesmos” (1989), de Wim Wenders com Yohji Yamamoto. Wim Wenders inicia o filme narrando sua estranha sensação ao vestir um paletó e uma camisa novos, normalmente nos sentimos com um ar renovado quando usamos uma nova roupa pela primeira vez, mas diferentemente disso, a sensação ao vestir aquele paletó era como se fosse mais ele mesmo do que antes, como se estivesse protegido:

Meu primeiro encontro com Yohji Yamamoto foi, de certa forma, uma experiência de identidade. Eu tinha comprado uma camisa e um paletó. Você conhece a sensação: veste uma roupa nova, se olha no espelho, fica feliz com a nova pele. Mas aquela camisa e aquele paletó eram diferentes. Desde o início eram novos e velhos ao mesmo tempo. No espelho, eu me vi, claro, só que melhor. Mais eu do que eu era antes, e tive uma estranha sensação: eu estava vestindo... Sim, não sei descrever de outro jeito... Eu estava vestindo a própria camisa e o próprio paletó. E dentro deles, eu era eu mesmo, sentia-me protegido. Como um cavaleiro numa armadura. Protegido pela camisa e pelo paletó? A etiqueta dizia: “Yoji Yamamoto”. Quem era ele? Que segredo esse Yamamoto descobrira? Um formato, um corte, um tecido? Nada disso explicava o que senti. Vinha de muito mais longe, de mais fundo. Aquele paletó lembrava a minha infância e o meu pai. Como se a essência dessa lembrança fizesse parte da peça. Não nos detalhes, e sim entrelaçada à trama do tecido. O paletó era uma tradução direta daquela sensação. E a exprimia bem melhor do que palavras... O que Yamamoto sabia sobre mim, sobre todos? (WENDERS, 1989, 8:39).

A memória de infância e de seu pai fez parte de sua história e consequentemente parte de sua identidade. Todos os signos e simbologias das lembranças de seu pai estavam embutidas naquele paletó, antes mesmo de fazê-lo constatar que lembrava seu pai, percebeu que aquele paletó ressaltava sua própria identidade. A lembrança que guarda na memória de seu pai faz parte da constituição de sua identidade hoje. É como se a história de seu pai fosse também a sua, assim como afirma Stiegler ao falar sobre memória e cultura. No documentário *The Ister* (2004), Bernard Stiegler trata também sobre a técnica e a criação de sistemas que criam um terceiro tipo de memória. Temos os dois primeiros tipos de memória, o DNA, que é uma herança, uma informação biológica, e a memória do sistema nervoso. Essas duas não se comunicam, uma pessoa que vivencia acontecimentos que marcam a memória do sistema nervoso, ao longo da vida não consegue passá-las para seu filho geneticamente. Porém, o

homem, que tem a técnica como qualidade inata, desenvolve objetos e técnicas que além de sua função comum, servem também como recipientes de armazenamento de memória. Os objetos contam uma história com sua forma, cores, locais onde se encontram, tipo de material, são suportes para carregar informações e, conseqüentemente, o conhecimento que é passado de geração a geração, formando uma cultura. Apesar de não conseguirmos passar as experiências vivenciadas de maneira genética, as passamos por meio da cultura.

Atualmente temos um poder imenso de armazenar memórias com a tecnologia, com um turbilhão de trocas de informações gerados a cada segundo, a problemática dessa avalanche de informações é que à medida que a tecnologia armazena memória e informações, mais passamos a perder o saber.

A própria identidade plasmada nas coleções de Yamamoto deve, talvez, ter tido influência das memórias de seu pai, que possivelmente nem chegou a conhecer, morto na guerra ainda quando o estilista era criança. Os livros, que são inspiração constante para Yohji, de fotografias de personalidades de uma época que precede a primeira guerra, na qual a veste identificava o papel social das pessoas, suas formações, sem sofrer muitas mudanças de estilo como ocorre hoje, remete, provavelmente, a uma forma de moda que perdurou por esse período de vida de seu pai. Fala sobre a memória de seu pai, a relação com seu trabalho hoje e por consequência, sua identidade, sua assinatura em suas coleções:

Ele nem era soldado profissional, foi convocado, foi arrastado para a guerra contra a vontade e morreu. Os amigos dele, por exemplo, foram para a Sibéria como prisioneiros. Quando leio o que eles escreveram e quando penso no meu pai, que está morto, a guerra ainda não acabou dentro de mim. Não existe pós-guerra dentro de mim. Acho que trabalho para eles para expressar o que não puderam. Sinto que me deram a tarefa de fazer algo por eles. Nesse sentido o que eu venho fazendo é meramente accidental. Sinto que fui empurrado para isso. Quando considero tudo isso, muitas vezes penso que não estou lutando apenas por mim mesmo, mas que isto é a continuação de outra coisa. (WENDERS, 1989, 44:52).

Fica claro como a roupa pode servir de dispositivo de armazenamento de memória e, neste caso, como o passado pode ser revisitado e reconstruído no presente, tendo na criação da moda um meio de expressão em releituras do passado trazidas para o presente. Como afirma o próprio estilista, é como se o passado não tivesse acabado dentro dele, por isso faz suas leituras em expressões no presente, em homenagem a esses homens que tiveram uma existência tão curta, anônima e sofrida. A história de seu pai faz parte de sua memória afetiva, seu afeto e sua reverência ao pai e a essas pessoas é o que Yoji tem a dizer através de seu estilo tão marcante e comovente. Sente que é como se sua existência fosse destinada a dizer

ao mundo algo que essas pessoas não tiveram a chance de dizer.

A moda possui também essa abertura para a memória justamente por sua capacidade de “misturar” os tempos. No artigo de Walter Benjamin intitulado “Sobre o conceito da história” (1994) o autor fala sobre as formas de ver o passado, como ele foi de fato ou como uma imagem fixa (normalmente associada a um dominador) pode ser apropriada, com isso mostra como é transmitida a memória, como construímos imagens e exemplos a serem continuados no presente.

A história é objeto de uma construção cujo lugar não é o tempo homogêneo e vazio, mas um tempo saturado de “agoras”. Assim, a Roma antiga era para Robespierre um passado carregado de “agoras”, que ele fez explodir do *continuum* da história. A Revolução Francesa se via como uma Roma ressurreta. Ela citava a Roma antiga como a moda cita um vestuário antigo. A moda tem um faro para o atual, onde quer que ele esteja na folhagem do antigamente. (BENJAMIN, 1994, p. 229-230).

Passado, presente e futuro podem se aliar de maneira espetacular e dependendo de como são apresentados, a exemplo das coleções de Yamamoto, com a potência do seu afeto, as memórias do passado, imaginadas ou não, não esvaziam o seu significado com essa mistura, mas potencializam, é como se fosse a essência do que se comunica.

4 ANÁLISES

Este Capítulo dedica-se às análises dos quatro trabalhos selecionados para esta pesquisa: *No(where), Now(here)* (2012), de Ying Gao; *Liking Living Organisms* (2012), de Cor Baauw e Leonie Baauw; *The Crying Dress* (2012), de Mika Satomi e Hannah Perner-Wilson; e, por fim, *Coded Sensation* (2008), de Martin Rille. Cada trabalho aborda um diferente tema utilizando o corpo como suporte de expressão e a tecnologia ampliando as possibilidades criativas e, por consequência, comunicativas, das obras.

São peças únicas desenvolvidas praticamente de maneira artesanal, feitas especialmente para performances e exposições. Três desses trabalhos foram expostos na exibição *Technosensual: Where Fashion meets Technology*, realizada pelo Museuns Quartier de Viena, Áustria, de junho a setembro de 2012 apresentando obras que unem moda, corpo e tecnologia. Além da exibição houve palestras, performances e *workshops*. (MUSEUNS..., 2012).

Artistas que apresentaram suas obras nessa exposição foram convidados à residência de um mês no museu para a realização dos trabalhos inéditos.

Os trabalhos, em geral, possuem caráter interativo. Um papel fundamental concedido em especial pela tecnologia. Sensores, microprocessadores, linhas condutivas, alto-falantes, tintas especiais, foram utilizadas para dar vida às roupas, cada qual comunicando e contando uma história. A *designer* holandesa e curadora do evento, Anouk Wipprecht, propõe a exibição de visões poéticas e também futurísticas de como serão as roupas do futuro, uma vez que a tecnologia está cada vez mais intrínseca ao nosso cotidiano. Existem já diversos tecidos e roupas tecnológicas no mercado ou sendo desenvolvidos para fins, profissões especiais, com novas funcionalidades potencializadoras, como já foi citado. O foco das análises a seguir não se dá sobre a questão de moda e tecnologia vingarem no comércio e uso diário das pessoas, apesar de ser uma forte tendência de discussão. Convém frisar que o projeto se propõe a analisar a poética contida nesse tipo de expressão, não como objetos funcionais, mas artísticos. Servem para expressar questões emocionais, sociais e culturais da sociedade, como indica a curadora no prefácio do evento: “*By taking a close look at the world of technologically enhanced garments, TECHNOSENSUAL raises questions on how such wearable technologies may impact the social, emotional, and cultural layers of society.*”²¹

²¹ Tradução nossa: Olhando de perto o mundo dos trajes avançados tecnologicamente, TECHNOSENSUAL levanta questões sobre como tais vestimentas tecnológicas devem impactar nas camadas sociais, emocionais e culturais

(MUSEUNS..., 2012).

Um único trabalho selecionado (*Coded Sensation*) não fez parte do evento no Museuns Quartier, nem mesmo da residência, mas foi escolhido justamente por seu tipo de expressão ser muito interessante de ser discutida nesta pesquisa. Este trabalho traz uma visão distinta sobre a moda que merece ser destacada e possui forte expressão poética do contemporâneo.

As análises foram realizadas a partir de interpretações de caráter indutivo e dedutivo, bem como o método de análise qualitativo, levando em consideração aspectos como o papel da moda, o papel da tecnologia, qual faceta da contemporaneidade é expressa e qual o papel do corpo (orgânico) na performance. Além disso, utilizou-se como método a pesquisa bibliográfica ou de fonte secundária. Antecedendo a análise é colocado um pequeno histórico sobre os autores dos trabalhos e uma outra parte sobre os materiais utilizados, métodos de construção dos protótipos bem como a explicação do funcionamento e forma de interagir da roupa com o espectador.

O interessante em inserir um histórico dos autores é perceber que em suas trajetórias continuam desenvolvendo seus trabalhos artesanalmente, mesmo que usando a tecnologia.

4.1 (NO)WHERE (NOW)HERE: TWO GAZE-ACTIVATED DRESSES

4.1.1 Ying Gao

Segundo a biografia descrita em seu *website*²², Ying Gao, natural de Bejing, graduada em *Design* de Moda na *Haute École d'arts Applique de Genebra* (Suíça) e com mestrado em Multimídia, vive atualmente no Canadá, é *designer* (contemplada pelo prêmio Phyllips Lambert) e professora de graduação em *Design* de Moda na *Université du Québec à Montréal* (UQAM). Segundo o *website*, as inspirações em seus trabalhos são tomadas pelas transformações do contexto social e urbano, ela explora o estado de intimidade e individualidade do ser humano em contraste com o impacto externo do ambiente, enquanto isso a roupa funciona como uma frágil membrana de proteção entre os espaços externos e internos (físico ou subjetivo).

Em entrevista para o *website Fashioning Technology* (2012) e para a revista *Interview Magazine* [20-?] fala sobre a ligação da tecnologia com a moda, para ela é como um encontro

da sociedade.

²² Site: <<http://www.yinggao.ca/>>. Acesso: 2013.

no tempo, ambas possuem a forte característica do tempo contemporâneo, são ambas efêmeras e frágeis, o que é atual hoje logo pode já não estar em voga. De acordo com as entrevistas, para Gao, moda e tecnologia proporcionam um espaço de experimentação e expansão de horizontes, com a tecnologia o processo criativo tanto na superfície das roupas quanto em suas estruturas podem ser modificadas de maneiras infinitas em relação aos padrões tradicionais já conhecidos de formas do vestuário.

I need to do this as an exercise,"she says."I need to know that conceptual fashion can be extended into something wearable. Most people either see them as gadgets or as art but I want people to understand that my clothes are conceptual fashion and what that means. I need to explore the boundaries between ideas and reality.²³ (INTERVIEW..., [20-?]).

Em suas entrevistas não demonstra acreditar ou mesmo se preocupar com o fato de esses desenvolvimentos tecnológicos nas roupas futuramente serem difundidos nas ruas. A designer se pergunta se futuramente vestimentas podem tornar-se efetivamente meios de comunicação mesmo com tantas tecnologias desenvolvidas para isso.

Gao participou do mês de residência realizada no Museuns Quartier para a exposição *Technosensual* com o trabalho inédito *(No)where (Now)here*. Esse mesmo trabalho foi apresentado no *Shangai Museum of Contemporary Art* em novembro de 2013 e depois no *Textile Museum of Canada* na primavera de 2014. (FASHIONING..., [20-?]).

4.1.2 Materiais, técnicas e performance do trabalho

Em geral suas coleções se apresentam em pares, dois vestidos que interagem entre si. Em geral exibem tons neutros em combinação com organzas, sedas extremamente finas, delicadas, trazendo a ideia de fragilidade, misturam-se com tecidos mais rígidos, como couro, remetendo a relações de dualidade entre ambiente externo e interno, razão que inspira seus trabalhos, como dito anteriormente. Em geral, as roupas de seus trabalhos respiram suavemente, ganham vida com movimentos cinéticos. Suas peças são sensíveis e a tecnologia não faz com que sejam exageradas. A tecnologia enfatiza a sutileza, traz ainda mais delicadeza. Como ela mesma diz, não pretende fazer um show de mágica com suas peças, quer que o público perceba que foi algo arquitetado e engenhoso, que existe uma construção

²³ Tradução nossa: “Eu tenho a necessidade de fazer isso como um exercício”, diz ela. “Eu preciso saber que moda conceitual pode ser estendida em algo vestível. A maior parte das pessoas as vê como aparelhos ou como arte, mas eu quero que as pessoas entendam que minhas roupas são roupas conceituais e o que isso significa. Eu preciso explorar os limites entre as ideias e a realidade.”

por trás daquele efeito.

Em *(No)where (Now)here*²⁴ o uso do engodo ou simulação no sistema da moda é o cerne da concepção da série. Esta consiste em duas simulações de peças que dão ao público a ideia de ilusão e repetição que alimentam o funcionamento interno da coleção²⁵. Uma das peças tem uso de material mais rígido visível de longe na luz do dia, a segunda é feita com fio fotoluminescente e pigmento, é visível de perto na escuridão. Trata-se de um vestido que ao ser “flertado” pelo espectador responde movimentando-se e modificando as maneiras de ser visto com o jogo de luzes entre claro e escuro.

Um sensor reconhece o olhar do espectador e pequenos motores se movimentam dando vida à roupa, o mesmo olhar faz as luzes da sala se ascenderem ou apagarem. “*We use an eye-tracking system so the dresses move when a spectator is staring. [The system] can also turn off the lights, then the dresses illuminate.*”²⁶. Além dos fios fotoluminescentes e pigmento, os vestidos são feitos com super-organza, material plástico PVDF e equipamentos eletrônicos, conforme explica Gao. Com a presença do espectador e luzes apagadas, as formas dos vestidos tornam-se luminosas. Segundo a revista digital Dezeen (2013), com as luzes apagadas as peças criam um efeito visual parecido com criaturas marinhas brilhantes.

Trata-se de um trabalho inspirado em *The Aesthetic of Disappearance* (1991), de Paul Virilio, no qual o artista explora a ideia da ausência. O conceito de presença e desaparecimento é questionado com a experiência do *claro x escuro*, alcançada através de um olhar que não é fixo.

As figuras 1, 2 e 3 a seguir mostram as peças elaboradas por Gao.

²⁴ Para melhor compreensão da *performance* é de extrema importância assistir aos vídeos de cada trabalho, já que uma *performance* envolve movimento, som. Vídeo disponível em: <<http://vimeo.com/68293670>>. Acesso em: 2013.

²⁵ Fonte: <<http://yinggao.com/>>. Acesso em: 2013.

²⁶ Fonte: <<http://dezeen.com>>. Acesso em: 2013. Tradução nossa: Usamos um sistema de reconhecimento do olhar, então os vestidos se movem quando o espectador está olhando. [O sistema] pode também apagar as luzes, fazendo com que os vestidos se iluminem.

Figura 1: Vestidos de Gao com luzes apagadas

Fonte: <<http://radarmagazine.se>>. Acesso em: 2013.

Figura 2: Vestido 1 com luzes apagadas e acesas

Fonte: <<http://radarmagazine.se>>. Acesso em: 2013.

Figura 3: Vestido 2 com luzes acesas e apagadas
 Fonte: <<http://radarmagazine.se>>. Acesso em: 2013.

4.1.3 *A ilusão entre a presença e ausência*

Em entrevista para *Fashioning Tech*, Gao diz que este jogo de luz e sombra revela a verdade das formas e traz na luz a relevância representacional das peças. Sua presença é tão efêmera e enganosa que elas não parecem existir no tempo e no espaço de forma alguma. Pode-se perguntar se esses objetos, os vestidos, são ou não reais. Esse jogo de percepção e ilusão brinca com o que não é bem real, apesar de ser real a existência concreta dos objetos, cujas formas são moldadas pela escuridão dando uma resposta à luz²⁷.

Conforme dito anteriormente, os vestidos de Gao são um trabalho inspirado no livro *Aesthetics of Disappearance* (1991), de Paul Virilio. Um livro que trata sobre uma crise da percepção pela velocidade do tempo. No *release* da obra de Gao está disponível o primeiro parágrafo do livro, que ilustra a ideia passada por Virilio:

Absence often occurs at breakfast time – the tea cup dropped, then spilled on the table being one of its most common consequences. Absence lasts but a few seconds,

²⁷ Fonte: <<http://fashioningtech.com>>. Acesso em: 2013.

*its beginning and end are sudden. However closed to outside impressions, the senses are awake. The return is as immediate as the departure, the suspended word or movement is picked up where it was left off as conscious time automatically reconstructs itself, thus becoming continuous and free of any apparent interruption.*²⁸ (VIRILIO, 1991, p. 9).

Trata-se de lapsos de ausência que são presenciados, mas que não se pode conscientemente recordar. A esse fato se dá o nome de picnolepsia, *picnos* do grego vêm de frequência. Segundo Virilio, a picnolepsia acontece de forma mais comum nas crianças e nos jovens. Tentam forçar a lembrança de algo que ocorreu, e mesmo tendo presenciado conscientemente, não se recordam, como se esse momento não tivesse existido. Ficam angustiados e tentam transgredir os limites de suas memórias para tentar recordar. Por se desapontarem com as tentativas de recorrer ao exato ponto passado e também com frequência sendo repreendidos pelos adultos por não serem capazes ou não estarem atentos, desenvolvem a tendência a recriar e inventar o que ocorreu. Quando se pede à uma criança que desenhe um ramo de flores, por exemplo, ela desenhará não só o ramo mas a pessoa que supostamente o colocou ali, o campo no qual cresceu etc. A criança o faz porque está acostumada a dar continuidade nas sequências, está adaptada a completar os contornos do que não está visível, do que não recorda, então recria para tentar dar verossimilhança. (VIRILIO, 1991, p. 11). Com o passar do tempo essa criança passará a duvidar do conhecimento, dos outros e da própria existência, tudo parecerá suspeito, pois sabe que todos não são extremamente capazes de assimilar tão perfeitamente os fatos e os outros acabam inventando. Nosso corpo, aparelhos de visão, audição, são incapazes, muitas vezes, de acompanhar, apreender de forma crível como as coisas acontecem ao nosso redor, faz parte de uma condição humana. O autor leva essa mesma situação, dos espaços de ausência, a incapacidade de reagir enquanto vidrado nos múltiplos estímulos, para as práticas de criação de ilusão, de efeitos especiais em cinema e espetáculos ilusionistas. Virilio diz que os nossos sentidos enganam, cita Fontaine dizendo que a ilusão só não nos engana porque está sempre mentindo, o que não é visto nos momentos perdidos torna-se a base da produção do ilusionismo, que é inventado: “*what he shows as reality is what reacts continually to the absences of the reality which has passed*”²⁹. (VIRILIO, 1991, p. 17).

²⁸ Tradução nossa: A ausência (lapso) ocorre frequentemente no café da manhã, o copo caiu e rolou em cima da mesa, é a sua consequência conhecida. A ausência dura apenas alguns segundos, o seu início e o seu fim são repentinos. Apesar de fechado para impressões externas, os sentidos funcionam. O retorno é tão imediato quanto a partida, a palavra suspensa e ação são retomados de onde foram interrompidos conforme o tempo consciente retorna-se automaticamente, formando um tempo contínuo, sem ruptura aparente alguma.

²⁹ Tradução nossa: O que ele mostra como realidade é o que reage continuamente à ausência da realidade que passou.

O autor dá como exemplo também o típico desejo amoroso, quando o ser amado se ausenta, fazemos conexões ilusórias sobre o outro, tornando nosso desejo cada vez mais ardente por completar as esperanças de quem as criou, quando nos aproximamos e vemos de perto o ser amado rapidamente a ilusão se esvai e, de certa forma, também o desejo.

Na segunda parte do livro, Virilio fala das técnicas de controle político, atualmente os objetivos de quem está no poder não é bem conquistar ou invadir novos territórios físicos, mas sim um controle conquistado através da ubiquidade e da velocidade das informações, com a manipulação da presença e ausência:

Man, fascinated with himself, constructs his double, his intelligent specter, and entrusts the keeping of his knowledge to a reflection. We're still here in the domain of cinematic illusion, of the mirage of information precipitated on the computer screen – what is given is exactly the information but not the sensation; it is apatheia, this scientific impassibility which makes it so that more informed man is the more the desert of the world expands around him, the more the repetition of information (already known) upsets the stimuli of observation, overtaking them automatically, not only in memory (interior light) but first of all in the look, to the point from now on it's the speed of light itself which limits the reading of information and the important thing in electronic information is no longer the storage but the display³⁰. (VIRILIO, 1991, p. 46).

A avalanche de informações recebidas diariamente, a velocidade com a qual se apresentam rouba nossa percepção, nossa capacidade humana não acompanha tal velocidade, tornando fácil a criação da ilusão para completar nossa compreensão.

Conforme afirma nas entrevistas realizadas pelos *websites* citados nesta análise (<<http://www.fashiningtech.com/>>, <<http://www.dezeen.com/>> e <<http://www.interviewmagazine.com/>>), Ying Gao utiliza truques de perspectiva criados com o claro x escuro e aliados aos fios fotoluminescentes para provocar este efeito da *picnolepsia* e os de ilusão. É detectado o movimento do olhar do espectador e de pronto a sala que estava acesa com as duas peças “às claras” logo se apaga deixando à vista os fios luminosos que se movimentam lentamente parecendo criaturas marinhas brilhantes e dançantes, conforme mencionado anteriormente. Ou seja, a sala apagada esconde a verdade do objeto brilhante que

³⁰ Tradução nossa: Homem, fascinado consigo mesmo, constrói seu duplê, seu espectro inteligente, e confia seu conhecimento guardado em uma reflexão. Nós estamos aqui ainda no domínio da ilusão do cinema, da miragem de informação precipitada na tela do computador - o que é dado é exatamente a informação, mas não a sensação, é *apatheia*, esta impassibilidade científica que faz com que o homem mais bem informado é o que mais tem um deserto expandindo-se ao seu redor, quanto mais a repetição de informação (já conhecida) perturba os estímulos de observação, surpreendendo-os automaticamente, não apenas na memória (luz interior), mas antes mais nada no olhar, a partir deste ponto é a velocidade da luz em si que limita a leitura das informações e o item mais importante na informação eletrônica não é mais o armazenamento, mas o modo (estético) da exibição.

se movimenta atrativamente, que é em realidade apenas um vestido. No escuro, com a exuberância das formas sedutoras acredita-se que aquela é a realidade.

Além disso, em um instante anterior ao ato de direcionar o olhar e ser detectado, mesmo que de canto de olhos, percebe-se que a sala estava em outra forma, estava acesa, quando se tem o olhar apanhado uma rápida sensação de confusão pode se dar, mas a figura que se mostra é tão atrativa que logo se esquece de tentar reconfigurar a fase repentina anterior à mudança, compreender sobre o que se trata. Exatamente a mesma sensação descrita por Virilio sobre a picnolepsia. O trabalho de Gao remete às possibilidades da criação de ilusão criadas da mesma maneira na indústria da moda, movida pelo consumo e, consequentemente, a criação do desejo que tem como base a construção da ilusão.

Com a velocidade de lançamentos e tendências, criam-se novos desejos e imagens utópicas de beleza dentro de cada estilo e gosto na moda. Por outro lado, o olhar do espectador mantém vivas essas imagens de ilusão, é o olhar do espectador que também cria a ilusão. A ilusão de óptica ocorre porque nosso sistema de visão é incapaz de reconhecer certos traços não presentes e por isso confunde a visão, simplifica a realidade, criando a ilusão de óptica. Não apenas a roupa é ativa na criação da ilusão, o olhar do espectador também cria a ilusão por não ser capaz de captar certos traços.

O corpo que sobre a luz é existente e na escuridão some, com a ilusão criada pelos fios luminosos se movimentando como se estivessem flutuando, revela o “sensacional” da moda, o potencial de criar uma utopia sobre o corpo desviando a realidade do fato. Conforme indica Santaella, referindo-se ao livro de Ana Carli, o termo vem de sensação, aquela resposta física a um estímulo externo relacionado ao sistema nervoso. Costumamos chamar de sensacional algo que extrapola as expectativas dos sentidos, “Quando algo suspende os sentidos no efeito ofuscante e hipnótico de uma exclamação mental, quando algo “tira o ar” dos nossos sentidos, esse algo é sensacional.” (SANTAELLA, 2004, p. 119).

Ao tratar do corpo utópico, Foucault (2006) demonstra que por estarmos fadados a este corpo, a esta materialidade que não tivemos o direito de escolha e, sem a qual, é impossível caminhar, respirar, comer, olhar, nossa alma foge através da janela do olhar para criar um corpo utópico usando máscaras que “fantasiam” este corpo mortal. Ao criar um corpo utópico, o corpo atual some, assim como ocorre na performance. Sobre a luz, enxergamos os corpos das modelos, com a luz apagada, a realidade do corpo com seu destino e fatalidade somem. É este desejo de fugir da “monótona” realidade humana, vivenciar sonhos, é isso que fisga o olhar para o consumo da moda. A fenômenos deste tipo indicaria

Vilém Flusser surgirem com “o propósito de promover o esquecimento da falta de sentido e da solidão de uma vida para a morte, a fim de tornar a vida vivível.” (FLUSSER, 2007, p. 96).

Além disso, uma função do corpo do espectador, o olhar, que interage com a performance é como se funcionasse como o *input* dado a uma máquina através da qual nossos corpos se mantêm remotos (na atualidade), mas ao mesmo tempo navegam “virtualmente” com toda sua extrojeção mental ligada a todo o sistema nervoso orgânico. Talvez possamos estabelecer aqui uma relação entre o virtual e o sonho, em ambos os corpos estão remotos no “aqui e agora”, mas a mente navega na virtualidade da rede ou no desenrolar do sonho. O olhar do espectador ao mesmo tempo em que vê o que está atualizado ali no momento, vê algo que não está ali, sua compreensão se afasta da atualidade e é levada para o espaço da fantasia/utopia que não possui uma morada específica, a utopia pode estar em todos os lugares e em nenhum ao mesmo tempo, daí o nome *No(where)*, *Now(here)*. “*They make of this body a fragment of imaginary space, which will communicate with the universe of divinities, or with the universe of the other, where one will be taken by the gods, or taken by the person one has just seduced.*”³¹ (FOUCAULT, 2006, p. 232).

Neste contexto a moda com sua pulsão imagética possui papel fundamental, e que só continua existindo neste mesmo sistema de produção do desejo via fascínio do olhar, “[...] olhar capturado na rede insidiosa de um desejo sem nome e sem lugar.” (SANTAELLA, 2004, p. 120).

No(where), *Now(here)*, ao tratar dessa dinâmica da ilusão através do discurso da moda, revela um principal aspecto da época atual que se estende por diversas outras áreas do cotidiano contemporâneo, e que McLuhan já indicava com a crença na imagem, a exemplo do campo da política: “*Politics will eventually be replaced by imagery. The politician will be only too happy to abdicate in favor of his image, because the image will be much more powerful than he could ever be.*”³². Com materiais, modelagens engenhosas que “envelopam” um corpo, com o adicional das artimanhas do claro e escuro, não poderia haver melhor suporte para, com o corpo, tratar do aspecto “sensacional” da moda inserido em uma época cujo estímulo dos sentidos, da imaginação e a crença na imagem parecem ser imperativos.

³¹ Tradução nossa: Fazem deste corpo um fragmento de um espaço imaginário, o qual irá comunicar com o universo de divindades, ou com o universo do outro, onde um será tomado pelos deuses, ou pego pela pessoa que este alguém acabou de seduzir.

³² Fonte: <http://www.nytimes.com/2012/06/08/opinion/whose-image-is-this-anyway.html?_r=0>. Acesso: 2013. Tradução nossa: Políticos acabarão sendo substituídos por imagens. Os políticos só ficarão muito mais felizes por abdicar em favor de sua imagem, porque esta será muito mais poderosa do que ele jamais poderia ser.

4.2 LIKE LIVING ORGANISMS

4.2.1 Local Androids

Local Androids é um estúdio de *design* composto por Cor Baauw e Leonie Baauw. Ambos estudaram ilustração na *Hogeschool voor de Kunsten Utrecht* (HKU), Holanda, Leonie se especializou em instalações interativas e Cor, na concepção de animações com realidade aumentada, conforme informa a entrevista concedida para o *website Fashioning Tech*.

Na mesma entrevista, afirmam ter se enveredado pelo caminho da moda mais com a intenção de trabalhar com o “corpo” e sua relação com a tecnologia que com a própria moda. Para seus trabalhos, acreditam que a tecnologia em conjunto com a moda ajuda a ilustrar melhor o conceito na estética e como espetáculo em seus trabalhos. Na moda e tecnologia em geral, como uma nova frente na moda, Leonie acredita estarmos no início, na busca desse estágio, estamos apenas no início da busca sobre como a tecnologia pode acrescentar algo à moda, comercialmente falando, estamos em fase de explorar possibilidades, “*From my vision it's not commercial enough for real purposes yet, but I am curious as to what it will add in the future.*”³³

Em seus trabalhos, buscam soluções inovadoras, não necessariamente vinculadas por completo à mídia, o que caracteriza seus trabalhos é a integração de tecnologia com materiais tradicionais que dão uma sensação realística aos seus trabalhos.³⁴

Em 2012 foram convidados para participar da exposição *Techno Sensual* no Museuns Quartier de Vienna. Tiveram um mês de residência no museu, onde desenvolveram o trabalho *Like Living Organisms* para apresentação inédita no evento.

4.2.2 Materiais, técnicas e performance do trabalho

Segundo o *website* do Local Androids, *Like Living Organisms* (apresentando pela Figura 4 a seguir) consiste em um vestido que imita a pele humana, literalmente uma segunda pele, que expressa excitação quando duas pessoas se encontram.³⁵

³³ Fonte: <<http://fashioningtech.com>>. Acesso em: 2013.

³⁴ Fonte: <<http://localandroids.com>>. Acesso em: 2013.

³⁵ Para melhor compreensão da performance e comportamento do traje eletrônico é aconselhável assistir ao vídeo *Like Living Organisms* disponível em: <<http://vimeo.com/44993153>>. Acesso em: 2013.

Figura 4: *Like Living Organisms*

Fonte: <<http://localandroids.com/>>. Acesso em: 2013.

A segunda pele “respira”, possui veias nos quadris que inflam e desinflam, sobre os ombros temos balões com o mesmo material e mesma função, que escondem o pescoço, uma parte sensual e vulnerável do corpo. Sensores reconhecem a aproximação de pessoas e conforme estas se aproximam seu pulsar se acelera demonstrando sua excitação. Quando o espectador entra em contato com o toque na “segunda pele”, esta mostra seu lado vulnerável e se desinfla totalmente deixando à mostra o pescoço.

Dos materiais utilizaram *dragon skin* (silicone) e *psychopaint*, apresentadas pelas figuras a seguir, o que dá realismo e flexibilidade ao material:

It is made out of a silicone named 'dragon skin,' the same silicone is used to make props for the film industry, like masks or flesh wounds. We painted it with a special silicone paint named 'psycho paint.' The psycho paint is also a form of silicone and can be mixed with regular oil paint or pigment to give it color. We carved skin textures in our molds so when we painted it with thinned reddish psycho paint the skin texture became more visible as you can see on the skin texture closeup picture. Then another thin layer of base skin color to give it more depth and finally we added some freckles. The beautiful thing about dragon skin is that you can mix it close to the transparency of human skin. And then build it up like layers of skin starting with the base color then adding a layer of red and finishing with another layer of base skin color.³⁶

³⁶ Fonte: <<http://fastcodedesign.com/>>. Acesso em: 2013. Tradução nossa: É feito de um silicone chamado *dragon*

Figura 5: Segunda pele

Fonte: <<http://localandrois.com>>. Acesso em: 2013.

skin, o mesmo silicone é usado para fazer protótipos para a indústria cinematográfica, como máscaras ou feridas. Nós pintamos com uma pintura especial para silicone chamada *psycho paint*. É uma pintura e também uma forma de silicone que pode ser misturada com tintas normais ou pigmentos para dar cor. Nós colocamos texturas de pele em nossos moldes, então quando pintamos com a tinta *psycho paint* a textura fica mais visível como pode se ver na foto aproximada da textura (ver Figura 6). Algo bonito do *dragon skin* é que você pode misturar aproximando da transparência da pele humana. E pode sobrepor como camadas de pele começando com uma cor de base, depois adicionando uma camada de vermelho e finalizando com uma outra camada.

Figura 6: Imitação da textura da pele em silicone

Fonte: <<http://localandrois.com>>. Acesso em: 2013.

Figura 7: *Making of* do trabalho em residência no Museums Quartier

Fonte: <<http://localandrois.com>>. Acesso em: 2013.

4.2.3 O prazer (insaciável) da repetição pelo novo

Este trabalho em especial, além de ser estruturado sobre o corpo conforme os outros trabalhos aqui apresentados, ele trata do próprio corpo. Para a historiadora Denise Sant’Anna, “Dentro e fora da arte, os trabalhos sobre o corpo e a partir de sua evidência colocam em relevo a multisensorialidade humana.” (SANT’ANNA, 2000, p. 240). *Like Living Organisms* trata, mais especificamente, de uma característica do corpo humano que é a reação do aceleração da respiração e pulsação advindas dos batimentos cardíacos que ocorrem junto à sensação de ansiedade prestes a um momento de entrega e prazer profundos. A peça demonstra um anseio incansável e repetitivo pelo prazer e pelo contato com os outros, um outro, que por sua vez, nunca se repete, é sempre alguém novo quando se encontram como se fosse pela primeira vez. No *release* do projeto a obra é descrita: “*Is an interactive skindress that expresses excitement like between two people when they first meet.*”³⁷

³⁷ Fonte: <<http://localandroids.com>>. Acesso em: 2013. Tradução nossa: É um vestido interativo que expressa excitação como entre duas pessoas que se encontram pela primeira vez.

O trabalho todo possui tom erótico, sensual, levantando a questão do hedonismo, muito cultuado na sociedade atual. Segundo o Dicionário de Filosofia de Abbagnano, “hedonismo” indica:

[...] tanto a procura indiscriminada do prazer, quanto a doutrina filosófica que considera o prazer como o único bem possível, portanto como o fundamento de vida moral. Essa doutrina foi sustentada por uma das escolas socráticas, a Cirenaica, fundada por Aristipo; foi retomada por Epicuro, segundo o qual “o prazer é o princípio e o fim da vida feliz” (DIÓG. L, X, 129). (ABBAGNANO, 2007, p. 497).

Um lado positivo do hedonismo, por exemplo, trouxe de volta nossas atenções para o cuidado do corpo, da saúde e por consequência o prolongamento da vida, também uma maior consciência sobre seus próprios gostos, inclinações, o desenvolvimento da identidade e busca por independência financeira, emocional, dentre outros. Já as implicações negativas do hedonismo são principalmente a cultura do consumo e a cultura de massa impulsionadas pela mídia. Conforme Lipovetsky e Sebastien em “Os Tempos Hipermodernos” (2004), no qual apresentam características positivas e negativas da sociedade dita pós-moderna (que preferem chamar de Hipermoderna), vivemos em uma sociedade que em verdade não possui democracia, somos obrigados a ser competitivos, concorrer e inovar sempre para sobreviver, pois não há limites na lógica do mercado. Esse movimento da corrida da competição, de sempre se superar, está também aliada ao consumo, a ideia de sempre consumir o novo, pois este será muito melhor que o antigo. Portanto, o hedonismo pode tanto atuar na preservação e melhoria de uma vida mais saudável e prazerosa, quanto motivar um consumo desenfreado gerando novas ansiedades, aflições que tornam a alma insaciável e vazia.

O vestido tem sua pulsação acelerada com a aproximação de uma pessoa e quando esta o toca toda sua estrutura se desinfla demonstrando um estado de entrega, mostra sua vulnerabilidade e prazer. Mas, logo que a pessoa se afasta ele facilmente volta ao seu estado anterior, tendo as mesmas reações de ansiedade e entrega com qualquer um que se aproxime. Esse mecanismo criado pela peça pode direcionar para a teoria do “Amor Líquido” (2004), de Zygmunt Bauman.

Por ser um objeto mecânico, por sempre ter as mesmas reações cada vez que qualquer pessoa se aproxima e não ser capaz de fazer escolhas (já que é um objeto programado), se “derrete” por “qualquer um” repetindo as mesmas ações, torna a performance cômica ao mesmo tempo em que resalta este traço característico da forma de se relacionar da geração atual.

Em “Amor Líquido” (2004) Bauman retoma este contexto do consumo associando às relações amorosas na contemporaneidade, mostra a fragilidade dessas relações. Vivendo acostumados a se conectar e desconectar facilmente da *internet*, antes mesmo de nos entediar já mudamos o canal da televisão, habituados a descartar muito rapidamente e com extrema facilidade, ligar e desligar aparelhos eletrônicos quando desejamos, comprar algo novo desfazendo-se do antigo, leva-se a mesma lógica para relacionamentos amorosos, familiares, de amizade ou mesmo consigo mesmo. Escolhas que ampliam esses mesmos sentimentos de fragmentação, insegurança e ansiedade.

Segundo Bauman, esse modo de simplesmente “fazer amor” exercita a experiência e faz acreditar que a próxima experiência será muito mais emocionante e excitante que a que se vive no momento. São momentos curtos e extremamente intensos impulsionados pela mesma fragilidade da curta duração. Com isso habituamo-nos ao ato de terminar algo e logo começar tudo de novo desde o início. Nesse contexto Bauman diz: “Se o propósito dessa busca e experimentação infatigáveis fosse o amor, a compulsão a experimentar frustraria esse propósito.” (BAUMAN, 2004, p. 12).

Anthony Guiddens em “A Transformação da Intimidade” (1993), também atribui a transformação da sexualidade, e da (ilusória) intimidade, a um movimento de ordem capitalista, que incita ao consumo. Porém, o ponto crucial de sua teoria está em acrescentar que apenas essa explicação do consumo e do capitalismo não bastam para desvendar a importância que o sexo tem na sociedade atual, já que a sexualidade realmente é algo inquietante e de prazer compensatório.

Se eu declarei que, hoje em dia, a sexualidade tem para nós a importância que de fato ela tem, não é devido a sua importância para os sistemas de controle da modernidade, mas por ser um ponto de conexão entre dois outros processos: o sequestro da experiência e a transformação da intimidade. (GUIDDENS, 1993, p. 198).

Chama de sequestro da experiência o fato de atualmente não termos mais padrões tradicionais a seguir, o que modifica internamente nossos referenciais levantando questões existenciais que normalmente não possuem resposta. Guiddens sugere que a sexualidade, com seu aspecto de “perigo e excitação”, incita ao transcendentalismo simbólico muito associado à religião por outros autores, como por exemplo para Bataille (1988) - que será novamente referido mais adiante. A transformação da intimidade relaciona-se com as transformações da reprodução, por consequência da dissolução do núcleo familiar, a interação social cada vez

mais expandida impulsiona uma busca por reestabelecer laços de intimidade.

A autonomia sexual feminina com métodos contraceptivos, as técnicas de reprodução e o florescimento do homossexualismo, movimentos que tiveram relação com o livre-arbítrio proclamado nos movimentos libertários a partir dos anos 1960, influenciaram essas transformações. Mas, não foram apenas essas mudanças que fizeram a sexualidade ser como é hoje, houve mudanças ainda mais profundas. Para Guiddens, o ponto mais forte que fez causar essas modificações é o que chama de “reflexividade institucional”, é uma característica da sociedade atual. São mudanças sociais em que o ser humano se adapta, incorpora conhecimento com a maior mobilidade geográfica, com os meios de comunicação em massa (do próprio crescimento tecnológico). Nesse contexto, Guiddens afirma:

[...] deveríamos reconhecer que a auto-identidade torna-se particularmente problemática na vida social moderna, particularmente nos períodos mais recentes. As características fundamentais de uma sociedade de alta reflexividade são o caráter “aberto” da auto-identidade e a natureza reflexiva do corpo. Para as mulheres que estão lutando para se libertar de papéis sexuais pré-existentes a questão “Quem sou eu?” [...] vem à tona com particular intensidade. O mesmo é válido para os homossexuais [...] A questão é de identidade sexual, mas não apenas isso. (GUIDDENS, 1993, p. 40-41).

A roupa que imita a pele age mecânica e compulsivamente como se houvesse um vício, que para Guiddens, está associado à perda de controle deste “eu”. (GUIDDENS, 1993, p. 84).

Vivendo em períodos de ausência de tradições, padrões e hábitos preexistentes, somos obrigados à nós mesmos escolhermos estilos de vida, escolhas que devem ser feitas constantemente e que definem o “eu”. Guiddens segue dizendo que a atividade sexual pode ser um impulso básico, natural e consequentemente todos seríamos, até certo ponto, viciados em sexo. Compara com a necessidade de se alimentar, também é um impulso básico, paralelamente os vícios alimentares e níveis de obesidade são alarmantes atualmente. “[...] a existência de uma necessidade não governa os meios de sua saciedade” (GUIDDENS, 1993, p. 90). Nunca houve tamanha liberdade para a prática sexual e também nunca houve tanta oferta das infindáveis variações de comidas. O ato de consumir e logo depois descartar, a partir de um vício, é para Guiddens de certa forma como se o viciado visse refletido em seu objeto sexual a dependência profunda que ele mesmo sente de possuir a sensação de amor (mesmo que muito secretamente escondida) do outro. Por consequência surgem sentimentos de vazio e uma busca sempre ilusória de que o próximo trará ainda mais satisfação.

De certa maneira, a teoria de Bauman pode contribuir com a de Guiddens quando trata

da forma como atualmente lidamos com nossas escolhas estarem pouco baseadas em antigas estruturas tradicionais, que nos dá a instabilidade de manter e construir a “auto-identidade”. Como sempre nos vemos obrigados a fazer novas escolhas de estilos de vida que queremos seguir, boa parte de nossas escolhas são influenciadas pelos hábitos já pré-existentes e um hábito extremamente difundido na sociedade atual, que talvez não estivesse tão intrincado em 1992 quando Guiddens escreveu o livro, é o fato de estarmos completamente circundados de conexões virtuais. Neste ponto Bauman contribui mostrando que realmente nossas ações repetidas diariamente em frente ao computador, em frente ao celular, em frente à televisão podem estender o hábito de uma ação e fazer parte desse “eu” que faz as escolhas, nesse caso quase que automaticamente por estar tão habituado a ligar e desligar, conectar e desconectar.

Além disso, *Like Living Organisms*, por um viés, brinca com a ideia do fetiche. Ao invés de ser um brinquedo erótico eletrônico (como um vibrador, por exemplo, muitos dos quais simulam todas as características do pênis masculino) que estimula o corpo humano, é como se ele mesmo tomasse vida e decidido estimular a si mesmo, ao invés de dar prazer ao outro, quer ele mesmo sentir o prazer. Aqui o sentido é invertido, o objeto se torna animado para exaltar a fase propícia à liberdade e abertura ao prazer sexual, conforme exemplificado acima. Do brinquedo que antes dava prazer ao humano agora é ele quem recebe o prazer a partir do toque da pele humana. O objeto fala por si e a simulação, o objeto acaba ressaltando-se mais que o corpo orgânico. Neste mesmo sentido, pode-se estabelecer um comparativo com pílulas contra impotência, como o Viagra®, que não deixam de ser uma tecnologia que potencializa e estende uma ação orgânica, o que aproxima a ideia do homem-máquina quando complexos químicos artificiais impulsionam mecanismos orgânicos a funcionarem de forma automática. A veste que também funciona de forma automática faz novamente sumir o corpo com seu desejo natural, original, orgânico, forçando um funcionamento com o artifício.

A simulação da pele enfatiza e amplifica os estímulos sexuais e o próprio fetiche atribuído à pele humana. Como se o corpo todo estivesse vestido da nudez sensual da pele humana, não a nudez real, da pele que naturalmente se enrugua, envelhece, exala cheiros ruins e parece se destituir totalmente da sensualidade. A simulação da pele em um material artificial fixa a sensualidade à eternidade do aspecto jovial e prontidão para uma vida eterna de prazeres. Mais uma vez aqui o corpo orgânico original se ofusca com a potência e não perenidade do simulacro.

Com essas variáveis os estímulos sexuais são aqui exacerbados, amplificados, colocados ao extremo, o que traz comicidade e nos faz pensar tanto na forma como nos

relacionamos sexualmente (conforme descrito anteriormente) quanto na acentuada produção de fetiches da sociedade atual.

No Dicionário de Filosofia de Abbagnano, ‘fetichismo’ é:

Crença no poder sobrenatural ou mágico de certos objetos materiais (it. *feticci*; v. port. feitiço – artificial). Mais geralmente, atitude de quem considera animados os objetos materiais [...] Neste segundo sentido, esse termo não é mais usado, por ter sido substituído por *animismo*. (ABBAGNANO, 2007, p. 439).

Como sustento primordial das dinâmicas da moda, a criação do fetiche aplicada nos últimos tempos ocorre de tal forma que faz os corpos se desaparecerem ao ressaltar o “sensacional”, a imagem espetacularizada da moda. A atribuição de significados aos objetos (que flutuam, se invertem facilmente na moda) têm tomado tanta força de representação de estilos de vida, de escolhas, de gostos, que tem ocorrido uma pluralização do fetiche pelos objetos da moda. Conforme Villaça (2011), é justamente as dinâmicas de trocas ou inversão de significados muito recorrentes na moda que mantém a última novidade das tendências sempre como o maior objeto de desejo do momento. Conforme pondera a autora, talvez esteja no contexto mágico antropológico religioso a importância do fetiche na cultura contemporânea

[...] na qual, a crise de representações ameaça nos levar à perda da esperança e da crença. Talvez a evolução da relação moda-fetiche dos anos 60 aos anos 2000 possa esclarecer esse aspecto de ambivalência entre fantasia e realidade que é basicamente o que nos mantém em processo de criação. (VILLAÇA, 2011, p. 152).

Este contexto está mais uma vez inserido no contexto da moda, por refletir sua característica de criação do fetiche, talvez como um meio de continuar encontrando espaços para se ater, para acreditar em algo, em meio às constantes quebras de paradigmas que têm desestabilizado a compreensão do homem sobre si mesmo.

Para o autor referido anteriormente Georges Bataille, somos seres descontínuos (mortais) e buscamos, de alguma forma, o sentimento de continuidade, buscamos alguma forma de segurança, alguma certeza, uma crença.

Somos seres descontínuos, indivíduos que isoladamente morrem numa aventura ininteligível, mas que têm a nostalgia da continuidade perdida. Suportamos mal a situação que nos amarra à individualidade que somos. E, ao mesmo tempo em que desconhecemos o angustioso desejo de duração dessa precariedade, temos a obsessão duma continuidade primacial que ao ser geralmente nos una. (BATAILLE, 1988, p. 14).

Espaços nos quais se podem encontrar este sentimento de continuidade profunda se dá na transcendência da morte, a transcendência do sagrado (religioso) e a do gozo sexual. Esta última se dá por estar associado à transcendência da morte de um ser descontínuo com a reprodução da vida “que faz intervir a sua continuidade, isto é, a reprodução está intimamente associada à morte”. (BATAILLE, 1988, p. 12). Para o autor, dois seres descontínuos depois de reproduzirem dão continuidade com a vida de um novo ser, mas ao mesmo tempo decretam suas próprias descontinuidades, suas mortalidades. No momento do encontro entre dois corpos de seres descontínuos podemos nos deparar com o momento de transcendência e do sentimento de continuidade.

4.3 CODED SENSATION

4.3.1 Martin Rille

Rille nasceu na Áustria, Viena, onde vive e trabalha atualmente. Poucas informações foram encontradas sobre o autor, por isso foi enviada ao artista uma breve entrevista, cujas respostas serão resumidas aqui³⁸.

Conforme conta Rille, quando adolescente frequentou uma escola técnica especializada em telecomunicações, pois tinha o desejo de tornar-se um “inventor”. Depois de terminar os estudos do ensino médio, buscou uma universidade de artes aplicadas, onde estudou arte transmidiática. Seu principal interesse na arte é justamente a apresentação de suas ideias e invenções.

A performance *Coded Sensation* já foi apresentada na Eslováquia, Áustria, França, Estados Unidos, Inglaterra e, também, no Brasil, na “Mostra Sesc de Artes” no mês de julho de 2012, na cidade de São Paulo. Como veremos a seguir, a performance cria um cenário sugerindo que nossa pele pudesse carregar, ou vestir, informações com a ajuda de uma tecnologia antiga (as fitas cassetes) para criar uma nova tecnologia.

4.3.2 Materiais, técnicas e performance do trabalho

Coded Sensation demonstra através de suas performances novas possibilidades e visões em uma estética futurística. Segundo Chiara Ciociola [20-?], tratam-se de coreografias

³⁸ A entrevista original bem como sua tradução encontram-se no Apêndice I.

entre três performers que envolve o toque das mãos entre corpos e objetos totalmente cobertos por uma película especial preta brilhante, através da qual um som é emanado. O tecido especial é criado a partir da aplicação de uma camada de dióxido de cromo, o mesmo utilizado em fitas cassetes. Conforme Ciociola, o artista Martin Rille gravou diferentes tipos de sons como histórias, música, poesias no tecido, o qual realmente funciona como uma fita cassete, resultando em um efeito único, que pode ser apenas percebido com o toque de luvas especiais que possuem sensores magnéticos capazes de fazer a leitura do som.

Com os toques em seus corpos a partir dos movimentos coreográficos os espectadores podem ao mesmo tempo assistir e ouvir os sons gravados nas roupas. Remetendo à ideia futurista de que sons e palavras pudessem ser incrustados e carregados numa segunda pele, como se memórias tivessem sido capturadas feito ímã pela roupa e pudessem carregar, mobilizar um instante efêmero consigo.

A intenção de Rille é atentar para “[...] a possibilidade de transformar superfícies do nosso corpo em *container* de dados e conhecimentos, de palavras e sons que podem ser realizados através do contato com o corpo.” (CODED SENSATION, grifo no original).

A obra traz a ideia de que a pele é interface a partir da qual interagimos com o mundo, através dela e de todos os receptores, os nossos sentidos, reconhecemos e memorizamos experiências absorvidas externamente e armazenadas internamente. Com sua obra, Rille sugere uma possibilidade de capturar essas vivências e emoções a partir da tecnologia. Como se as fitas magnéticas da fita cassete pudessem gravar mensagens codificadas dessas experiências vivenciadas pela pele.

Quanto à parte técnica de *Coded Sensation*, Sabine Seymour (2010, p. 71) explica:

*An ultra-thin sheet of chrome dioxide can be applied to any kind of fabric surface, which stores information through magnetic modulation. Information – such as music, stories, and poems – can be written and read by touching the surface of these coded fabrics with a glove device, which is worn by the user as an adaptive sense. A reading head, consisting of an electromagnetic sense coil, reads the magnetic fluctuation in the chrome dioxide material. It then is transformed into an acoustic medium. Coded Sensation comprises clothes and interior seats covered with recorded audio tapes, gloves with audio pick-up, wireless microphones, computer, pure data, amplifiers, and speakers.*³⁹

³⁹ Tradução nossa: Uma camada ultrafina de dióxido de cromo pode ser aplicada a qualquer tipo de superfície têxtil, na qual acumula informação através de modulações magnéticas. Informações – tais quais música, histórias e poemas – podem ser escritos e lidos através do toque da superfície destes tecidos codificados por meio de uma luva, que é utilizada pelo usuário como um sensor adaptado. Uma cabeça de leitura, que consiste em um sensor magnético, lê a flutuação magnética no material com dióxido de cromo. Este é então transformado em meio acústico. *Coded Sensation* compreende roupas e superfícies para coberturas de interiores feitas com fitas de áudio graváveis, luvas com captadores de áudio, microfones sem fio, computador, pure data, amplificadores e alto-falantes.

As figuras a seguir apresentam uma performance de Coded Sensation e como o tecido funciona.

Figura 8: *Coded Sensation*

Fonte: <<http://codedsensation.com>>. Acesso em: 2013.

Figura 9: Informação sonora “escrita” diretamente no tecido

Fonte: <<http://codedsensation.com>>. Acesso em: 2013.

(*) Tradução nossa: A informação é escrita diretamente na superfície da pele audível.

Figura 10: A performance

Fonte: <<http://codedsensation.com>>. Acesso em: 2013.

4.3.3 A memória que escapa na velocidade

Diversos fatores que culminaram neste tempo contemporâneo, tal como ele é, provocaram profundas mudanças nos referenciais do homem, em sua visão de mundo, seu comportamento e até mesmo a forma como pensa. Os avanços tecnológicos impulsionaram nossas vidas a se tornarem mais instantâneas, interconectadas e nômades. Com as tecnologias e a *internet* cada vez mais próximas confundimos o que é ou não possível: mídias sociais, *cloud computing*, máxima distribuição da informação, atualizações realizadas compulsivamente, ou mesmo descobertas na manipulação genética, realização de implantes ou dispositivos móveis cada vez mais completos que permitem ter acesso a qualquer distância do globo. Com toda essa pulsão de novidades o espaço de tempo parece ter encurtado, e parece ser impossível captar e apreender de uma só vez tudo à nossa volta. Nossa atenção se

desprende e torna-se fácil perder a memória em meio a um turbilhão de acontecimentos.

Como expressão de certo “medo” geral, característico desta época, de perder a memória e, por conseguinte, perder afetos, referenciais de existência ou mesmo a identidade, artistas tem expressado o tema por diversos meios.

Em verdade, a perspectiva em relação ao tempo mudou, está mais acelerado, buscamos a rapidez em todas as ações a fim de tirar o melhor proveito desse “tempo”. Confundimos presente, passado e futuro vivendo em um ritmo que parece atemporal, que confunde nossas lembranças e memória. Nesse sentido, perder a memória com a ideia de aceleração do tempo, exaustão dos estímulos da informação, implica também a perda da identidade. “Turbulento, esse tempo parece fugaz e raso. Retira as espessuras das experiências que vivemos no mundo, afetando inexoravelmente nossas noções de história, de memória, de pertencimento”. (CANTON, 2009, p. 20).

A ideia de Rille foi “reter”, “capturar” sensações e vivências que se esvaem tão fugazmente com o tempo. Uma tentativa de manter seus referenciais, afetos, sentir-se pertencente a um tempo, ao seu próprio corpo, à sua história, reconstruir laços, guardar um afeto que pode servir de guia, tornar imortal parte de si ou uma lembrança. Conforme Canton,

O interesse dos artistas contemporâneos em trabalhar a memória consiste em um ato de resistência a um estado de quase amnésia decorrente da rapidez da vida cotidiana atual. A arte contemporânea, ao evocar a memória em suas possibilidades multifacetadas, propõe um “tempo fora do tempo”, expressão criada por Jeanne-Marie Gagnebin [...] O tempo da memória, afinal, não é apenas o tempo que já passou, mas o tempo que nos pertence, como diz Ismaël, protagonista do filme *Reis e Rainhas* [...]” (CANTON, 2009, p. 57-58).

Conforme citado no Capítulo dois, sob o subtítulo “Moda e Memória”, Bernard Stiegler afirma que existem três tipos de memória, a memória genética do DNA, a memória que é passada através da cultura a cada geração e, por fim, a memória da informática, que pode armazenar dados em um *chip* e, ao mesmo tempo, ter suas informações traduzidas e divulgadas ubiquamente através de uma conexão de *internet*.

As duas últimas são as formas de memória mais fáceis de passar de uma pessoa à outra. Antes de tratar da terceira forma de memória, da informática, vamos ressaltar primeiramente características da segunda, a memória que é passada culturalmente de geração a geração, antes de ser passada a cada geração, de grupo à grupo, de uma pessoa à outra, é retida e processada individualmente.

Para Michael Pollak, em “Memória, Esquecimento e Silêncio” (1989), temos a

memória individual, algo íntimo da própria pessoa, e a memória coletiva, construída a partir da conciliação da memória individual de algumas pessoas para formar uma memória coletiva. Em ambos os casos de construção da memória, tanto na formação da memória individual quanto da coletiva, diversos pontos podem estar em constante movimento, transformações, flutuações. Porém, apesar dessas variações, existem alguns pontos que permanecem imutáveis conforme a memória é recontada. São esses mesmos fatos, os mesmos acontecimentos que retornam em constância, são estes que solidificam a memória. “Em certo sentido, determinado número de elementos tornam-se realidade, passam a fazer parte da própria essência da pessoa, muito embora outros tantos acontecimentos e fatos possam se modificar em função dos interlocutores, ou em função do movimento da fala.” (POLLAK, 1989, p. 4).

Segundo o autor, o que constitui a memória individual ou coletiva são os fatores vividos pessoalmente e também os acontecimentos “vividos por tabela”. Trata-se, neste último, de acontecimentos em que a pessoa, apesar de não ter participado, se identifica por fazer parte do contexto de um grupo no qual sociabiliza, uma memória quase que herdada. Além dos acontecimentos e dos personagens, temos os lugares, palco da memória em determinado tempo e espaço. Mais uma vez, é uma memória que pode ter sido vivida pela própria pessoa ou alguém que pode ter, mais uma vez, “herdado” essa memória, como no caso das gerações posteriores à segunda guerra, a exemplo da experiência de Yamamoto, que sente forte influência da história vivida por seu pai na segunda guerra, história refletida atualmente em seu trabalho como estilista, conforme narrado no começo do subcapítulo “Moda e memória” deste trabalho.

A memória, porém, é seletiva, nem tudo fica guardado. Pollak afirma que Maurice Halbwachs, ao analisar a memória coletiva, enfatiza o tempo todo a seletividade da memória e a conciliação das memórias individuais para formar uma memória coletiva:

Para que nossa memória se beneficie da dos outros, não basta que eles nos tragam seus testemunhos: é preciso também que [a memória dos outros] não tenha deixado de concordar com suas memórias e que haja suficientes pontos de contato entre ela e as outras para que a lembrança que os outros nos trazem possa ser reconstruída sobre uma base comum. (POLLAK, 1989, p. 5).

A memória seletiva pode se organizar, inclusive, conforme pontos de vista políticos, o que se assemelha muito à memória em relação à identidade. Conforme Pollak, quanto à construção da memória com a identidade pessoal existem três aspectos a serem considerados: um sentimento de fronteiras, de pertencimento a um grupo; a continuidade do tempo

psicológico; e o sentimento unificado, os diferentes elementos do indivíduo que se unificam.

Podemos portando dizer que a memória é um elemento constituinte do sentimento de identidade, tanto individual como coletiva, à medida que ela é também um fator extremamente importante do sentimento de continuidade e de coerência de uma pessoa ou de um grupo em sua reconstrução de si. (POLLAK, 1989, p. 6).

Por estar associada à nossa noção de identidade individual ou coletiva, está também intimamente ligada aos nossos afetos. Esse tipo de memória que está, além de outros fatores, ligada à afetividade, é diferente da memória da informática. Apesar dos intentos da tecnologia, de tornar seus sistemas ambientes aconchegantes com o *design*, a exemplo da página inicial da *internet* que é chamada de “home” (conforme a citação de Patrizia Calefato no Capítulo 1), a sua maneira de armazenar informações não depende de um consenso, não sofre mutações, ela é direta, fixa, nos dá a informação pronta.

Poderíamos pensar que por esse tipo de memória ter uma capacidade tão ampla, porque não dizer infinita, ela contribui grandemente para nosso sentimento de continuidade, de construção individual ou coletiva. E ela realmente o faz, mas paradoxalmente, ao mesmo tempo esvazia a afetividade. Na sugestão das memórias gravadas na segunda pele através da tecnologia, as memórias sonoras seriam emitidas quantas vezes fosse necessário e de maneira automática, calculada, exatamente na forma como foram capturadas, sem chance de reinvenção do que foi vivido (um mecanismo da memória individual), não é mais necessária a dependência de uma outra pessoa para se entrar em consenso sobre o que ocorreu ou não.

Talvez, pelo fato de o figurino da performance em *Coded Sensation* ter se constituído do uso da fita cassete em suas tramas, a forma antiga, analógica de capturar informação sonora, ameniza um pouco a frieza da tecnologia. Ameniza, talvez, por ser ultrapassada pelo digital, assim como parece estar em crise o segundo tipo de memória, a que é vivenciada, experienciada na própria pele. É uma sugestão futurística de apreender a memória com o auxílio da tecnologia, mas sem a frieza desta, mantendo viva a afetividade das recordações.

4.4 THE CRYING DRESS

4.4.1 Kobakant

Kobakant é um coletivo formado pela japonesa Mika Satomi e a austríaca Hannah Perner-Wilson. Satomi tem formação em *design* gráfico pela *Tokyo Zokei University*,

atualmente é pesquisadora do *The Smart Textile Design Lab* da *University of Borås*, Suécia. Perner-Wilson é bacharel em *design* industrial pela *University for Art and Industrial Design* de Linz (Áustria) e mestre em *Media Arts and Sciences* pelo *MIT Media Lab*, fazendo parte do grupo de pesquisa *High-Low Tech*. Ambas colaboram em trabalhos desde 2006 através do Distance Lab (Escócia), grupo do qual fizeram parte até 2007, e em 2008 formaram o coletivo Kobakant.⁴⁰

Segundo o *website* do coletivo usam o artesanato têxtil e eletrônicos em conjunto como crítica à sociedade *high-tech* de hoje e, também, como crítica às práticas artesanais. Acreditam que a tecnologia serve para ser “hackeada”, customizada e utilizada por qualquer pessoa. No espírito *opensource*, em 2009 lançaram um banco de dados (*How to get What You Want*)⁴¹ com tutoriais (DIY) sobre eletrônicos vestíveis. Nessa plataforma informações sobre técnicas artesanais combinadas a materiais eletrônicos, workshops e exemplos de projetos estão totalmente disponibilizadas na rede para que qualquer pessoa tenha acesso, possa conhecer ou incrementar seu conhecimento, dar opiniões e também contribuir para a área.

Além do *The Crying Dress*, dentre seus trabalhos que obtiveram mais destaques encontra-se *Massage Me*, constitui-se de uma jaqueta que funciona como controle de videogame e ao mesmo tempo massageador. Para o funcionamento são necessárias duas pessoas, a que joga o videogame e a que recebe a massagem. A que receberá a massagem fica sentada ou deitada em frente à tela do jogo e a outra usa as costas e a jaqueta como controle, apertando botões e fazendo massagem simultaneamente.

Dentre estes artistas, o duo do coletivo Kobakant esteve em residência no Museums Quartier desenvolvendo o projeto *The Crying Dress*.

⁴⁰ Disponível em: <www.kobakant.at>. Acesso em: 21 jul. 2013.

⁴¹ Disponível em: <<http://www.kobakant.at/DIY/>>. Acesso em: 12 ago. 2013.

Figura 11: *Making of* – Mika Satomi e Hannah Perner-Wilson em residência de um mês no Museums Quartier para desenvolver projeto

Fonte: <<http://kobakant.com/>>. Acesso em: 2013.

4.4.2 Materiais, métodos e performance do trabalho

Conforme Satomi e Perner-Wilson,

*During our one-month residency at the Museums Quartier, we explored the idea of exquisite electronics, electronics as high-end custom crafted goods in contrast to today's mass-produced affordable electronics designed to suit the needs of many. As a basis for their exploration, we took on a fictional commission for a funeral gown that would accompany the wife of the deceased during her time of mourning. The result of this commission is "The Crying Dress." Inspired by cultural customs that employ professional mourners to express sorrow for the deceased, the dress is designed to shed tears of mourning that drip from a headpiece onto the gown, passing over hand embroidered sensors that trigger a weepingsoundscape played out through embroidered speakers.*⁴²

⁴² Disponível em: <<http://www.fashioningtech.com/>>. Acesso em: 2013. Tradução nossa: Durante a residência de um mês no Museums Quartier, exploramos a idéia de eletrônicos requintados, eletrônicos como bens artesanais personalizados de alta qualidade, em contraposição com os eletrônicos acessíveis de hoje produzidos em massa para satisfazer as necessidades de muitos. Como base para esta exploração, assumimos uma comissão fictícia para criar um vestido de luto para a esposa do falecido durante o seu tempo de luto. O resultado é "The Crying Dress". Inspirado em costumes culturais que empregam carpideiras profissionais para expressar tristeza pelo falecido, o vestido é projetado para derramar lágrimas de luto que gotejam de um capacete sobre o vestido, passando por sensores bordados à mão que provocam uma sonoridade de choro através dos alto-falantes bordados.

Segundo a página do projeto, o contexto histórico hipotético da performance se passa no futuro, no ano de 2020, com a economia em total decadência, o trabalho artesanal é revalorizado e encontra-se uma escassez de recursos eletrônicos. Eletrônicos seriam símbolo da riqueza, da individualidade e da mão de obra qualificada. Seria um trabalho agora conhecido como Eletrônica Requintada. Em 2028 Kobakant seria contratado para desenvolver um extravagante vestido de luto eletrônico para a mulher do contratante. O vestido deveria ser usado pela viúva em seu funeral para consolá-la em seu luto.

Figura 12: *The Crying Dress*

Fonte: <www.kobakant.at>. Acesso em: 21 jul. 2013.

O vestido negro simula o choro derramando gotas de água armazenada em esferas acrílicas que fazem parte de um chapéu sobre o vestido, com receptores eletrônicos bordados que refletem sons quando acessados pelo toque da água. As figuras a seguir ilustram o processo criativo e de desenvolvimento do vestido.

Figura 13: Esferas de acrílico armazenavam água
Fonte: <www.kobakant.at>. Acesso em: 21 jul. 2013.

Figura 14: Bordados eletrônicos emitem som com toque da água
Fonte: <www.kobakant.at>. Acesso em: 21 jul. 2013.

Figura 15: Inspiração para design do chapéu
Fonte: <www.kobakant.at>. Acesso em: 21 jul. 2013.

Figura 16: Bordado com fios condutores
Fonte: <www.kobakant.at>. Acesso em: 21 jul. 2013.

Na página do *making-of* do vestido, o coletivo disponibiliza cada detalhe da construção do vestido, incluindo os códigos utilizados para a criação dos diferentes sons emitidos pelos bordados eletrônicos, os estudos sobre bordados, a pesquisa criativa, os métodos utilizados para o desenvolvimento do vestido, protótipos dos autofalantes, todos os materiais, ferramentas e muitas fotos registrando cada passo.

Dentre as referências da base utilizada para o desenvolvimento do conceito podemos encontrar diversos *links* da *Wikipedia* ou do *Youtube* mostrando diferentes culturas e a forma como lamentam a morte. Encontramos em especial *links* sobre cantos específicos realizados em datas célebres na cultura escocesa (Kneeing), árabe, africana (Uluation) e mediterrânea, também sobre carpideiras profissionais, mulheres contratadas pela família do falecido para chorar durante o enterro.⁴³

4.4.3 Entregue ao choro de corpo e (sem) alma

Com a veste performática de *The Crying Dress* podemos inferir algumas hipóteses. Uma delas se relaciona com o exagero cômico do visual ser reflexo de uma crítica à indústria da moda e à tecnologia por terem em comum atualmente a exagerada criação de novas necessidades que geram o consumo e, consequentemente, retroalimentam o sistema econômico. Essas novas necessidades criam objetos supérfluos com o discurso de ter uma nova funcionalidade, mas na maior parte das vezes há apenas uma mudança no *design* e não uma inovação interna, na estrutura, objetos criados com uma obsolescência programada. Fato que aumenta o descarte de produtos mesmo que estes estejam em bom estado. Enquanto isso é proposto um visual barroco, carregado de informação visual. Outra hipótese associa-se à simulação, ao imitar algo original, verdadeiro. Este se torna mais importante, ressalta-se mais que a “verdade”. Fato que contribui para o mecanismo de manutenção das aparências, característico da moda. Tudo isso ocorre junto a um visual que causa estranhamento⁴⁴ e riso

⁴³ Fonte: <<http://kobakant.at/?p=287>>. Acesso em: 2013.

⁴⁴ Esse termo vem do termo ‘*Unheimlich*’ utilizado por Freud em seu artigo “Das Unheimlich”, de 1919. Tem difícil tradução para o português, mas é traduzido como ‘estranho’. No artigo Freud descreve a sensação do ‘*unheimlich*’ como um tipo de estado de medo do desconhecido, o qual remete a algo já conhecido, familiar de uma longa data, porém a inteligência não consegue racionalizar o ‘estranhamento’ sinistro da sensação: “[...] *das Unheimliche sei jene Art des Schreckhaften, welche auf das Altbekannte, Längstvertraute zurückgeht.*” (FREUD, 1919, p. 229). (Tradução nossa: [...] o estranho é um estado de espanto/medo, que traz de volta algo já conhecido e familiar de longa data.). O medo vem acompanhado de repressões psicológicas, medos antigos guardados no inconsciente, já conhecidos, medos infantis associados à solidão, silêncio, escuridão que enfatizam o medo da morte. No caso do trabalho posto em questão, *The Crying Dress*, podemos levantar dois fatos a serem comparados com exemplos dados por Freud nesse artigo: a ideia do passado estar associado ao futuro e a ideia do “choro mecânico” causar dúvida sobre a veracidade de um sentimento de luto e tristeza. O visual do vestido que remete à moda do século XIX volta do passado, o que já dá uma ideia de estranhamento, enquanto o fato de se passar no futuro, um tempo ainda desconhecido, também causa estranhamento. Além disso, trata-se de um vestido para um funeral, que remete à morte, solidão, lamento, isso causa ainda mais a sensação do estranho dito por Freud. Mas, é importante ressaltar que além trazer estranhamento, traz também um aspecto cômico, por ser exagerado e explicitamente um choro, um “lamento”, artificial promovido pelo mecanismo artificial da roupa. A simulação do choro, conforme podemos constatar mais adiante neste Subcapítulo, está relacionada à falsidade, e com relação ao ‘estranho’ de Freud, causa estranhamento por querer dar vida a algo inanimado que tente imitar, simular algo animado. Freud exemplifica esse tipo de estranhamento com os autômatos, e no caso deste trabalho o choro mecânico tenta simular superficialmente

ao mesmo tempo.

O exagero da veste, com todos os detalhes, modelagem, as penas e o chapéu exuberante unem o aspecto artesanal e tecnológico, remetendo ao período que antecede a revolução industrial, no qual se iniciam juntamente o desenvolvimento tecnológico bem como o sistema industrial da moda, como este é conhecido atualmente. Apesar de o trabalho ter sua voz no futuro (assim como diz no *release*, ocorre hipoteticamente no ano de 2028) e remeter ao passado por meio da estética, está dizendo algo sobre o período atual.

O contexto da história futurista do vestido e sua estética, mistura de forma lúdica o passado com o futuro. Esse é um aspecto relevante sobre a moda na contemporaneidade, levantado por Lúcia Santaella, que deve ser destacado. A moda remodela signos de forma lúdica, cíclica, em experimentações autorreflexivas, em um tempo não linear: “Alusões, citações, traduções, cópias e pastiches do passado tornaram-se recursos indispensáveis para a mutação acelerada da produção” (SANTAELLA, 2004, p. 121). Por um lado a moda faz isso de forma divertida e lúdica, mas também muitas vezes de maneira leviana, esvaziando significados, tornando em superficialidade algo que era sério e profundo. A sociedade do espetáculo, para Guy Debord (2003), tem a alienação intelectual e emocional como resposta ao capitalismo e o espetáculo como uma forma de dominação das classes que estão no controle.

Um bom exemplo sobre a manutenção da aparência e da espetacularização está na revolução francesa e na invasão do público no espaço privado. Conforme o livro “História da vida privada” (2009), de G. Duby e P. Ariès, a modéstia e a avareza do vestuário eram sinal de patriotismo e seriedade nas posições políticas, enquanto jornais da época divulgavam a moda da “mulher patriota” com listras, cores da bandeira, adornos carregados de simbologias adaptadas:

A roupa é investida de tal significado político que a Convenção, em outubro de 1793, se vê obrigada a reafirmar: “Nenhuma pessoa, de qualquer sexo, poderá obrigar qualquer cidadão ou cidadã a se vestir de maneira particular [...] sob pena de ser considerada sob suspeita”. (DUBY; ARIÈS, 2009, p. 22).

Mesmo com o aviso dado pela Convenção, a sociedade continuava a se adornar cada vez com maior ornamento para ter espaço público reconhecido socialmente, não se chegava à igualdade social se a diferença era acentuada pela aparência. O mesmo ocorre atualmente e é expresso no trabalho *The Crying Dress* através do excesso de ornamentos, misturado à

um sentimento real e profundo que é o lamento do luto.

tecnologia com uma funcionalidade supérflua para continuar a posicionar um homem, já morto, na sociedade, através da aparência de sua mulher em seu enterro.

O exagero da simulação mecânica do choro coloca a dúvida: quem veste aquele vestido que “chora” quer expressar seu real sentimento de tristeza, luto, ou veste essa segunda pele apenas para simular um luto, uma tristeza que nem está sendo realmente sentida? O luto, a viuvez, são ridicularizados.

Quando se sabe que o duo tomou inspiração nas carpideiras (algo que não está escrito no *release* da performance mas faz parte do processo criativo conforme apresentado no *website* do coletivo) aumenta-se a chance de acreditar que aquele luto não é verdadeiro, poderia ter sido um serviço contratado por uma profissional, como fazem com as carpideiras. Na performance, a modelo surge e caminha com uma expressão vazia, sem grandes expressões de tristeza, raiva, ódio, nem de alegria ou alívio.

Além disso, o fato de o vestido ser eletrônico, mecânico, já remete também a uma falsidade, o choro, o luto, não é verdadeiro. No pensamento de Jean Baudrillard - em “Simulacro e Simulação” (1991) - vive-se em tempos cuja simulação do real é mais valorizada, é mais atraente, que a própria realidade. Nesse caso a simulação exagerada do luto, do lamento e do choro expressos no vestido convence, atrai ou hipnotiza mais a atenção do que a dor e o lamento verdadeiro de uma mulher que sofre a perda de seu marido. “*The body as natural technology has been falsely replaced by technological innovation, which, as innovation, always presents itself as being better than what it replaces.*”⁴⁵ (FORTUNATI; KATZ; RICCINI, 2003, p. 6). O uso da eletrônica, que faz o corpo inteiro chorar (em uma segunda pele) exageradamente pode potencializar o valor daquele homem em vida. Na página do coletivo, do *making of* do trabalho, ao final, nas referências utilizadas para o processo criativo, existem vários comentários sobre as carpideiras da Sardenha, as quais serviram de inspiração no processo de criação: “*In Sardinia, a man’s worth in life can be determined by the number of women crying at his funeral.*”⁴⁶

As carpideiras são contratadas para mostrar socialmente que aquele homem morto é valorizado, mas, ao contrário, mais valioso seria se não fosse necessário contratar pessoas para chorar mecanicamente em um enterro, que o luto fosse verdadeiro. A própria existência das carpideiras como uma profissão (apesar do consenso indicar que são necessárias, é sinal

⁴⁵ Tradução nossa: O corpo como a tecnologia natural tem sido falsamente substituído pela inovação tecnológica, a qual, como toda inovação, apresenta-se sempre como sendo melhor do que o que ela substitui.

⁴⁶ Tradução nossa: Na Sardenha, o valor de um homem na vida pode ser determinado pelo número de mulheres chorando em seu funeral.

de honra e respeito no funeral de pessoas importantes) já indica um aspecto mecânico, simulado do luto em prol de manter socialmente as aparências. No vestido com o choro artificial, ao simular esconde a verdade ao mesmo tempo em que ressalta essa característica forte da moda que é o uso da roupa como máscara social.

O lado cômico, exagerado, expresso neste trabalho é que a simulação na moda potencializa a manutenção artificial das aparências até no momento da morte.

5 VISÃO GERAL DAS ANÁLISES

No caso dos discursos sobre a moda, conforme visto no segundo Capítulo e nas análises do terceiro Capítulo, diferentes facetas da moda foram abordadas. Facetas que não resumem todos os mecanismos e características existentes na moda, muitas outras facetas devem surgir, o que indica a complexidade do termo.

De uma maneira geral, o uso da veste como suporte para expressões artísticas continua, de certa maneira, sendo apresentado por artistas e formadores de opinião em seus aspectos negativos. Frequentemente associam a veste como ilusão criada pela moda ou esta como enganadora, a que promove consumo desenfreado, demarca espaços sociais hierarquizando etc. Fato muito comum encontrado atualmente também em discursos teóricos, revistas, e que não surgem sem fundamento. A moda realmente tem esses lados negativos e tem provocado bastante esse tipo de reação muitas vezes por não ser levada realmente a sério pelas próprias pessoas que a promovem. Mas, talvez enfatizar seus aspectos positivos, de forma responsável, seja uma maneira de impulsionar reações positivas e até mesmo incentivar as pessoas que a criam a se responsabilizarem em seus papéis. Dos trabalhos aqui apresentados, *Like Living Organisms* trata da compulsão e *The Crying Dress* exalta a veste e a moda como máscara enganadora, da manutenção das aparências. Ainda que apresentado de maneira cômica, bela e espetacularizada (em seu lado mais positivo no que diz respeito aos discursos da moda) o tema inerente ao trabalho apresenta aspectos negativos. *No(where)*, *Now(her)*, ao mesmo tempo em que destaca pontos negativos como a criação da ilusão como forma de manipulação do poder, por outro lado acaba também por posicionar a moda como criadora de fantasias, de sonhos, o que em certas situações pode ser muito positivo e essencial em nossa existência. Por fim, *Coded Sensation* revela um ponto belo da moda e muitas vezes não percebido que é a capacidade da moda de ser suporte de armazenamento de memórias. Não apenas armazenar memórias fazendo releituras do passado, mas seu potencial de guardar afetos, como a história contada no livro “O casaco de Marx” (2004), de Stallybrass, livro que trata da memória carregada nas roupas de pessoas mortas. Algo que não é muito comentado e incentivado por conta da obsolescência dos produtos e, consequentemente, pela indução ao consumo. Trata-se de algo que prejudica uma visão completa sobre a moda, uma visão que auxiliaria na compreensão e uso dominante da melhor forma de utilizar e lidar com a moda, através de um olhar consciente sobre suas dinâmicas e seu pontencial de expressão.

O que se procura é uma menor preocupação com a coqueteria e o artifício – entendidos apenas enquanto máscara – e uma reflexão maior sobre a natureza e o império das virtudes, equilibrando desenvolvimento e cuidados com o corpo e a instrução do espírito. Tal empenho se traduz na tentativa mesma de explicitar a indivisibilidade entre o ser e o parecer. (CIDREIRA, 2007, p. 52).

Sobre os aspectos do que é exposto como contemporâneo, estes sempre surgem como crítica provocativa, mas em tom cômico e com estética que se aproxima do “hiper-real”. Na maior parte dos casos, notamos ressaltar o excesso de informação trazido pelos meios comunicativos e de novos objetos (sempre sendo lançados com um pretexto funcional do marketing) que poluem o meio ambiente, todo o nosso redor e nossas mentes. Esse item do excesso parece ter surgido como ponto em comum que desestabiliza nossa percepção, deturpando nosso equilíbrio de alguma maneira, hipnotiza e cria a ilusão, o excesso de informação que faz perder a memória, o excesso de detalhes que cria espetáculo e faz manter as aparências.

Vivemos na era da comunicação, que se torna a cada dia mais instantânea e reflete hábitos da forma como vemos e vivenciamos o mundo. A estrutura da comunicação com a qual vivemos atualmente é a dos meios virtuais, com espaço para trocas e atualizações de informações, ocorrendo a todo instante, apresentando-se de maneira ubíqua.

Uma comparação interessante feita por Steven Johnson sobre o acúmulo redundante e excesso de informações inúteis na *web* ilustra este fato. Em “Emergência: a dinâmica de redes em formigas, cérebros, cidades e softwares” (2003) o autor apresenta uma relação da desorganização, anarquia da *web*, com o cérebro humano de um epilético. No cérebro de uma pessoa normal, os neurônios passam as informações de um para o outro em um ritmo de tempo adequado, após determinado período, passando informações, os neurônios criam automaticamente uma pausa e se desligam para um “descanso” para refrescar-se, o que permite o funcionamento regular do cérebro, caso contrário entraria em pane. Pane que ocorre no cérebro do epilético, no qual essa pausa não acontece. Neurônios trabalham compulsivamente passando informações, tornando impossível processar e ter consciência dos fatos com esse mecanismo. Johnson compara este fato com a *web*, na rede não há um momento de pausa entre uma informação e outra, nem uma forma de aprender a filtrar o que é informação repetida em websites vizinhos ou informação inútil, a cada instante milhares de pessoas estão atualizando interfaces e ao mesmo tempo gerando esse caos, produção infinita de informações muitas vezes desnecessárias. O mesmo acontece se ficamos o tempo todo ligados em todas as informações sem uma pausa de descanso para o cérebro, é a *picnolepsia*

descrita por Virilio na análise do trabalho *No(where), Now(here)*.

A tendência é que a comunicação se estenda a todas as áreas de nossas vidas, objetos que respondem as nossas necessidades (não apenas simbolicamente, mas literalmente conversam, dão respostas criativas). Casas, paredes, acessórios, roupas inteligentes que se auto-organizam surgem cada vez interagindo como se sempre existissem em nosso convívio. Surgem e existem de maneira silenciosa, aumentando o fluxo e rapidez das trocas de informação. Nesse contexto torna-se muito importante, mais uma vez, tomar conhecimento desses processos, a fim de encontrar filtros para informações desnecessárias, degradantes. Para que se possam criar filtros de informações redundantes ou que não nos interessa é imprescindível, antes de qualquer coisa, tomar consciência de si mesmo. Do que faz ou não bem, do que dá equilíbrio ou desestabiliza, e em quais momentos isso ocorre, para podermos ter um posicionamento crítico (o que já é um primeiro filtro), saber escolher e agir. Fato que muitas vezes nem é percebido se se vive no fluxo de tempo ditado atualmente.

As avaliações sobre o papel da tecnologia nos trabalhos selecionados indicam as mesmas questões colocadas no primeiro Capítulo sobre o impacto da tecnologia. A tecnologia parece estar mais interessada em potencializar o humano esteticamente ou em sua força física que em corrigir questões primordiais de vida ou morte. A ideia trazida com a virtualidade é a de que tudo é possível e está ao alcance de nossas mãos. Portanto, transformações no corpo, que envolvem riscos cirúrgicos, já são triviais. Mas, como afirma Wilson (1992), mesmo com a ideia de transformar por completo o corpo, assim como é possível fazer em um avatar virtual, esse corpo orgânico nunca será transformado por completo. Nesse caso, a roupa surge como solução por proporcionar a mutação com mais facilidade, por ser transitória e não permanente. A tecnologia e as transformações tem em vista a segunda pele, a fim de criar essas transformações presentes na imaginação.

Com o item sobre o papel do corpo nas performances, percebemos que este serve como suporte. Em *No(where), Now(here)* essa questão fica perceptível quando o jogo de luzes claro x escuro faz mostrar o corpo e no escuro o esconde, tornando visível apenas o movimento e cores da roupa. Em *The Crying Dress* a simulação não necessariamente corresponde ao sentimento de luto de quem veste, a tendência é do que se expressa através da roupa não seja o mesmo do que se sente. Já em *Like Living Organisms* a veste se funde ao corpo original em uma simulação, porém, nada é verdadeiramente estimulado no corpo orgânico, quem faz toda a performance é a veste, portanto, de certa forma, esconde o corpo chamando mais atenção para a performance do simulacro. Em *Coded Sensation*, em um

sentido, a roupa faz parte do corpo como uma extensão da memória, aqui o corpo original não fica oculto. Por outro lado, a roupa tecnológica sobrepõe a capacidade original do corpo e, por conseguinte, a roupa, de carregar memória.

A questão sobre o corpo ser ou não velado com a fantasia das roupas deve ser pensado separadamente para estabelecer comparativos entre a moda do cotidiano e esta como suporte para a arte. Quanto à moda do cotidiano muitos autores acreditam que ela sempre quis “aniquilar” o corpo humano: “[A moda] secretamente sempre lhe desejou a morte, a moda não quer vestir o corpo: ela quer criar um corpo que lhe sirva de complemento. Que corpo (de carne, plástico, madeira?) é o mais adequado para a moda.” (DENIZARD, 1998 *apud* VILLAÇA, 2011, p. 150). O corpo vestido no âmbito da arte deve ser visto como se estivesse representando uma cultura, a identidade de uma sociedade em determinado período histórico. Isso reafirma a capacidade da moda em, apesar de inicialmente parecer “esconder” uma verdade com a roupa, expressar tanto uma identidade cultural quanto a de um indivíduo. Mesmo tentando enganar pelas aparências, a verdade continua a sair pelos poros e vaza também pelos espaços entrelaçados da trama do tecido, ela não fica tão oculta jamais.

6 CONCLUSÃO

Podemos confirmar que a roupa pode ser excelente meio de expressão por ter essa relação tão íntima com a psiquê humana, pode revelar uma identidade ou suas variações. Paralelamente, a roupa no âmbito da arte também funciona como rico meio de expressão simbólica. Enquanto a relação do sujeito com sua própria identidade é revelada através da roupa, a roupa no âmbito da arte releva uma subjetividade cultural de um período, como se vestisse um corpo formado pela subjetividade do coletivo. O mecanismo interno da moda em proporcionar esse tipo de expressão, tanto na moda do cotidiano quanto no campo da arte, se dá nessa relação mútua entre a aparência e a psiquê humana, que plasma uma identidade visual através da roupa, dos gestos, do modo de falar, andar, das escolhas, do estilo de vida etc.

Outro ponto que foi relevante ao longo de toda a pesquisa foi o papel dos discursos da moda inerentes às expressões poéticas selecionadas. Podemos confirmar que quando a roupa é utilizada como suporte de expressão, o discurso estabelecido através deste meio tende a se aliar aos temas relativos a este meio. Como o suporte tratado é a roupa, a tendência é que seu modo de expressão toque em algum tema relativo à moda, mesmo que trate mais diretamente de algum outro tema qualquer.

Com os parâmetros sobre a moda, o corpo, a tecnologia e o contemporâneo para realização das análises das obras podemos perceber que a moda é excelente veículo de expressões simbólicas de subjetividades de uma época; também, que os mecanismos e implicações da moda como consumo, ilusão, espetacularização, alienação, dentre outros, são muito presentes dentre os temas que foram tratados em teorias do contemporâneo. Portanto, a moda possui papel muito relevante nos movimentos da época atual. Quanto ao corpo, podemos perceber que tanto o corpo como a roupa são extensões da psiquê e, no período atual, no qual tudo parece ser possível de ser realizado e transformado, são alvos de reformulação constante em prol de uma aparência desejável. Nesse contexto, a tecnologia estimula a ampliação de possibilidades de transformação tornando possível o que é imaginado, tanto em meio virtual quanto atual (ou material). Quanto ao contemporâneo, o que o caracteriza, dentre outras questões e movimentos sociais, é o que parece estar intimamente associado à tecnologia que impulsionou diversos tipos de transformação e que culminou nos hábitos e visões de mundo que se tem atualmente. Dos temas do contemporâneo que foram ressaltados temos a questão da memória, a sexualidade e a maneira como lidamos com ela

atualmente, o excesso de produção nas indústrias da moda e da tecnologia que sustentam a obsolescência dos produtos e a criação de uma ilusão hipnotizante através do jogo com o desaparecimento.

Com a presente pesquisa podemos relacionar o vestir e a moda sob o ponto de vista cotidiano e, também, a possibilidade de a moda ser utilizada como campo de provocação e crítica em expressões artísticas. Nessa relação entre arte e cotidiano podemos reconhecer mecanismos em comum e teorizar sobre diversos temas relevantes para discussão, especialmente em meio acadêmico da moda, do *design*, para que futuros profissionais do ramo possam atuar com mais responsabilidade e consciência sobre seus passos. Podemos dizer que as transformações e avanços tecnológicos infiltrados em todos os aspectos da vida continuarão a surgir, o que pode ser utilizado de forma negativa, mas também de maneira muito positiva, a exemplo dos trabalhos aqui apresentados. Com o presente estudo esperamos despertar a curiosidade sobre os temas e oferecer subsídios para novas criações com base na roupa e na moda, com um posicionamento crítico e intenção positiva.

REFERÊNCIAS

- ARANTES, P. *Arte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- ARS ELETRONICA FESTIVAL. *Ars Eletronica Festival 2013: Festival for Art, Technology and Society*. Edição 2013: *Total Recall, the evolution of Memory*. Linz, Áustria. Disponível em: <<http://www.aec.at/totalrecall/>>. Acesso em: 11 maio 2013.
- AVELAR, S. *Moda, globalização e novas tecnologias*. São Paulo: Estação das Letras e Cores; Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2011.
- ABBAGNANO, N. *Dicionário de Filosofia*. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- BAAUW, Cor; BAAUW, Leonie. *Liking Living Organisms*. [20-?]. In: _____. *Local Androids Website*. Disponível em: <<http://localandroids.com/>>. Acesso em: 14 ago. 2013.
- BARISON, D.; ROSS, D. *The Ister*. Documentário. UK: 24 setembro 2004. 189 min.
- BARTHES, R. *Inéditos: Imagem e Moda*. Martins Fontes: São Paulo, 2005. v. 3.
- _____. *Mitologias*. São Paulo: Betrand Brasil; DIFEL, 1987.
- BATAILLE, G. *O Erotismo*. Lisboa: Antígona, 1988.
- BAUDRILLARD, J. *Simulacros e Simulação*. [Portugal]: Editora Relógio d'Água, 1991.
- BAUMANN, Z. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- _____. *Amor líquido*. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.
- BENJAMIN, W. Sobre o conceito da história. In: _____. *Obras Escolhidas: Magia e Técnica, Arte e Política, Ensaio sobre Literatura e História da Cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 222-234.
- BERRY, D.; DARTEL, M.; DIETER, M. et al. *New Aesthetic, New anxieties*. [2012]. Disponível em: <<http://v2.nl/files/2012/publishing/new-aesthetic-new-anxieties-pdf>>. Acesso em: 10 ago. 2013.
- BOGDAN, Roberto C.; BIKLEN, Sari Knopp. *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria dos métodos*. Porto: Porto Editora, 1994.
- BOLLON, P. *A moral da máscara*. Rio de Janeiro: Rocco, 1993.
- BOURRIAUD, N. *Estética Relacional*. Córdoba: Adriana Hidalgo Editora, 2006.
- CALEFATO, P. *Wearing Communication: Home, Travel, Space*. In: FORTUNATI, L.; KATZ, J.; RICCINI, R. *Mediating the Human Body: technology, communication and fashion*. New Jersey: Lawrence Erlbaum, [1996]. p. 163-168.

CAMINHA, Iraquitã de O. Liberdade pela Arte Segundo Schiller. Caderno “*Perspectiva Filosófica*”, v. II, nº 28 (jul/dez/ 2007). Disponível em: <http://www.ufpe.br/ppgfilosofia/images/pdf/liberdade_iraquitã.pdf>. Acesso em: 15 out. 2013.

CAMINHA, Iraquitã de O. Liberdade pela Arte Segundo Schiller. Caderno “*Perspectiva Filosófica*”, v. II, nº 29 (jul/dez/ 2008). Disponível em: <http://www.ufpe.br/ppgfilosofia/images/pdf/liberdade_iraquitã.pdf>. Acesso em: 15 out. 2013.

CANTON, K. *Coleção Temas da Arte Contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

CARLI, Ana. *O sensacional da moda*. Caxias do Sul: Educs, 2002.

_____. *O artifício, a moda, o corpo: ritos da sedução*, 2006. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R0765-1.pdf>>. Acesso em: 16 jul. 2013.

CASTILHO, Kátia; OLIVEIRA, Ana C. de. *Corpo e moda: Por uma compreensão do contemporâneo*. São Paulo: Editora das Letras e Cores, 2010

CIOCIOLA, C. *Coded Sensation, audio skin*. *Revista digital neural – Media art, Hacktivism, E-music*. [20-?]. Disponível em: <<http://www.neural.it>>. Acesso em: 10 maio 2013.

CIDREIRA, R. Jornalismo de Moda: Crítica, feminilidade e arte. *Revista do Centro de Artes, Humanidades e Letras*, v. 1 (1), 2007. p. 46-53.

DEBORD, G. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2003.

DEZEEN MAGAZINE. *No(where), Now(there): two activated dresses by Ying Gao*. 24 jun. 2013. Disponível em: <<http://www.dezeen.com/2013/06/24/nowhere-nowhere-two-gaze-activated-glow-in-the-dark-dresses-eye-tracking-ying-gao/>>. Acesso em: 19 ago. 2013.

DUBY, G.; ARIÈS, P. *História da vida privada: da revolução francesa à primeira guerra*. v. 4. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

ECO, Umberto. *Obra Aberta*. São Paulo: Perspectiva, 1991.

EVANS, C. *Fashion at the Edge: spectacle, modernity & deathliness*. Londres e New Haven: Yale University Press, 2007.

FASHIONING TECH. *Technosensual review, interview with Ying Gao*. 18 set. 2012. Disponível em: <<http://www.fashioningtech.com/profiles/blogs/technosensual-review-interview-with-ying-gao>>. Acesso em 10 abr. 2013.

FASTSKIN SPEEDO. Disponível em: <<http://www.swim-faster.com>>. Acesso em: 12 out. 2013.

FLUSSER, V. *O futuro da escrita*. In: _____. *O Mundo Codificado*. Organização de Rafael Cardoso. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

FLUSSER, V. *O Mundo Codificado*. Organização de Rafael Cardoso. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

FORTUNATI, L.; KATZ, J.; RICCINI, R. *Mediating the Human Body: technology, communication and fashion*. New Jersey: Lawrence Earlbaum Associates, 2003.

FOUCAULT, M. *Utopian Body*. In: JONES, C. *Sensorium: embodied experience, technology and contemporary art*. Massachusetts: MIT Press, 2006. p. 229-234.

FREUD, S. *Das Unheimlich*. In: *Imago. Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften V*. 1919. Disponível em: <<http://www.gutenberg.org/files/34222/34222-h/34222-h.htm>>. Acesso em: 21 ago. 2013.

FUTURO TEXTILES. Exposição ocorrida em Lille, França, jun. 2013.

GAO, Ying. *Ying Gao Website*. Disponível em: <<http://www.yinggao.ca/>>. Acesso em: 11 maio 2013.

GAROA HACKER CLUBE. *Website Garoa hacker Clube*. [20-?]. Disponível em: <https://garoa.net.br/wiki/P%C3%A1gina_principal>. Acesso em: 9 abr. 2013.

GILLICK, Liam. *Interview*. Disponível em: <<http://www.liamgillick.info/home/texts/interview-2009>>. 2009. Acesso em: 3 set. 2012. [Entrevista de Liam Gillick a Heinz Norbert Jocks, em Kunstforum].

GUIDDENS, A. *A transformação da intimidade: sexualidade, amor & erotismo nas sociedades modernas*. São Paulo: Editora Unesp, 1993.

HACQUARD, G. *Dicionário de Mitologia Grega e Romana*. Lisboa: Edições Asa, 1996.

HARAWAY, Donna. *Manifesto Ciborgue*. 1985.

HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HOFFMANN, E. T. A. *Contos Fantásticos: O vaso de ouro; Os autômatos; O homem de areia*. Rio de Janeiro: Imago, 1993. [O conto “O homem de areia” é datado de 1815].

HOUAISS, Antonio; VILLAR, Mauro de Salles; FRACO, Francisco Manoel de Mello. *Dicionário Houaiss da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

HOW TO GET WHOT YOU WANT. *Website How to get what you want*. Disponível em: <<http://www.kobakant.at/DIY/>>. Acesso em: 12 ago. 2013.

INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON WEARABLE COMPUTERS (ISWC). [201-?]. Disponível em: <<http://www.iswc.net/>>. Acesso em: 10 maio 2013.

INTERNATIONAL CONFERENCE ON TANGIBLE EMBEDDED AND EMBODIED INTERACTION. [20-?].

INTERVIEW MAGAZINE. *Ying Gao's Delicate, Fashionable Pod*. [20-?]. Disponível em: <<http://www.interviewmagazine.com/fashion/ying-gao>>. Acesso em: 10 abr. 2013.

JOHNSON, S. *Emergência: a dinâmica de redes em formigas, cérebros, cidades e softwares*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

KOBAKANT WEBSITE. Disponível em: <www.kobakant.at>. Acesso em: 21 jul. 2013.

LAKATOS, E.; MARCONI, M. *Fundamentos da Metodologia Científica*. São Paulo: Atlas, 2007.

LIPOVETSKY, G.; SEBASTIEN, C. *Os Tempos Hipermodernos*. São Paulo: Barcarolla, 2004.

LOVINK, G. *A virtual interview with Geert Lovink*. In: RYAN, S. *Intelligent Agent*. Dallas: Leonardo Educational Forum Exhibition, 2008. [Entrevista realizada por Susan E. Ryan].

MANOVICH, L. *Fashion Sites*. 2001. Disponível em: <http://manovich.net/DOCS/art_fashion.html>. Acesso em: 12 set. 2013.

MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1974.

MIT MEDIA LAB. Disponível em: <<http://www.media.mit.edu/>>. Acesso em: 12 jun. 2013.

MIT WEARABLE COMPUTING PROJECT. *A brief history of wearable computing*. [20-?] Disponível em: <<http://www.media.mit.edu/wearables/lizzy/timeline.html>>. Acesso em: 12 jun. 2013.

MUSEUNS QUARTIER. *Technosensual: Where Fashion meets Technology*. Viena, Áustria: junho a setembro de 2012. Disponível em: <<http://www.technosensualexpo.com>>. Acesso em: 11 maio 2013.

PANTELLINI, Claudia; STOHLER, Peter. *Body Extensions*. Stuttgart: Arnoldische, 2004.

POLLACK, Michael. *Memória, Esquecimento e Silêncio*. 1989. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/reh/article/viewFile/2278/1417>>. Acesso em: 12.11.2013, 12h34min.

RILLE, Martin. *Coded Sensation*. [20-?]. Disponível em: <<http://www.codedsensation.com>>. Acesso em: 3 dez. 2012.

RYAN, S. E. *What is Wearable Technology Art? Social Fabrics Issue, College Art Association Conference 2008*. Disponível em: <<http://www.intelligentagent.com/archive/ia8.1lastfinal.pdf>>. Acesso em: 9 mar. 2013.

SANT'ANNA, D. As infinitas descobertas do corpo. *Cadernos Pagu*, Unicamp, 2000. Disponível em: <www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?down=51333>. Acesso em: 14 ago. 2013. p. 235-249.

_____. Consumir é ser feliz. In: OLIVEIRA, A.; CASTILHO, K. *Corpo e Moda: por uma compreensão do contemporâneo*. Barueri, SP: Estação das letras e Cores, 2008. p. 54-64.

SANT'ANNA, Mara Rúbia. *Teoria de moda: sociedade, imagem e consumo*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

SANTAELLA, L. *Corpo e comunicação: sintoma da cultura*. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. Pós-Humano por quê? *Revista USP*, São Paulo, n. 72, p. 126-137, jun./ago. 2007.

SANTOS, Flávia dos; GOMES, Suely H. *Corpo e Subjetividade no Ciberespaço: um estudo sobre os avatares no Second Life*. 2008. Disponível em: <http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Flavia%20Martins%20dos%20Santos%20e%20Suely%20Henrique%20Gomes.pdf>. Acesso em: 12 out. 2013.

SANTOS, J. F. *O que é o pós-moderno*. São Paulo: Brasiliense, 2008.

SATOMI, Mika; PERNER-WILSON, Hannah. *The Crying Dress*. 2012. In: _____. *Kobakant Website*. Disponível em: www.kobakant.at. Acesso em: 21 jul. 2013.

SEAMLESS. Exposição. Boston: Boston Museum of Science, 2008.

SEYMOUR, S. *Functional Aesthetics: Visions in Fashionable Technology*. Vienna; Nova York: Springer Verlag, 2010.

SEYMOUR, S. *Fashionable Technology*. Vienna; Nova York: Springer Verlag, 2008.

SCHILLER, F. *Educação Estética do Homem*. São Paulo: Iluminuras, 1989.

SILVERMAN, K. Fragmentos de um discurso de moda. In: BENSTOCK, S.; FERRIS, S. (orgs.). *Por dentro da moda*. Rio de Janeiro: Rocco, 2002. p. 160-183.

SMART FABRICS. *Smart Fabrics Conference 2013*. Disponível em: <http://www.smartfabricsconference.com/home.aspx>. Acesso em: 11 maio 2013.

SOUZA, Nívea. O vestir como dispositivo simbólico da arte. In: COLÓQUIO DE MODA, 9., Fortaleza, 10 set. 2013.

STALLYBRASS, P. *O casaco de Marx*. São Paulo: Editora Autêntica, 2004.

STIEGLER, B. *Technics and Time: The Fault of Epimetheus*. California: Stanford University Press, 1998.

SUZUKI, Márcio. Prefácio. In: SCHILLER, F. *Educação Estética do Homem*. São Paulo: Iluminuras, 1989.

TARRAFA HACKER CLUBE. *Website Tarrafa Hacker Clube*. [20-?]. Disponível em: <http://tarrafa.net/balaio/associacao/estatutosocial.html>. Acesso em: 15 set. 2013.

TEST_LAB. *Test_Lab: Clothing Without Cloth* (Organizado pelo Instituto V2). [26 maio 2011]. Disponível em: <<http://v2.nl/events/clothing-without-cloth/view>>. Acesso em: 11 maio 2013.

TOUSSANT-SAMAT, M. *Historia Técnica y Moral del Vestido*. v. 1, 2 e 3. Madrid: Alianza Editorial, 1994.

V2. *Institute For The Unstable Media*. Disponível em: <<http://v2.nl/>>. Acesso em: 10 maio 2013.

VILLAÇA, N. *A edição do corpo: tecnociência, artes e moda*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011.

VIRILIO, P. *The Aesthetics of Disappearance*. USA: Semiotext, 1991.

WILSON, E. *Fashion and the Postmodern Body*. In: *Chic Thrills: a fashion reader*. London: Pandora Press, 1992. p. 3-16.

WENDERS, W. *Identidade de nós mesmos*. Filme. 79 min. Estados Unidos, 1989.

OUTRAS OBRAS CONSULTADAS

BEIGUELMAN, G.; LA FERLA, J. (orgs.). *Nomadismos Tecnológicos*. São Paulo: Senac, 2011.

BERGSON, H. *Matéria e memória: Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

DERRIDA, J. *Espectros de Marx: o estado da dívida, o trabalho do luto e a nova internacional*. Rio de Janeiro, Relume-Dumará, 1994.

FASHIONINGTECH. *TECHNOSENSUAL Review + Interview with Local Androids*. Set. 2012. Disponível em: <<http://www.fashioningtech.com/profiles/blogs/technosensual-review-interview-with-local-androids>>. Acesso em: 14 ago. 2013.

FAST CODESIGN. *Ew! A Pulsating Dress Made Of Realistic Fake Skin [NSFW]*. 9 ago. 2012. Disponível em: <<http://www.fastcodesign.com/1670484/ew-a-pulsating-dress-made-of-realistic-fake-skin-nsfw>>. Acesso em: 23 ago. 2013.

HORROCKS, C.; JEVTIC, Z. *Jean Baudrillard para Principiantes*. Buenos Aires: Era Naciente, 2001.

_____. *A Troca Simbólica e a Morte*. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

HOUAISS, A. *Minidicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

INSTRUCTABLES. *Website – DIY – Instructables: Share what you make*. Disponível em: <<http://www.instructables.com/>>. Acesso em: 10 maio 2013.

LEE, S. *Fashioning the Future: Tomorrow's Wardrobe*. Londres: Thames & Hudson, 2007

LEVY, P. *O que é o virtual*. São Paulo: Editora 34, 2007.

MEDEIROS, J. *Redação Científica*. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2005.

OPEN SOURCE. *When free open source isn't (practically) better*. [20-?]. Disponível em: <http://www.gnu.org/philosophy/when_free_software_isnt_practically_better.html>. Acesso em: 2 jul. 2013.

QUINN, B. *Techno Fashion*. Nova Iorque: Berg, 2002.

ROUANET, S. *O barroco ontem e hoje*. [20-?]. Disponível em: <<http://www.psicanalisebarroco.pro.br/revista/revistas/obras/OK%20O%20BARROCO%20ONTEM%20E%20HOJE%20n.%202.rtf>>. Acesso em: 6 maio 2011.

SAINT MARTINS COLLEGE OF ART. *Website*. Disponível em: <<http://www.arts.ac.uk/csm/>>. Acesso em: 11 nov. 2013.

SANTAELLA, L. *O Paradigma híbrido da imagem*. [Palestra proferida em 10 maio 2013 às 10h no Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas organizado pelo MediaLab da Universidade Federal de Goiás.].

APÊNDICE I – ENTREVISTA COM MARTIN RILLE

A seguir apresentamos uma breve entrevista realizada via *e-mail* com o artista Martin Rille no dia 15 de outubro de 2013.

Entrevista original	Tradução
<ul style="list-style-type: none"> • Was ist dein Hintergrund? <i>Ich habe als Teenager eine technologische Schule besucht, da ich als Kind den Wunsch hatte Erfinder zu werden. Nach Abschluss dieser Schule für Telekommunikation besuchte ich die Universität für angewandte Kunst in Wien und studierte dort Transmediale Kunst.</i> • Was ist dein besonders interesse in kunst? <i>Für mich ist es ein Präsentationsmedium meiner Ideen / Erfindungen.</i> • Wo war die performance presentiert? <i>Slovakia, Austria, France, USA, UK, Brasil</i> • Warum hast du mit kleidungen und technologie (in coded sensation) gearbeitet? <i>Die Performance spielt über ein Zukunftsszenario wo unsere Haut Daten gespeichert tragen. Mithilfe einer alten Technologie, der Audio-Kassettenbänder, wird diese neue neue Technologie "geboren".</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Quais são suas experiências passadas? Quando adolescente frequentei uma escola técnica, pois quando criança tinha o desejo de me tornar um inventor. Depois do término dessa escola técnica especializada em telecomunicação frequentei uma Universidade de Artes Aplicadas em Viena e lá estudei Arte Transmidiática. • Qual seu principal interesse na arte? Para mim é um meio de apresentação de minhas ideias/invenções. • Onde a performance foi apresentada? Eslováquia, Áustria, França, Estados Unidos, Inglaterra e Brasil. • Porque escolheu trabalhar com roupas e tecnologia (em <i>Coded Sensation</i>)? A performance trata de um cenário futurístico no qual nossa pele pode guardar e carregar informação. Com a ajuda de uma tecnologia antiga, a fita cassete, essa nova tecnologia surgiria.