

Dyana dos Santos

# CRISÁLIDAS

Interlocuções entre Roupas de Artista, Feminismo e Computação Vestível

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito à obtenção do título de Mestre em Artes.

Linha de Pesquisa: Poéticas Tecnológicas

Orientador: Prof. Dr. Fabrício José Fernandino

Belo Horizonte

2019

### **Ficha catalográfica**

(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

Santos, Dyana, 1987-

Crisálidas [manuscrito] : interlocuções entre roupa de artista, feminismo e computação vestível / Dyana dos Santos. – 2019.  
274 p. : il.

Orientador: Fabrício José Fernandino.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.

1. Vestuário – Teses. 2. Arte por computador – Teses. 3. Crítica de arte feminista – Teses. 4. Criação (Literária, artística, etc.) – Teses. 5. Moda – Aspectos sociais – Teses. 6. Arte e tecnologia – Teses. I. Fernandino, Fabrício, 1956- II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.

CDD 701.08

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Dissertação da aluna **DYANA DOS SANTOS** número de Registro **2017674588**.

Título: "***Crisálidas: interlocuções entre roupa de artista, feminismo e computação vestível***"




---

Prof. Dr. Fabrício José Fernandino – Orientador – UFMG



---

Prof. Dr. Maria Angelica Melendi – Titular – EBA/UFMG



---

Profa. Dra. Mário César de Azevedo – Titular - EBA/UFMG

Belo Horizonte, 26 de abril de 2019.

Para Isabela, companheira de metamorfoses.

Agradeço à minha família pelo amor, apoio e incentivo – em especial – à minha avó Maria, minha mãe Edileuza e minha irmã Dalvana, com quem compartilho cromossomos, além de exemplos de força, coragem e resistência e à minha amada Isabela, com quem tenho compartilhado esta e outras vidas.

Aos queridos professores, artistas, pesquisadores e amigos Fabrício Fernandino, pela orientação cuidadosa, paciência, generosidade e incentivo em mais uma etapa artística e acadêmica; e Mário Azevedo, pelas leituras atenciosas, partilhas generosas e também pelo incentivo, apoio e companhia nesta minha jornada.

À Maria Angélica Melendi, pesquisadora que muito admiro, pelos conhecimentos compartilhados tanto durante a graduação quanto na Pós e por ter levado discussões feministas para as salas da EBA, quando suas aulas foram um verdadeiro alento.

À minha querida sogra e exemplo de educadora Solange, pela amizade, apoio e valiosas prosas geminianas. Às queridas amigas e amigos Gizelle Cândido, Gabriella Sousa, Gilson Rodrigues, Samuel Wenceslau, Xikão Xikão e Daniel Guimarães, pelas trocas, pelas artes e companhia nesta aventura.

Às colegas de Pós Daphne Cunha, Marina Seif, Natália Rezende e Leíner Hoki, mulheres que admiro e com quem muito aprendi, além de todas as bruxas. Agradeço, por fim, ao apoio da CAPES/PROEX no desenvolvimento deste trabalho, através da concessão de bolsa de pesquisa.

# RESUMO

A escolha dos objetos de estudo dessa dissertação se deu como um desdobramento reflexivo de pesquisas artísticas prévias e da minha própria produção em pintura e escultura, a partir da Graduação na Escola de Belas Artes da UFMG, entre 2009 e 2017. Seccionado em duas partes principais, o presente texto propõe, respectivamente, uma reflexão feminista acerca da roupa de artista e da computação vestível em arte. Ambos os temas foram conceituados, contextualizados historicamente e exemplificados por meio de um apanhado de obras que contemplam, desde suas origens nos registros históricos ocidentais, até manifestações datando de 2018. Ao se constatar diferenças quantitativas e formais de atuação entre homens e mulheres artistas nestas duas áreas de conhecimento, procedeu-se à investigação e análise de estruturas socioculturais determinantes tanto nas práticas artísticas quanto na recepção das obras apresentadas.

Palavras-chave: roupa de artista, computação vestível, estudos feministas, práticas artísticas.

# ABSTRACT

The subjects of this dissertation were chosen as a theoretical unfolding of previous artistic researches and of my own production in painting and sculpture, developed between 2009 and 2017, during my undergraduate studies at Escola de Belas Artes, UFMG. Sectioned in two main parts, the present paper proposes, respectively, a feminist analysis on artist's clothes and wearable computing in art. Both themes were conceptualized, contextualized historically and exemplified through a collection of works that contemplate from their origins in Western historical records until manifestations dating from 2018. Recognizing quantitative and formal performance differences between men and women artists in the aforementioned areas of knowledge, decisive sociocultural structures to both the artistic practices and the reception of the works presented were investigated and analyzed.

Keywords: artist's clothes, wearable computing, feminist studies, artistic practices.

# SUMÁRIO

PRÓLOGO 9

LISTA DE IMAGENS DO PRÓLOGO 32

INTRODUÇÃO 33

PRIMEIRA PARTE: CORPO DESVELADO EM ROUPAS 38

1. A REPRESENTAÇÃO DA ROUPA NA ARTE: DO SÉCULO XV AO XIX 39

LISTA DE IMAGENS DO CAPÍTULO 1 51

2. ROUPA DE ARTISTA: DAS VANGUARDAS À CONTEMPORANEIDADE 52

2.1. HENRY VAN DE VELDE E GUSTAV KLIMT 52

2.2. SONIA DELAUNEY-TERK 54

2.3. FUTURISMO 58

2.4. SUPREMATISMO E CONSTRUTIVISMO 64

2.5. DADAÍSMO 69

2.6. SURREALISMO 72

2.7. MODERNISMO NO BRASIL 76

2.8. LUCIO FONTANA E NIKI DE SAINT PHALLE 78

2.9. ANDY WARHOL 80

2.10. NEOCONCRETISMO 81

2.11. NELSON LEIRNER 89

2.12. ARTUR BISPO DO ROSÁRIO 91

2.13. ARTE CONCEITUAL 93

2.14. REBECCA HORN 95

2.15. VALIE EXPORT 105

2.16. NAM JUNE PAIK 106

2.17. ORLAN 107

2.18.	LOUISE BOURGEOIS	109
2.19.	LILIANA MARESCA	111
2.20.	MARTHA ARAÚJO	112
2.21.	LEONILSON	114
2.22.	NARAZETH PACHECO	115
2.23.	MARIBEL DOMÈNECH	118
2.24.	NICOLA COSTANTINO	120
2.25.	JUM NAKAO	122
2.26.	IRAN DO ESPÍRITO SANTO	124
2.27.	JAYME FYGURA	124
	LISTA DE IMAGENS DO CAPÍTULO 2	127

### 3. TECENDO UMA REFLEXÃO 130

3.1.	A INFLUÊNCIA DA SEPARAÇÃO ARTE <i>VERSUS</i> ARTESANATO NA DESVALORIZAÇÃO DA ARTE PRODUZIDA POR MULHERES	134
3.2.	AS MULHERES E O ENSINO DE ARTE	136
3.3.	A DOMESTICAÇÃO E A RESISTÊNCIA FEMININA	140
3.4.	ESTUDO DE CASO: BAUHAUS	153
3.5.	APÓS A SEGUNDA GUERRA	155
	LISTA DE IMAGENS DO CAPÍTULO 3	157

### 4. A MANUTENÇÃO DA HIERARQUIA SEXUAL ATRAVÉS DAS ROUPAS 158

	LISTA DE IMAGENS DO CAPÍTULO 4	174
--	--------------------------------	-----

### 5. CRÍTICA À PERSISTÊNCIA DOS ESTEREÓTIPOS DE GÊNERO NAS ROUPAS DE ARTISTA 175

## SEGUNDA PARTE: CORPO VESTIDO COM COMPUTADOR 186

### 6. BREVE HISTÓRIA DA COMPUTAÇÃO 187

	LISTA DE IMAGENS DO CAPÍTULO 6	197
--	--------------------------------	-----

7. COMPUTAÇÃO VESTÍVEL: CONCEITO, ORIGEM E CARACTERÍSTICAS 198

LISTA DE IMAGENS DO CAPÍTULO 7 206

8. A COMPUTAÇÃO VESTÍVEL NAS ARTES 207

8.1. A RELAÇÃO COM AS VANGUARDAS MODERNAS 213

8.2. ASPECTOS INTERATIVOS 214

8.3. A COMPUTAÇÃO VESTÍVEL NA ROUPA DE ARTISTA 217

8.3.1. STEVE MANN 217

8.3.2. STELARC 226

8.3.3. KAZUHIKO HACHIYA 234

8.3.4. LUISA PARAGUAI 235

8.3.5. JOSEPH MALLOCH & IAN HATTWICK 237

8.4. A COMPUTAÇÃO VESTÍVEL NAS FRONTEIRAS ENTRE AS ARTES VISUAIS  
E A MODA 240

8.4.1. ADELINE ANDRÉ & JENNY TILLOTSON 240

8.4.2. CUTECIRCUIT (FRANCESCA ROSELLA & RYAN GENZ) 241

8.4.3. BEHNAZ FARAHI 242

8.4.4. ANOUK WIPPRECHT 245

LISTA DE IMAGENS DO CAPÍTULO 8 248

9. TECENDO CIRCUITOS 249

9.1. A *BRECHA* DIGITAL DE GÊNERO 254

10. ROTA POSSÍVEL: CONCEPÇÃO DO CIBORGUE COMO TRANSGRESSÃO 264

ÍNDICE DE SIGLAS 268

CONSIDERAÇÕES FINAIS 269

REFERÊNCIAS 270

# PRÓLOGO

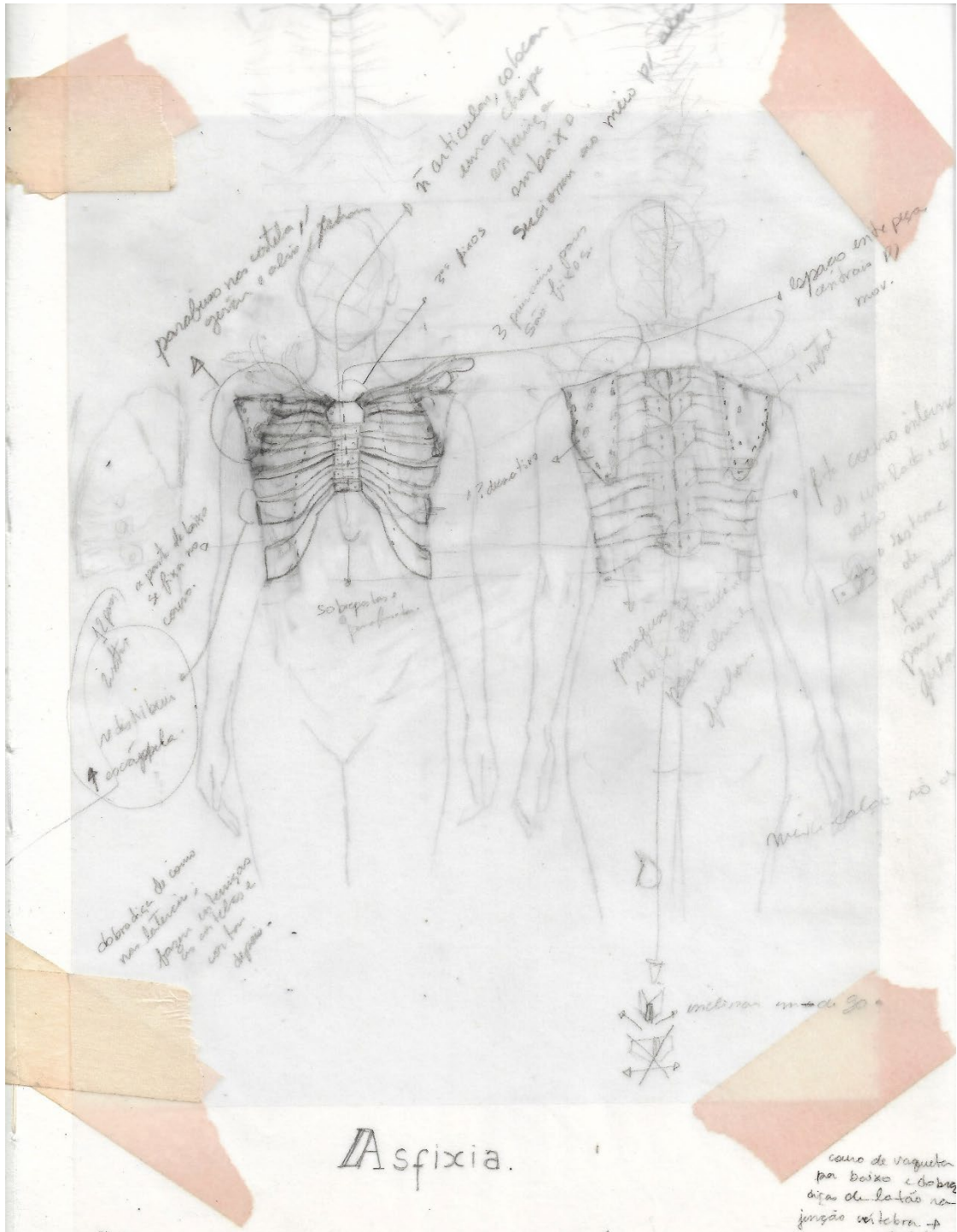


FIGURA I - Esboço de "Asfixia" (ver FIG. XII e XIII)

Enveredei-me na reflexão por meio do campo sensível, orientada a questões de interesse teórico através da exploração artística, enquanto criadora. O contato inicial com os objetos de estudo desta investigação de Mestrado se deram, de maneira ainda intuitiva, durante minha Graduação em pintura, de 2009 a 2014, na Escola de Belas Artes (EBA) da UFMG. Em meu fazer pictórico, a escolha dos tecidos (suportes) e a investigação formal dos mesmos eram tão importantes quanto a re/apresentação das figuras humanas, de modo que hoje identifico uma relação de proximidade entre alguns recursos explorados em pinturas – como, por exemplo, padronagens, transparência do *voil*, veladuras de tule, o corte, a costura e o bordado – e o interesse posterior pelas vestes como um elemento plástico. Sob a orientação do Prof. Mário Azevedo, durante o curso da disciplina “Atelier de Pintura I”, meu fazer pictórico gradativamente transpôs o espaço bidimensional em direção à escultura. A busca por trabalhar a representação do corpo de maneira cada vez mais matérica/tátil, me levou a explorar *bordados* tridimensionais com fios de cobre e a inserir objetos elaborados a partir de ataduras gessadas e/ou tecidos nas pinturas.



FIGURA II - “S.T., Série Xifopagia”, 2011, acrílica e óleo sobre tela de *voil*, 90x151 cm. Pintura ganhadora do 1º lugar com prêmio aquisição no VII Salão de Arte de Itabirito Regional em 2015.

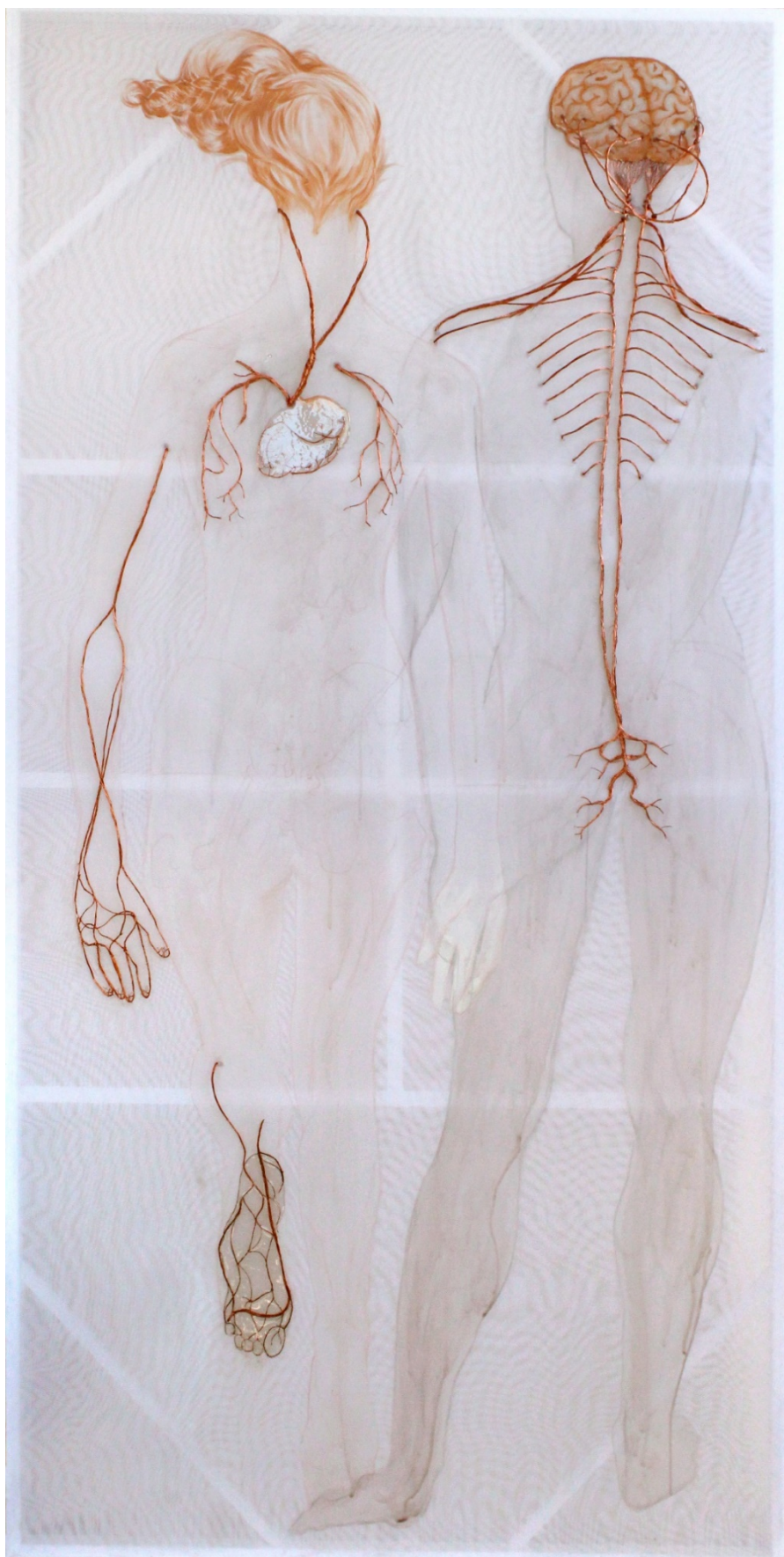


FIGURA III - "Eva e Adão, Série Pó de Estrelas", 2012, acrílica, resina poliéster e fios de cobre sobre *voil*, 200x100 cm. Pintura finalista no V Salão de Arte de Itabirito Regional em 2012.



FIGURA IV - "Eva e Adão", detalhe.



FIGURA V - "Relicário", detalhe



FIGURA VI - "Relicário", 2012, têmpera, óleo, grafite, papel, moldes em atadura gessada, boneca e filô sobre caixa de madeira. 150 x 150 cm.

Outro ponto importante neste percurso foi o início de uma pesquisa plástica acerca do que mais tarde vim a conhecer sob o nome *roupa de artista*. Havia me matriculado no “Atelier de Metal” – ministrado pelo Prof. Fabrício Fernandino, na EBA/UFMG –, cuja proposta era desenvolver esculturas a partir de chapas e barras de aço SAE 1020<sup>1</sup>, um material rígido e não muito flexível. As possibilidades escultóricas mais óbvias para este tipo de metal eram as formas geométricas, porém, pensava em trabalhar formas orgânicas que dialogassem com a anatomia humana e pudessem ser vestíveis. Então, me lembrei do ofício de costureira de minha mãe, tia e avó, e busquei nas técnicas de modelagem de roupas maneiras análogas de planificar formas que pudessem ser justapostas ao meu corpo.

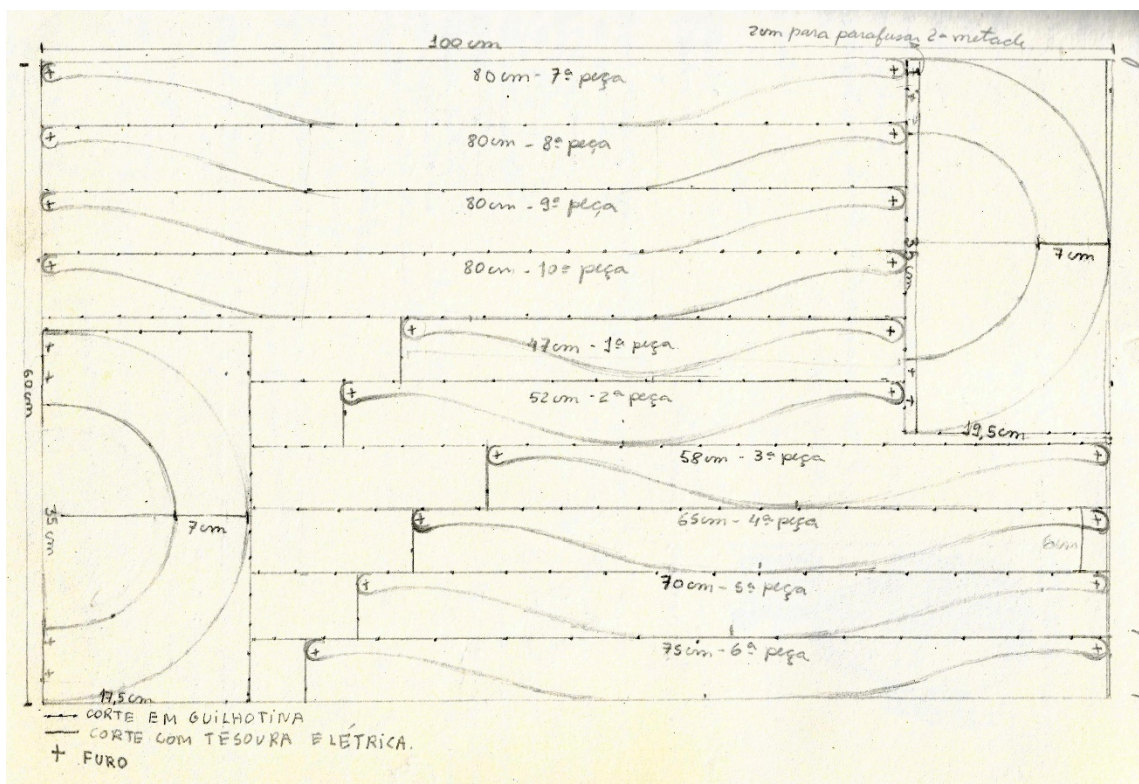


FIGURA VII - Planificação de “Hábito” (ver FIG. XI)

<sup>1</sup> SAE (*Society of Automotive Engineers* - EUA) é uma classificação de aços amplamente utilizada que se baseia em sua composição química. O número 1xxx indica tratar-se de um aço carbono simples; os dois últimos dígitos da numeração indicam os centésimos da porcentagem de carbono presente no material, que no caso pode variar entre 0,18% e 0,23%. Esta composição confere ao aço maleabilidade e boa soldabilidade.



FIGURA VIII - Molde de "Asfixia"

Interessava-me desenvolver espécies de exoesqueletos que transpusessem qualquer marcação de gênero, de maneira que, além da própria anatomia humana, busquei referências formais também em casulos, crisálidas e carapaças de insetos. Estas últimas, especialmente as de tatu-bola, me auxiliaram a conceber formas rígidas e, ao mesmo tempo, articuláveis, que resultaram no trabalho "Hábito". A partir da modelagem de uma camisa, feita sob minhas medidas, desenvolvi a planificação de "Asfixia", me valendo de recursos como dobradiças e fechaduras de baús para desenvolver articulações que permitissem abrir a caixa torácica e fechá-la pelo *externo* após vestir. Adaptações da técnica de *moulage* também foram utilizadas, na medida em que realizei o molde de minha coluna em atadura gessada, para posteriormente reproduzir as curvaturas exatas na barra de metal que compõe o trabalho "Coluna". A fim de remeter às cristas e protuberâncias presentes nas vértebras, foram utilizados parafusos e porcas-borboleta em diferentes tamanhos. A estes trabalhos, em conjunto, atribuí o nome "Série Crisálidas".



FIGURA IX - Vistas frontal, lateral e dorsal de "Hábito"

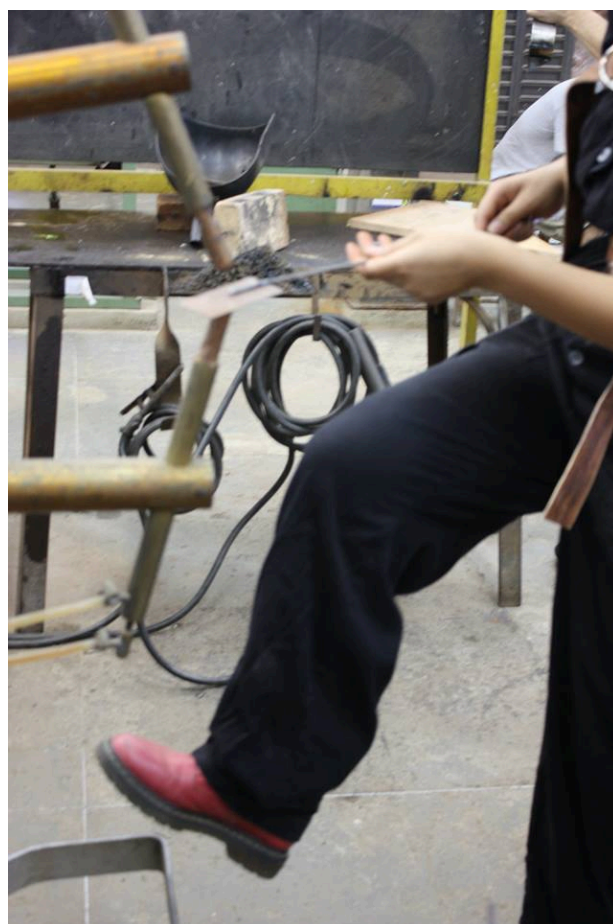


FIGURA X - Usando a solda de ponto (pedalando)



FIGURA XI - "Hábito, Série Crisálidas", 2014, escultura em aço oxidado, inox e couro, dimensões variáveis. Menção honrosa no XV Salão Nacional de Artes de Jataí em 2016.



FIGURA XII - "Asfixia, Série Crisálidas", 2015, escultura em aço oxidado, latão e couro, sob medidas da artista (vista frontal). Menção honrosa no XV Salão Nacional de Artes de Jataí em 2016.



FIGURA XIII - "Asfixia, Série Crisálidas" (vista dorsal)



FIGURA XIV - "Coluna, Série Crisálidas", 2014, escultura em ferro chato oxidado, inox, e couro de sola, sob medidas da artista

Com o tempo, fui compreendendo que aquele corpo que me provocava interesse em trabalhar não era qualquer corpo humano; era o meu corpo e os demais corpos sociais submetidos às opressões do gênero feminino e do patriarcado. Compreendi também que as dimensões autorreferentes do meu trabalho abrangiam (salvo as diferenças referentes ao capacitismo, à transexualidade, às classes econômicas e étnico raciais) um grande grupo de *elas*, não se restringido a situações vividas apenas em minha biografia.

Minha introdução à uma consciência maior do feminismo se deu por meio das redes sociais, através da popularização das *hashtags* #PrimeiroAssedio e #meuamigosecreto, viralizadas em 2015. A primeira, foi lançada em outubro daquele ano pela ONG feminista "Think Olga", como uma resposta aos assédios de cunho sexual que uma garota de 12 anos, participante de um *reality show* de culinária, havia sofrido na internet. A campanha convidava as mulheres a terem coragem de expor situações *inaugurais* de abusos sofridos e o objetivo era que as vítimas se reconhecessem como tal, para denunciar seus algozes e poderem articular mudanças. De acordo com a ONG, a campanha teve como efeitos o surgimento de outras *hashtags* virais, como a #meuamigosecreto – que fazia referência à típica brincadeira de fim de ano – e o aumento expressivo das buscas por termos como "o que é assédio sexual?" e "o que é assédio no trabalho?". Identifico também, neste período, uma certa popularização das discussões feministas, dentro das redes sociais, atingindo um grupo de *elas* mais jovens – dentro do qual me localizo. A grande repercussão destes movimentos, ainda segundo o "Think Olga", atestam não somente esta nova situação em que as mulheres enfim podem se *entender* como vítimas, mas também a urgência de mudanças na estrutura social.

Este contato virtual com movimentos feministas se constituiu em um ponto de partida para a pesquisa de autoras e teorias feministas, além de despertar a minha necessidade de transpor estas discussões para o campo das artes plásticas-visuais. Concomitantemente, comecei a me interessar por autômatos, engrenagens e estudos de movimento perpétuo como elementos que poderiam ser incorporados em minhas esculturas. À princípio, estas haviam sido projetadas para serem tanto objetos escultóricos autônomos, quanto esculturas vestíveis para o desenvolvimento de performances; posteriormente, surgiu a ideia de que estas vestes também fossem cinéticas. Foi então que, ao conversar sobre estes desejos com Thatiane Mendes – a quem eu acabara de conhecer na residência artística *“Corpus Naturalis”*, organizada em 2016 pelo Prof. Fabrício –, fui por ela apresentada à computação vestível e a algumas de suas possibilidades. Formamos, então, uma parceria que se consolidou em minha primeira experiência unindo roupa de artista e computação vestível.



FIGURA XV - Processo escultórico de "Jaula"

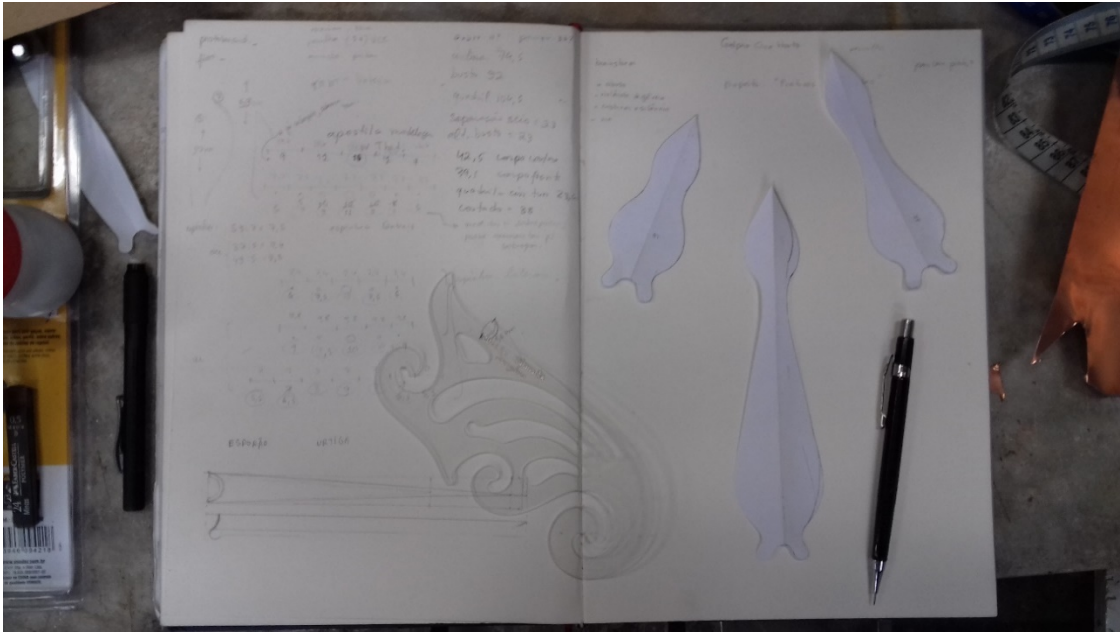


FIGURA XVI - Projeto dos *espinhos* de "Jaula"



FIGURA XVII - Desenvolvimento dos *espinhos* de "Jaula"

Inicialmente denominada “Meu corpo não é uma jaula”, “Jaula” foi concebida em 2016 e concluída em 2017, recebendo neste mesmo ano o primeiro lugar, com prêmio aquisição, no Salão Nacional de Artes de Jataí. Este trabalho é constituído de um *corset*<sup>2</sup>, modelado em couro de sola e costurado com fitas de couro; uma crinolina<sup>3</sup> estruturada em aros de cobre e fitas de algodão cru e uma estrutura traseira em cobre, na qual foram inseridos *espinhos*. Estes, reagem se eriçando ou abaixando em função da aproximação ou distanciamento do observador/participante do trabalho. Na parte frontal do *corset*, foi inserido um sensor infravermelho que quantifica a aproximação das pessoas e envia as informações para um arduíno<sup>4</sup> que controla servo-motores, e que, por fim, acionam fios de náilon nos quais os *espinhos* estão conectados.



FIGURA XVIII - Estudo de articulação para os *espinhos* de “Jaula”

---

<sup>2</sup> Também conhecido como espartilho, esta peça do vestuário feminino surgiu por volta do século XVI e tinha por objetivo sustentar os seios e manter a coluna ereta. A partir do século XIX, durante a Era Vitoriana, com a invenção dos ilhoses e o uso de barbatanas de baleia, adquiriu amarrações na parte traseira e passou também a desempenhar a função de diminuir a circunferência da cintura. Caiu em desuso no início do século XX, com o surgimento do sutiã.

<sup>3</sup> Armações usadas sob as saias para lhes conferir volume sem a necessidade do uso de inúmeras anáguas. Surgiram no século XIX, feitas artesanalmente a partir de crinas de cavalo trançadas, daí sua denominação.

<sup>4</sup> Trata-se de uma placa de prototipagem eletrônica de código aberto, composta por um microcontrolador e circuitos de entrada/saída. Pode ser facilmente conectada a um computador por meio de cabo USB e programada. Surgiu na Itália em 2005, com o objetivo de oferecer ferramentas adaptáveis e de baixo custo para a criação de projetos interativos de diversas ordens.



FIGURA XIX - "Jaula", 2017, escultura reativa em cobre, latão, couro de sola, cadarço de algodão e componentes eletrônicos, *corset* sob medidas das artistas (vista frontal).  
Escultura ganhadora do 1º lugar com prêmio aquisição no XVI Salão Nacional de Artes de Jataí, em 2017.



FIGURA XX - "Jaula" (vista dorsal)



FIGURA XXI - "Jaula" (vista lateral com *espinhos* eriçados)

Com este trabalho, buscávamos acentuar e questionar padrões de comportamento e beleza ainda instituídos às mulheres, nos valendo formalmente do *corset* e da crinolina (elaborados em materiais não maleáveis) como elementos metafóricos destes códigos de feminilidade. Os *espinhos* tinham por objetivo mimetizar a resposta dos pelos de mamíferos, que se eriçam frente a ameaças, e determinam emoções súbitas, remetendo a uma reação de rejeição frente a imposição das amarras do gênero e à suposta passividade feminina.

O corpo biocibernético, resultante do acoplamento de “Jaula”, bem como a tentativa de negar as limitações dos papéis de gêneros, nos remeteram ao conceito de ciborgue presente no “Manifesto Ciborgue” de Donna Haraway, ao qual também relacionamos o processo de fatura. De maneira muito simbólica, fui apresentada à costura e à modelagem pelas mulheres da minha família e ao metal, principalmente o cobre, através do ofício de eletricista que meu pai exercia. Ao me apropriar tanto da costura quanto de técnicas de eletrônica, do corte e solda dos metais, através de máquinas *pesadas*, reconheço durante o processo que talvez tenha me aproximado de um fazer artístico sem gênero. Aliado imprescindível ao desenvolvimento de todo o projeto e ao fazer escultórico, Prof. Fabrício também contribuiu para este fazer agênero na medida em que instruía e encorajava todos os alunos, sem qualquer distinção de gênero.



FIGURA XXII - Processo escultórico de "Jaula"



FIGURA XXIII - Processo escultórico de "Jaula"



FIGURA XXIV - Processo escultórico de "Jaula"

Lembro-me da primeira vez em que expus a “Série Crisálidas” e da surpresa das pessoas – muitas delas também artistas –, ao descobrirem que o escultor era na realidade uma escultora. Dialogando, compreendi que o engano se dava, como esperado, pelo imaginário cultural que não concebe relacionar um trabalho tido como *pesado* à suposta fragilidade de uma mulher. O interessante é que semelhante recepção não ocorreu quando da exposição de “Jaula”, também executada a partir de chapas de metal, com técnicas de corte, dobra e solda. Muito provavelmente, o aspecto *delicado* do cobre polido em detrimento do aço oxidado, aliado a referência formal em roupas *femininas*, tenham contribuído para o fato.

A partir destas experiências, tornou-se inevitável questionar alguns elementos do ensino de arte, as práticas artísticas, a exposição e a recepção das obras de arte. Análises sob uma perspectiva feminista, que a princípio seriam exploradas em meu trabalho de Mestrado junto à outras questões referentes à roupa de artista e a computação vestível em arte, se tornaram os pilares das reflexões a partir de algumas vivências dentro da Academia. É perceptível uma certa recusa, aversão ou desinteresse em relação aos temas questionados, o que pude constatar em duas situações.

A primeira se deu durante uma disciplina da Pós-Graduação, quando discutíamos em seminário o texto “Por que não houve grandes artistas mulheres”, de Linda Nochlin. O professor desqualificou as análises elaboradas por mim e mais duas colegas, insistindo que já vivíamos em uma sociedade igualitária. Os colegas, tanto homens quanto mulheres, em grande parte brancos e aparentemente de classe média, concordaram com o professor. A segunda situação foi a expectativa frustrada de fazer um curso de extensão que abordaria as mulheres dentro da História da Arte; o curso fora duas vezes cancelado por falta de alunos.

Estas circunstâncias estimularam crucialmente minha urgência em modificar o meu projeto inicial de pesquisa. Entendi que a melhor maneira de preenchermos estas lacunas institucionais é insistindo em falar sobre certas feridas, para que nos conscientizemos da sua existência e possamos nos organizar para encontrar formas de transcendê-las, trabalhando-as abertamente.

Outro grande estímulo desta pesquisa foi o curso da disciplina (baseada no texto mencionado de Linda Nochlin) “Porque não houve grandes artistas mulheres? Exclusão e inclusão no sistema das artes plásticas na América Latina”, ministrada pela Prof<sup>a</sup>. Maria Angélica Melendi (Piti) no programa de Pós-Graduação da EBA/UFMG, a única, em toda a Escola, que aborda arte e feminismo. Esta iniciativa da Prof<sup>a</sup>. Piti não só preencheu uma demanda pessoal e uma lacuna em minha formação acadêmica, como também forneceu as bases teóricas para a estruturação de reflexões críticas presentes nesse texto e me direcionaram ao encontro de outras pesquisadoras, que de modo semelhante amarraram algumas pontas soltas do tecido das minhas questões prático-reflexivas, me instigando a continuar este caminho e me firmar em seu percurso.

♀

## LISTA DE IMAGENS DO PRÓLOGO

- FIGURA I - Esboço de "Asfixia" (ver FIG. XII e XIII)
- FIGURA II - "S.T., Série Xifopagia", 2011, acrílica e óleo sobre tela de *voil*, 90x151 cm. Pintura ganhadora do 1º lugar com prêmio aquisição no VII Salão de Arte de Itabirito Regional em 2015.
- FIGURA III - "Eva e Adão, Série Pó de Estrelas", 2012, acrílica, resina poliéster e fios de cobre sobre *voil*, 200x100 cm. Pintura finalista no V Salão de Arte de Itabirito Regional em 2012.
- FIGURA IV - "Eva e Adão", detalhe.
- FIGURA V - "Relicário", detalhe
- FIGURA VI - "Relicário", 2012, têmpera, óleo, grafite, papel, moldes em atadura gessada, boneca e filó sobre caixa de madeira. 150 x 150 cm.
- FIGURA VII - Planificação de "Hábito" (ver FIG. XI)
- FIGURA VIII - Molde de "Asfixia"
- FIGURA IX - Vistas frontal, lateral e dorsal de "Hábito"
- FIGURA X - Usando a solda de ponto (pedalando)
- FIGURA XI - "Hábito, Série Crisálidas", 2014, escultura em aço oxidado, inox e couro, dimensões variáveis. Menção honrosa no XV Salão Nacional de Artes de Jataí em 2016.
- FIGURA XII - "Coluna, Série Crisálidas", 2014, escultura em ferro chato oxidado, inox, e couro de sola, sob medidas da artista. Menção honrosa no XV Salão Nacional de Artes de Jataí em 2016.
- FIGURA XIII - "Asfixia, Série Crisálidas", 2015, escultura em aço oxidado, latão e couro, sob medidas da artista (vista frontal)
- FIGURA XIV - "Asfixia, Série Crisálidas" (vista dorsal)
- FIGURA XV - Processo escultórico de "Jaula"
- FIGURA XVI - Projeto dos *espinhos* de "Jaula"
- FIGURA XVII - Desenvolvimento dos *espinhos* de "Jaula"
- FIGURA XVIII - Estudo de articulação para os *espinhos* de "Jaula"
- FIGURA XIX - "Jaula", 2017, escultura reativa em cobre, latão, couro de sola, cadarço de algodão e componentes eletrônicos, *corset* sob medidas das artistas (vista frontal). Escultura ganhadora do 1º lugar com prêmio aquisição no XVI Salão Nacional de Artes de Jataí, em 2017.
- FIGURA XX - "Jaula" (vista dorsal)
- FIGURA XXI - "Jaula" (vista lateral com *espinhos* eriçados)
- FIGURA XXII - Processo escultórico de "Jaula"
- FIGURA XXIII - Processo escultórico de "Jaula"
- FIGURA XXIV - Processo escultórico de "Jaula"

# INTRODUÇÃO

Este trabalho contextualiza, historicamente, a roupa de artista e a computação vestível – desde sua aparição na História da Arte ocidental até manifestações mais recentes – para, em seguida, discorrer sobre ambas através de uma perspectiva sociológica feminista. De um modo geral, esta pesquisa pretende questionar a visão tradicionalmente difundida nos livros de História da Arte – e em grande parte do ensino acadêmico que vivenciei –, que se restringe ao objeto de arte em detrimento das estruturas sociais que influenciam as práticas artísticas. Ao ignorar as relações de poder que atingem de forma distinta homens e mulheres – podendo determinar o acesso ao ensino, a produção e a recepção da obra de arte –, esta leitura parcial acaba por privilegiar a produção dos homens e fomentar um imaginário que atribui a eles o papel de gênio e à mulher o de artista inferior. Daí a invisibilidade da produção das mulheres e o caráter androcêntrico da própria constituição da ciência, que majoritariamente é feita por homens e para os homens: “o sujeito que escreve a história, produz a ciência, cria as obras de arte e define as leis”<sup>1</sup>.

Constituindo-se em um desdobramento reflexivo de pesquisas artísticas prévias e da minha produção em pintura e escultura – bem como a partir da minha experiência como mulher e artista –, esta pesquisa foi organizada em função de uma temporalidade linear e seccionada em duas partes: “Corpo desvelado em roupas” e “Corpo vestido com computador”. A primeira parte se inicia com o capítulo “A representação da roupa na arte: do século XV ao XIX”, um breve panorama que perpassa desde a representação da roupa no período Gótico (quando uma mudança de paradigmas permite que questões terrenas como o vestuário transponham as celestiais) e início do Renascimento até o final do século XIX. Apoiado pelas pesquisas de Cacilda Teixeira da Costa, em “Roupa de Artista: o vestuário na obra de arte”, este capítulo apresenta a pesquisa pictórica de alguns artistas, abrangendo o vestuário explorado bidimensionalmente até sua projeção no espaço tridimensional.

---

<sup>1</sup> PAGOLA, 2013, p. 111.

A roupa como suporte de arte é o tema do segundo capítulo: "Roupa de artista: das vanguardas à contemporaneidade", em que uma trama composta por artistas e suas respectivas *vestes* é construída a partir do movimento *Art Nouveau* até produções artísticas mais recentes. Para desenvolver este panorama, acrescentou-se, aos estudos de Costa, referências tanto nacionais quanto de outros países ocidentais, de modo a apresentar um cenário mais amplo possível.

O terceiro capítulo, "Tecendo uma reflexão", inicia uma discussão acerca da relação das mulheres com a costura e a tecelagem, e sua baixa representatividade como artistas/produtoras nas seis primeiras décadas a partir do surgimento da roupa de artista nos registros históricos. Em busca de respostas para esta aparente incongruência, foram investigados os *bastidores* da produção artística e questionados alguns de seus aspectos: a separação entre a arte e o artesanato, que incorria na desvalorização da arte produzida por mulheres; a diferença do ensino de arte em função do sexo dos aprendizes, que vetava a prática do desenho de nus às mulheres, por exemplo; a relação entre o início do sistema capitalista (entre os séculos XV e XVI), do patriarcado e o ápice do feminicídio sob a alcunha de "caça às bruxas" na conformação das normas e condutas opressivas do *ser mulher*, hoje denominadas *gênero feminino*, que lhes tolhia de qualquer autonomia. Se por um lado existe toda uma estrutura social patriarcal que impossibilitou as mulheres, dentre outras coisas, de se expressarem livremente por meio da arte e serem reconhecidas como artistas, por outro, houve(ram) também lutas feministas e conquistas de direitos que acabaram por se refletir no cenário das artes como um todo e no trabalho específico de algumas artistas.

O quarto capítulo, "A manutenção da hierarquia sexual através das roupas", estabelece um paralelo entre o aspecto formal das *roupas de artista* e as roupas socioculturalmente determinadas para o uso cotidiano de homens e mulheres. Apesar do discurso hegemônico de *gênero* que se perpetua através das distinções entre calças e saias, ternos e vestidos, por exemplo, existem discursos alternativos que não apenas se opõem aos códigos impostos como também se manifestam em alguns trabalhos de arte. A partir destas reflexões, o quinto capítulo, "Crítica à persistência dos estereótipos de gênero nas roupas de artista", propõe uma análise das obras apresentadas, submetendo-as à críticas

de gênero, tanto no que diz respeito às condições das práticas artísticas quanto aos aspectos formais.

A segunda parte desta pesquisa, "Corpo vestido com computador", se inicia com o sexto capítulo, "Breve história da computação", no qual é construído um panorama sucinto apreendendo o desenvolvimento dos computadores desde as primeiras calculadoras analógicas até os atuais computadores digitais. Neste percurso, é notável a relação do código binário utilizado por estes dispositivos com a tecelagem, remontando ao tear criado em 1801 por Joseph Marie Jacquard, considerado a primeira máquina automática e programável. Através deste apanhado histórico, é possível observar ainda a ligação entre as pesquisas militares e o surgimento da internet, dos softwares e do aprimoramento dos computadores. A diminuição progressiva do tamanho, do peso e dos custos destes aparatos tecnológicos tornou viável tanto sua popularidade quanto a atual possibilidade de acoplamento no corpo, através do que denomina-se computação vestível. Ela é conceituada, contextualizada historicamente e descrita em suas particularidades no sétimo capítulo, "Computação vestível: conceito, origem e características".

Estes dois últimos capítulos objetivam *dissecar a anatomia* da computação vestível para que, então, possamos compreender sua inserção dentro das artes visuais na forma de uma modalidade de arte digital. Apesar do seu caráter vestível e relacional, sua natureza informacional a torna distinta da roupa de artista não tecnológica, o que levou à necessidade de dividir a pesquisa em duas partes.

O oitavo capítulo, "A computação vestível nas artes", traça alguns caminhos e desenvolvimentos desta inserção – como a relação com as vanguardas artísticas – e apresenta pesquisas em computação vestível que se inserem no campo das artes, materializadas em *roupas de artista*, ou numa aproximação destas, na interseção com a moda.

No capítulo subsequente, "Tecendo circuitos", é proposta uma análise dos trabalhos apresentados junto a uma reflexão acerca da baixa representatividade de artistas mulheres nesta área de conhecimento. Como veremos, a computação vestível em arte começou a se desenvolver por volta da década de 1970, período em que as mulheres já

havam conquistado, dentre outros direitos civis, o livre acesso ao ensino superior e ao mercado de trabalho. Além disso, os recentes avanços científicos e tecnológicos são apontados por autores, como Lucia Santaella, como responsáveis por uma redefinição da espécie humana, agora pós-humana. Tais constatações revelam-se incongruentes com relação à *lacuna* percebida na proporção de homens e mulheres envolvidos em pesquisa em computação vestível e em tecnologia, de modo geral. Em busca de sentido para esta disparidade, mais uma vez, foi uma perspectiva sociológica que nos aproximou do conceito de *brecha digital de gênero*.

No décimo, e último, capítulo, "Concepção do ciborgue como transgressão", reconhece-se a importância das tecnologias da informação e comunicação e seus dispositivos em nossas dinâmicas cotidianas, tanto públicas quanto privadas. Daí a necessidade de que as mulheres se apropriem delas como forma de se organizarem para empreenderem ações não-virtuais que visem combater a perpetuação de velhos mecanismos patriarcais de opressão, urgentes em minha argumentação. A criação de mitos e teorias que representem as mulheres num imaginário transgressor em relação aos papéis de gênero é uma das estratégias para se criar uma maior intimidade entre elas e as novas tecnologias. Neste sentido, um mito bastante conhecido é o "Manifesto Ciborgue", de Donna Haraway, descrito pela própria autora como um *mito político* e *worlding* (criação de mundo), capaz de romper barreiras tradicionais e criar coalisões dentro de uma classe sexual composta por uma diversidade de *elas*. Como pontua:

Depois do reconhecimento, arduamente conquistado, de que o gênero, a raça e a classe são social e historicamente construídos, esses elementos não podem mais formar a base da crença em uma unidade 'essencial'. Não existe nada no fato de ser mulher que naturalmente una as mulheres. Não existe nem mesmo uma tal situação – "ser" mulher. Trata-se, ela própria, de uma categoria altamente complexa, construída por meio de discursos científicos sexuais e de outras práticas sociais questionáveis. A consciência de classe, de raça ou de gênero é uma conquista que nos foi imposta pela terrível experiência histórica das realidades sociais contraditórias do capitalismo, do colonialismo e do patriarcado.<sup>11</sup>

O pensamento hegemônico propaga uma suposta neutralidade ou universalidade masculina, atribuindo à mulher o adjetivo de ser específico e não reconhece a figura

---

<sup>11</sup> HARAWAY, 2009, p. 47.

dominante do homem branco e heterossexual (principalmente) como também um específico.<sup>III</sup> Contudo, ao apontar traços dos estereótipos de gênero nas obras apresentadas, não se pretende buscar um ideal de neutralidade, mas a exploração do questionamento tanto desta quanto dos papéis de gênero, visto que ambos reforçam as situações de desigualdade entre homens e mulheres. Assim, esta pesquisa compartilha das intenções de Graciela Natansohn:

Voltamos à categoria mulher considerando-a uma categoria política indispensável para o pensamento feminista, não para militar em favor das mulheres enquanto mulheres, mas para transformar práticas sociais, discursos e relações sob as quais se constrói a categoria mulher como subordinada.<sup>IV</sup>

---

<sup>III</sup> Reconhecendo as especificidades de qualquer ser humano, talvez se faça necessário pontuar a localização social da voz da redatora deste texto: uma jovem artista, mestranda, lésbica, brasileira, nem branca e nem negra, de classe média, que contou com apoio familiar e institucional (na forma de bolsa) para empreender suas pesquisas artísticas e acadêmicas. Gostaria de frisar estas características em função do esclarecimento de que esta pesquisa pode não contemplar outros atravessamentos identitários como mulheres artistas negras, indígenas e com deficiência, por exemplo. Embora a perspectiva sociológica trabalhe a partir de classes e estruturas sociais, é necessário considerarmos suas ontologias polimórficas, ou seja, as interseccionalidades. Assim, diante da impossibilidade de se abarcar toda a multiplicidade de *elas*, as discussões desenvolvidas por esta pesquisa se detiveram ao lugar de fala da autora.

<sup>IV</sup> PISCITELLI, 2001; COSTA, 1998 apud NATANSOHN, 2013, p. 30.

# PRIMEIRA PARTE:

## CORPO DESVELADO EM ROUPAS

*“A mulher, vendo que o fruto da árvore era bom para comer, de agradável aspecto e mui apropriado para abrir a inteligência, tomou dele, comeu, e o apresentou também ao seu marido, que comeu igualmente. Então os seus olhos abriram-se; e, vendo que estavam nus, tomaram folhas de figueiras, ligaram-nas e fizeram cinturas para si.”*

*Gênesis 3, 6-7<sup>a</sup>*

*“Certamente, a mulher é só um signo, uma ficção, uma criação de significados e fantasias. A feminilidade não é uma condição natural dos indivíduos do sexo feminino. É uma construção ideológica e variável de significados para o signo M\*U\*L\*H\*E\*R, produzida por e para um grupo social que deriva sua própria identidade e superioridade imaginada da fabricação do espectro deste Outro fantástico. MULHER é tanto um ídolo como nada mais que uma palavra.”*

*Griselda Pollock<sup>b</sup>*

---

<sup>a</sup> BÍBLIA SAGRADA, 2003, p. 51.

<sup>b</sup> POLLOCK, 2013, p. 139.

# 1. A REPRESENTAÇÃO DA ROUPA NA ARTE: DO SÉCULO XV AO XIX

O termo *roupa de artista* foi cunhado por Henry Van de Velde<sup>1</sup>, arquiteto belga atuante no movimento *Art Nouveau*, para denominar peças do vestuário como objeto artístico. Muitos foram os artistas que ao longo da História da Arte se debruçaram sobre a indumentária, seus adereços e desdobramentos, como meio de reflexão e expressão. Cacilda Teixeira da Costa, em seu livro "Roupa de Artista: o vestuário na obra de arte"<sup>2</sup>, nos apresenta um panorama em que é possível acompanhar a evolução do vestuário "de elemento suplementar a protagonista"<sup>3</sup>, ou seja, da representação à apropriação como suporte de obras de arte. Segundo Costa, o termo *roupa de artista*,

que hoje designa uma produção que se insere no campo dos novos meios, ao lado do vídeo, arte postal, cinema de artista, web art e outros, já esteve presente em quase todos os movimentos artísticos do século XX, na forma de vestimentas singulares, performances, empacotamentos, estamparias exclusivas, vídeo e outras tecnologias e continua contemporaneamente em transposições, apropriações e vestuários incomuns, entre outras manifestações.<sup>4</sup>

Na forma de descrições pictóricas, interpretações ou apropriações, o vestuário é tema recorrente nos principais movimentos artísticos. Por meio da pintura, escultura, desenho, gravura, performance e outras manifestações artísticas, a indumentária foi abordada alternadamente, ou muitas vezes ao mesmo tempo, como elemento complementar, tema principal ou meio e suporte de obras de arte. Paralelo à história do vestuário coexiste, pois, uma outra história em que é possível estudar como ele foi usado, interpretado e transformado pelos artistas em diferentes contextos.



Para delinear o trajeto que antecede a roupa de artista, Costa cita o período final do gótico e início do renascimento como um momento primo de maior atenção à

---

<sup>1</sup> Arquiteto belga de grande relevância para o movimento *Art Nouveau* devido a suas obras que incluem um empenho pela renovação do vestuário feminino por meio de vestidos aos quais denominou *Künstlerkleid*, ou roupa de artista.

<sup>2</sup> COSTA, 2009.

<sup>3</sup> Ibidem, p. 8.

<sup>4</sup> Ibidem, p. 9.

vestimenta na História da Arte ocidental. Esta passagem corresponde à valorização do ser humano carnal, em detrimento do ser espiritual, recolocando-o como centro do mundo. Neste contexto, questões terrenas como a roupa em voga no momento – que até então não tinham lugar – passam a permear os trabalhos dos artistas na forma de vestidos elaborados e joias luxuosas, por exemplo. Esta mudança de paradigma também recai sobre as figuras retratadas, que além de simbólicas, tornam-se também reais.

“A Virgem e o Menino cercados de anjos”, pintada por Jean Fouquet, então nos parece emblemática. Subvertendo as tradicionais representações da Virgem Maria, Fouquet retratou-a como uma mulher humanizada e um tanto erotizada – em comparação às representações iconográficas anteriores da “virgem amamentando”. Para tal feito, o pintor se valeu de Agnès Sorel, favorita do rei Carlos VII, como modelo. Pintou-a vestida em roupas da época – um corpete com efeito de um espartilho, bem apertado, que evidenciava seu corpo escultural e revelava, pela abertura do decote, um seio nu e o detalhe de sua roupa íntima.



FIGURA 1 - Ambrogio Lorenzetti,  
“*Madonna del Lattè*”, 1324-25



FIGURA 2 - Jean Fouquet, “A Virgem e o Menino  
cercados de anjos”, 1452-55

Por meio de texturas e drapeados, o panejamento também aparece na obra de Michelangelo como um elemento chave. Em “Pietà”, por meio do jogo de luzes e sombras, confere dramaticidade à escultura; na representação escultórica de “Lorenzo de Médici em sua tumba”, a discrição dos trajés atribuem uma imagem de poder e elegância ao governante.

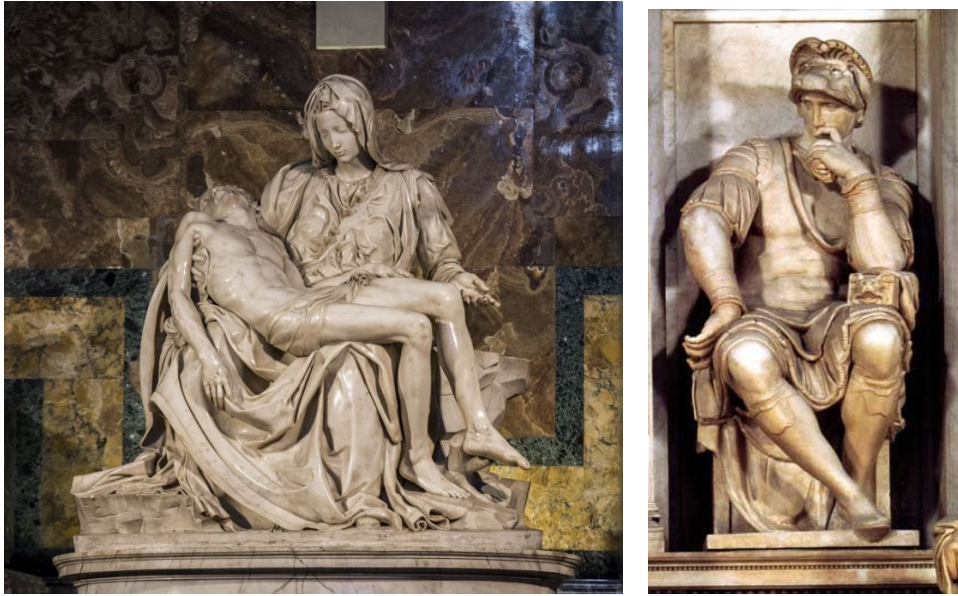


FIGURA 3 - Michelangelo, "Pietà", 1498-99 (esq.)  
e "Lorenzo de Médici em sua tumba", 1524-31 (dir.)

A importância das vestes também se faz evidente em seu contraste com a nudez, presente, por exemplo, em muitas imagens de Evas, Vênus, figuras alegóricas, mitológicas ou simplesmente mulheres comuns. Em "Amor sacro e amor profano", Ticiano se vale da disparidade entre uma mesma mulher, ora vestida, ora desnuda, para estabelecer um antagonismo entre o amor celeste e o amor vulgar. Mas a nudez também aparece de forma a conferir humanidade na figura representada. Em "Vênus e Amor que leva o favo de mel", de Lucas Cranach, Costa observa que "ao recorrer a graciosos chapéus e penteados da moda, impensáveis para uma divindade em uma cena mitológica, [indica] assim tratar-se de uma jovem de seu tempo, que sabe valorizar seu corpo e em quem ele flagrou os atributos da deusa e o prazer da sua fruição"<sup>5</sup>.



FIGURA 4 - Ticiano, "Amor sacro e amor profano", 1515

<sup>5</sup> COSTA, 2009, p. 14.



FIGURA 5 - Lucas Cranach, "Vênus e Amor que leva o favo de mel", 1525

Podemos destacar ainda a importância das vestimentas nas criações pictóricas de Rembrandt, que além de exímio pintor também era um apaixonado colecionador de obras de arte, antiguidades e roupas. É notável a idealização e devoção do pintor à sua esposa Saskia, evidenciadas pelas vestes com as quais a retrata. Em "Saskia com chapéu vermelho", o pintor retrabalha as vestes, anteriormente esboçadas com referência em roupas simples, de forma a transformar sua esposa em uma princesa do renascimento italiano.



FIGURA 6 - Rembrandt, "Saskia com chapéu vermelho", 1642

Digna de menção também, é a curiosa relação do trabalho de Diego Velásquez com as vestimentas. Ele foi incumbido da organização do cortejo de casamento entre a infanta espanhola Maria Teresa e Luís XIV, rei da França. Planejou não somente a decoração do pavilhão em que ocorreu o evento, mas também a festa e as roupas, se atentando a detalhes de cor, tecidos e pedrarias. O objetivo era escamotear o declínio econômico pelo qual a Espanha passava, além de manter um equilíbrio cromático frente às conhecidas extravagancias luxuosas de Luís XIV, conhecido também pelo seu gosto por cores vivas como o vermelho. Velásquez, astutamente, optou pelo preto para compor as roupas da corte, cor que “fazia parte do dia a dia da nobreza espanhola desde a Idade Média e fora estabelecido pelo código de elegância barroca como o mais correto”<sup>6</sup>. Contudo, o pintor fora fiel ao seu jogo de claro-escuro, luz e sombra, ao inserir pontos de luz nas vestes negras e destacar a infanta da multidão por meio da escolha de um vestido de cetim branco – como é possível observar na representação de Charles Le Brun. Este seria um marco da proto-performance.

Hoje, nesse acontecimento singular em que, para atenuar a crueza dos acordos políticos, deu-se à decoração e às vestimentas um papel chave, é possível vislumbrar – num paralelo atemporal – raízes das grandes performances em grupo, realizadas por artistas contemporâneos, e talvez, da organização do espetáculo das escolas de samba no Brasil.<sup>7</sup>



FIGURA 7 - Charles Le Brun, Encontro de Luís XIV com Felipe IV, em 1660, para ratificar a paz e para o casamento de Sua Majestade com Maria Teresa da Áustria, infanta da Espanha, tapeçaria de Gobelins da série “A história do rei”.

<sup>6</sup> COSTA, 2009, p. 18.

<sup>7</sup> Ibidem, p. 16.

A presença de Velásquez também é retratada participando ativamente durante o evento, de modo que:

nessa ocasião o artista pela primeira vez tornou-se sua própria obra de arte. Com isso, reforça-se o sentido de performance e construção de uma imagem (sua, da realeza e da própria Espanha) por meio das possibilidades plásticas das vestimentas, no espaço do pavilhão.<sup>8</sup>

No final do século XVIII, devido à Revolução Francesa, outras guerras, os processos de urbanização, as invenções e as novas máquinas da Revolução Industrial, surgem mudanças na forma como a sociedade europeia vai enxergar o mundo – incidindo diretamente no seu modo de viver, se vestir e fazer arte. A exibição de pompa e a riqueza das vestimentas cedem espaço para a simplicidade com vistas aos ideais de democracia e igualdade, tão bem documentados no retrato de “Madame Récamier”, de Jacques-Louis David. De acordo com Costa, “Os trajes femininos e masculinos sofreram uma transformação radical na forma (inspirada na simplicidade greco-romana para as mulheres, e na vestimenta inglesa – segundo Roland Barthes, *quacker* – para os homens)”; sendo as mulheres “liberadas dos espartilhos e da complicada roupa de baixo, passando a usar túnicas leves e soltas como as das esculturas gregas e romanas”<sup>9</sup>, e a vestimenta dos homens objetivando neutralizar, simbolicamente, as diferenças entre as classes socioeconômicas, que, de modo semelhante, usavam calças, coletes e casacas.



FIGURA 8 - Jacques-Louis David, “Madame Récamier”, 1800

Todavia, essa simplicidade não durou muito tempo e também Jacques-Louis David se rendeu à pintura de trajes palacianos luxuosos. Tal mudança ocorreu com a ascensão de

<sup>8</sup> COSTA, 2009, p. 18.

<sup>9</sup> Ibidem, p. 22.

Napoleão, “que dava grande importância ao vestuário, considerado por ele como fator de desenvolvimento econômico e um meio eficaz de propaganda (a ponto de proibir a repetição pública dos vestidos das damas da Corte)”<sup>10</sup>.

Jean-Baptiste Debret, sobrinho e aluno de David, vindo ao Brasil na função de “pintor da história”, documentou as indumentárias de suas figuras de maneira semelhante. Tomando como referência gravuras francesas para realização de suas pranchas, Debret inseria nelas detalhes de frente e costas das vestes, o que torna bem possível que fossem fruto de sua criação. Seu sucessor, Manuel de Araújo Porto Alegre, foi igualmente responsável pelo registro de cenas e pela criação de figurinos para Dom Pedro II.



FIGURA 9 - Jean-Baptiste Debret, “Brasileira mulata indo passar as festas de Natal no campo”, 1826

É inegável a importância que Jean-Auguste Dominique Ingres, também discípulo de David, confere à imagem das roupas, trabalhando-as com o mesmo realismo descritivo e atenção com que pintava rostos e mãos. Em seu retrato de “Madame Moitessier”, o cuidado da fatura pictórica do vestido privilegiava a documentação dos avanços têxteis da época. Estes, se faziam notar tanto no que diz respeito à seda estampada industrialmente, quanto na mudança estrutural dos espartilhos, que deixavam o corpo menos rígido que aqueles utilizados no século XVIII, permitindo aos

<sup>10</sup> COSTA, 2009, p. 23.

seios ficarem separados. “Ao mesmo tempo, ao deixar entrever sob os vestidos a forma do espartilho, Ingres introduzia sutis elementos eróticos e fetichistas, sensíveis em ‘Madame de Senonnes’.”<sup>11</sup>



FIGURA 10 - Jean-Auguste Dominique Ingres, “Madame Moitessier”, 1844-56



FIGURA 11 - Jean-Auguste Dominique Ingres, “Madame de Senonnes”, 1811

Nas pinturas das *majas*, vestida e desnuda, encontramos uma reflexão pictórica interessante quanto ao contraste entre a vestimenta e a nudez. Segundo Costa, Goya “assinala um momento emblemático na consciência de um artista daquilo que poderia extrair da nudez ou do vestuário, no sentido de este constituir-se uma segunda pele com os seus significados eróticos”. E acrescenta, “uma ao lado da outra, há mais luz sobre a vestimenta do que sobre o corpo, o que parece dar à ‘Maja Vestida’ uma vibração mais sensual.”<sup>12</sup>



FIGURA 12 - Francisco Goya, “Maja vestida”, 1802-05 e “Maja desnuda”, 1790-1800

<sup>11</sup> COSTA, 2009, p. 26.

<sup>12</sup> Ibidem, p. 27.

Expandindo a abordagem acerca da nudez e da exposição do corpo da mulher, encontramos em Gustave Courbet, Fragonard, Edouard Manet e Toulouse-Lautrec várias alusões ao voyeurismo. Em "As jovens nas margens do Sena", os panejamentos desalinhados dos vestidos das jovens, somados as posturas de abandono dos corpos, sugerem ao traje expressões de sexualidade e volúpia.

A roupa volumosa da mulher em primeiro plano parece protegê-la, mas tem um sentido ambíguo: como não se usavam calcinhas na forma como conhecemos hoje, sob elas estavam nuas ou de ceroulas feitas de duas partes separadas, unidas somente na cintura e completamente abertas a partir daí, o que as deixava expostas por um movimento brusco ou uma lufada de vento, que a cena também sugere.<sup>13</sup>



FIGURA 13 - Gustave Courbet, "As jovens nas margens do Sena", 1856

Fragonard e Lautrec, de forma distinta, exploravam o erotismo de maneira mais velada, valendo-se de grandes saias. Em "O balanço", havia a possibilidade de se espiar por debaixo da saia durante o movimento de vai e vem do corpo; já em "A bailarina de Loïe Fuller vista dos bastidores (A roda)", a possibilidade se dava durante o movimento giratório da bailarina. Manet, por sua vez, em "*Dejeuner sur l'herbe*" (O almoço sobre a relva), cria uma cena desconcertante, motivada pelo contraste entre a mulher nua e os dois homens completamente vestidos em calças, coletes e sobrecasacas.

---

<sup>13</sup> COSTA, 2009, p. 27.



FIGURA 14 - Fragonard, "O balanço", 1767



FIGURA 15 - Toulouse-Lautrec, "A bailarina de Loïe Fuller vista dos bastidores (A roda)", 1893



FIGURA 16 - Edouard Manet, "O almoço sobre a relva", 1865-66

Nesta cronologia rumo às *roupas de artista*, outro momento histórico emblemático é marcado quando Degas recorre à *assemblage* de vestimentas verdadeiras para vestir sua “Bailarina de quatorze anos”, dotando-a de saia de tule ou *tutu*, corpete de seda, sapatilhas de tecido e laço de fita nos cabelos – que também eram verdadeiros. Costa pontua,

ao criá-la, Degas opôs-se à gramática convencional, recuperou os arcaísmos desusados das imagens sacras vestidas dos séculos XVII e XVIII e formulou uma linguagem nova, um léxico original com o qual, em vez de representar o traje em cera ou bronze, ele o integrou com elementos reais, numa atitude identificadora de diferentes camadas de realidade.

(...)

Ao utilizar um traje já existente, integrando-o na peça esculpida, abriu novas possibilidades expressivas, que se configuram décadas depois como *assemblages e ready mades*. Antes de Pablo Picasso (1881-1973) e Marcel Duchamp (1887-1968), ele incorporou materiais extra-artísticos, reduzindo o espaço entre a representação e o real, a arte e a vida. Em sua apresentação na Exposição Impressionista, de 1881, a bailarina foi considerada por grande parte da crítica como um objeto estranho, uma enigmática figura vestida, medindo dois terços do tamanho real, difícil de ser compreendida.<sup>14</sup>



FIGURA 17 - Edgar Degas, “Bailarina de quatorze anos”, 1822

Ao longo do século XIX, ocorreram grandes mudanças que transformaram de maneira mais pronunciada a relação dos artistas com o vestuário em seus trabalhos. A fotografia,

---

<sup>14</sup> COSTA, 2009, p. 31.

criada em 1830 – e sua conseqüente reprodutibilidade técnica, tão bem refletida por Walter Benjamin –, libertou o artista da função de documentação de governantes, políticos e pessoas ditas importantes, cujo vestuário característico se faz imprescindível para a construção e manutenção de suas imagens sociais. Também o expressivo desenvolvimento da indústria da moda, e o surgimento do que hoje chamamos de estilistas, dispensaram o artista da atribuição de criar trajés, gostos e divulgação dos mesmos – passando esta última a ser realizada através de revistas e jornais. Acrescente-se ainda a invenção da máquina de costura em 1860, criação que tornou o acesso às roupas costuradas sob medida e segundo um modelo único, um tanto mais democrático.

Em meio a estas mutações efervescentes, segundo Costa, “os artistas mais significativos, que permaneceriam como ícones na História da Arte, rebelaram-se contra a continuidade de formas do passado e cânones artísticos estabelecidos, passando a integrar as chamadas vanguardas históricas”<sup>15</sup>, que irromperam no início do século XX. Estas vanguardas artísticas – que já vinham sendo gestadas desde meados do século XIX, tendo como precursores os impressionistas, pontilhistas e expressionistas – se constituíram num período muito intenso e criativo, marcado por frutíferas experimentações formais, materiais e temáticas. É neste contexto que muitos artistas se apropriaram das roupas como objetos de reflexão e suporte de criação em arte, atribuindo a elas as mais diversas denominações ao longo dos movimentos artísticos.

♀

---

<sup>15</sup> COSTA, 2009, p. 36.

## LISTA DE IMAGENS DO CAPÍTULO 1

- FIGURA 1 - Ambrogio Lorenzetti, "*Madonna del Latte*", 1324-25
- FIGURA 2 - Jean Fouquet, "*A Virgem e o Menino cercados de anjos*", 1452-55
- FIGURA 3 - Michelangelo, "*Pietà*", 1498-99 (esq.) e "*Lorenzo de Médici em sua tumba*", 1524-31 (dir.)
- FIGURA 4 - Ticiano, "*Amor sacro e amor profano*", 1515
- FIGURA 5 - Lucas Cranach, "*Vênus e Amor que leva o favo de mel*", 1525
- FIGURA 6 - Rembrandt, "*Saskia com chapéu vermelho*", 1642
- FIGURA 7 - Charles Le Brun, Encontro de Luís XIV com Felipe IV, em 1660, para ratificar a paz e para o casamento de Sua Majestade com Maria Teresa da Áustria, infanta da Espanha, tapeçaria de Gobelins da série "*A história do rei*".
- FIGURA 8 - Jacques-Louis David, "*Madame Récamier*", 1800
- FIGURA 9 - Jean-Baptiste Debret, "*Brasileira mulata indo passar as festas de Natal no campo*", 1826
- FIGURA 10 - Jean-Auguste Dominique Ingres, "*Madame Moitessier*", 1844-56
- FIGURA 11 - Jean-Auguste Dominique Ingres, "*Madame de Senonnes*", 181
- FIGURA 12 - Francisco Goya, "*Maja vestida*", 1802-05 e "*Maja desnuda*", 1790-1800
- FIGURA 13 - Gustave Courbet, "*As jovens nas margens do Sena*", 1856
- FIGURA 14 - Fragonard, "*O balanço*", 1767
- FIGURA 15 - Toulouse-Lautrec, "*A bailarina de Loïe Fuller vista dos bastidores (A roda)*", 1893
- FIGURA 16 - Edouard Manet, "*O almoço sobre a relva*", 1865-66
- FIGURA 17 - Edgar Degas, "*Bailarina de quatorze anos*", 1822

## 2. ROUPA DE ARTISTA: DAS VANGUARDAS À CONTEMPORANEIDADE

### 2.1. HENRY VAN DE VELDE E GUSTAV KLIMT

O primeiro registro histórico de apropriação de roupas como objeto autônomo de arte, possivelmente, data do final do século XIX, no movimento *Art Nouveau*. Este surgiu dentro do movimento *Arts & Crafts*, que prezava por trabalhos elaborados artesanalmente, criando um contraponto com a difusão do domínio das máquinas. Dentro dos preceitos do *Art Nouveau*, o arquiteto Henry van de Velde criou os “*Künstlerkleid*”, “vestidos artísticos” ou “roupas de artista” – termo utilizado até os dias de hoje e que optei por adotar neste trabalho. Os *vestidos* de Velde, realizados em pequena escala, propunham uma renovação do modo de vestir das mulheres – ao *libertá-las* dos espartilhos e inserir nos tecidos adornos artísticos ao estilo linear do movimento, com referências em formas vegetais e animais.



FIGURA 18 - Henry Van de Velde, vestidos elaborados com motivos Art Nouveau, 1900-02

Gustav Klimt, contemporâneo de van de Velde, juntamente e, provavelmente, sob grande influência da estilista e sua companheira Emilie Flöge – que dirigia com suas irmãs o *Schwester Flöge*, um dos ateliês de alta-costura mais conhecidos de Viena –, desenhou

e desenvolveu uma miríade de vestidos semelhantes a túnicas soltas, os quais também dispensavam o uso de espartilhos. Estes, sempre muito ornamentados com motivos brilhantes e contrastes de texturas, foram parte compositiva importante de muitos retratos de modelos pintados pelo artista. De acordo com Costa,

é no Retrato de Adele Bloch-Bauer I (1907) que ele alcança uma misteriosa sensualidade com a imersão da mulher em uma vestimenta de sonho, inspirada nos mosaicos de Ravena e em estampas caleidoscópicas que a transformaram em um ser magnífico, como um mandarim maravilhoso, embora não tenha embelezado suas feições nem procurado flagrá-la num movimento gracioso. No esplendor da vestimenta, não se liga ao fundo e não revela o corpo, ele relaciona o ornamento diretamente ao mundo subjetivo, ao sonho e ao erotismo.<sup>16</sup>



FIGURA 19 - Emily Flöge e Gustav Klimt, 1910 (esq.) e Klimt, "Adele Bloch-Bauer I", 1907 (dir.)

Assim como os vestidos de Velde, os de Klimt e Flöge seguiam os mesmos preceitos contra-industriais. É provável que estes últimos tenham sido desenhados para serem executados pela *Wiener Werkstätte* – grupo de oficinas situadas em Viena, fundadas em 1903 por Josef Hoffmann e compostas por arquitetos, artistas e designers de vanguarda. Estes, haviam se rebelado contra o academicismo da arte oficial, adotando “o artesanato, os materiais inéditos, coloridos e exóticos à procura da *Gesamtkunstwerk*, uma integração entre todos os elementos do design, incluindo o vestuário como parte de uma visualidade total.”<sup>17</sup>

<sup>16</sup> COSTA, 2009, p. 33.

<sup>17</sup> Ibidem, p. 33.

## 2.2. SONIA DELAUNEY - TERK

Numa via contrária, por vezes estabelecendo intenso diálogo com a pintura, a indústria têxtil e a alta costura, é possível localizar os trabalhos de Sonia Delaunay-Terk – inseridos dentro do Orfismo. Este movimento, criado por volta de 1912 por Sonia e seu companheiro Robert Delauney, e assim denominado por Guillaume Apollinaire, nasceu a partir do primeiro trabalho abstrato da artista: uma colcha de retalhos confeccionada especialmente para o berço de seu filho, tendo como referência a arte popular ucraniana. A partir deste momento, a artista abandona a representação pictórica naturalista e passa a trabalhar apenas com a abstração geométrica, utilizando como suporte materiais têxteis.

Em consonância com esta experiência primária, Delaunay-Terk desenvolveu os “Vestidos simultâneos”, que se caracterizavam pela experimentação visual de jogos de formas geométricas e não representacionais, bem como o uso de cores puras e vibrantes. A artista utilizava novos materiais em suas criações, para dar suporte às estampas que ela mesma desenvolvia, vestia os trajes que criava e denominava de “pinturas vivas”, “expressando seu empenho pela projeção no espaço das formas, cores e texturas (que refletiam suas pinturas e as de Robert Delaunay) e a transformação destas pelos movimentos do corpo.”<sup>18</sup>

Apollinaire os definia como “infinitamente variados no colorido e, de certa forma, revolucionários, embora contraditoriamente incorporassem a abstração geométrica e cores vibrantes a modelos que seguiam as tendências do momento e conviviam pacificamente com a alta costura francesa.”<sup>19</sup>

Em criações independentes das tendências da moda e distantes do uso cotidiano, Delauney-Terk desenvolveu uma série de figurinos para a peça “*Le Coeur á Gas*”, dirigida pelo dadaísta Tristan Tzara; o ballet Cleópatra produzida por Sergei Diaghilev; e para o filme “*Le P’tit Parigot*”, dirigido por René Le Somptier. A artista também foi responsável pela criação de fantasias para o carnaval do Rio de Janeiro realizado em 1928, como “Bolha de Sabão” e “Roupa-espiral”. Em seus figurinos e fantasias, além das cores fortes e das

---

<sup>18</sup> COSTA, 2009, p. 38.

<sup>19</sup> Ibidem, p. 39.

formas geométricas presentes nas estampas, ainda é bastante importante a exploração da geometria na estrutura das vestes, que transbordam e modificam os contornos dos corpos nelas inseridos e tratam a costura como uma espécie de arquitetura.



FIGURA 20 - Sonia Delauney-Terk, "Vestidos simultâneos", 1913



FIGURA 21 - Sonia Delauney-Terk, "Vestidos simultâneos", 1925 (Ao centro, a artista)



FIGURA 22 - Sonia Delauney-Terk, projetos para figurinos da peça "Le coeur à gaz", 1923

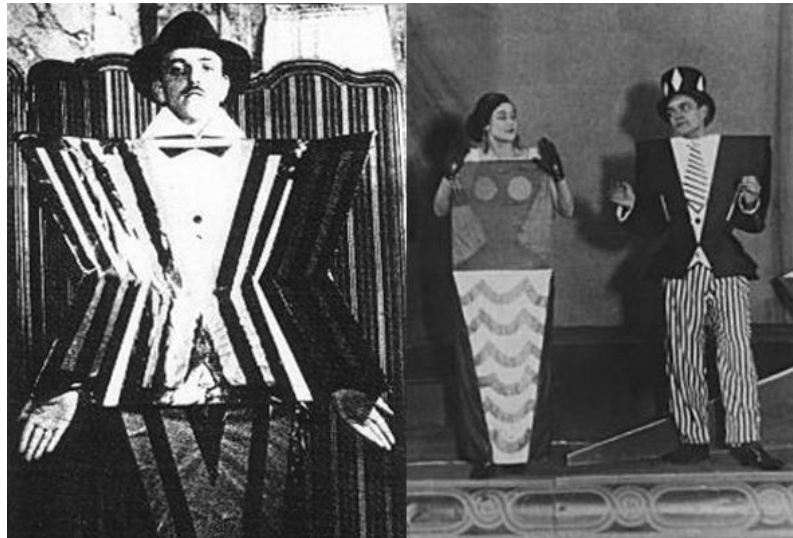


FIGURA 23 - Sonia Delauney-Terk, registros da peça de Tristan Tzara, 1923

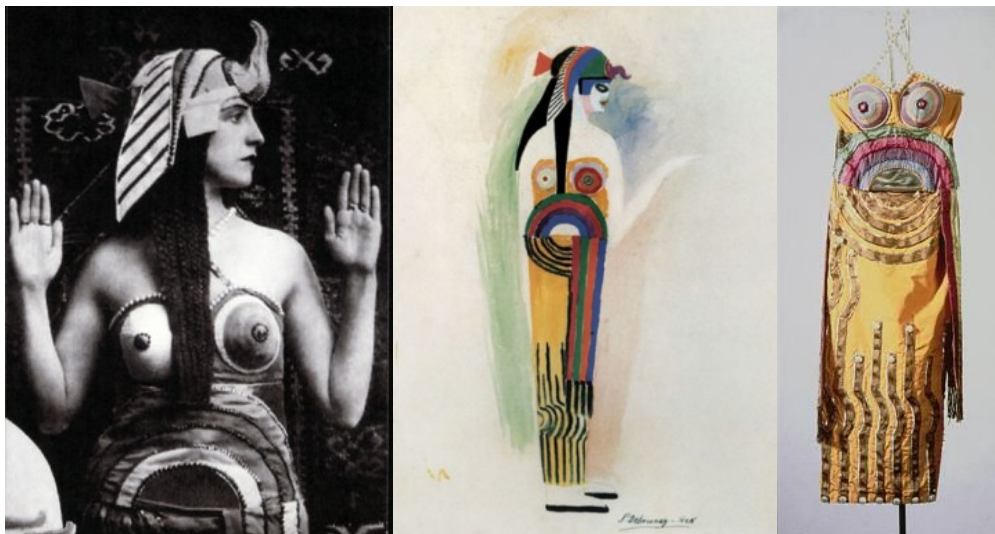


FIGURA 24 - Sonia Delauney-Terk, figurino para o Ballet "Cleópatra", 1918  
(na sequência: registro, projeto e figurino)



FIGURA 25 - Sonia Delaunay-Terk, figurinos para o filme "*Le petit parigot*", 1926



FIGURA 26 - Sonia Delaunay-Terk, projetos de figurinos para Carnaval do Rio de Janeiro, 1928

Ao longo de sua trajetória, Delaunay-Terk também desenvolveu designs de tecidos para os fabricantes de seda de Lyon; tecidos pintados à mão – com referência nos “Contrastes simultâneos” – ilustrações de livros e peças decorativas. Ela ainda abriu lojas na Europa e, a partir de 1925, teve seus produtos vendidos no Rio de Janeiro, em uma loja de objetos de arte denominada “Casa Aladim”, na rua 13 de maio. No que se refere especificamente à roupa de artista, talvez tenha sido a artista que mais profusamente explorou o assunto.

### 2.3. FUTURISMO

O diálogo com a indústria também se encontra presente nas *roupas de artista* dos futuristas, porém num sentido de apoio ao sistema econômico e busca de adequação ao novo estilo de vida das grandes cidades. O manifesto sobre a poesia futurista, lançado em 1909 por Filippo Tommaso Marinetti, em Paris, defendia a destruição integral do passado em favor de uma arte projetada no futuro – contemplando a nova concepção de movimento, velocidade, som, luz e tecnologia do século XX. Para os futuristas, era necessário tomar as ruas – fazer delas museus e galerias – e introduzir na arte o ritmo e a dinâmica industrial, os progressos científicos, o dinamismo das máquinas e o frenesi das grandes metrópoles. É neste sentido que o interesse dos artistas deste período se volta consideravelmente para o vestuário.

A partir de 1910, no que seria a gênese das provocações dadaístas – dos *happenings* e performances surgidos mais tarde em 1960/70 – os futuristas realizam eventos em que poesia e manifestos eram proferidos em ambiente explosivo e *nonsense*, chamados de “Noitadas”. Em 1913, em uma dessas edições, o pintor italiano Giacomo Balla se proclamou em defesa de um traje que estivesse em conformidade com o novo contexto urbano. Em seu “Manifesto Futurista do Traje Masculino”, uma clara rejeição da moda burguesa vigente, defendia o vestuário como campo de experimentação estética e estimulação industrial.

Nós futuristas nos breves intervalos do grande trabalho de renovação, discutindo como é nosso costume de todas as coisas, nos convencemos que os ternos de hoje, apesar de já simplificados por certas tendências modernas, ainda são atrozmente passadistas. (...) É preciso destruir o terno passadista epidérmico descorado fúnebre decadente tedioso anti-higiênico. Abolir nos tecidos: as cores apagadas graciosas fantasias neutras semiescuras e desenhos de listras xadrezinho de bolinhas. (...) É preciso inventar o traje futurista alegríssssssssimo insolente aceso por cores iridistas, dinâmico nas linhas, simples e principalmente descartável com a finalidade de aumentar suas atividades industriais e fornecer ao nosso corpo um contínuo gozo da novidade.<sup>20</sup>

Posteriormente, Volt Vincenzo Fani Ciotti declarou no “Manifesto futurista da moda feminina”, em 1920:

É absolutamente necessário proclamar a ditadura do Gênio artístico sobre a moda feminina, contra as ingerências parlamentaristas da especulação ininteligente e da rotina. Um grande poeta ou um grande pintor deverá assumir

---

<sup>20</sup> COSTA, 2009, p. 77-78.

a alta direção de todas as grandes casas de moda feminina. A moda é uma arte, como a arquitetura e a música. Uma roupa feminina genialmente concebida e bem usada tem o mesmo valor de um afresco de Michelangelo ou de uma madona de Tiziano (...) A mulher futurista deverá ter, ao vestir novos modelos de roupa, a mesma coragem que nós teríamos em declamar nossas linhas em liberdade (...) A moda feminina nunca será extravagante demais. Também aqui nós começaremos a abolir a simetria. Faremos *decolletés* em ziguezague, mangas diferentes umas das outras, sapatos de formas, cores e alturas diferentes. Criaremos *toilettes* inesperadas, surpreendentes, transformistas, armaduras de molas, de pontas, de objetivas fotográficas, de correntes elétricas (...) de fotos de artifício (...) idealizaremos na mulher as conquistas mais fascinantes da vida moderna. Teremos assim a mulher metralhadora (...) a mulher antena-radio-telegráfica, a mulher velívola, a mulher-submergível, a mulher lancha. A mulher elegante será transformada em um verdadeiro conjunto plástico vivente.<sup>21</sup>

Contraditoriamente, em sua proposta de uma *anti-moda*, a efemeridade e rápida renovação que defendia no vestuário parecem um prenúncio do atual mercado da moda, coroados por peças de baixo custo e sem qualidade, vertiginosamente vendidas em lojas de departamentos e descartadas com a mesma intensidade.

O artista acreditava que pensamos e agimos como nos vestimos, logo, seria indispensável o uso de “desenhos de modificadores”. Estes seriam constantemente colocados e trocados por meio de botões de pressão, a fim de que as roupas expressassem simultaneamente o estado de espírito de quem as vestia: “amoroso, prepotente, persuasivo, diplomático unitonal, multitonal, matizado, policromo, perfumado”. Imaginava também que a roupa pudesse desempenhar um papel de transformação social por meio de sua circulação e usos nos espaços urbanos, à medida em que uma veste alegre propagaria o bom humor; e trajes agressivos estimulariam a coragem dos valentes, impulsionando-os à luta, por exemplo.

Balla não só se manifestava em favor deste novo modo de vestir, mas, de forma semelhante a outros futuristas, o performava pelas ruas de cidades italianas e francesas. Francesco Cangiullo descreve sua presença em “As Noitadas Futuristas” de 1913:

No Foyer [Marinetti] se entretém falando com um ser diabólico: A gravata de celuloide tremulante como gelatina. Terno xadrez, sapatos pretos e polaina de gesso: um clown. Um ser de circo equestre; excêntrico e absolutamente absurdo fora do Café-concerto. Este era um dos maiores pintores da Itália, reconhecido pelos passadistas e pelos futuristas: Giacomo Balla.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> CALANCA, 2011, p. 166.

<sup>22</sup> COSTA, 2009, p. 40-41.



FIGURA 27 - Giacomo Balla, "Terno para ballet futurista", 1930 (esq.), "Projeto para terno futurista", 1930 (dir. acima) e "Sapatos futuristas", 1920 (dir. abaixo)



FIGURA 28 - Manifesto Futurista "A roupa antineutral", 1914

As reivindicações de Giacomo Balla foram introduzidas no manifesto “A Roupas Antineutral”, publicado em Milão, em 11 de setembro de 1914, com o intuito de incentivar as pessoas a participarem da Primeira Guerra Mundial por meio da vestimenta. Neste mesmo período, Balla foi acusado de plagiar os trajes com motivos geométricos de Sonia Delaunay-Terk, algo que foi constatado depois como pesquisas distintas. De todo modo, é indiscutível as semelhanças existentes entre os manifestos de Balla e as experiências que Delaunay-Terk já vinha desenvolvendo, sendo a artista, provavelmente uma grande influência para o movimento.

O “*Tuta*”, criado em 1920 pelo artista e designer Thayaht (Ernesto Michahelles), ainda se insere dentro do Futurismo como uma proposta de roupa funcional. A obra em questão trata-se de um macacão projetado para ser usado em quaisquer ocasiões, sendo prático, higiênico, fácil de confeccionar e, nas palavras do artista, “a peça mais inovadora e futurista já produzida na história da moda italiana”. O intuito era o de criar um traje econômico para evitar gastos excessivos com roupas no período pós-guerra, o que justifica seu design geométrico simples. Privilegiando a bidimensionalidade do tecido em detrimento da forma corpo, seu nome deriva do fato de o traje lembrar a forma da letra “T”. Sua modelagem foi publicada no jornal *La Nazione*, no mesmo ano, com o objetivo de que o “*Tuta*” fosse realmente acessível para todos, sem distinções de classe, sexo ou tipos físicos. Contudo, contradizendo sua intenção de universalidade, uma versão feminina também foi criada. Também resultado de um estudo geométrico com um esquema retangular, a “*Tuta femmine*” era uma espécie de camisa masculina mais larga e abotoada na frente, projetada para ser usada com um cinto apertado na cintura. Mais tarde, com a colaboração de Madeleine Vionnet, o traje sofrera pequenas modificações – como ombros arredondados, colarinho pontiagudo com gola xale e cinto preso no lado esquerdo da cintura – para se tornar mais atrativo.



FIGURA 29 - Thayah, "Tuta" (projeto e registro), 1920

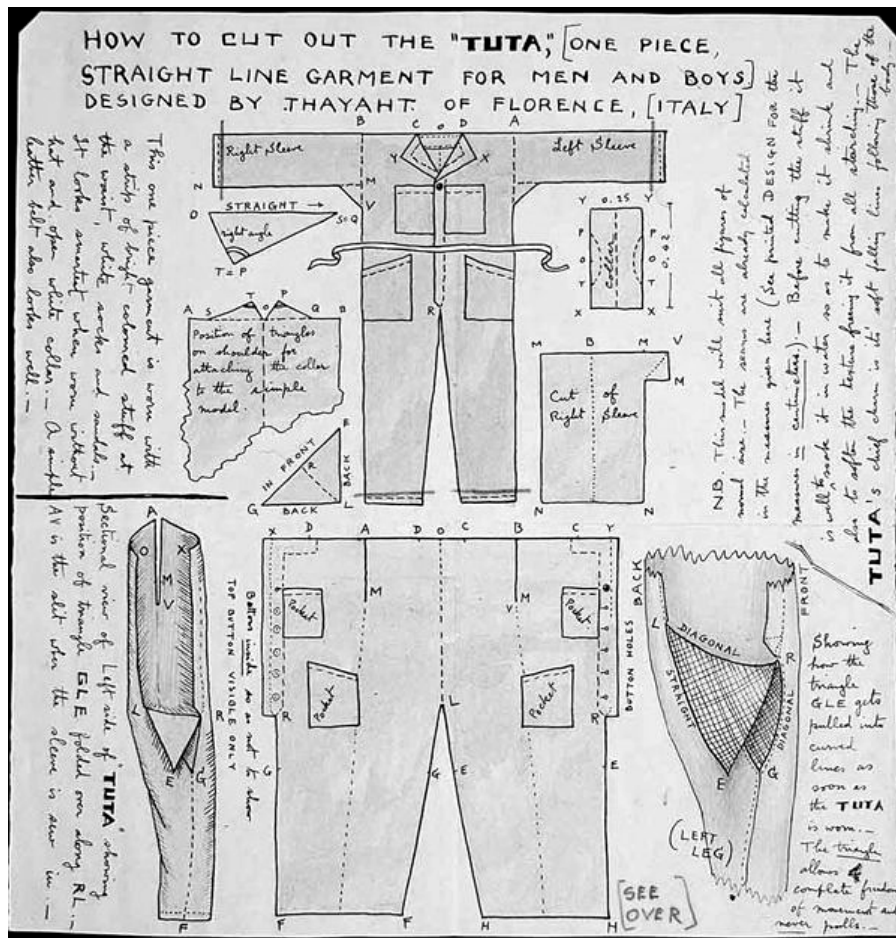


FIGURA 30 - Thayah, "Tuta" (modelagem), 1920

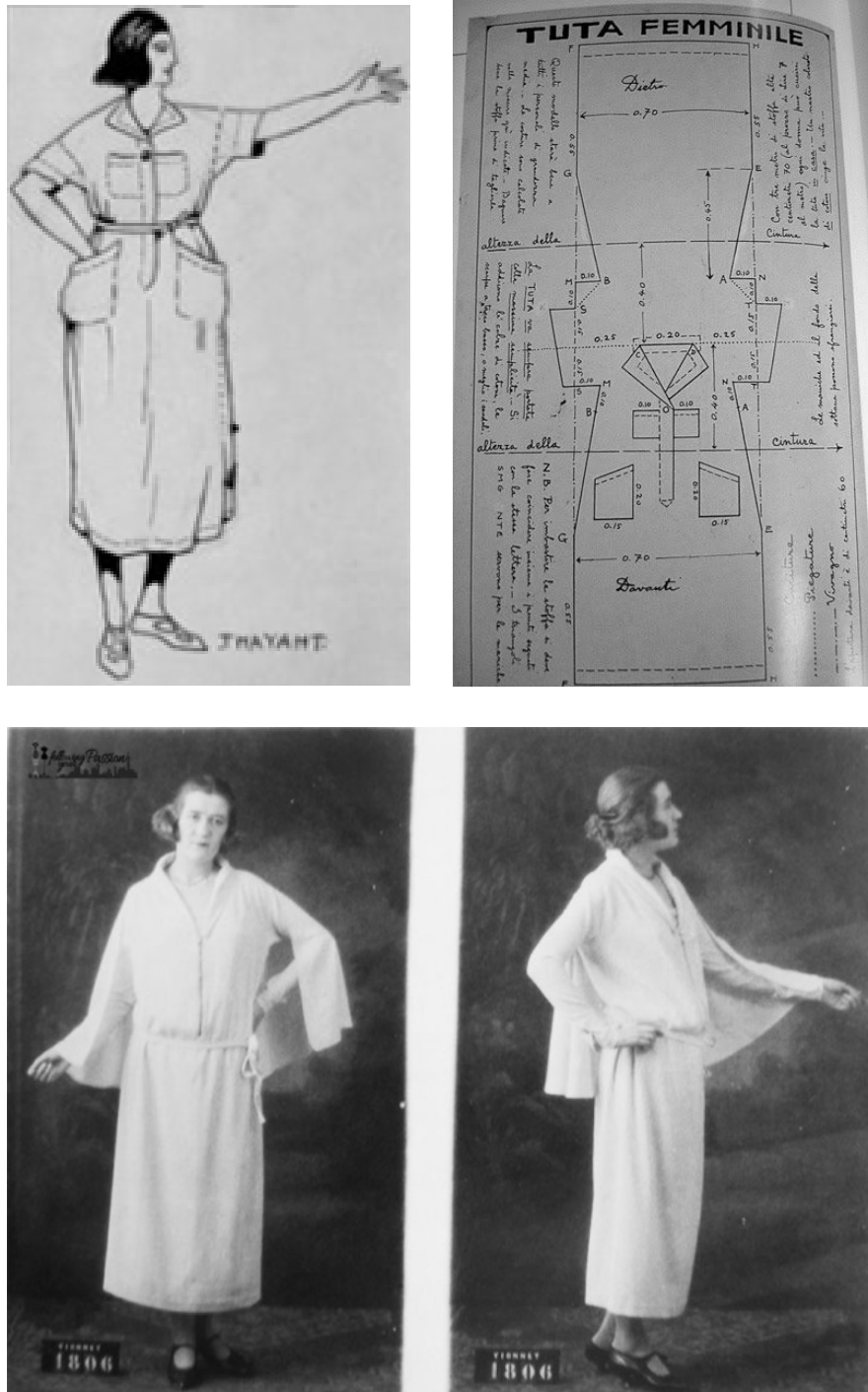


FIGURA 31 - Thayht, "Tuta femminile", 1924

Ao aplicar ao vestuário os conceitos trabalhados em suas pinturas – como formas-barulhos, ritmos cromáticos, simultaneidade, linha-velocidade interpenetração de planos –, os futuristas criaram um variado guarda-roupa composto de ternos, macacões, coletes, camisas, gravatas, roupas de banhos, chapéus, vestidos, blusas, bolsas, cintos, sapatos, lenços, desenhos para bordados, guarda-chuvas e leques para mulheres – além das estampas que desenvolveram. Segundo Costa, suas experimentações abriram espaço

para as roupas desportivas e os agasalhos constituídos de diferentes tipos de malhas, como o moletom que hoje utilizamos.

#### 2.4. SUPREMATISMO E CONSTRUTIVISMO

Seguindo o desejo utópico de transformação e construção de uma nova sociedade por meio da arte, os suprematistas e construtivistas russos – representantes de uma vertente racional das vanguardas artísticas – também encontraram nas roupas um campo de pesquisa e ação.

O Suprematismo foi criado por Kazimir Malevich em 1913, a partir de suas pesquisas envolvendo o Cubismo e o Futurismo, definido por ele como “a supremacia do puro sentimento”. Nas palavras de Giulio Carlo Argan, ele se caracterizava pela “identidade entre ideia e percepção, fenomenização do espaço num símbolo geométrico, abstração absoluta”<sup>23</sup>. Em consonância com estes conceitos, o artista realiza a criação de figurinos para ópera “Vitória sobre o sol”, apresentada no mesmo ano em São Petersburgo. Nestes trajes, os contornos corporais dos bailarinos eram modificados e/ou obliterados por um aglomerado de formas geométricas coloridas.



FIGURA 32 - Kazimir Malevich, projeto para figurinos para ópera “Vitória sobre o sol”, 1913

<sup>23</sup> ARGAN, 1992, p. 324.

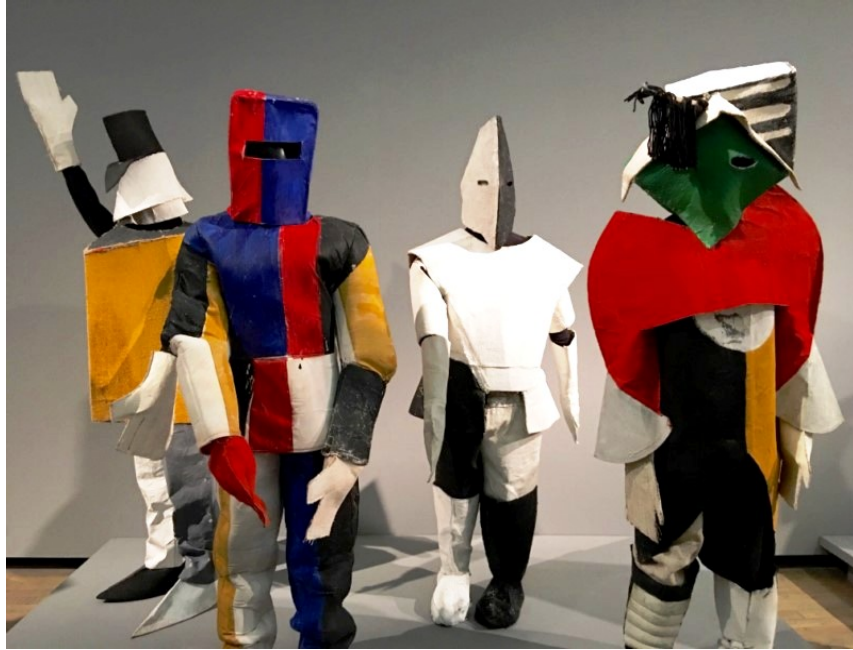


FIGURA 33 - Kazimir Malevich, figurinos para ópera "Vitória sobre o sol", 1913

O Construtivismo nasceu na primavera de 1914, quando o artista e marinheiro Vladimir Tatlin, ao visitar o atelier de Picasso em Paris, teve a ideia de materializar os planos geométricos das pinturas cubistas. Financiado pelo Partido Comunista em 1918, o Construtivismo se constituía num programa de ação política. Artistas como Tatlin e Alexander Rodchenko voltaram suas pesquisas plásticas na busca por estratégias para ajudar a alavancar a economia russa, aplicando-as em designs de produtos e na criação de peças gráficas de propagandas, por exemplo.

Para Tatlin, a arte deveria estar a serviço da revolução, fabricando objetos utilitários para o povo, como outrora já produzira para o luxo dos abastados. Qualquer distinção entre as artes deveria ser eliminada, não havendo uma hierarquia entre a pintura ou a escultura, por exemplo. Também a arte não deveria estar posicionada num contexto superior a outras manifestações materiais, não diferindo uma cadeira de uma escultura.

Neste contexto, propôs uma reforma no vestuário por meio da criação da "Roupa Funcional" – uma parente russa da proposta futurista do *"Tuta"* – traje utilitário que seria produzido em série pela indústria, que proporcionaria aos trabalhadores o máximo de mobilidade e conforto com o mínimo de peso, economia de materiais e beleza.



FIGURA 34 - Vladimir Tatlin, "Roupa Funcional", 1925

Seguindo os mesmos preceitos, Alexander Rodchenko projetou o "Macacão Produtivista" para ser utilizado pelos operários das grandes cidades. Ao usá-lo diariamente, o artista demonstrou, através do que hoje poderia ser chamado de performance, que a proposta de transformação de uma sociedade começava pelo corpo do próprio artista.

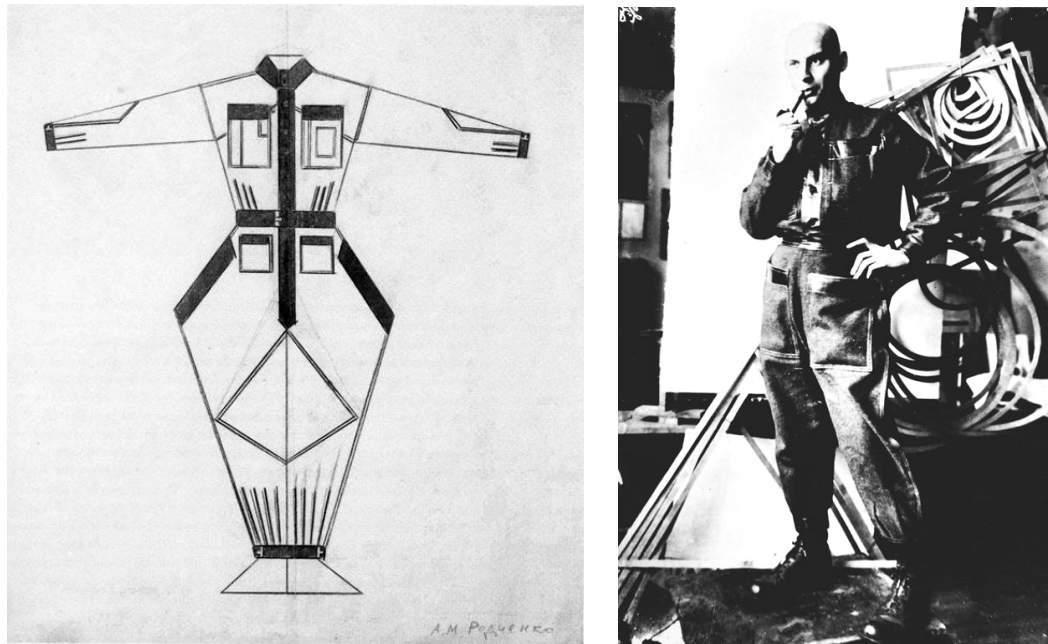


FIGURA 35 - Alexander Rodchenko, "Macacão Produtivista" (projeto e registro do artista), 1920

De acordo com Patrícia Sant'Anna<sup>24</sup>, em 1921 as artistas Liubov Popova e Varvara Stepanova, juntamente a Rodchenko, abandonaram declaradamente a tradicional pintura de cavalete para dedicarem-se exclusivamente à *arte produtivista*. Voltada para o design de tecidos e vestuários, o movimento desejava fundir os processos artísticos da produção aos tecnológicos, no intuito de contribuir com o desenvolvimento industrial. Os artistas enviaram rascunhos e projetos para a Primeira Fábrica Estatal Têxtil em Moscou, porém, somente Popova e Stepanova foram selecionadas para a produção em massa. Ainda segundo a autora, as estampas que desenvolveram eram "ao mesmo tempo, impessoais e mecânicas", demonstrando como deveria ser a aparência da *civilização industrial*; estes "motivos abstratos, quando articulados de maneira individual, geravam formas cinéticas que poderiam simbolizar a emancipação e a mobilidade dentro desta nova realidade sociocultural."<sup>25</sup>

Em sua atuação, Popova e Stepanova sobressaíram-se a Rodchenko ao pensarem para além da funcionalidade do objeto têxtil, contemplando todo o processo produtivo dentro da realidade industrial soviética. Em um artigo publicado por Stepanova em 1923, a artista expõe a dificuldade de

unir o seu trabalho em têxteis com o do design de vestuários (...) superar todos os métodos artesanais de trabalho para introduzir instrumentos mecanizados (...) ser envolvido pela vida do consumidor (...) pois o mais importante é saber o que acontece com a roupa depois que ela sai da fábrica<sup>26</sup>.

As preocupações inerentes ao trabalho de Popova e Stepanova, contemplavam ainda pensar o vestuário para além da decoração e da aparência, focando sua criação "nas potencialidades de movimentos que as mulheres necessitam durante suas atividades."

---

<sup>24</sup> SANT'ANNA, 2010, p. 59.

<sup>25</sup> Ibidem, p. 60.

<sup>26</sup> Ibidem, p. 59.



FIGURA 36 - Liubov Popova, "Vestuários produtivistas", 1924



FIGURA 37 - Varvara Stepanova, vestuário esportivo, 1924  
(protótipo, projeto e estudantes vestidas)

Devido ao período de revolução e guerras civis na URSS, entre 1918 e 1921, os meios de produção eram escassos e frequentemente danificados, o que dificultava ou impedia a realização de projetos artísticos. Todavia, Moscou possuía um parque industrial dedicado à produção têxtil, o que propiciou e estimulou a profusão de pesquisas relacionadas à roupa de artista e suas derivações, refletida nos projetos inovadores dessa indumentária cotidiana.

## 2.5. DADAÍSMO

Em 1916, no que se convencionou denominar como *fase irracional das vanguardas*, o poeta romeno Tristan Tzara deu início ao Dadaísmo em Zurique – cidade onde se refugiava. Logo em seguida, o movimento foi alavancado nos Estados Unidos por Marcel Duchamp e Francis Picabia. De forma distinta das outras vanguardas – que buscaram estabelecer um diálogo com o contexto social, seja resignificando ou endossando-o – o *dada* se caracterizou pela contestação absoluta de todos os valores, incluindo a arte. Como analisa Argan, o curso da Primeira Guerra Mundial colocou em crise todos os princípios, a cultura internacional e a própria arte.

(...) esta deixa de ser um modo de produzir valor, repudia qualquer lógica, é nonsense, faz-se (se e quando se faz) segundo as leis do acaso. Já não é uma operação técnica e linguística; ela documenta um processo mental, considerado estético por ser gratuito. (...) Todavia, o nonsense, o acaso também podem ter uma coerência e um rigor próprios. Desfinalizada e desvalorizada, a arte já não é senão um sinal de existência; significativo, porém, quando tudo em redor é morte.<sup>27</sup>

O movimento – composto por uma forte presença da literatura e da poesia – não se dedicou muito ao desenvolvimento da roupa de artista enquanto objeto de pesquisa, com exceção de Tzara. Segundo Costa, o artista acreditava que as mulheres revelavam seus desejos e medos inconscientes por meio da escolha de suas roupas. Assim, em 1921, desenvolveu junto de Sonia Delaunay-Terk os “Vestidos-poemas”. Tratavam de poemas de autoria de Tzara e inseridos em formas gráficas, geométricas e ousadas que já marcavam as roupas de Delaunay. Pintadas sobre os tecidos, as palavras podiam ser lidas através das estruturas da roupa, atraindo o olhar ao longo do corpo feminino.

---

<sup>27</sup> ARGAN, 1992, p. 353.



FIGURA 38 - Sonia Delaunay-Terk e Tristan Tzara, "Vestidos poemas", 1921

Destes trabalhos, só restaram os relatos e os esboços em aquarela realizados por Delaunay, em que é possível distinguir os seguintes poemas, aqui traduzidos:

O ventilador do extrator gira  
 No coração da cabeça  
 Flor da cobra fria  
 De ternura química

O anjo escorregou sua mão  
 Dentro da cesta de frutas olho  
 Parando as rodas do carro  
 E o giroscópio giroscópio  
 do coração humano<sup>28</sup>

Durante este período, Delaunay também contribuiu com o Dadaísmo ao desenvolver figurinos para a peça "*Le coeur à gaz*" (O coração de gás) de Tzara, como já mencionado anteriormente.

A título de nota, devido à repercussão dos registros na História da Arte, vale mencionar a relação da roupa com o trabalho de Duchamp. Num outro prenúncio do que talvez pudesse ser hoje chamado de performance, o artista se valeu de vestimentas tidas como femininas para construir seus alter egos Belle Haleine e Rrose Sélavy – mulheres glamorosas que subvertiam e ridicularizavam a hipocrisia dos comportamentos convencionais. Todavia, o foco destas ações era a composição das personagens e não o desenvolvimento de *roupas de artista* propriamente ditas.

<sup>28</sup> TZARA, 2015.



FIGURA 39 - Marcel Duchamp, "Belle Haleine" e "Rrose Sélavy", 1920-21

Presença marcante no círculo formado em torno de Duchamp, encontrava-se a peculiar figura da baronesa Elsa von Freytag-Loringhove, que é hoje reconhecida como uma das artistas centrais do Dada nova-iorquino. Foi pintora, escritora, poeta, modelo, precursora da performance e, sem dúvidas, a maior pesquisadora de *roupas de artista* nesse segmento do Dadaísmo.

Por meio de performances que realizava pelas ruas, von Freytag-Loringhove expressava e vivia uma completa rejeição à qualquer forma de lógica, vestindo-se e agindo de forma gratuitamente anárquica, em uma espécie de personificação do movimento.

A baronesa Elsa considerava seu corpo como uma obra de arte sempre em mutação e para ele realizava ornamentos com detritos urbanos obsessivamente recolhidos (...) Também utilizava produtos surrupiados das grandes lojas, pelo que muitas vezes foi presa (...) Foi vista com selos postais colados ao rosto como uma forma de maquiagem; usava latas de tomate vazias, unidas por cordões verdes, como sutiã; argolas de cortina como braceletes e uma gaiola de pássaros com um canário vivo em torno do pescoço, entre muitas outras criações. Mas pela dificuldade em ser aceita (mesmo em ambientes avançados como o dadaísta), pelas vicissitudes econômicas e morte em esquecimento na Europa, sua obra ficou subestimada por um longo período e só recentemente vem sendo estudada e introduzida à história da arte.<sup>29</sup>



FIGURA 40 - Elsa von Freytag-Loringhove, registros de performances (a terceira imagem data de 1915)

<sup>29</sup> COSTA, 2009, p. 47.

## 2.6. SURREALISMO

A partir do Dadaísmo, em 1924 surgiu o Surrealismo, novo movimento lançado pelo escritor André Breton. Em seu manifesto, propunha a busca pela libertação da mente do domínio do racionalismo absoluto e da moral. Defendia o poder e a importância do inconsciente, da imaginação, dos sonhos, dos estados alucinatórios e mediúnicos. Breton também era médico psicanalista e estudioso de Freud, incorporando suas ideias eróticas ao movimento. Acreditava que uma vez que o inconsciente comunica-se por meio de imagens e, ao formulá-las, a arte seria o meio mais adequado para trazer à superfície os conteúdos mais profundos da mente. De acordo com Argan, a relação entre a arte e inconsciente, proposta pelos surrealistas, era ainda mais profunda:

O inconsciente não é apenas uma dimensão psíquica explorada com maior facilidade pela arte, devido à sua familiaridade com a imagem mas é a dimensão da existência estética e, portanto, a própria dimensão da arte. Se a consciência é a região do distinto, o inconsciente é a região do indistinto: onde o ser humano não objetiva a realidade, mas constitui uma unidade com ela. A arte, pois, não é representação, e, sim comunicação vital, biopsíquica, do indivíduo por meio de símbolos. Tal como na teoria e na terapia psicanalíticas, na arte é de extrema importância a experiência onírica, na qual coisas que se afiguram distintas e não-relacionadas para a consciência revelam-se interligadas por relações tanto mais sólidas quanto mais ilógicas e incriticáveis.<sup>30</sup>

A busca surrealista pela livre expressão do inconsciente, somada aos experimentos envolvendo os *ready-mades* de Duchamp, talvez tenha tornado o campo artístico fértil para o surgimento de experimentações mais ousadas. A roupa de artista, que nos movimentos anteriores estava atrelada às roupas cotidianas – tendo como objetivo levar a arte para a vida das pessoas, através da formulação de novas formas de se vestir –, se desprende do corpo nos trabalhos dos surrealistas, se materializando em objetos de arte de fato autônomos.

Salvador Dalí explorou o assunto através de vestimentas e também de acessórios que as compõem, como sapatos e joias. Em 1930, criou o “Objeto escatológico de funcionamento simbólico”, *assemblage* composta por um sapato vermelho de salto no qual se afixava uma foto erótica de um casal heterossexual, contendo um copo de leite

---

<sup>30</sup> ARGAN, 1992, p. 360.

e um mecanismo semelhante a um guindaste que abaixava um pedaço de açúcar; em 1936, o "Paletó de Smoking Afrodisíaco", constituído de terno completo sobre o qual inseriu 55 copos de dose contendo resina verde; entre 1949 e 1950, o "Costume do ano 2045" um vestido drapeado em *jersey* azul, que acompanhava um chapéu no mesmo material e uma espécie de cajado; e, em 1949 ainda desenvolveu "Broche lábios de rubi", apenas uma das várias joias que criou, algumas das quais eram cinéticas. Seguindo esta vertente de uma arte mais funcional, Alberto Giacometti executou uma série de pequenas esculturas para serem usadas como broches ou botões, ao passo que Calder criou uma miríade de colares, constituídos em variados metais como latão, ouro e prata.



FIGURA 41 - Salvador Dalí, "Objeto escatológico de funcionamento simbólico", 1930



FIGURA 42 - Salvador Dalí, "Paletó de smoking afrodisíaco", 1936



FIGURA 43 - Salvador Dalí, "Costume do ano 2045", 1949-50



FIGURA 44 - Salvador Dalí, "Broche lábios de rubi", 1949



FIGURA 45 - Alberto Giacometti,  
broche



FIGURA 46 - Alexander Calder, colar, ~1940-50

Dalí ainda estabeleceu parceria artística com a estilista Elsa Schiaparelli, da qual resultaram peças como o "Chapéu-sapato", composto por um sapato de veludo preto de cabeça para baixo; a bolsa-telefone; o tailleur-escrivaninha, com bolsos em formato de gaveta e vestidos de seda estampados com moscas e lagostas, dentre outras tantas criações.



FIGURA 47 - Elsa Schiaparelli, "Chapéu-sapato", 1936-37



FIGURA 48 - Elsa Schiaparelli, "Tailleur-escrivainha", 1936

Embora não seja um objeto, é importante citar "Filosofia no *Boudoir*", pintada em 1948 por René Magritte. Tendo como referência os escritos do Marquês de Sade, o artista pintou um vestido pendurado em um cabide, em que parte compositiva da peça eram os próprios seios que deveria encobrir. Acompanhando o traje, há um sapato preto de salto alto, em que a parte frontal eram os próprios dedos dos pés que o calçariam. *Boudoir* é um tipo de quarto privativo, destinado à vestimenta das mulheres após o banho. Assim, a pintura do vestido e dos sapatos traz mais que uma simples figuração de roupa de artista, reelaborando a presença de um corpo feminino erotizado e fetichizado.



FIGURA 49 - René Magritte, "Filosofia do *Boudoir*", 1948



FIGURA 50 - Meret Oppenheim, "Ma Governante", 1936

Outro trabalho surrealista bastante difundido pela História da Arte foi o objeto “Ma Governante”, criado em 1936 por Meret Oppenheim. Trata-se de um par de sapatos brancos de salto amarrados sobre uma bandeja, servidos ao contrário, de forma semelhante a uma ave assada. No trabalho da artista, havia um questionamento frequente das restrições pelas quais as mulheres passavam, não sendo delas apartadas as mulheres artistas.

## 2.7. MODERNISMO NO BRASIL

Por volta da década de 1930, o Modernismo começou a ganhar força e ser melhor aceito, culminando na inauguração do Museu de Arte Moderna de Nova Iorque, em 1929. No Brasil, a arte modernista começou a obter maior apoio e mais visibilidade a partir da abertura do Museu de Arte de São Paulo, em 1947, sucedendo, em 1949 a abertura do Museu de Arte Moderna de São Paulo, que obteve a Bienal Internacional de Arte de São Paulo como desdobramento em 1951.

Em nosso país, muito provavelmente, a primeira pesquisa artística envolvendo roupa de artista se deu com a performance “Experiência nº 3”, realizada por Flávio de Carvalho em outubro de 1956 – trabalho que também inaugura a arte performática no Brasil.

Pelas ruas de São Paulo, Carvalho caminhou em meio aos passantes vestindo um conjunto de saia verde pregueada, blusa amarela de náilon com mangas bufantes e aberturas na cava, meias arrastão e sandálias. No mesmo dia, usou outro conjunto, composto de saia branca e blusa vermelha, complementados por um chapéu transparente de abas largas e sandálias.

Em seus *experimentos*, a roupa de artista está muito relacionada a uma arte funcional, parcialmente semelhante às proposições das vanguardas europeias iniciais. Carvalho propunha uma nova forma de se vestir, independente das influências da moda europeia e mais adequada ao nosso clima tropical. Em seus escritos, analisa: “o que incomoda no calor é a transpiração que não se evapora por falta de velocidade no ar e que se empasta no tecido”. Como solução, sugere saias e blusas compostas de nescas, ou pregas, que funcionariam como válvulas para bombear o ar entre o corpo e o tecido, em que as mangas largas e bufantes, bem como a abertura em suas cavas, também auxiliariam a

circulação de ar. O artista propõe ainda a utilização de tecidos em malha, os quais permitiriam uma lavagem noturna que duraria em torno de três minutos e secaria por volta de três horas – sendo higiênico, econômico e prático. As cores deveriam ser vivas, para substituírem desejos de agressão e evitarem guerras. A meia arrastão foi sugerida para disfarçar ou esconder eventuais varizes.

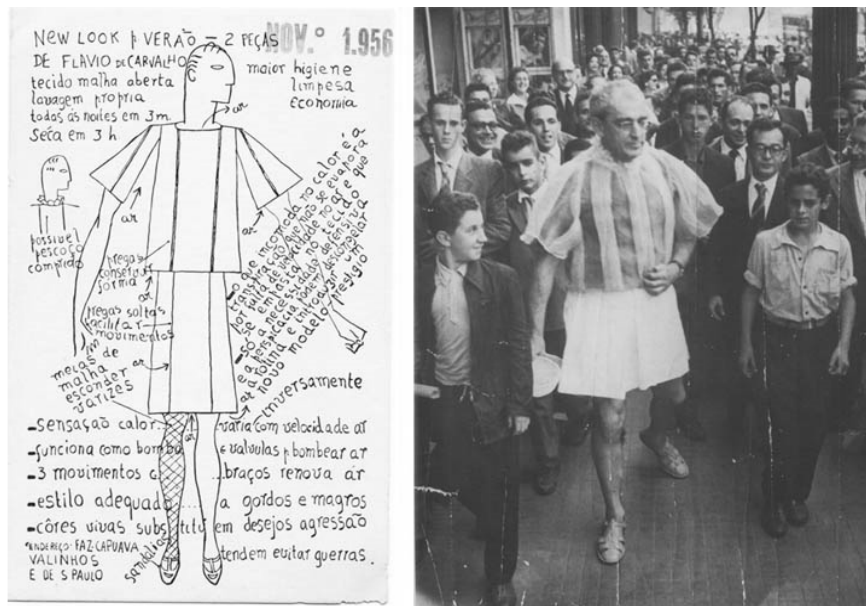


FIGURA 51 - Flávio de Carvalho, "Experiência nº 3", 1956 (projeto e registro)



FIGURA 52 - Flávio de Carvalho, "Experiência nº 3", 1956 (matéria de revista)

Este trabalho foi a materialização de uma longa reflexão que Carvalho vinha realizando a respeito da história da roupa e da moda, seu desenvolvimento nos trópicos e os

significados antropológicos. Para o artista, os seres humanos sobreviveram inteiramente nus por milênios, seja em regiões quentes ou gélidas, portanto, o cobrir-se estava relacionado à uma necessidade de estabilidade mental.

Segundo Costa, a performance também foi uma reação sarcástica à forma como a moda europeia era literalmente adotada no país, inclusive pelas suas políticas artísticas. Isto porque, em 1951, Pietro Maria Bardi conduziu um desfile de moda francesa dentro do Masp, tendo em seguida organizado um núcleo de pesquisa voltado à criação de um modo brasileiro de se vestir, inserindo a arte na vida cotidiana das pessoas e quebrando a ideia de um museu-tempo que colocaria a arte num pedestal. Todavia, este projeto seguia, contraditoriamente, diretrizes europeias, se constituindo num produto meramente mercantil submetido a modelos internacionais. A performance de Carvalho, então, também se caracterizou pela busca por uma identidade nacional no campo da moda.

## 2.8. LUCIO FONTANA E NIKI DE SAINT PHALLE

Em 1961, Bruna Bini organizou na Itália uma coleção de vestidos criados por artistas como Arnaldo Pomodoro, Enrico Baj, Giuseppe Capogrossi e Lucio Fontana. Com exceção deste último, nos trabalhos dos demais a roupa foi um mero suporte para desenhos ou pinturas estampadas nos tecidos.

Fontana subverteu o tradicional vestido ao trazer sua pesquisa plástica, intitulada “Conceitos Espaciais”, para a vestimenta. Nas palavras de Costa:

Essas obras materializam a experiência do novo conceito de espaço, criando uma outra dimensão, com a proposta de realizar peças que não fossem pinturas ou esculturas, mas representações dessa nova concepção de espaço. Em sua aplicação os trajes eram vestidos-túnicas com incisões, cortes ou ‘buchi’, buracos que, de acordo com Germano Celant, representariam a fronteira entre interior e exterior, entre tecido e pele, vestuário e nudez, e abriam espaço para a curiosidade erótica e o narcisismo. Em cores monocromáticas, deveriam ser usadas sobre o corpo, sem nenhuma roupa de baixo, indicando também um viés voyeurístico, num alto nível de elaboração conceitual próprio de Fontana, que trazia a sensação tátil de pele feminina para o traje. O jogo entre a superfície do tecido e a profundidade do corpo em movimento acontecia, segundo o artista, como mediador para uma interioridade imaginativa própria a cada espectador.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> COSTA, 2009, p. 54.



FIGURA 53 - Lucio Fontana, vestidos realizados para exposição organizada por Bruna Bini, 1961

Numa abordagem diametralmente oposta à de Fontana, em relação à figura feminina, Niki de Saint Phalle explora a sujeição da mulher por meio do casamento, em seu traje “Noivas”, de 1963. A artista criou um enorme vestido de noiva, adornado com rendas e engessado, sobre o qual se encontram inseridos vários objetos, dentre eles inúmeras bonecas-bebês. Provavelmente, uma alusão ao suposto e sufocante destino biológico que predeterminava às mulheres o matrimônio, a maternidade, o cuidado do lar e dos filhos.



FIGURA 54 - Niki de Saint Phalle, “Noivas”, 1963

## 2.9. ANDY WARHOL

Após o Surrealismo, o cenário europeu e estadunidense foi tomado por uma miríade de manifestações plásticas abstracionistas, que durariam até os fins da década de 1950. Posteriormente, surgiram novas formas de figurações, dentre elas a *Pop Art*. Dentro deste movimento, Andy Warhol também encontrou nas *roupas de artista* uma alternativa de suporte para suas proposições. Já tendo atuado como vitrinista e desenhista de moda, possuía consciência da intrincada relação existente entre a arte, a moda e o consumo. Assim, em 1962 criou os "*Slogan Dresses*", vestidos dos quais se destacavam o "*Brillo*" – que continha impressa no tecido imagens da icônica caixa de sabão trabalhada pelo artista – e "*Fragile, handle with care*" – em que imagens de etiquetas para bagagens foram reproduzidas na trama da vestimenta –, numa possível alusão à suposta fragilidade feminina, ou, numa outra leitura, à efemeridade da própria moda.



FIGURA 55 - Andy Warhol, "Slogan Dresses", 1962.  
 "Brillo" (esq.) e "Fragile, handle with care" (dir.)

## 2.10. NEOCONCRETISMO

Retornando ao cenário nacional, a década de 1960 se mostrou um período emblemático quanto ao surgimento de objetos e performances envolvendo a roupa de artista. O país passava pela ditadura militar e, frente a este contexto de tensões, para muitos artistas já não era possível continuar com pesquisas meramente estéticas que se configuravam no Concretismo. A crise cultural foi enfrentada por alguns através da destruição da aura da obra de arte, sucedida da negação do objeto artístico – a exemplo do que aconteceu com o trabalho de Duchamp, quando os sistemas institucionalizados apresentam grande facilidade em absorver discursos contestatórios.

Ao questionar as categorias da pintura, escultura e arquitetura, como únicas formas legítimas de expressão em arte, estes artistas fugiram dos parâmetros de uma arte compromissada com o mercado e buscaram a criação de obras efêmeras e, por vezes, não-objetuais – dialogando com a arte conceitual que começava a se desenvolver na Europa e nos Estados Unidos. Tomando partido das roupas e das ações enquanto suporte de suas proposições, criaram estratégias para romper com o intermédio entre o espectador ou participante; tornaram-no parte integrante da obra, buscando assim sensibilizá-lo para estimular sua criatividade e o surgimento de novas ideias e atitudes.

Embora o trabalho de Flávio de Carvalho não tenha sido bem aceito de imediato, rendendo-lhe a fama de exibicionista e louco, ele abriu precedentes para reflexões acerca das contradições entre o local e o internacional, bem como para as artes que envolvem o corpo – que culminariam nos trabalhos de Hélio Oiticica, Lygia Clark e Lygia Pape, desenvolvidos a partir de meados da década de 1960.

Do centro do Concretismo, surgiu então, em 1959, no Brasil, o Neoconcretismo, liderado por escritores e artistas, dentre os quais destaco Ferreira Gullar, Lygia Clark, Hélio Oiticica e Lygia Pape. Estes artistas passaram a defender a necessidade de uma arte em que o corpo também fosse suporte de percepções e significações. Prezavam pelas complexidades das relações do indivíduo com o meio e com seus semelhantes, em detrimento de experiências obtidas em isolamento, equivalente às de laboratório, por exemplo. De acordo com Maria Alice Milliet:

A arte neoconcreta recorre ao pensamento encarnado, indissociável do corpo, como redução-limite de todo o conhecimento. Sua ação é de cunho fenomenológico, seu sentido deve transparecer na interseção das experiências individuais, na engrenagem de umas com as outras, nesse nó de relações. Não teme a contaminação da mente pelo corpo, nem cair no caótico subjetivo. Afirma a integração das faculdades psicossensoriais do homem como capaz de gerar uma objetividade mais profunda porque indissociada. Rompe o domínio da pura visualidade para convocar todas as sensibilidades num mergulho na ambiguidade das sensações e no jogo simbólico em que elas se traduzem. Abandona a intenção de se inserir no sistema de produção – cerne da política cultural do projeto construtivo –, por uma atuação tangencial, mesmo com relação ao mercado de arte, não produtiva, mas expressiva.<sup>32</sup>

Neste ambiente de questionamentos efervescentes, Hélio Oiticica criou os “Parangolés” em 1964, uma espécie de capa, tenda ou estandarte, para ser vestida. Constituídos de camadas de tecidos coloridos, era exigido do espectador a execução de movimentos corporais, como a dança, para que os campos cromáticos fossem revelados, quase *performaticamente*. Todavia, para o artista, o próprio ato de vesti-los já constituía grande parte da totalidade vivencial da obra, pois ao ter o corpo como núcleo, o espectador estaria vivenciando uma transmutação físico-material do espaço.



FIGURA 56 - Hélio Oiticica, “Parangolés”, 1964 (esq.) e Caetano Veloso vestindo “Parangolés”, 1968 (dir.)

<sup>32</sup> MILLIET, 1992, p. 92.

Segundo os escritos de Oiticica, os “Parangolés” eram vestimentas híbridas que “conjugam a solenidade dos mantos aristocráticos com farrapos dos menos favorecidos”; um “trans-objeto em que o espectador vira a própria obra que veste”. Foram apresentados por meio de um *happening* durante a exposição “Opinião 65”, no MAM do Rio de Janeiro. Com estas vestes, o artista desejava levar a dimensão sagrada da arte para o mundo comum, em um rito que integrasse a arte e a vida; objetivando uma nova forma de fruição da obra de arte, que se dava através do ato de vesti-las. Sobre estes trabalhos, Costa analisa:

Estão relacionados à cor, à percepção do corpo, dança, música e ao espaço, mas também à arquitetura das favelas, ao urbano precário, à vivência da cidade, à arte das ruas e aos trapos dos deserdados. Confeccionados em tecidos e materiais variados como lona, filó, náilon, plástico, aniagem, algodão e jornal, pintados ou não, na sua invenção não havia a busca de um traje, mas a ideia de vestimentas, que de forma mínima (como os barracos das favelas) abrigassem as pessoas. Sobretudo, muito sintonizada com o espírito dos anos 1960, havia a intenção de romper o distanciamento entre classes sociais, a barreira entre a obra de arte e o povo, e despertar novas possibilidades de conhecimento, oferecidas pelo corpo. A participação do espectador, que Oiticica chamava de participador-obra, constituía o núcleo definidor do Parangolé.<sup>33</sup>

Ao relacionar a experiência estética com o ato de vestir do público, Oiticica conseguiu materializar uma arte participativa. Esta ideia vinha sendo gestada por Lygia Clark, artista, pensadora e amiga de Oiticica, desde 1957, quando escreveu: “A obra (de arte) deve exigir uma participação imediata do espectador e ele, espectador, deve ser jogado dentro dela”<sup>34</sup>.

Clark desenvolveu uma prolífera produção, na qual a aproximação e o contato mais íntimo com o corpo do outro e o meio eram o mote principal de suas propostas estéticas. Por meio de *roupas de artista* e aparatos, direcionou dinâmicas corporais que buscavam a reativação de uma sensibilidade empalidecida pelo momento político e pelos modos de produção seriada.

Para a artista, o fazer era um estímulo para a recuperação da expressividade e a redescoberta de ações providas de pensamentos próprios. Mais tarde, desenvolveu por meio destes trabalhos uma preocupação de cunho terapêutico, em busca de uma forma

---

<sup>33</sup> COSTA, 2009, p. 56.

<sup>34</sup> *Ibidem*, p. 56.

de comunicação que antecederesse o verbal e comunicasse o indizível. Embora houvesse um claro cuidado estético na fatura, Clark não primava pelo objeto acabado, mas pelo desenvolvimento das ações.

Em 1967, criou a série "Roupa-corpo-roupa", da qual faziam parte "O eu e o tu" e "Cesariana". O primeiro consiste em dois macacões de plástico, aparentemente idênticos, unidos por um tubo costurado na região do abdômen, remetendo a um cordão umbilical. Cada macacão possuía forros em seu interior, contendo sacos plásticos cheios de água, espuma vegetal e borracha, dentre outros elementos, que tinham a finalidade de proporcionar uma experiência sensorial do corpo *feminino* ou *masculino*. O macacão *feminino* deveria ser usado por um homem, e o *masculino* por uma mulher, para se estabelecer um jogo de opostos. Cada participante vestia ainda um capuz que obliterava a visão, e, por meio de seis zíperes distribuídos ao longo das vestimentas, eram convidados a explorar o corpo um do outro, se reconhecendo, através das sensações táteis.



FIGURA 57 - Lygia Clark, "O eu e o tu", 1967



FIGURA 58 - Lygia Clark,  
"O eu e o tu", 1967

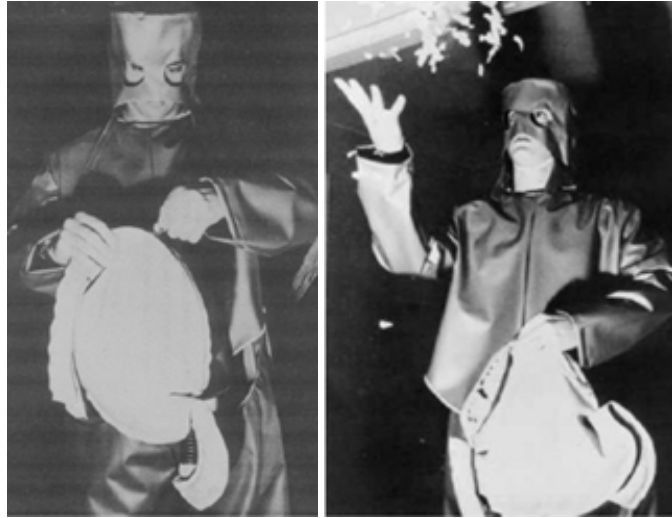


FIGURA 59 - Lygia Clark, "Cesariana", 1967

Formalmente semelhante, "Cesariana" também trata-se de um macacão feito de plástico, porém, para ser vestido apenas por homens. Localizado no abdômen, há um zíper que dá acesso a um bolso em formato de meia lua, o qual abriga o que Clark chama de *barriga-grávida* – uma espécie de bolsa de borracha cor de rosa, que continha pedacinhos de espuma e confetes. A princípio, o objetivo era que o homem abrisse o zíper e, uma vez tendo acesso à barriga, realizasse o *próprio "parto"* ao retirar de dentro dela o seu conteúdo.

Nas "Máscaras sensoriais", Clark criou possibilidades distintas de microcosmos sensoriais ao explorar nas peças diferentes texturas, cores, aromas e pontos de vista nas regiões oculares.



FIGURA 60 - Lygia Clark, "Máscaras sensoriais", 1967



FIGURA 61 - Lygia Clark, "Máscaras sensoriais", 1967

Em 1968, concebeu as "Luvas sensoriais", realizadas em diferentes materiais e tamanhos. A proposta era que o participante as vestisse para, com elas, segurar bolas de distintos tamanhos, pesos e composições. Uma vez exploradas as combinações possíveis entre luvas e bolas, deveria realizar a mesma experiência com as mãos despidas. Clark buscava por meio desta ação a exploração e redescoberta do tato e dos sentidos nas relações de volumetria.

No mesmo ano, criou "Diálogo: óculos" e "Óculos", confeccionados a partir de óculos de mergulho, lentes e espelhos, como aparatos conectados por articulações em metal. Numa experiência conjunta ou, no segundo caso, solo, ambos tinham por objetivo alterar as referências e estimular o olhar através de distintas possibilidades de pontos de vista.

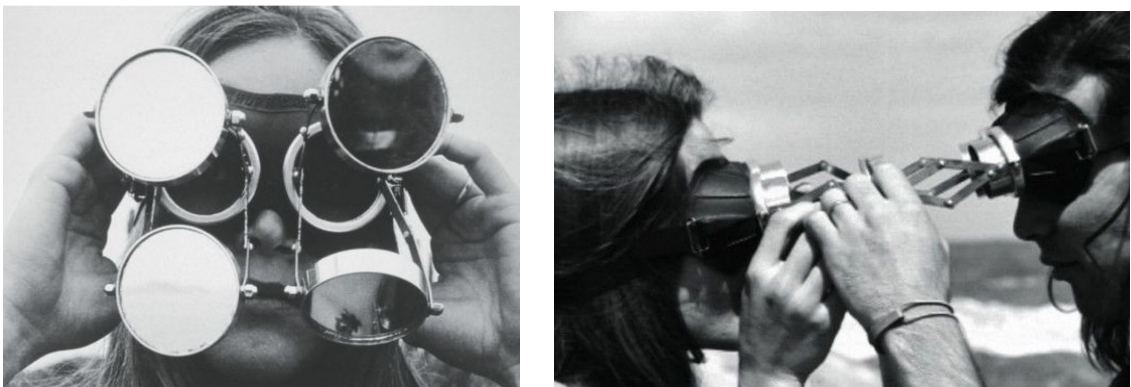


FIGURA 62 - Lygia Clark, "Óculos" e "Diálogo: óculos", 1968

Em “Máscara-abismo”, a percepção era estimulada ao se vestir sobre a cabeça um saco de rede sintética alaranjada – semelhante aos utilizados para embalar batatas e cebolas –, dentro do qual se encontrava um outro saco plástico transparente, contendo ar.



FIGURA 63 - Lygia Clark, “Máscara-abismo”, 1968

Deste período, também datam os “Cintos-Dialógicos”, cintos confeccionados a partir de grandes peças imantadas com polos positivos e negativos. Ao vesti-los, os participantes seriam atraídos ou repelidos, de acordo com as polaridades. Este trabalho foi materializado pela primeira vez em 2012, em ocasião de uma retrospectiva realizada pelo Itaú Cultural, tendo como guia instruções deixadas pela própria artista.

Outra proposta interessante, dado o caráter coletivo da experiência, foi “Rede de elásticos”, realizada em 1974. A partir de pedaços pré-estabelecidos de elásticos, os participantes eram convidados a tecer uma grande malha, na qual posteriormente adentravam com seus corpos e interagiam entre si.



FIGURA 64 - Lygia Clark, "Rede de elásticos", 1974

Nos trabalhos de Clark, segundo analisa Maria Alice Milliet:

A obra deixa de ser a materialidade do objeto que se completa em si mesmo permanecendo estático na duração para tornar-se ação que incorpora o objeto num momento único e efêmero. O artista renuncia a autoria na transferência da significação, antes centrada no objeto criado, para a ação do outro. Pode-se dizer que a arte passa da mão do artista para a do arteiro: aquele que faz por brincadeira, por prazer, por transgressão.<sup>35</sup>

Esta subversão/alteração dos papéis do artista e do observador, também pode ser encontrada na icônica performance "Divisor", direcionada de uma forma muito fluida pela artista Lygia Pape, em 1968. Pelas ruas de uma favela do Rio de Janeiro, estendeu um grande tecido branco de 30 metros quadrados, repletos de fendas regularmente espaçadas. Rapidamente compreendendo a dinâmica da ação, as crianças da comunidade inseriram suas cabeças nos orifícios formando um só corpo; gotas distintas formando um oceano, harmonicamente negociando seus pensamentos e movimentos em prol do coletivo. Em uma entrevista de 2002, Pape relata:

---

<sup>35</sup> MILLIET, 1992, p. 94.

*Divisor*, quando eu fiz, foi muito interessante. No final da minha rua, que é sem saída, há um rio, uma pequena ladeira e havia uma favelinha. Eu fiz o primeiro e não sabia muito bem como ia mostrar para as pessoas, então eu o abri na ladeira, espalhei pelo chão, que não tinha objetos interferentes. Ficou muito bonito com a projeção da mata sobre ele. Aos poucos as crianças da favela começaram a pular em cima do pano, escorregar sobre ele, acharam uma brincadeira fantástica até que um levantou uma ponta do pano e descobriu uma fenda, enfiou a cabeça nela e imediatamente a criançada toda fez isso. E começaram a descer a ladeira, todos enfiados, com as cabecinhas dentro do divisor.<sup>36</sup>



FIGURA 65 - Lygia Pape, "Divisor", 1968

Posteriormente, Pape pensou neste trabalho como uma ação generosa, como uma performance pública na qual as pessoas poderiam participar.

## 2.11. NELSON LEIRNER

Localizado no mesmo período histórico, Nelson Leirner, artista e proprietário de uma malharia, também realizou obras têxteis valendo-se de elementos da costura, como o fecho éclair. No que parece um desdobramento de suas telas em homenagem a Lucio Fontana, criou em 1965 os "Stripencores". Essas obras eram como vestidos longos, constituídos por campos de cor interligados por zíperes, dando ao espectador, ou usuário, a possibilidade de destacar suas partes até restar um vestido preto bem curto.

---

<sup>36</sup> SENRA, 2017.



FIGURA 66 - Nelson Leirner, "Stripencores", 1965

Em 1973, criou uma série de roupas gigantes e não-funcionais, expostas como estandartes pendurados em canos, das quais faziam parte "Marinheiro", "Smoking", "Calça" e "Paletó". Como observa Costa, "temas masculinos, de força e poder implícitos inclusive em suas dimensões"<sup>37</sup>. No mesmo ano, também criou "Noivos", uma peça composta de um terno e o que parece ser um vestido, ambos pretos e unidos em uma só peça, como se fossem usados por gêmeos siameses. Esta veste, quase fúnebre, parece uma alusão crítica ao casamento heterossexual, no qual as identidades feminina e masculina muitas vezes fundem-se na entidade do casal, ocorrendo uma perda das singularidades.



FIGURA 67 - Nelson Leirner, "Noivos" e roupas, 1973

<sup>37</sup> COSTA, 2009, p. 58.

Leirner também se valeu desta série de roupas para tecer uma crítica à ditadura militar. Em 1975, realizou a instalação “Esporte é cultura”, na qual enormes camisas de futebol foram penduradas no espaço de uma galeria. Segundo Costa, ao permanecerem estáticas como durante o hino nacional ou um minuto de silêncio, faziam uma alusão crítica ao regime, que se valia do futebol como instrumento de propaganda.<sup>38</sup>

## 2.12. ARTUR BISPO DO ROSÁRIO

Contemporâneo a estes artistas, e desenvolvendo um trabalho livre de quaisquer influências acadêmicas, profissionais ou mercadológicas, é preciso mencionar a figura emblemática de Artur Bispo do Rosário. Diagnosticado como esquizofrênico-paranoico, em 1938, viveu grande parte da vida apartado da sociedade, permanecendo internado na Colônia Juliano Moreira por mais de 50 anos, ao longo dos quais desenvolveu uma profusão de trabalhos têxteis envolvendo o bordado e a confecção de roupas. Os objetos que produziu, eram um inventário do mundo terreno, o qual Bispo apresentaria a Deus no dia do Juízo Final, ocasião em que, segundo dizia, subiria aos céus como um representante dos homens na terra.

Sua produção foi descoberta em 1980, durante uma entrevista conduzida na Colônia por Samuel Wainer Filho, sendo então legitimada e levada à público pelo crítico de arte Frederico Morais, por meio da exposição “À margem da vida”, realizada no MAM do Rio de Janeiro.

Dentro dos vestíveis, o trabalho mais icônico que realizou foi, sem dúvida, o “Manto da Apresentação”, traje que usaria no dia de sua *passagem*. Bispo o confeccionou a partir de um cobertor avermelhado, adornado com bordados feitos com fios desfiados dos uniformes dos internos, pingentes, franjas e cordões de cortinas, dentre outros elementos que coletava dentro da Colônia. Em sua face interna, bordados em linha azul e dispostos em espiral, haviam nomes de pessoas pelas quais ele intercederia para subirem aos céus, em sua maioria, nomes de mulheres. Contrariamente à sua vontade, não foi enterrado com seu esmerado *manto sagrado*.

---

<sup>38</sup> COSTA, 2009, p. 58.



FIGURA 68 - Artur Bispo do Rosário, "Manto da Apresentação"



FIGURA 69 - Artur Bispo do Rosário, face interna de "Manto da Apresentação"

Bispo também se dedicou à confecção de fardões aos moldes dos de Marinha de Guerra, que costurava com pontos de costura invisíveis e, a exemplo do manto, bordava ricamente, inserindo nomes, bordados de flores, medalhas de condecorações e representando miniaturas do mundo que conhecia. Seus trabalhos se configuravam numa espécie de enciclopédia, nos quais incansavelmente catalogava e registrava toda sorte de objetos, lugares, pessoas e situações; um verdadeiro inventário do mundo à sua volta e do que lia diariamente através dos jornais.

### 2.13. ARTE CONCEITUAL

No contexto da arte conceitual – efervescentemente explorada na Europa e nos Estados Unidos a partir da década de 1960 –, Christo e Jeanne-Claude criaram em 1967 o “Vestido de noiva”. Em consonância com seus trabalhos de empacotamento, o traje tratava-se de um conjunto de *top* e *short* em cetim, vestidos por uma mulher, cujo torso se encontrava envolto em uma trama composta por cordas de seda branca. Estas se prolongavam na região da cintura e projetavam-se para trás, arrastando um grande volume empacotado com cetim branco, no que poderia ser a cauda do vestido de noiva. A aparência pesada desta veste sugeria uma visão crítica a respeito do que poderia ser o casamento para uma mulher. Reduzida a um objeto e como uma condenada, estaria aprisionada ao peso dos trabalhos domésticos forçados e a maternidade compulsória.



FIGURA 70 - Christo e Jeanne-Claude, “Vestido de noiva”, 1967

Também aos modos do proto-conceitualismo inaugurado por Duchamp, encaixa-se o “Terno de feltro” de Joseph Beuys. Este traje, confeccionado em 1970, é na verdade uma série de ternos feitos segundo os moldes do terno do próprio artista, os quais são eventualmente expostos de maneira singular, pendurados como estandartes nas galerias.

Nestas vestes, há uma confluência de sentidos: o vazio do corpo ausente que fora liquidado pelo nazismo; a possibilidade de abrigo e sobrevivência, devido às propriedades do feltro como isolante térmico; também a dificuldade de comunicação, devido ao isolamento de ruídos. Talvez uma das referências para a criação da vestimenta tenha sido o *relato* da ocasião em que, quando em combate na Segunda Guerra Mundial, Beuys teria sofrido uma queda de avião e fora salvo do frio ao ser enrolado em feltro e banha – materiais que posteriormente viriam compor alguns de seus trabalhos.

A simplicidade das peças, as quais sequer possuem forros ou botões no casaco, são para o artista uma constatação de que qualquer pessoa poderia fazer arte. A possibilidade de uso do que poderia ser um traje cotidiano, bem como a efemeridade do material, também contribuem para a quebra da aura da arte, que grande parte das vezes a insere em um pedestal.



FIGURA 71 - Joseph Beuys, “Terno de feltro”, 1970

Embora vivessem em circunstâncias distintas e realizassem trabalhos de naturezas diferentes, entre as propostas de Joseph Beuys e as dos nossos neoconcretistas haviam similaridades significativas. Segundo o próprio Beuys afirmou:

“Todos são artistas” significa simplesmente assinalar que o ser humano é um ser criativo, que ele é um criador e, além disso, que pode ser produtivo de muitas maneiras diferentes. Para mim, é irrelevante se um produto vem de um pintor, de um escultor ou de um físico.<sup>39</sup>

Antes de mais nada, toda revolução ocorre no interior do ser humano. Quando o homem é realmente livre e criativo, capaz de produzir algo novo e original, ele pode revolucionar o tempo.<sup>40</sup>

#### 2.14. REBECCA HORN

A miríade de pensamentos e possibilidades que se apresentam ao fazer artístico contemporâneo, se configuraram em ambiente propício para o surgimento de roupas de artistas cada vez mais experimentais e distintas das vestimentas cotidianas.

Rebecca Horn, em 1968, começou a explorar as possibilidades da escultura como extensões corporais. A mitologia em torno da artista, relaciona o surgimento destas esculturas em sua trajetória a um período posterior àquele em que ficou internada em um sanatório, para se tratar de uma doença pulmonar ocasionada por intoxicação por fibra de vidro – contraída durante a execução de grandes esculturas que fazia sem proteção adequada. Durante aproximadamente um ano, teria permanecido deitada e com dificuldades de se movimentar, encontrando nos tecidos, madeira balsa, linha e agulha, uma possibilidade de continuar seu trabalho em escultura, mesmo acamada. Neste espaço de tempo, a artista teria refletido de uma maneira mais sinestésica sobre a tênue ligação entre a vida e a morte, o isolamento e a vulnerabilidade, a sensualidade dos sentidos e a relação de seu corpo com o ambiente, o que se materializaria nos trabalhos vestíveis desta fase<sup>41</sup>.

Suas esculturas funcionam como próteses, expandindo os limites físicos do corpo e intermediando novas dinâmicas com o espaço. Evidenciam certas características corporais

---

<sup>39</sup> HODGE, 2015.

<sup>40</sup> GOLDBERG, 2015, p.139.

<sup>41</sup> GUGGENHEIM, 2018.

e se fundem ao indivíduo que as veste, tornando-o parte integrante do conjunto escultórico. Assim, em 1968, criou *"Arm extensions"* (Extensões de braço), em que dois grandes tubos de tecido vermelho envolviam seus braços e os conectavam ao chão, ao passo que seu corpo, imóvel, se encontrava atado por faixas vermelhas. Entre 1967 e 1969, desenvolveu *"Trunk"* (Tromba), um tubo de tecido preto de aproximadamente um metro e meio que, de forma semelhante a uma tromba de elefante, era fixado à cabeça cobrindo a boca e o nariz – projetando e conectando a face ao chão.



FIGURA 72 - Rebecca Horn, *"Arm extensions"*, 1968 e *"Trunk"*, 1967-69

Em 1969, enquanto ainda se recuperava, Horn começou a desenvolver "esculturas biológicas, dispositivos pseudo-médicos projetados para a consciência física e sensorial"<sup>42</sup>. Estes trabalhos incluem *"Overflowing blood machine"* (Máquina de sangue transbordante), uma espécie de máquina em que oito tubos ligados a uma base de vidro, e conectados entre si através de quatro correia horizontais, bombeavam *sangue* – formando um sistema vascular pulsante e externo. Já *"Cornucopia"*, uma espécie de pulmão negro externo, trata-se de um dispositivo que recobre os seios e os conecta até a boca. De acordo com a artista, esta escultura poderia ser usada para "dar vida a si mesmo, preservar o calor do corpo, falar consigo mesmo e nutrir-se"<sup>43</sup>, além de possibilitar manter um contato íntimo com os seios e tocá-los silenciosamente.

<sup>42</sup> ROUSTAYI, 1989.

<sup>43</sup> Ibidem.

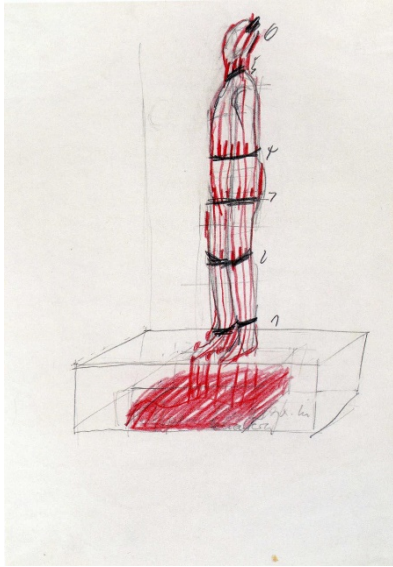


FIGURA 73 - Rebecca Horn, esboço para "*Overflowing blood machine*", 1969



FIGURA 74 - Rebecca Horn, "*Overflowing blood machine*", 1969



FIGURA 75 - Rebecca Horn, "*Cornucopia*", 1969

Em 1971, criou "*Einhorn*" (Unicórnio), uma performance na qual caminhava nua vestindo um grande chifre branco acima da cabeça, que se atava ao corpo por meio de faixas na mesma cor. Numa espécie de ritual, caminhou pelo gramado orvalhado do parque Jersek às seis da manhã, sugerindo uma lenda moderna do unicórnio – figura mitológica tida como um símbolo de pureza e castidade, da qual somente uma virgem poderia se aproximar. Na fala da artista, esta cena ridícula e sublime consistia numa jovem burguesa, de 21 anos, que estava pronta para se casar e vestia-se adequadamente para a ocasião. Este é o primeiro trabalho de Horn que foge da autocontemplação da artista, ao envolver o público durante a realização da performance.



FIGURA 76 - Rebecca Horn, "Einhorn", 1971

Deste ano também data o trabalho "*Movable shoulder extensions*" (Extensões móveis de ombros), em que duas grandes hastes de tecido preto, semelhantes a agulhas, de aproximadamente dois metros e meio de altura, são atadas aos ombros por meio de faixas que se prendem na testa e se cruzam no peito. Cada haste também é presa à coxa do usuário, de forma a acompanhar o movimento das pernas, no que Horn compara a uma tesoura cortando o ar.

Em 1972, no que parece ser uma variação do trabalho anterior, criou "*Head extension*" (Extensão de cabeça) – uma enorme haste cônica, de aproximadamente cinco metros de altura, que se usava sobre a cabeça de forma a cobri-la e obliterar a visão. Feito em metal, borracha e tecido, este grande cone se projetava pelas costas do performer, se atando ao peito e à cintura por meio de faixas amarradas. Do topo da haste pendiam quatro cordas, de igual tamanho, que se conectavam a quatro outros participantes. A locomoção, então, se dava por meio do equilíbrio desta grande prótese pelo corpo e por meio da confiança no direcionamento dos demais participantes, que guiavam através da tensão das cordas.



FIGURA 77 - Rebecca Horn, *"Movable shoulder extensions"*, 1971

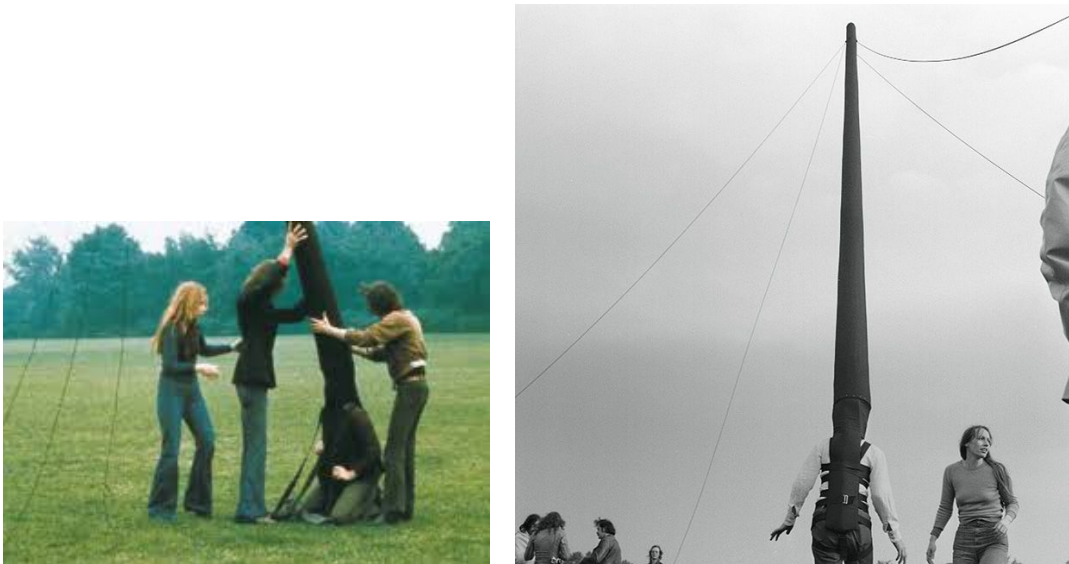


FIGURA 78 - Rebecca Horn, *"Head extension"*, 1972

A consciência corporal e o movimento através das esculturas também são explorados no trabalho *"Finger gloves"* (Luvas de dedos), realizado em 1972. Esta espécie de luvas pretas, feitas em tecido e madeira balsa, proporcionam a projeção dos dedos das mãos e conseqüentemente uma ampliação do toque – ao enganar o cérebro fazendo-o integrar as próteses ao corpo. Nas palavras de Horn:

As luvas dos dedos são feitas de um material tão leve, que eu posso mover meus dedos sem esforço. Eu sinto, toco, agarro com eles, ainda mantenho certa distância dos objetos que toco. A ação de alavanca dos dedos alongados intensifica a sensação de toque na mão. Sinto-me tocando, me vendo agarrando e controlando a distância entre mim e os objetos.<sup>44</sup>

<sup>44</sup> WATLING, 2012a.



FIGURA 79 - Rebecca Horn, "*Finger gloves*", 1972

Posteriormente, em 1974, a artista – que é considerada uma das pioneiras no vídeo-arte –, realizou uma versão destas luvas no filme "*Feather fingers*" (Dedos de penas), utilizando penas de ganso. Ao vesti-la em somente uma das mãos, notou que os padrões de comportamento tanto sensoriais como psicológicos não distinguiam a mão das penas, ao passo que o outro membro despido apresentava movimentos totalmente desconexos, como se pertencesse a outro corpo. Uma terceira variação do trabalho, "*Scratching both walls once*" (Arranhando ambas paredes de uma só vez), feita entre 1974 e 1975, consistia em luvas brancas extensoras de dedos, que permitiam que a artista tocasse e arranhasse duas paredes opostas de uma sala, ao mesmo tempo e com as duas mãos, quando posicionada no centro do recinto.

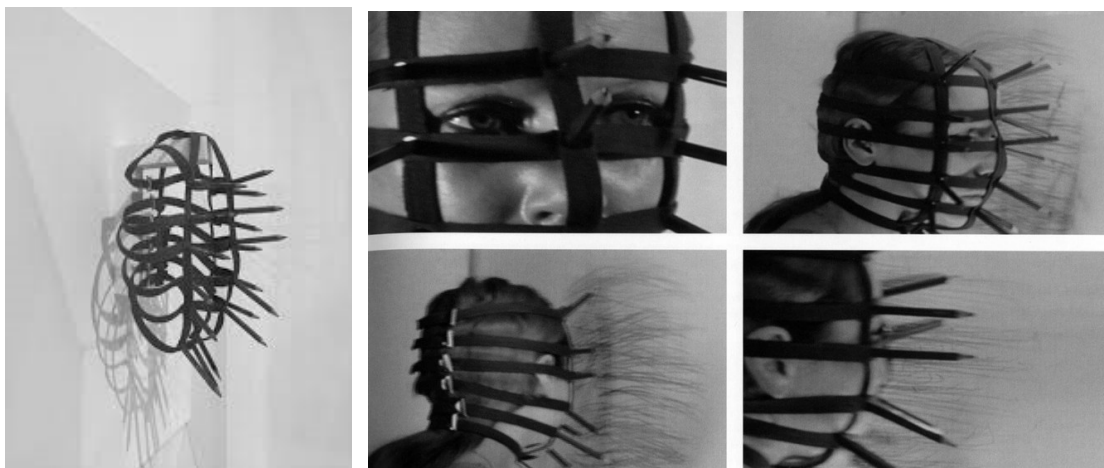
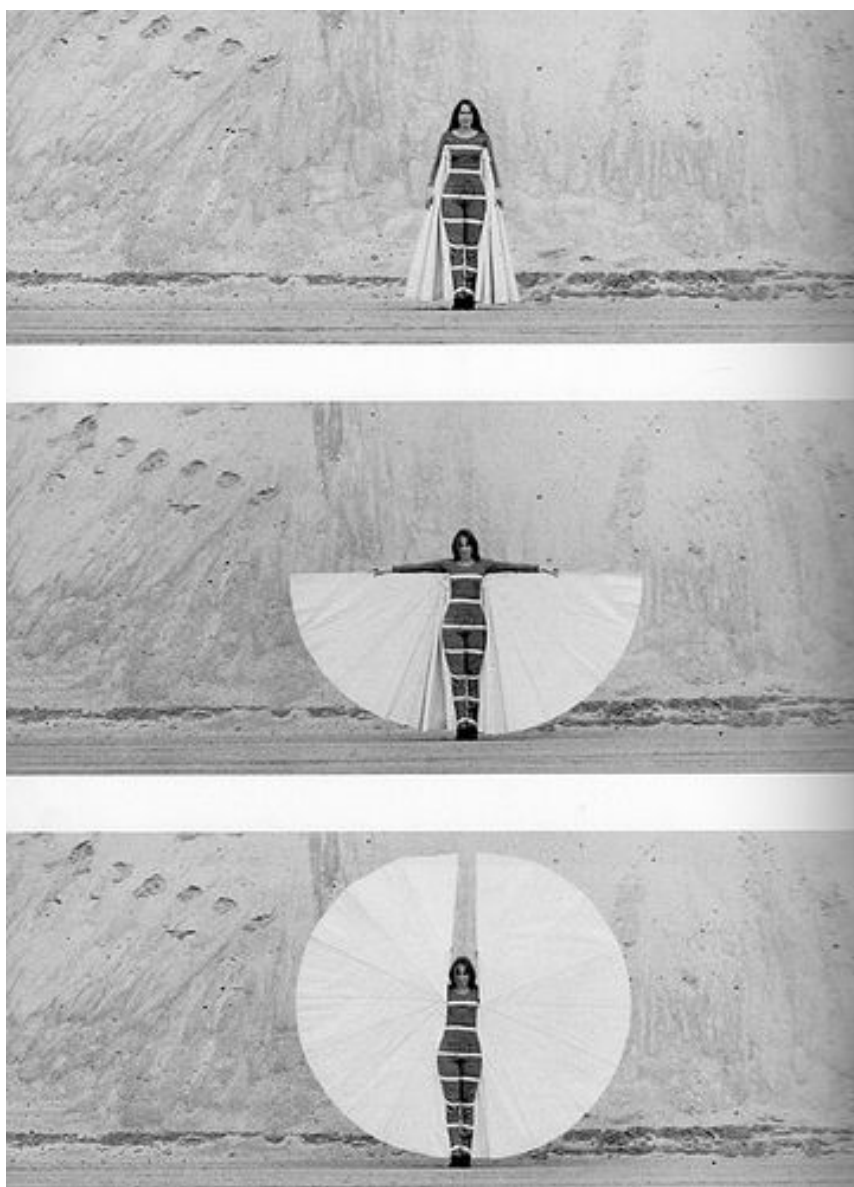


FIGURA 80 - Rebecca Horn, "*Feather fingers*", 1974



FIGURA 81 - Rebecca Horn, *"Scratching both walls once"*, 1974-75

Ainda em 1972, criou *"Pencil mask"* (Máscara de lápis), uma máscara composta de nove tiras de couro, dispostas como uma grade, na interseção das quais se encontram fixados lápis de aproximadamente duas polegadas de comprimento. Ao vesti-la em sua cabeça e interagir com a parede, a artista transferiu para a superfície branca de uma galeria o desenho correspondente a seus movimentos. No mesmo ano, executou *"White body fan"* (Ventilador corporal branco), composto por dois semicírculos em tecido branco, que são estruturados por hastes internas em madeira e metal. Para vesti-lo, a artista atou-o aos braços e às pernas, o que possibilitou movimentos com os braços que aludiam ao voo dos pássaros. Entre 1973 e 1974, realizou *"Mechanical body fan"* (Ventilador corporal mecânico), uma releitura do trabalho anterior, que se distingue pela cor preta e amarrações nos ombros e no tronco.

FIGURA 82 - Rebecca Horn, *"Pencil mask"*, 1972FIGURA 83 - Rebecca Horn, *"White body fan"*, 1972

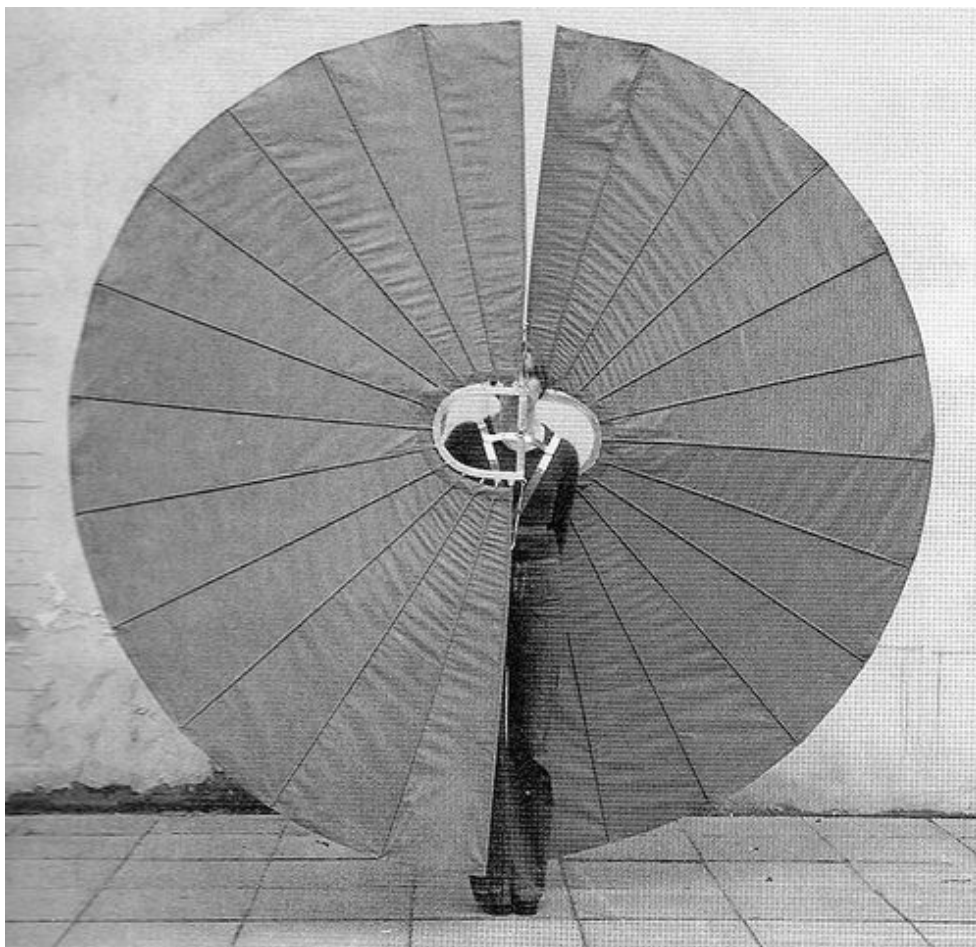


FIGURA 84 - Rebecca Horn, "Mechanical body fan", 1973-74

Em 1973, criou duas máscaras em penas, "*Cockfeather mask*" (Máscara de pena de galo) e "*Cockatoo mask*" (Máscara de cacatua). Na primeira, uma faixa em metal, revestida com tecido e penas pretas, é atada perpendicularmente à cabeça por meio de faixas. Acompanhando o formato do perfil da artista, ao longo da testa, nariz, boca e queixo, esta máscara forma uma espécie de *muro* separando a visão entre os olhos. Em sua fala:

Lentamente viro meu rosto para a pessoa em pé à minha frente e começo a acariciá-los com meu perfil de penas. As penas preenchem completamente o espaço entre nossos rostos e restringem minha visão. Eu só posso ver o rosto à minha frente quando viro a cabeça para o lado e olho apenas com um olho, como um pássaro.<sup>45</sup>

Na segunda máscara, uma armação de metal e tecido sustentam duas asas ricamente adornadas com penas brancas. O resultado é uma espécie de casulo encobrindo o rosto, no qual a proposta é permanecer intimamente sozinho. Todavia, ao aproximar do usuário desta máscara, é possível abrir-lhe as asas e refugiar-se em seu *abrigo*.

<sup>45</sup> WATLING, 2012b.



FIGURA 85 - Rebecca Horn, "*Cockfeather mask*" e "*Cockatoo mask*", 1973

A fim de citar apenas mais uma das roupas de artista realizadas por esta prolífica pesquisadora do tema, menciono "*Feathered prison fan*" (Ventilador-prisão emplumado), realizado em 1978. As penas aparecem novamente neste trabalho, em que Horn explorou o movimento de uma espécie de tutu duplo, vertical e articulável, feito a partir de grandes plumas que aprisionavam o corpo da bailarina, deixando visível somente suas pernas.



FIGURA 86 - Rebecca Horn, "*Feathered prison fan*", 1978

## 2.15. VALIE EXPORT

Realizando um trabalho extremamente crítico em relação à sociedade patriarcal, e à maneira como o corpo da mulher é lido e tratado por ela, VALIE EXPORT realizou duas emblemáticas performances em que as vestes eram parte constitutiva essencial.

Em 1968, durante a ação de *"Aktionhose: Genitalpanik"* (Calças de ação: Pânico genital), EXPORT entrou em um cinema de arte em Munique, usando calças que não possuíam o gavião, e caminhou ao redor do público com a genitália exposta no nível do rosto. As fotografias às quais hoje temos acesso, foram tiradas posteriormente em Viena, em 1969, pelo fotógrafo Peter Hassmann.

Tanto a performance quanto as fotografias, buscavam provocar o questionamento sobre o papel passivo das mulheres no cinema. Ao oferecer de forma voluntária e agressiva seu corpo aos olhares voyeurísticos do público, EXPORT buscou ao mesmo tempo rejeitar e denunciar o *empacotamento* e a venda dos corpos femininos pelos diretores e produtores do sexo masculino. Expôs *em carne e osso* a objetificação que todos assistiam projetada nas telas. A ação também pretendia estabelecer um confronto entre a natureza privada da sexualidade e os locais públicos de suas performances.



FIGURA 87 - VALIE EXPORT, *"Aktionhose: Genitalpanik"*, 1968

Uma segunda performance, *"Touch cinema"* (Cinema tátil), realizada no mesmo ano, também carregava os mesmos questionamentos. Vestindo uma caixa de isopor que acomodava seus seios nus por trás de uma cortina, EXPORT caminhou pelas ruas convidando os transeuntes a afastarem o tecido, inserirem suas mãos na caixa e tocarem seu corpo. Nesta espécie de cinema tátil, em que a superfície da tela era a própria pele, havia na artista uma postura ativa e irônica contra uma atitude machista de condicionar o corpo da mulher ao deleite dos homens. Segundo EXPORT, sua performance se constituiu no primeiro filme genuinamente feminino, uma vez que fora feito por uma mulher.



FIGURA 88 - VALIE EXPORT, *"Touch cinema"*, 1968

## 2.16. NAM JUNE PAIK

Em parceria com a violoncelista clássica Charlotte Moorman, Nam June Paik apresentou seu icônico *"TV bra for living sculpture"* (Sutiã TV para escultura-viva) em 1969. O trabalho consistia em uma performance realizada por Moorman, na qual tocava seu violoncelo vestindo uma espécie de sutiã composto por dois pequenos monitores de televisão, que se dispunham como bojos encobrendo seus seios. Na intenção do artista, a ação tanto fazia alusão à explosão digital, remetendo à intimidade com que as pessoas se relacionavam com os aparelhos televisivos, quanto era uma tentativa de humanizar os dispositivos tecnológicos.



FIGURA 89 - Nam June Paik e Charlotte Moorman, *"TV bra for living sculpture"*, 1969

Paik, que é creditado como o inventor da vídeo-arte, foi considerado transgressor ao apresentar este trabalho – que mesclou performance, escultura e vídeo – dentro de uma galeria, ambiente simbólico que naquela época ainda era conservador e se concentrava nas tradicionais artes da pintura e da escultura.

## 2.17. ORLAN

Numa postura feminista semelhante a de EXPORT, ORLAN – que a partir de 1971 passou a adotar este nome, também escrito em caixa alta – realizou uma emblemática performance durante a Feira Internacional de Arte Contemporânea de 1977. Valendo-se da roupa de artista como suporte, em *"Le baiser de l'artiste"* (O beijo da artista), abordou dois estereótipos bíblicos aos quais as mulheres são frequentemente relacionadas: Maria, a santa e Maria Madalena, a prostituta.



FIGURA 90 - ORLAN, "*Le baiser de l'artiste*", 1977

Construiu, para a ocasião, um altar em que se dispunham duas imagens em tamanho real afixadas sobre chapas de madeira: uma madona barroca com a sua face e uma espécie de máquina caça-níqueis com a imagem de seu torso nu, repousada sobre uma cadeira que era utilizada pela artista durante a performance. Ambas imagens eram separadas por um vaso de lírios brancos, símbolo de pureza. Podia-se escolher entre acender uma vela para a santa ou comprar um beijo da puta. Ao inserir uma moeda de cinco francos, valor considerado muito acessível na época – o que era imprescindível para garantir a participação de todos que quisessem fazê-lo – o participante via a alavanca da máquina descer até a virilha, tempo durante o qual uma luz vermelha piscava no bico do seio direito e marcava a duração do beijo, que era interrompido após o soar de uma buzina.

Sobre a imagem do torso haviam ainda *slogans* publicitários como "grande luxo" e "serviço puro", numa crítica que contemplava tanto a sociedade do consumo e sua relação fetichista entre a arte e o dinheiro, quanto a visão sobre o corpo da mulher. A performance foi considerada agressiva e escandalosa pela sociedade da época, principalmente devido ao fato de ter sido realizada em uma feira de arte, espaço conservador em que figuravam "mães e comerciantes"<sup>46</sup>. Em decorrência disto, ORLAN foi muito criticada e perdeu o emprego que exercia como professora.

---

<sup>46</sup> MORICE, 2017.



FIGURA 91 - ORLAN, registro da performance "*Le baiser de l'artiste*", 1977

## 2.18. LOUISE BOURGEOIS

Em reflexões que também versavam sobre sexualidade, Louise Bourgeois realizou em 1978 a performance "*A banquet/A fashion show of body parts*" (Um banquete/Um desfile de partes do corpo), trazendo à tona memórias dos questionamentos infantis. Portando roupas tubulares semelhantes a túnicas, revestidas por formas tridimensionais que remetiam a seios e genitálias masculinas e femininas, alunos e historiadores de arte foram convidados a protagonizar um desfile que parodiava os usuais eventos de moda. Segundo Robert Storr<sup>47</sup>, a ação começava com uma introdução em que era explicado que o que normalmente é visto dentro da roupa, seria visto do lado de fora. Nesta releitura de um desfile convencional, um mestre de cerimônias lia uma descrição detalhada das roupas de alta-costura, que era incrementada com comentários apimentados e trocadilhos sexuais.

---

<sup>47</sup> STORR, 2016.



FIGURA 92 - Louise Bourgeois, "A banquet/A fashion show of body parts", 1978

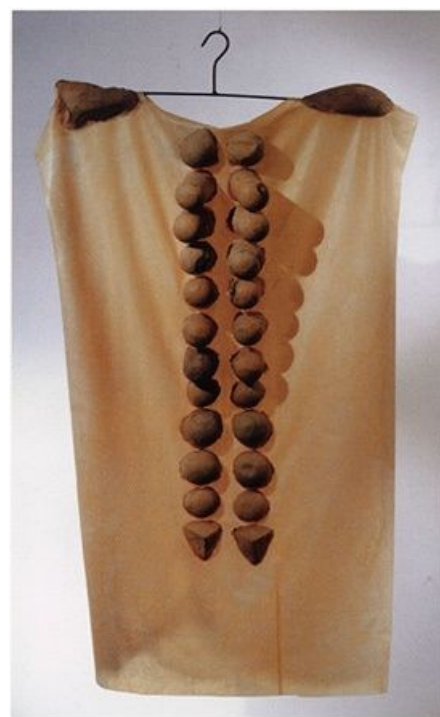


FIGURA 93 - Louise Bourgeois, trajes para "A banquet/A fashion show of body parts", 1978

A vestimenta também aparece ao longo de sua trajetória artística na forma de apropriação de roupas do dia a dia, em que por vezes bordou frases, utilizou em instalações, a exemplo de algumas "Células", ou na composição de objetos.



FIGURA 94 - Louise Bourgeois, "*Pink days*" e "*Blue days*", 1997



FIGURA 95 - Louise Bourgeois, trajes da performance "*She lost it*", 1992

## 2.19. LILIANA MARESCA

Voltando-nos ao contexto latino-americano, em 1983, a artista argentina Liliana Maresca, em parceria com o fotógrafo Marcos Lopez, desenvolveu uma série de foto-performances. Estas exploravam a relação de seu corpo nu justaposto a objetos elaborados a partir de sucatas e materiais que recolhidos nas ruas. É notável o aspecto por vezes agressivo destes trabalhos, que forçavam uma postura ereta ou rígida para sua conformação dentro de molduras ou estruturas que abrigavam os seios, evidenciando uma possível denúncia à fragilidade e opressão deste corpo feminino. Uma outra possibilidade de interpretação está na relação destas estruturas com próteses, o que nos levaria a inferir a aproximação de um corpo-máquina.



FIGURA 96 - Liliana Maresca, foto-performances, 1983

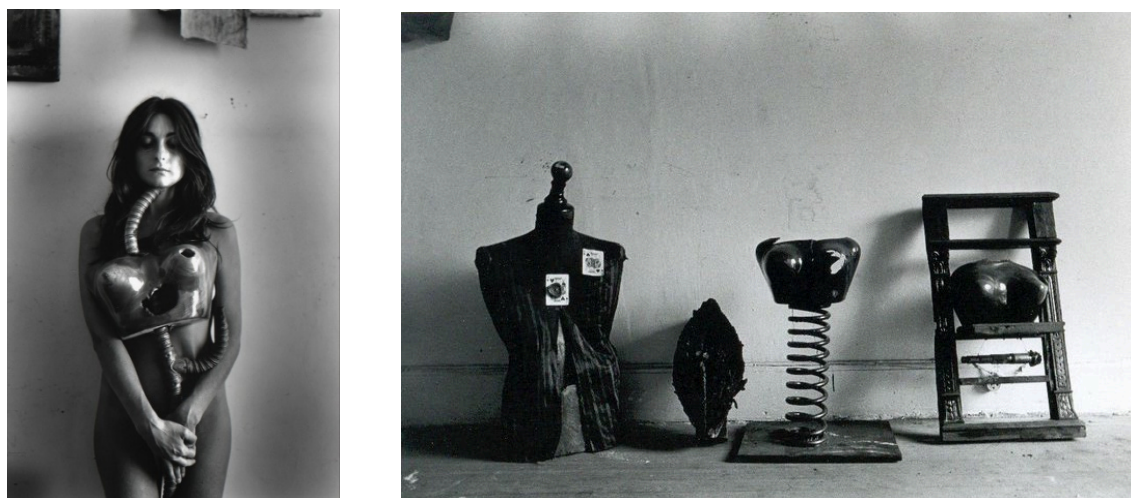


FIGURA 97 - Liliana Maresca, foto-performance e assemblages, 1983

## 2.20. MARTHA ARAÚJO

Em 1985, Martha Araújo, artista brasileira, desenvolveu o que denominava “objetos performáticos”: estruturas têxteis feitas para serem vestidas pelo público, combinando performance e escultura. Desta série faziam parte “Para um corpo nas suas impossibilidades”, em que participantes eram convidados a vestir macacões revestidos em velcro e a interagirem entre si; e “Hábito/Habitante” e “Roupas siamesas”, espécies de ponchos ou “Parangolés”, que também convidavam à interação. “Estes trabalhos se concentram em questões caras à pesquisa artística desenvolvida por Araújo: os limites do corpo, o jogo entre repressão e liberdade e a relação entre o eu e o outro”<sup>48</sup>.

<sup>48</sup> FAJARDO-HILL; GIUNTA, 2018, p. 314.



FIGURA 98 - Martha Araújo, "Para um corpo nas suas impossibilidades", 1985



FIGURA 99 - Martha Araújo, "Hábito/habitante", 1985



FIGURA 100 - Martha Araújo, "Roupas siamesas", 1985

Desde a década de 1970, Araújo vem desenvolvendo experiências sensoriais, e elegeu a roupa como um dos suportes de seus trabalhos por acreditar que estas estruturas são as principais conhecedoras do corpo – visto que com ele convivem na maior parte do tempo.<sup>49</sup>

## 2.21. LEONILSON

Em 1993, Leonilson realizou uma comovente instalação na Capela do Morumbi, na qual se valeu de suas próprias vestes para construir um trabalho autobiográfico em que expunha a fragilidade de sua vida na iminência da morte, em decorrência da AIDS.

Leonilson (...) usou as próprias camisas como uma anotação de sua frágil situação pessoal: todas de tecidos leves, frágeis, já gastos e meio transparentes, predominantemente brancos que, como observa Lisette Lagnado, "acentuam a questão da desmaterialização tanto da obra como de seu criador". No lugar do altar, isto é, na parte mais sagrada da capela, estão duas cadeiras voltadas para a nave, "vestidas" por camisas de mangas encompridadas que se arrastam pelo

<sup>49</sup> GERMANO, 2015.

chão. Na altura dos bolsos, estão bordadas “da falsa moral” e “do bom coração” – em que o artista possivelmente comenta sobre a ambiguidade das religiões. Na nave outras duas camisas, emendadas pelas extremidades inferiores, isto é, com uma delas de cabeça para baixo, estão penduradas por um cabide de arame em uma arara de ferro. Trazem bordada a inscrição “Lázaro”, que sinaliza um relance de esperança: Lázaro ressuscitou quatro dias depois de morto. Ao seu lado, uma peça de piquê e voile costurados, presa a um cabide, talvez uma saia comprida e, em frente, uma cadeira vestida com tecidos costurados e franzidos.<sup>50</sup>



FIGURA 101 - Leonilson, instalação originalmente exposta na Capela do Morumbi, 1993 (“Lázaro”, “da falsa moral”, “do bom coração” e “los delícias”)

## 2.22. NARAZETH PACHECO

O caráter autobiográfico também surge, até certo ponto, na série de colares, saias e vestidos realizados por Nazareth Pacheco em 1997. Utilizando miçangas, cristais, lâminas de bisturi e de barbear e agulhas cirúrgicas, a artista cria malhas e estruturas sedutoras quando vistas à distância, mas que revelam-se ameaçadoras diante de um olhar próximo e mais atento. Estes trabalhos aludem tanto à dor dos cortes e perfurações presentes nos procedimentos médicos e cirurgias plásticas realizadas por Pacheco – em decorrência de

<sup>50</sup> COSTA, 2009, p. 66.

com um mal congênito –, quanto aos *aprimoramentos estéticos* aos quais muitas mulheres se submetem para se enquadrarem em certos ideais de beleza. Esta dicotomia entre a sedução e a repulsão é característica essencial de seu trabalho e se manifesta através da pesquisa cuidadosa de materiais. A respeito desta série, Pacheco afirmou em entrevista a Tadeu Chiarelli, em 2001:

Não posso negar a perversidade presente nos colares e vestidos, mas acima de tudo os materiais cortantes e de perfuração escolhidos para confecção desses objetos estavam diretamente ligados a objetos que sempre me causaram medo e pânico: agulhas, lâminas etc., as quais sempre eram utilizadas nas cirurgias às quais me submeti. Mas, por outro lado, utilizo cristais, pérolas, materiais esses extremamente sedutores, que se tornaram desejados através de suas formas e brilhos. Ao desejar alcançar o belo, tenho que me submeter a corte e perfurações.<sup>51</sup>



FIGURA 102 - Nazareth Pacheco, obra exposta na XXIV Bienal Internacional de São Paulo, 1998

---

<sup>51</sup> PACHECO, 2001.



FIGURA 103 - Nazareth Pacheco, colar de miçangas e lâminas montadas em caixa de acrílico e *top* de miçangas e agulhas



FIGURA 104 - Nazareth Pacheco, vestido e saia de miçangas e *gillettes*

## 2.23. MARIBEL DOMÈNECH

No mesmo ano, em 1997, a artista espanhola Maribel Domènech começou a desenvolver trabalhos em tecelagem que incluíam roupas tramadas a partir de cabos coloridos de luz, pisca-piscas e lâmpadas de LED. Citando alguns de seus trabalhos: em “Dependência”, a artista teceu duas *túnicas* cujas longas mangas e bainhas dos pés se conectavam entre si – como em uma metáfora de gêmeos siameses, em que o movimento e a existência de um, mais que afetar o outro, faz parte de sua constituição. Em “Sete palavras acerca da sexualidade”, realizada em 1998, Domènech tricou sete calcinhas coloridas, das quais um fio lhes pendia, individualmente, até o chão. Dentro de cada uma, na região que encobriria a vulva, havia um pequeno bastão de luz azulado. Ainda em 1998, executou “Para observar o mundo a uma certa distância”, um vestido tricotado em cabos de luz pretos, cuja longa barra arredondada se estendia pelo chão.



FIGURA 105 - Maribel Domènech, “Dependência”, 1997



FIGURA 106 - Maribel Domènech, "Sete palavras acerca da sexualidade", 1998



FIGURA 107 - Maribel Domènech, "Para observar o mundo a uma certa distância", 2000

Em "Entre o amor e o pânico", trabalho realizado em 2009, Domènech utilizou 74 piscapiscas vermelhos para tricotar um vestido. Deste, dois fios luminosos se projetavam pelo chão e por paredes opostas formando as palavras "*amour*" e "*panique*", numa intenção da artista em abordar o feminicídio como tema. Sobre seu processo de trabalho, ela explica:

Estou interessada em usar o vestido como um meio, que é constituído como uma segunda pele; o vestido pode refletir o que sentimos. Eu desenvolvo a ideia do vestido como um meio de comunicação. Trabalho com elementos tradicionais e com novos meios artísticos, experimentando tecidos, roupas e tecnologia. É um trabalho que também investiga a qualidade física e significativa de materiais que têm a capacidade de transmitir energia, som e luz; materiais industriais que estão sempre localizados em casa, como cabos elétricos,

telefônicos ou multimídia, assim como guirlandas de LEDs, que, uma vez tecidos, são, acima de tudo, significativos. Eu uso a ação de tecelagem como um processo criativo por causa de seu poder narrativo.<sup>52</sup>

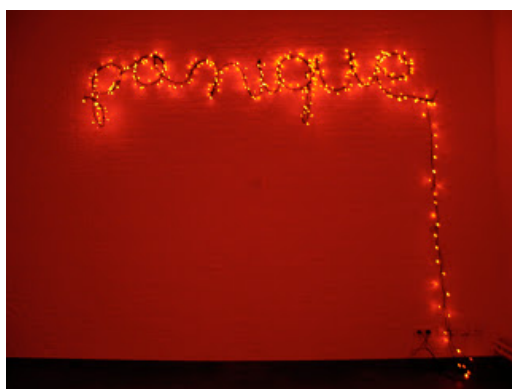


FIGURA 108 - Maribel Domènech "Entre o amor e o pânico", 2009

#### 2.24. NICOLA COSTANTINO

Ainda em 1997, a artista argentina Nicola Costantino, expôs na Feira de Arte Contemporânea de Madri (ARCO) a série *"Human Furriery"* (Peleteria Humana), composta por uma vitrine que exibia vestidos, casacos, bolsas, calçados e carteiras feitas em silicone e que mimetizavam a pele humana. Em 2007, Costantino reformulou a série acrescentando novos modelos e elementos, como uma bola de futebol e bolsas femininas, que podem ser adquiridas através de seu site<sup>53</sup>.

<sup>52</sup> DOMÈNECH, [2017?].

<sup>53</sup> COSTANTINO, 2018.



FIGURA 109 - Nicola Costantino, *"Human Furriery"*,  
Feira de Arte Contemporânea de Madri (ARCO), 1997



FIGURA 110 - Nicola Costantino, *"Human Furriery"*, 1999-2007



FIGURA 111 - Nicola Costantino, *"Human Furriery"*, 1999-2007

Numa semelhança apenas formal com as roupas de artista de Louise Bourgeois, ou com a pintura de René Magritte mencionada anteriormente, as vestes de Costantino apresentavam uma espécie de *padronagem* em alto relevo executada a partir de moldes de mamilos, umbigos e ânus humanos – expondo em sua superfície as áreas erógenas que deveriam esconder. Com esta coleção, a artista argentina expressa a intenção de manifestar-se em oposição ao uso de couro de animais, comumente utilizado por grifes de alta-costura.

É inegável o desconforto que seus trabalhos causam pela alusão a uma multiplicidade de corpos humanos escarpados para serem, então, convertidos em artefatos de luxo e consumo. Maria Angélica Melendi, em um ensaio publicado em maio de 2012, apresenta um paralelo histórico em que relaciona: a pele presente nos trabalhos de Costantino (ainda que na forma de simulacro), a dimensão sacralizada que a mitologia em torno do martírio de São Bartolomeu e os rituais à divindade *Xipe Totec* lhe conferem, o uso pelos nazistas na confecção de abajures ou capas de livros, além da sua presença na forma de esculturas esfoladas que eram utilizadas em aulas de anatomia. A abjeção gratuita e não refletida, identificada na obra de Costantino, se evidencia na ocasião em que ao apresenta imagens de seus trabalhos para Louise Bourgeois. Ao vê-las, a senhora artista reage horrorizada, emitindo gritos e tentando tampar a visão. Nas palavras de Melendi:

Costantino intentou, em vão, mitigar os gritos de horror de Bourgeois com a explicação de que o espartilho era de silicone. Esse fato, aparentemente irrelevante ou apenas curioso, desde o ponto de vista de Costantino, denuncia colisão de duas temporalidades, de dois mundos: o tempo longo de Louise Bourgeois, que atravessou todas as catástrofes do século XX e algumas do XXI, batendo contra este novo tempo, breve, vazio, dessacralizado o suficiente para não contar com a existência de limites, nem com as possibilidades simbólicas da transgressão. (...) Não há piedade nos trabalhos de Peleteria de Pele Humana de Nicola Costantino, que, apesar de simulacros, se inscrevem nessa estranha linhagem de curiosidade, profanação, sacrifício, castigo e barbárie.<sup>54</sup>

## 2.25. JUM NAKAO

Na interseção da moda com a arte, em 2004, o estilista e diretor de criação brasileiro Jum Nakao realizou um desfile durante o São Paulo *Fashion Week* que causou grande alvoroço. As modelos portavam elaboradíssimos e delicados vestidos feitos de papel, nos

---

<sup>54</sup> MELENDI, 2012, p. 23.

quais Nakao explorou a dobradura e o recorte numa alusão às rendas. Ao final do evento, as modelos rasgaram seus vestidos, sugerindo de forma simbólica a fragilidade da moda e do supérfluo. Em 2007, o estilista realizou "*Lux Delix*", um suntuoso vestido preto, quando visto à distância, que se revelava um amontoado de sacos de lixo ao se aproximar. Nas palavras de Costa, o estilista "reage trabalhando equivalências e confluências da dualidade luxo/lixo".<sup>55</sup>



FIGURA 112 - Jum Nakao, vestidos de papel em desfile realizado na SPFW, 2004



FIGURA 113 - Jum Nakao, "*Lux Delix*", 2007

<sup>55</sup> COSTA, 2009, p. 72.

## 2.26. IRAN DO ESPÍRITO SANTO

Numa aproximação da funcionalidade presente nas roupas de artista iniciais, em abril de 2018, Iran do Espírito Santo lançou o “Projeto Roupas”: uma coleção de roupas usáveis realizada em parceria com sua irmã Marta Espírito Santo. Constituindo-se em uma extensão de sua pesquisa em arte, Iran concebeu peças confortáveis nas quais predominavam as cores preto e branco e formas geométricas nos decotes, recortes e estampas. Para viabilizar a confecção, Marta desenvolveu as modelagens e definiu os tecidos, testando-os em peças-piloto. Em entrevista à Revista Bravo, o artista relata:

Afora a relação mais evidente, das estampas extraídas de meu trabalho, há uma frequência de procedimentos que estão ligados ao meu pensamento espacial e escultórico, como dobras, inversões e volumes originários de planificações, além da paleta de cores.<sup>56</sup>



FIGURA 114 - Iran do Espírito Santo, “Projeto roupas”, 2018

## 2.27. JAYME FYGURA

Por fim, localizo aqui a pesquisa de Jayme Fygura, artista brasileiro, negro e marginal (tal como Bispo do Rosário). Durante uma visita guiada no dia 4 de outubro de 2018, Hélio Menezes, um dos curadores da exposição “Histórias Afro-Atlânticas”, relatou que o artista começou a desenvolver armaduras e máscaras que remetem a elmos na década de 1980, quando teve contato com o movimento *punk*.

<sup>56</sup> BAGNOLI, 2018.

Fygura, que até então desenvolvia um trabalho de *design* gráfico, foi um dos atingidos pelo congelamento das cadernetas de poupança durante o governo Collor de Mello, perdendo todas as suas economias e também o emprego. Suas pesadas *carapaças* – elaboradas a partir da *assemblage* de sucatas e materiais metálicos que recolhia pelas ruas do Pelourinho (Salvador/BA), onde ainda vive – foram desenvolvidas com o intuito de protegê-lo do sistema socioeconômico que já o marginalizava e acabou por torná-lo ainda mais vulnerável.

Durante décadas, Fygura se manteve fora do mercado de arte, até que sofreu uma agressão em 2014 e, sem recursos para poder se curar, encontrou na venda de suas obras uma alternativa para sobreviver. Uma das primeiras armaduras que criou, hoje, se encontra em coleção particular e pode ser vista nas paredes do MASP. Triste e ironicamente, ela não pôde protegê-lo.



FIGURA 115 - Jayme Fygura, armadura e “Máscaras”, sem data



FIGURA 116 - Jayme Fygura vestindo uma de suas armaduras

## LISTA DE IMAGENS DO CAPÍTULO 2

- FIGURA 18 - Henry Van de Velde, vestidos elaborados com motivos Art Nouveau, 1900-02
- FIGURA 19 - Emily Flöge e Gustav Klimt, 1910 (esq.) e Klimt, "Adele Bloch-Bauer I", 1907 (dir.)
- FIGURA 20 - Sonia Delauney-Terk, "Vestidos simultâneos", 1913
- FIGURA 21 - Sonia Delauney-Terk, "Vestidos simultâneos", 1925 (Ao centro, a artista)
- FIGURA 22 - Sonia Delauney-Terk, projetos para figurinos da peça "Le coeur à gaz", 1923
- FIGURA 23 - Sonia Delauney-Terk, registros da peça de Tristan Tzara, 1923
- FIGURA 24 - Sonia Delauney-Terk, figurino para o Ballet "Cleópatra", 1918 (na sequência: registro, projeto e figurino)
- FIGURA 25 - Sonia Delauney-Terk, figurinos para o filme "Le p'tit parigot", 1926
- FIGURA 26 - Sonia Delauney-Terk, projetos de figurinos para Carnaval do Rio de Janeiro, 1928
- FIGURA 27 - Giacomo Balla, "Terno para ballet futurista", 1930 (esq.), "Projeto para terno futurista", 1930 (dir. acima) e "Sapatos futuristas", 1920 (dir. abaixo)
- FIGURA 28 - Manifesto Futurista "A roupa antineutral", 1914
- FIGURA 29 - Thayaht, "TuTa" (projeto e registro), 1920
- FIGURA 30 - Thayaht, "TuTa" (modelagem), 1920
- FIGURA 31 - Thayaht, "TuTa femminile", 1924
- FIGURA 32 - Kazimir Malevich, projeto para figurinos para ópera "Vitória sobre o sol", 1913
- FIGURA 33 - Kazimir Malevich, figurinos para ópera "Vitória sobre o sol", 1913
- FIGURA 34 - Vladimir Tatlin, "Roupa Funcional", 1925
- FIGURA 35 - Alexander Rodchenko, "Macacão Produtivista" (projeto e registro do artista), 1920
- FIGURA 36 - Liubov Popova, "Vestuários produtivistas", 1924
- FIGURA 37 - Varvara Stepanova, vestuário esportivo, 1924 (protótipo, projeto e estudantes vestidas)
- FIGURA 38 - Sonia Delauney-Terk e Tristan Tzara, "Vestidos poemas", 1921
- FIGURA 39 - Marcel Duchamp, "Belle Haleine" e "Rrose Sélavy", 1920-21
- FIGURA 40 - Elsa von Freytag-Loringhove, registros de performances (a terceira imagem data de 1915)
- FIGURA 41 - Salvador Dalí, "Objeto escatológico de funcionamento simbólico", 1930
- FIGURA 42 - Salvador Dalí, "Paletó de smoking afrodisíaco", 1936
- FIGURA 43 - Salvador Dalí, "Costume do ano 2045", 1949-50
- FIGURA 44 - Salvador Dalí, "Broche lábios de rubi", 1949
- FIGURA 45 - Alberto Giacometti, broche
- FIGURA 46 - Alexander Calder, colar, ~1940-50
- FIGURA 47 - Elsa Schiaparelli, "Chapéu-sapato", 1936-37
- FIGURA 48 - Elsa Schiaparelli, "Tailleur-escrivainha", 1936
- FIGURA 49 - René Magritte, "Filosofia do Boudoir", 1948

- FIGURA 50 - Meret Oppenheim, "Ma Governante", 1936
- FIGURA 51 - Flávio de Carvalho, "Experiência nº 3", 1956 (projeto e registro)
- FIGURA 52 - Flávio de Carvalho, "Experiência nº 3", 1956 (matéria de revista)
- FIGURA 53 - Lucio Fontana, vestidos realizados para exposição organizada por Bruna Bini, 1961
- FIGURA 54 - Niki de Saint Phalle, "Noivas", 1963
- FIGURA 55 - Andy Warhol, "Slogan Dresses", 1962. "*Brillo*" (esq.) e "*Fragile, handle with care*" (dir.)
- FIGURA 56 - Hélio Oiticica, "Parangolés", 1964 (esq.) e Caetano Veloso vestindo "Parangolés", 1968 (dir.)
- FIGURA 57 - Lygia Clark, "O eu e o tu", 1967
- FIGURA 58 - Lygia Clark, "O eu e o tu", 1967
- FIGURA 59 - Lygia Clark, "Cesariana", 1967
- FIGURA 60 - Lygia Clark, "Máscaras sensoriais", 1967
- FIGURA 61 - Lygia Clark, "Máscaras sensoriais", 1967
- FIGURA 62 - Lygia Clark, "Óculos" e "Diálogo: óculos", 1968
- FIGURA 63 - Lygia Clark, "Máscara-abismo", 1968
- FIGURA 64 - Lygia Clark, "Rede de elásticos", 1974
- FIGURA 65 - Lygia Pape, "Divisor", 1968
- FIGURA 66 - Nelson Leirner, "Stripencores", 1965
- FIGURA 67 - Nelson Leirner, "Noivos" e roupas, 1973
- FIGURA 68 - Artur Bispo do Rosário, "Manto da Apresentação"
- FIGURA 69 - Artur Bispo do Rosário, face interna de "Manto da Apresentação"
- FIGURA 70 - Christo e Jeanne-Claude, "Vestido de noiva", 1967
- FIGURA 71 - Joseph Beuys, "Terno de feltro", 1970
- FIGURA 72 - Rebecca Horn, "*Arm extensions*", 1968 e "*Trunk*", 1967-69
- FIGURA 73 - Rebecca Horn, esboço para "*Overflowing blood machine*", 1969
- FIGURA 74 - Rebecca Horn, "*Overflowing blood machine*", 1969
- FIGURA 75 - Rebecca Horn, "*Cornucopia*", 1969
- FIGURA 76 - Rebecca Horn, "*Einhorr*", 1971
- FIGURA 77 - Rebecca Horn, "*Movable shoulder extensions*", 1971
- FIGURA 78 - Rebecca Horn, "*Head extension*", 1972
- FIGURA 79 - Rebecca Horn, "*Finger gloves*", 1972
- FIGURA 80 - Rebecca Horn, "*Feather fingers*", 1974
- FIGURA 81 - Rebecca Horn, "*Scratching both walls once*", 1974-75
- FIGURA 82 - Rebecca Horn, "*Pencil mask*", 1972
- FIGURA 83 - Rebecca Horn, "*White body fan*", 1972
- FIGURA 84 - Rebecca Horn, "*Mechanical body fan*", 1973-74
- FIGURA 85 - Rebecca Horn, "*Cockfeather mask*" e "*Cockatoo mask*", 1973

- FIGURA 86 - Rebecca Horn, "*Feathered prison fan*", 1978
- FIGURA 87 - VALIE EXPORT, "*Aktionhose: Genitalpanik*", 1968
- FIGURA 88 - VALIE EXPORT, "*Touch cinema*", 1968
- FIGURA 89 - Nam June Paik e Charlotte Moorman, "*TV bra for living sculpture*", 1969
- FIGURA 90 - ORLAN, "*Le baiser de l'artiste*", 1977
- FIGURA 91 - ORLAN, registro da performance "*Le baiser de l'artiste*", 1977
- FIGURA 92 - Louise Bourgeois, "*A banquet/A fashion show of body parts*", 1978
- FIGURA 93 - Louise Bourgeois, trajes para "*A banquet/A fashion show of body parts*", 1978
- FIGURA 94 - Louise Bourgeois, "*Pink days*" e "*Blue days*", 1997
- FIGURA 95 - Louise Bourgeois, trajes da performance "*She lost it*", 1992
- FIGURA 96 - Liliana Maresca, foto-performances, 1983
- FIGURA 97 - Liliana Maresca, foto-performance e assemblages, 1983
- FIGURA 98 - Martha Araújo, "*Para um corpo nas suas impossibilidades*", 1985
- FIGURA 99 - Martha Araújo, "*Hábito/habitante*", 1985
- FIGURA 100 - Martha Araújo, "*Roupas siamesas*", 1985
- FIGURA 101 - Leonilson, instalação originalmente exposta na Capela do Morumbi, 1993 ("*Lázaro*", "*da falsa moral*", "*do bom coração*" e "*los delícias*")
- FIGURA 102 - Nazareth Pacheco, obra exposta na XIV Bienal Internacional de São Paulo, 1988
- FIGURA 103 - Nazareth Pacheco, colar de miçangas e lâminas montada em caixa de acrílico e top de miçangas e agulhas
- FIGURA 104 - Nazareth Pacheco, vestido e saia de miçangas e gilletes
- FIGURA 105 - Maribel Domènech, "*Dependência*", 1997
- FIGURA 106 - Maribel Domènech, "*Sete palavras acerca da sexualidade*", 1998
- FIGURA 107 - Maribel Domènech, "*Para observar o mundo a uma certa distância*", 2000
- FIGURA 108 - Maribel Domènech "*Entre o amor e o pânico*", 2009
- FIGURA 109 - Nicola Costantino, "*Human Furriery*", Feira de Arte Contemporânea de Madri (ARCO), 1997
- FIGURA 110 - Nicola Costantino, "*Human Furriery*", 1999-2007
- FIGURA 111 - Nicola Costantino, "*Human Furriery*", 1999-2007
- FIGURA 112 - Jum Nakao, vestidos de papel em desfile realizado na SPFW, 2004
- FIGURA 113 - Jum Nakao, "*Lux Delix*", 2007
- FIGURA 114 - Iran do Espírito Santo, "*Projeto roupas*", 2018
- FIGURA 115 - Jayme Fygura, armadura e "*Máscaras*", sem data
- FIGURA 116 - Jayme Fygura vestindo uma de suas armaduras

### 3. TECENDO UMA REFLEXÃO

Ao pousarmos nosso olhar sobre a trajetória da roupa dentro da História da Arte, ficam evidentes as transmutações pelas quais suas abordagens passaram. Saindo do plano bidimensional e se projetando no espaço, aos poucos, a relação dessas obras com as vestimentas cotidianas foi se desvinculando e se transformando, mais verdadeiramente, em um campo livre de experimentação para novos materiais e relações entre os corpos e o entorno. Todavia, se transpormos esta perspectiva que se centra apenas no objeto de arte, e considerarmos também o contexto social que permeia as práticas artísticas, as mudanças não parecem tão evidentes ou transgressoras, em sua maioria.

Embora os panoramas aqui traçados não busquem dar conta de uma totalidade intangível de toda a produção artística ocidental nesse recorte, ao longo dos séculos e décadas, o que se nota quando se analisa o período de representação das roupas é o predomínio da figura do homem como produtor de arte e propositor de vestes e modos, e da mulher como objeto a ser retratado e/ou vestido/despido. Esse cenário se estende até a década de 1960, quando só então nota-se um aumento expressivo na atividade de produtoras mulheres (ainda que exemplos pontuais de mulheres artistas que atuaram no início do século XX possam ser lembrados). Um fato curioso, se considerarmos a vinculação das práticas da tecelagem e da costura a uma tradição do sexo feminino.

Lilian Amadei Sais, em sua tese *"Mulheres de Homero: o caso das esposas da Odisseia"*, afirma que em Homero o trabalho com os fios era exclusivamente feminino e, como o objeto não se desvinculava de quem o produzia, era também uma maneira das mulheres ganharem fama e prestígio (a exemplo de Helena ao tecer os fatos da Guerra de Tróia). Todavia, a tecelagem também era uma forma de resistência e expressão, porque o discurso público estava relacionado à noção de masculinidade, se constituindo em uma prática exclusiva dos homens.

De acordo com Mary Beard, em *"Mulheres e poder: um manifesto"*, encontramos em Homero o primeiro registro literário ocidental de um homem silenciando a voz de uma mulher em público. Tal fato ocorre em sua *"Odisseia"*, quando Penélope desce de seus aposentos particulares para receber um de seus pretendentes. Desagradada pelo tema

triste da música por ele cantada, pede que cante algo mais alegre, quando é interpelada pelo jovem filho Telêmaco: “– Mãe – diz ele –, volte para seus aposentos e retome seu próprio trabalho, o tear e a roca... Discursos são coisas de homens, de todos os homens, e meu, mais que de qualquer outro, pois meu é o poder nesta casa”<sup>57</sup>.



FIGURA 117 - John William Waterhouse, “Penélope e os pretendentes”, 1912

Sais destaca que a palavra *texto* traz em sua etimologia o significado de tecer. E tecer, por sua vez, se relaciona a astúcia.

A ligação entre tecelagem e engano está bem enraizada no texto homérico: na Odisseia, o verbo “tecer” (huphainô) possui como objeto palavras como “astúcia” (mêtis) e “dolo” (dolos) (...); em Homero, portanto, o verbo “tecer” pode ser usado no sentido literal, de tecer vestes, ou no sentido metafórico, de tecer uma astúcia, um dolo ou um engano.<sup>58</sup>

Confinadas ao ambiente silenciador do lar, as mulheres de três mil anos atrás encontravam, pois, nas tramas e urdiduras, uma maneira de transgredir as regras impostas (como Penélope, que evitava um novo marido ao desfazer parte do que tecia)

<sup>57</sup> BEARD, 2018, p. 16.

<sup>58</sup> SAIS, 2016, p. 123.

e comunicar visualmente aquilo de que eram proibidas por meio da voz. A respeito desta última situação, Sais nos cita o emblemático mito de Filomena que, ao ser estuprada por Tereu, marido de sua irmã Procne, teve sua língua arrancada por ele, para que não delatasse o fato à ninguém. Filomena, então, bordou em um pedaço de tecido o que lhe ocorrera e com ele presenteou sua irmã, que se vingou do marido matando seu filho e servindo-lhe para comer, entendendo a mensagem assim enviada.



FIGURA 118 - Pierre Paul Rubens, "Banquete de Tereu"  
(Tereu confrontado com a cabeça de seu filho Ítylus), 1636-38

As vestes feitas pelas mulheres eram ainda um sinônimo de hospitalidade, quando ofertadas a seus hóspedes; além de funcionarem como uma espécie de assinatura de cada casa, ou das casas de uma determinada região (como se constata na própria "Odisseia", quando Arete identificou Odisseu reconhecendo suas vestes).

As atividades têxteis ainda são atribuídas majoritariamente às mulheres do presente, relação que constitui o DNA do dia 8 de março, dia internacional da mulher. A data

coincide com a mesma em que, em 1917, trabalhadoras russas do setor de tecelagem entraram em greve reivindicando melhores condições de trabalho. Sua iniciativa recebeu apoio de alguns soldados e operários, prenunciando a Revolução Russa, definitivamente estabelecida em outubro do mesmo ano, com a imposição do governo socialista soviético.

O dia 8 de março é também associado a um incêndio ocorrido em 25 de março de 1911 na fábrica de tecidos *Triangle Shirtwaist Company*, localizada em Nova Iorque, que vitimou 146 mulheres e 21 homens. As causas do incêndio são atribuídas à precariedade das instalações elétricas e o elevado número de vítimas fatais foi consequência da prática costumeira dos patrões de trancarem as portas dos recintos de trabalho durante o expediente, para tentar impedir greves ou motins. A este incidente, várias reivindicações sindicais de operárias se somaram, de forma que por volta da década de 1960 a data do dia 8 de março já estava consolidada como um marco.

Diante do vínculo incontestável entre a técnica ancestral da tecelagem, as vestes e as mulheres, porque a roupa de artista demora tanto tempo para surgir nos registros da História da Arte? E mais: quando surge no início do século XX, por que ainda se vincula fortemente a uma produção masculina, proliferando-se a produção feminina somente a partir da década de 1960?

### 3.1. A INFLUÊNCIA DA SEPARAÇÃO ARTE VERSUS ARTESANATO NA DESVALORIZAÇÃO DA ARTE PRODUZIDA POR MULHERES

Uma das origens das questões daí suscitadas está relacionada à dicotomia entre a arte e o artesanato, responsável por uma certa marginalização dos objetos têxteis dentro da História da Arte e, assim, de grande parte da produção artística de mulheres, considerada como ofício doméstico.

De acordo com Isabel Gradim<sup>59</sup>, em “Arte e gênero: o papel dos têxteis para as mulheres das artes”, esta divisão entre as artes liberais e as artes aplicadas surgiu no Renascimento com a criação das “belas artes”, que se desenvolveu ao longo do século XVI, foi reforçada pela concepção das academias de arte e encontrou seu ápice no século XVIII. Esta diferenciação objetivava elevar o status social do artista em relação ao artesão e foi implementada por meio de disputas entre as academias – às quais deveriam se filiar todos que aspirassem tal elevação – e as guildas – que regulamentavam os ofícios das artes aplicadas, tendo como base os ensinamentos medievais dos artesãos e os exercícios manuais, transmitidos na prática do mestre ao aprendiz.

Com a abolição das guildas em toda a Europa entre o final do século XVIII e início do XIX, somada ao início dos processos de mecanização – em decorrência da Revolução Industrial –, ocorre a morte do artesanato, ainda segundo Gradim. Esta é combatida ao longo do século XIX por meio de manifestações como o movimento *Arts and Crafts*, iniciado na Grã Bretanha e posteriormente propagado pela Europa, Estados Unidos e Japão. Como já foi citado, esse movimento prezava pelos trabalhos manuais, numa tentativa de equiparação entre belas artes e artes aplicadas. Todavia, mesmo nestas investidas contraculturais, a mulher era marginalizada:

Nos ofícios têxteis, as mulheres muitas vezes estavam presentes. No caso do *Arts and Crafts Movement* a função delas era executar o trabalho propriamente dito, ou seja, eram a mão de obra, função considerada hierarquicamente inferior. Ao longo do século XIX um ciclo torna-se vicioso: as mulheres eram vistas como

---

<sup>59</sup> GRADIM, 2016.

inferiores e consideradas apenas capazes de realizar arte feminina, e algumas técnicas eram consideradas inferiores e, portanto arte feminina.<sup>60</sup>

Esse deslocamento é emblemático, se pensarmos na instituição da roupa de artista por Henry Van de Velde, em 1900, dentro do *Arts and Crafts*, um artista homem, ganhando notoriedade ao usar como suporte uma técnica e materiais atribuídos, há milênios, às mulheres anônimas e considerada *arte menor*. Significativa também é a repercussão dos vestidos ornamentados presentes nas telas de Gustav Klimt e a recepção diferenciada ao trabalho de Emilie Flöge – autora das peças representadas – que é colocada à sombra de Klimt, com frequência, e do provável relacionamento amoroso que manteve com ele.

Flöge estudou na *Kunstgewerbeschule* (Escola de Artes Aplicadas) de Viena e foi treinada como costureira. Sob a influência do feminismo, desenvolveu o que chamava de “Vestido Reformista”, peças que eram leves, soltas e fluidas, rejeitando o uso de espartilhos e a conservadora moda da curva em “S”. Em 1904, inaugurou a *Schwestern Flöge* junto às irmãs, uma casa de alta-costura em Viena, que possuía os interiores projetados pelos líderes secessionistas Koloman Moser e Josef Hoffmann e prezava pela estética artística no vestuário. Independente financeiramente, Flöge era um raro exemplo de empreendedorismo feminino bem sucedido em sua época. Todavia, os vestidos mais irreverentes e de fato artísticos que criou – que, inclusive, ganharam as telas de Klimt – não eram bem recebidos pela sociedade burguesa. O que manteve seu negócio próspero por décadas foi a fatura de roupas condizentes com a moda vigente em seu tempo.

Por outro lado, embora Klimt também tenha ingressado na *Kunstgewerbeschule* de Viena, onde estudou desenho ornamental, teve uma carreira amplamente reconhecida como artista e, ainda que alguns de seus trabalhos tenham sido rejeitados sob o rótulo de escandalosos e pornográficos, não encontrou dificuldades em se manter financeiramente por meio da venda deles.

---

<sup>60</sup> GRADIM, 2016.

### 3.2. AS MULHERES E O ENSINO DE ARTE

No que concerne à relação das mulheres com as academias, a historiadora e crítica de arte Linda Nochlin, em “Porque não houve grandes artistas mulheres” de 1971, nos ajuda a elucidar a questão. A provocação por meio da pergunta que constitui o título, aponta para a existência de pontos de vista distintos e abordagens diversas em relação à arte. Embora a História da Arte muitas vezes se dirija somente ao objeto artístico e às expressões de genialidade, Nochlin questiona as condições sociais da produção artística ao mesmo tempo, revelando as disparidades que privilegiam e restringem a figura do gênio ao sexo masculino.

Numa análise estrutural das sociedades ocidentais, é possível verificar a incidência dentro do ensino de arte de uma condição opressora, desencorajadora e silenciadora em relação às mulheres. A disponibilidade do nu é apontada pela autora como um dos elementos para entendermos tamanha disparidade entre os sexos dentro da arte. Em seu conhecimento, não há nenhum registro de artistas desenhando a partir de modelo nu, seja em ateliers ou academias, que incluam mulheres em qualquer outro papel que não o de modelo.

(...) central nos programas de treinamento das academias desde sua origem tardia nos fins de século XVI e início do XVII, foi o desenho vivo de modelos nus, geralmente masculinos. Em adição, grupos de artistas e seus pupilos com frequência se encontravam privadamente para sessões de desenho vivo a partir de modelos nus em seus ateliers. Enquanto artistas e academias privadas empregavam extensivamente o modelo feminino, o nu feminino era proibido em quase todas as escolas públicas de arte até 1850 e depois – um conjunto de coisas que Pevsner corretamente designa como ‘difícilmente crível’. Muito mais crível, infelizmente, foi a completa indisponibilidade para as artistas mulheres aspirantes de qualquer modelo nu, masculino ou feminino. Até 1893, ‘damas’ estudantes não eram aceitas para desenho de observação na Royal Academy de Londres, e mesmo quando elas eram, após esta data, o modelo tinha de estar ‘parcialmente coberto’.<sup>61</sup>

---

<sup>61</sup> NOCHLIN, 2015, p. 143.



FIGURA 119 - Johan Joseph Zoffany, "The academicians of the Royal Academy", 1771-72

O programa acadêmico formal normalmente se estruturava em torno da cópia de desenhos e gravuras, seguido da elaboração de desenhos a partir de moldes de esculturas famosas e finalizava com o desenho direto de um modelo vivo. Para Nochlin, a grande variedade de estudos de nu presente na obra de jovens artistas desde o tempo de Seurat até o século XX, "atestam a importância central deste tipo de estudo na pedagogia e desenvolvimento de talentos iniciantes".

Ao serem privadas desta última etapa, a maioria das mulheres artistas só tiveram como alternativa a pintura de paisagens ou naturezas-mortas, considerados gêneros menores – o que explicaria a baixa incidência de retratos realizados por mulheres, e, no que concerne à especificidade desta pesquisa, a consequente falta de oportunidades de trabalhar as vestes na representação. De acordo com Maria Angélica Melendi, a "necessidade do conhecimento do corpo humano já está claramente proposta por Leon Battista Alberti, em *Della Pittura*, 1435, onde recomenda começar a desenhar a figura humana desde os ossos e os músculos, para depois vesti-los com a carne e a pele", ao que eu acrescentaria, também vesti-los com roupas posteriormente.<sup>62</sup>

<sup>62</sup> MELENDI, 2012, p. 18.



FIGURA 120 - Jacques-Louis David, estudo para  
"O juramento do jogo da pela", 1791

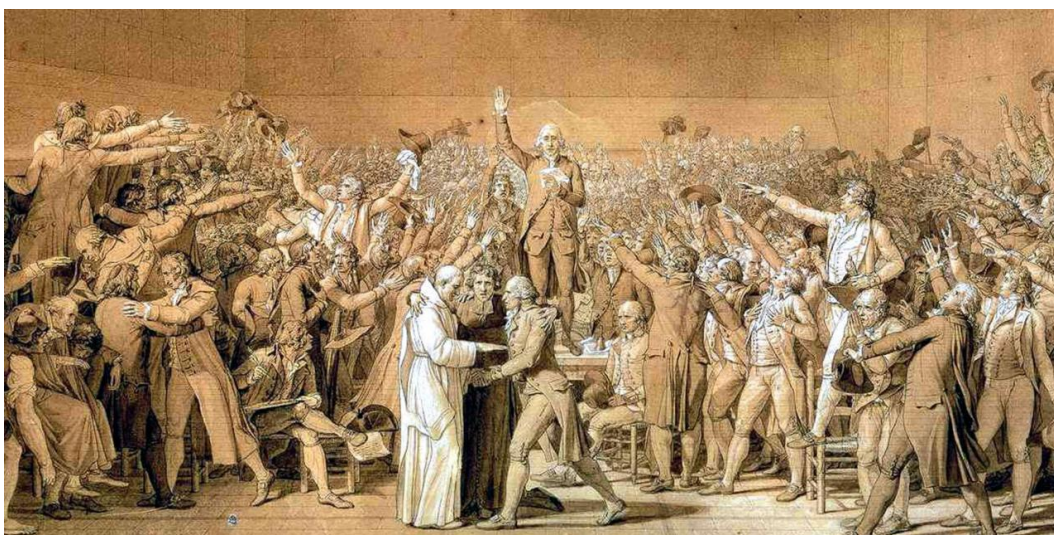


FIGURA 121 - Jacques-Louis David, "O juramento do jogo da pela",  
20 de junho de 1789", 1791

A indisponibilidade do modelo nu para as mulheres certamente é uma prova incontestável da discriminação de caráter universal e institucional, e não individual, que elas sofreram durante os processos de preparação acadêmica e que, desta maneira, as impediram de alcançar grandeza comparável à dos homens na prática artística. O cenário artístico da França durante o século XIX exemplifica este fato. Considerando-se o número de artistas expoentes em Salões neste período, o país possuía a maior proporção de mulheres artistas que qualquer outro – um terço do número total de homens. Destas artistas, apenas 7% possuía um ateliê, havia recebido alguma comissão oficial e/ou

alguma medalha de Salão. Privadas de incentivo financeiro e impedidas de cursarem o programa de ensino das academias por completo, as dificuldades encontradas pelas mulheres artistas antecederam e transpunham as instituições de ensino.

Ainda mencionando a França com fins de exemplificação, durante os séculos XVII e XVIII, os filhos de acadêmicos eram isentos das habituais taxas cobradas pelas aulas – tratamento que não se estendia às filhas. Aos homens, havia, pois, um incentivo para que seguissem a profissão dos pais. Das mulheres, por outro lado, era esperado comprometimento com o lar, o casamento e o cuidado dos filhos e, caso não se casassem, o celibato e a dedicação à vida religiosa, obrigações que as impediam de se dedicarem por completo a suas carreiras, como o faziam seu colegas homens. Para artistas como Degas, Courbet e Toulouse-Lautrec, a abdicação do casamento e a dedicação exclusiva ao trabalho não se configurava em empecilho para a companhia afetiva e o sexo fora de um contexto matrimonial, o que não ocorria com a maioria das mulheres.

Estudar também significava sair de casa e transitar pelas ruas das cidades, o que não era bem visto para as mulheres. Confinadas ao ambiente doméstico, e apartadas da vida pública, não tinham a oportunidade de estabelecer relações sociais e adquirir a bagagem necessária para serem artistas de destaque.

(...) na Renascença e depois, o grande artista, além de participar dos assuntos de uma academia, poderia muito bem ser íntimo dos membros dos círculos humanistas com o qual ele poderia trocar ideias, estabelecer relações adequadas com patronos, viajar livremente e bastante (...); nem mencionamos a pura perspicácia organizacional e habilidade envolvida em administrar um grande atelier-fábrica, como aquele de Rubens. Uma quantidade enorme de autoconfiança e conhecimentos mundanos, bem como um senso natural de domínio e poder merecidos, eram necessários ao grande *chef d'ecole*, tanto na condução da produção final da pintura, quanto no controle e instrução dos numerosos alunos e assistentes.<sup>63</sup>

Diante destas negativas, se tornou quase uma regra que as mulheres que conseguissem transgredir estas dificuldades e se estabelecerem como artistas fossem filhas de pais artistas ou – mais tarde nos séculos XIX e XX – tivessem alguma conexão pessoal com uma personalidade artística masculina: Lavinia Fontana, Artemisia Gentileschi, Elizabeth Chéron,

---

<sup>63</sup> NOCHLIN, 2015, p. 145.

Mme Vigée-Lebrun e Angelica Kauffmann, por exemplo, eram todas filhas de pais artistas; no século XIX, Berthe Morisot – íntima de Manet, mais tarde se casando com seu irmão – e Mary Cassatt, amiga íntima de Degas; e no início do século XX, Sonia Delaunay-Terk, casada com Robert Delaunay, e Barbara Stepanova, casada com Rodchenko. Neste período, as únicas exceções aqui citadas, foram: Lyubov Popova, filha de uma família altamente culta que a incentivou nas artes e Elsa von Freytag-Loringhove, que aos 18 anos em 1892, foge de casa para morar com uma tia em Berlim, ocasião em que consegue estudar artes. Por mais que nomes como Lucas Cranach, Hans Holbein, Albrecht Dürer, Rafael Sanzio, Gian Lorenzo Bernini, Jacques-Louis David, Debret, Jean-Auguste Dominique Ingres, Goya, Pablo Picasso, Klimt, Giacomo Balla, Alexander Calder e Alberto Giacometti possam ser citados como artistas filhos de pais e famílias artísticas, para os homens esta não era a única condição para exercerem a profissão – como podemos observar na biografia dos demais artistas homens citados neste trabalho, cujas famílias, em sua maioria de classe média à alta, incentivaram e financiaram seus estudos de alguma forma.

### 3.3. A DOMESTICAÇÃO E A RESISTÊNCIA FEMININA

É necessário entendermos a construção histórica da falta de autonomia, fundamentada em leis jurídicas e religiosas ao longo dos séculos XVI e XVII, que as mulheres enfrentaram e que as impediram, dentre outras repressões, de atuarem no campo das artes em pé de igualdade com os artistas homens.

Em “Calibã e a bruxa”, Silvia Federici nos oferece um direcionamento ao explorar o momento crucial da constituição do patriarcado: a correlação entre a passagem do feudalismo para o capitalismo, entre os anos de 1580 e 1630, e o ápice do genocídio de mulheres sob a alcunha de “caça às bruxas”.

Com o apoio da Igreja – que anteriormente havia estimulado a perseguição aos hereges – e com o investimento em propagandas – na forma de panfletos feitos por artistas, que induziam o pânico generalizado ao alertar o público sobre os perigos que as bruxas representavam – o Estado enforcou, queimou, estuprou e torturou centenas de milhares de mulheres sem levantar suspeitas em menos de dois séculos. Segundo Federici, nem mesmo os marxistas se atentaram a este fato ao estudarem a transição do capitalismo.

Deveria parecer significativo o fato de a caça às bruxas ter sido contemporânea ao processo de colonização e extermínio das populações do Novo Mundo, aos cercamentos ingleses, ao começo do tráfico de escravos, à promulgação das Leis Sangrentas contra os vagabundos e mendigos, e de ter chegado a seu ponto culminante no interregno entre o fim do feudalismo e a 'guinada' capitalista, quando os camponeses na Europa alcançaram o ponto máximo do seu poder, ao mesmo tempo que sofreram a maior derrota da sua história.<sup>64</sup>

Este *feminicídio* em massa coincide ainda com o apogeu do mercantilismo nos séculos XVI e XVII e o começo dos registros demográficos do recenseamento e da formalização da própria demografia como a primeira ciência de Estado. Acrescenta-se ainda o fato de que a caça às bruxas se intensificou quando da eclosão de revoltas urbanas e rurais, como as Guerras Camponesas, motivadas pela privatização da terra e os aumentos de impostos. Todavia, ao ser justificado por termos médicos como pânico, loucura e epidemia, este crime é despolitizado:

O que ainda não foi reconhecido é que a caça às bruxas constitui um dos acontecimentos mais importantes do desenvolvimento da sociedade capitalista e da formação do proletariado moderno. Isso porque o desencadeamento de uma campanha de terror contra as mulheres, não igualada por nenhuma outra perseguição, debilitou a capacidade de resistência do campesinato europeu frente ao ataque lançado pela aristocracia latifundiária e pelo Estado, em uma época na qual a comunidade camponesa já começava a se desintegrar sob o impacto combinado da privatização da terra, do aumento dos impostos e da extensão do controle estatal sobre todos os aspectos da vida social. A caça às bruxas aprofundou a divisão entre mulheres e homens, inculcou nos homens o medo do poder das mulheres e destruiu um universo de práticas, crenças e sujeitos sociais cuja existência era incompatível com a disciplina do trabalho capitalista, redefinindo assim os principais elementos da reprodução social.<sup>65</sup>

A "caça às bruxas" foi, então, tanto um mecanismo da aristocracia e do Estado para evitar revoltas de uma população subjugada e cada vez mais pobre – ao comprometer a solidariedade de classe por meio da *alienação psicológica* entre os camponeses e suas esposas –, como também um ataque à resistência que as mulheres apresentaram contra a difusão das relações capitalistas, por deterem poder sobre sua sexualidade, a reprodução e sua capacidade de cura.

As bruxas eram, em sua maioria, camponesas viúvas ou velhas, muito pobres, que mendigavam de porta em porta e não tinham condições de pagar aluguel ou demandavam

---

<sup>64</sup> FEDERICI, 2017, p. 292-293.

<sup>65</sup> Ibidem, p. 294.

assistência pública. A estas, se somam aquelas consideradas rebeldes – por discutirem, insultarem ou não chorarem sob tortura –, as parteiras, as mulheres que evitavam a maternidade e ainda as *libertinas* e *promíscuas* – tais como a prostituta ou a adúltera, que praticavam sua sexualidade fora dos vínculos do casamento e do propósito da procriação.

Enfrentando problemas de natalidade e necessitando de mão de obra em maior número para gerar riquezas, o Estado se utilizou da “caça às bruxas” como um dispositivo de disciplinamento comportamental das mulheres, procedendo à divisão sexual do trabalho e dos papéis sociais, com vistas a condicionarem-nas à tarefa da reprodução da *força de trabalho*.

O sucesso da operação se deu por meio de uma aliança informal entre o Estado e os próprios camponeses que, diante das dificuldades financeiras enfrentadas com os novos meios de produção e a privatização das terras, viram a necessidade de uma mulher controlando os gastos dentro do lar para evitar *bancarrota*, e assim, proibiram-nas de continuar trabalhando fora de casa. Estabelecia-se, então, uma divisão entre a produção masculina para o mercado, que se convertia em trabalho assalariado, e a reprodução, tarefa tida como doméstica, naturalizada e não assalariada, na qual as mulheres deveriam se centrar. Uma situação cômoda para os homens pobres, que perderam suas terras mas ganharam uma serva gratuita em troca.

De acordo com este novo contrato social-sexual, as mulheres proletárias se tornaram para os trabalhadores homens substitutas das terras que eles haviam perdido com os cercamentos, seu meio de reprodução mais básico e um bem comum de que qualquer um podia se apropriar e usar segundo sua vontade.<sup>66</sup>

É certo que, por meio do breve exemplo aqui mencionado de Penélope e da atribuição da tecelagem a um ofício feminino, é possível inferir papéis de gênero e perceber a divisão sexual do trabalho. Todavia, se antes a mulher podia possuir terras e ter acesso a bens, a partir do capitalismo ela própria se tornou um bem comum, visto que seu trabalho se converteu em um recurso econômico que se mantinha fora das relações comerciais. Assim, elas passaram, então, a ser definidas em termos de “mães, esposas, filhas, viúvas

---

<sup>66</sup> FEDERICI, 2017, p. 191.

– que ocultavam sua condição de trabalhadoras e davam aos homens livre acesso a seus corpos, a seu trabalho e aos corpos e ao trabalho de seus filhos.”<sup>67</sup>

Durante o processo de construção da bruxa – ou da redefinição da feminilidade – as mulheres tiveram, então, seu controle sobre o nascimento criminalizado. O conhecimento acerca dos métodos contraceptivos e da obstetrícia – que durante a Idade Média consistiam em poções e supositórios vaginais ou *pessários* feitos à partir de ervas transformadas, utilizadas para estimular a menstruação, abortar ou criar uma condição de esterilidade – foi expropriado das mulheres e a partir do século XVII começaram a aparecer os primeiros homens parteiros. Neste mesmo período, o imaginário popular atribuía às bruxas a imagem de uma senhora velha, luxuriosa e hostil ao nascimento; elas eram acusadas de conspirarem contra a vida ao realizarem abortos e de pertencerem a uma seita caracterizada pelo infanticídio e pela oferta das crianças assassinadas ao demônio. Somente as mulheres consideradas *boas católicas* podiam, salvo raras exceções, ajudarem durante os partos – tarefa que em um século já estava sob domínio do Estado. Desta maneira, sem controle sobre os próprios corpos, a maternidade se converteu em trabalho forçado a serviço do Estado e suas instituições.

Do mesmo modo que os cercamentos expropriaram as terras comunais do campesinato, a caça às bruxas expropriou os corpos das mulheres, os quais foram assim ‘liberados’ de qualquer obstáculo que lhes impedisse de funcionar como máquinas para produzir mão de obra. A ameaça da fogueira ergueu barreiras mais formidáveis ao redor dos corpos das mulheres do que as cercas levantadas nas terras comunais.<sup>68</sup>



FIGURA 122 - Pedro Weingartner, “A fazedora de anjos”, 1908

<sup>67</sup> FEDERICI, 2017, p. 191.

<sup>68</sup> Ibidem, p. 330.



FIGURA 123 - Pedro Weingartner, "A fazedora de anjos", 1908 (detalhe)

Também foram banidas de empregos que tradicionalmente ocupavam, como a fabricação de cerveja, restando às proletárias trabalharem em ocupações de status mais baixos, como empregadas domésticas, trabalhadoras rurais, fiandeiras, tecelãs, bordadeiras, vendedoras ambulantes ou amas de leite – pertencendo aos maridos legalmente casados o dinheiro, fruto de seu trabalho, mesmo quando este fosse a amamentação. De acordo com o direito, as ordenações das guildas e os registros de impostos, as mulheres não deveriam trabalhar fora de casa, de modo que suas atividades eram consideradas *não-trabalhos*, sem valor algum, mesmo quando voltadas para o mercado. A isso, adiciona-se o fato de os governantes das cidades ordenarem que as guildas ignorassem qualquer produção realizada pelas mulheres dentro de suas casas, especialmente as desempenhadas pelas viúvas.

Com a desvalorização de seu trabalho, convertido em tarefa doméstica e não remunerada, e o valor ínfimo recebido por eventuais atividades externas, que não garantiam a subsistência, o casamento era considerado então a verdadeira carreira para uma mulher. Àquelas que não possuíam essa *sorte*, restava a prostituição para não morrerem de fome; e depois, também foram banidas dessa ocupação, quando se massificou no século XVI. A venda do corpo, tida como mal necessário durante a Idade

Média, passou a ser criminalizada – de forma que os bordéis foram fechados e as prostitutas severamente punidas por meio de estupros, afogamentos, flagelações e banimentos; aquelas que fossem pegas durante o ato ou dormindo nas ruas poderiam receber chibatadas e serem expulsas das cidades por seis anos, tendo ainda os cabelos e as sobrancelhas raspadas. É importante observar que nenhuma punição recaía sobre os seus clientes, o que aumentava ainda mais o poder dos homens sobre elas, cuja *honra* era a única coisa que possuíam. Neste contexto, muitas esposas e amantes indesejadas foram delatadas, perseguidas e queimadas como bruxas.

Ainda nas palavras de Federici, sem trabalho e sem rendimentos, a pobreza foi então feminilizada, estabelecendo-se assim uma nova ordem patriarcal, “reduzindo as mulheres a uma dupla dependência: de seus empregadores e dos homens.”<sup>69</sup> Da proibição da prostituição e do trabalho remunerado surge, então, o modelo da dona de casa:

...na nova família burguesa, o marido tornou-se o representante do Estado, o encarregado de disciplinar e supervisionar as ‘classes subordinadas’, uma categoria que, para os teóricos políticos dos séculos XVI e XVII (por exemplo, Jean Bodin), incluía a esposa e os filhos (Schochet, 1975). Daí a identificação da família com um ‘microestado’ ou uma ‘microigreja’, assim como a exigência por parte das autoridades de que os trabalhadores e as trabalhadoras solteiros vivessem sob o teto e sob as ordens de um senhor. Também é destacado que, dentro da família burguesa, a mulher perdeu muito de seu poder, sendo geralmente excluída dos negócios familiares e confinada a supervisionar os cuidados domésticos.<sup>70</sup>

Se nas classes baixas o poder dos trabalhadores sobre suas mulheres se dava pela exclusão do recebimento de salários, nas classes mais altas eram as propriedades que davam aos maridos domínio sobre suas esposas. Durante os séculos XVI e XVII, a lei retirou-lhes sistematicamente o poder. Além de não poderem desempenhar atividades econômicas por conta própria, também não podiam firmar contratos ou representar a si mesmas no tribunal, sendo legalmente infantilizadas ou imbecilizadas, perpetuamente *menores de idade*.

Também as ruas lhes eram negadas e, quando desacompanhadas – entenda-se, pelos homens aos quais *pertenciam* –, corriam o risco de serem ridicularizadas ou atacadas

---

<sup>69</sup> FEDERICI, 2017, p. 191.

<sup>70</sup> Ibidem, p. 193-194.

sexualmente. A presença de mulheres nas ruas era mal vista e se aconselhava que não visitassem amigas ou os próprios pais após o casamento, se isolando de outros laços.

A caça às bruxas amplificou as tendências sociais de então. “De fato, existe uma continuidade inconfundível entre as práticas que foram alvo da caça às bruxas e aquelas que estavam proibidas pela nova legislação introduzida na mesma época com a finalidade de regular a vida familiar e as relações de gênero e de propriedade. De um extremo ao outro da Europa Ocidental, à medida que a caça às bruxas avançava, aprovavam-se leis que castigavam as adúlteras com a morte (na Inglaterra e na Escócia, com a fogueira, como no caso de crime de lesa-majestade) e a prostituição era colocada na ilegalidade, assim como os nascimentos fora do casamento, ao passo que o infanticídio foi transformado em crime capital. Ao mesmo tempo, as amizades femininas tornaram-se objeto de suspeita, denunciadas no púlpito como uma subversão da aliança entre marido e mulher, da mesma maneira que as relações entre mulheres foram demonizadas pelos acusadores das bruxas, que as forçavam a delatar umas às outras como cúmplices do crime.”<sup>71</sup>

O preço a ser pago pela resistência era o extermínio sob a alegação de bruxaria, de modo que durante os séculos XVI e XVII, o pavor das câmaras de tortura e das fogueiras foi responsável pela imposição do novo modelo de feminilidade que vigoraria pelos dois séculos seguintes. A ideia das mulheres como “seres selvagens, mentalmente débeis, de desejos insaciáveis, rebeldes, insubordinadas, incapazes de autocontrole”, após dois séculos de terrorismos que as “derrotaram” e doutrinaram, foi substituída pelo cânone de “seres passivos, assexuados, mais obedientes e morais que os homens, capazes de exercer uma influência positiva sobre eles”, além de parcimoniosas, “de poucas palavras e sempre ocupada com suas tarefas”<sup>72</sup>, paradigmas que reforçavam as diferenças entre homens e mulheres e a submissão destas.

Diante deste cenário extremamente opressor e desestimulante para as mulheres, vieram das classes altas as primeiras manifestações de revolta quanto ao sistema misógino do patriarcado. Logo no século XV, as mulheres que Virginia Woolf chamava de “as filhas dos homens cultos”<sup>73</sup> – que eram filhas, irmãs ou sobrinhas de humanistas educadas por eles – começaram a debater sobre os deveres dos sexos, questionando o que hoje compreendemos como gênero, e reivindicando a universalidade dos ideais humanistas

---

<sup>71</sup> FEDERICI, 2017, p. 334.

<sup>72</sup> Ibidem, p. 205.

<sup>73</sup> GARCIA, 2015. p. 26.

também para as mulheres. Os debates iniciados por estas mulheres ficou conhecido como "*Querelle de femmes*".

Sem direito ou acesso à educação, algumas poucas mulheres encontraram na Reforma Protestante uma oportunidade subversiva de aprender a ler e a escrever. Grupos como os *quackers*, surgidos no século XVII, permitiam que mulheres também pregassem e admitiam que o Espírito Santo se expressasse por meio delas, de modo que as instruíam, como aos demais fiéis homens, para que pudessem professar a sua fé. Todavia, como afirma Carla Cristina Garcia em sua "*Breve história do feminismo*", eram frequentes as acusações de bruxaria contra estas mulheres, e "sua condenação à fogueira foi o justo contrapeso 'divino' a todas aquelas que desafiavam o poder patriarcal."<sup>74</sup>

Ainda no século XVII, surgem na França os Salões, como o Salão das Preciosas – um grupo de mulheres literatas nobres ou pertencentes à alta burguesia, muitas delas solteiras e independentes economicamente, que se reuniam em ambientes privados como seus quartos ou passagens – espaço existente entre a cama e a parede – para discutirem intelectualmente sobre o matrimônio, os papéis dos homens na sociedade, a predestinação da mulher ao papel de mãe e esposa, além de defenderem a igualdade entre os sexos, por exemplo. Nestas reuniões, praticavam a leitura, a escrita de textos e poemas, sendo atribuído a eles o feito da renovação do vocabulário francês. O termo *précieuse*, passou então a determinar qualquer mulher que reivindicasse autonomia e acesso ao conhecimento.

Segundo Garcia, há registros que durante o século XVII em Veneza havia uma concessão de livre acesso das mulheres à cultura. Contudo, "reclusas em suas casas, não lhes era permitido falar com estranhos e apenas podiam sair para ir até a igreja se fossem acompanhadas por uma mulher mais velha."<sup>75</sup>

Em pleno auge do movimento das preciosas, em 1673, o filósofo Poulin de la Barre publicou o texto "*Sobre a igualdade entre os sexos*", considerada a primeira obra feminista que se centrava em fundamentar a demanda pela igualdade sexual. La Barre defendia o acesso à educação como remédio contra as desigualdades pelas quais as

---

<sup>74</sup> GARCIA, 2015, p. 31.

<sup>75</sup> Ibidem, p. 36.

mulheres eram subjugadas, além de contestar com argumentos a sua suposta inferioridade. O texto do filósofo teria fornecido as bases teóricas para a mudança do caráter epistemológico da *"Querelle"*, que a partir deste momento deixa de se centrar na distinção entre homens e mulheres, passando a se concentrar na reflexão sobre a igualdade. Este seria o suporte teórico que, junto da atuação das mulheres durante a Revolução Francesa, articularia o feminismo moderno.

A maior parte das estudiosas está de acordo que o feminismo como corpo coerente de reivindicações e como projeto político, capaz de constituir um sujeito revolucionário coletivo, só pôde articular-se teoricamente a partir das premissas da ilustração: todos os homens nascem livres e iguais e, portanto, com os mesmos direitos. Mesmo quando as mulheres ficaram fora do projeto igualitário – tal como aconteceu na França revolucionária –, a demanda de universalidade que caracteriza a razão ilustrada pode ser utilizada para 'irracionalizar' seus usos ilegítimos, neste caso, patriarcais.<sup>76</sup>

Durante a Revolução Francesa, as mulheres atuaram com protagonismo em duas linhas de frente: como corpo armado nas batalhas, representado pelas mulheres pertencentes às massas populares, e com manifestações intelectuais, em que mulheres burguesas, em sua maioria, compareciam a sessões da Assembleia Constituinte, produziam escritos sobre a revolução ou criavam jornais e grupos femininos, com a finalidade de lutar por seus direitos civis e políticos. Contudo, ao serem excluídas da convocação dos Estados Gerais, em que a nobreza, o clero e o povo se reuniam para redigirem queixas dirigidas ao rei Luis XVI, começaram a escrever seus próprios *"cahiers de doléance"* (cadernos de queixas), em que se consideravam o "terceiro Estado do terceiro Estado". Nesses cadernos, há trechos em que demandavam o livre acesso à educação, ao trabalho, ao voto e aos direitos referentes ao matrimônio, bem como a extinção da prostituição, dos maus tratos e abusos dentro do casamento, além do pedido de que fossem representadas politicamente por mulheres. Durante este período, conseguiram alguns direitos como o divórcio, a admissão de testemunhar em processos civis e a abolição do direito de maioridade, que privilegiava aos filhos homens na sucessão hereditária. Passada a revolução, contudo, as mulheres foram banidas da vida política, e aquelas que

---

<sup>76</sup> GARCIA, 2015. p. 40.

transgrediram *as leis da natureza* ao abdicar de seu papel de mães e esposas *querendo ser homens de Estado*, foram destinadas ao exílio e à guilhotina.

Com o código Napoleônico, a menoridade perpétua das mulheres ficava consagrada. Eram consideradas apenas como filhas ou mães em poder de seus pais, maridos ou filhos. Não tinham direito de administrar suas propriedades, fixar ou abandonar seu domicílio, manter uma profissão ou um emprego sem a permissão do homem da casa. A obediência, o respeito, a abnegação e o sacrifício foram fixados como virtudes obrigatórias. O novo direito penal fixou para elas delitos específicos que, como o adultério e o aborto, consagravam que seus corpos não lhes pertenciam. Para todos os efeitos nenhuma mulher era dona de si mesma. Todas careciam daquilo que a cidadania assegurava aos homens: a liberdade.<sup>77</sup>

Passada a traição e derrota pelas quais as mulheres foram então submetidas na França, o movimento feminista ressurgiria no século XIX, desta vez como um movimento social de âmbito internacional, autônomo e organizado – encabeçado pelas mulheres de classe média que haviam sido educadas em ocasião da Reforma Protestante e que, neste contexto, formaram o núcleo do feminismo estadunidense. Concomitantemente, outros movimentos sociais surgiram com vistas a questionar os problemas que a Revolução Industrial e o capitalismo estavam gerando. Se por um lado as mulheres não possuíam os direitos civis ou políticos mais básicos, o que lhes tolhia qualquer possibilidade de autonomia, por outro havia a situação de marginalização dos operários, e operárias, absorvidos como mão de obra barata pela Revolução Industrial, que ampliava ainda mais o abismo social para as mulheres de classe baixa.

O novo sistema econômico incorporou massivamente as mulheres ao trabalho industrial como mão de obra mais barata e submissa do que os homens. Por seu turno, as burguesas ficaram enclausuradas em uma casa que era, cada vez mais, símbolo de status e êxito social do homem, as mulheres, majoritariamente as de classe média burguesa, experimentavam com crescente indignação sua situação de propriedade legal dos maridos e sua marginalização da educação e das profissões liberais, situação que, em muitas ocasiões, as conduzia, caso não contraíssem matrimônio, à pobreza.<sup>78</sup>

Em 1848, a intelectual Elizabeth Stanton organizaria o icônico encontro que deu origem à Declaração de Seneca Falls, texto redigido sob o modelo da Declaração de

---

<sup>77</sup> GARCIA, 2015, p. 50.

<sup>78</sup> Ibidem, p. 65.

Independência dos Estados Unidos e que fundou o movimento sufragista estadunidense. Este foi considerado o primeiro foro público e coletivo de mulheres, tendo uma grande repercussão fora do país.

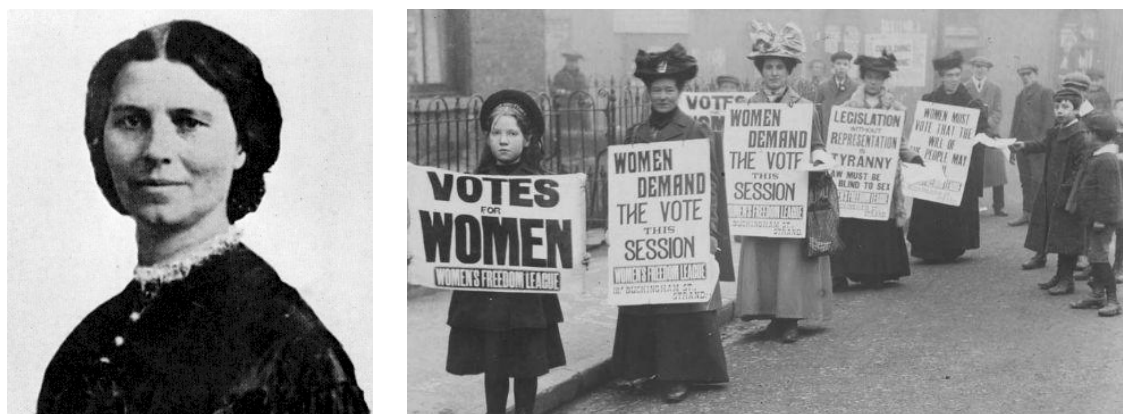


FIGURA 124 - Elizabeth Stanton e manifestação sufragista

O Sufragismo esteve presente em todas as sociedades industriais e tinha como seus pilares o direito ao voto e à educação. A Declaração questionava o fato das mulheres não poderem votar, serem candidatas ou ocuparem cargos públicos – acreditavam que uma vez participando ativamente da política, poderiam implementar leis que de fato conferissem maior dignidade às mulheres. Também questionavam a proibição de terem propriedades – que sempre eram transferidas aos maridos –, a proibição de se dedicarem ao comércio, terem negócios próprios e contas correntes em bancos.

Na Inglaterra, as *suffragettes*, como ficaram conhecidas, promoveram grandes manifestações, realizaram greves de fome e foram presas várias vezes. Em 1913, ganharam notoriedade pela imprensa em decorrência de um acidente na famosa corrida de cavalo em Derby, quando a feminista Emily Davison atirou-se à frente do cavalo do Rei, vindo a falecer.

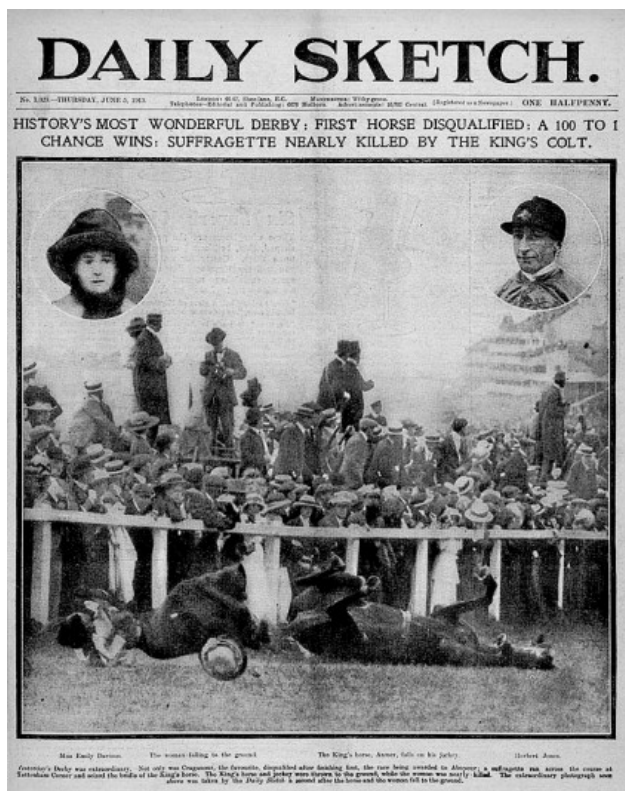


FIGURA 125 - Documentação da morte da sufragista Emily Davison, 1913



FIGURA 126 - Cerimônia fúnebre em homenagem a Emily Davison, 1913

Dentre as conquistas do movimento estão o direito ao compartilhamento de bens, em que as esposas podiam compartilhar a guarda dos filhos, contratos, propriedades e heranças adquiridos pelo casal, assim como poderem apelar nos tribunais de justiça a partir de 1860. O direito ao voto e à educação, contudo, levaria oitenta anos para ser adquirido; apenas em 1920 mulheres puderam votar nos Estados Unidos. Para citar alguns países, na Inglaterra, o direito ao voto em iguais condições só foi conquistado em 1928, no Brasil em 1932, na França em 1944 e na Itália em 1945. Como observa Garcia,

De fato, toda a ordem europeia se desmoronou antes da segunda guerra mundial 1939-1945. Quando esta terminou, na maioria dos países desenvolvidos e naqueles em que haviam se dado processos de descolonização, o voto das mulheres já era realidade.<sup>79</sup>

No que tange especificamente à educação, o acesso das mulheres ao ensino superior coincide, então, com a Revolução Industrial e os avanços dos movimentos feministas. A medida que a Revolução avançava, as mulheres foram conquistando as ruas ao saírem de suas casas para trabalhar nas fábricas. Certamente, este início lento da retomada de alguma autonomia foi fator de grande importância para que Emilie Flöge pudesse estudar e constituir-se em dona do próprio negócio.

Embora as universidades e faculdades existissem desde o século XIII – precedendo à criação das academias de arte no século XVI –, eram totalmente voltadas para práticas tidas como masculinas, de modo que – como vimos – a ínfima possibilidade de acesso às mulheres se extingue com a instauração do capitalismo. A educação delas se dava em casa e era voltada para formarem *mulheres prendadas*, de forma que pudessem cumprir o papel de esposas e mães a que eram predestinadas. Eram ensinadas a costurar, bordar, algumas tinham aulas de etiqueta e as mais ricas aprendiam também outras línguas, geralmente o francês. Muito provavelmente, a colcha de retalhos costurada por Sonia Delauney-Terk possa ser resultado desta educação doméstica, sendo posteriormente resignificada em obras de arte pela artista.

Nos Estados Unidos, o acesso ao ensino superior pelas mulheres se dá a partir de 1837, quando foram criadas universidades exclusivas para elas. Na Europa esse foi um processo mais tardio, ocorrendo somente a partir do século XX. "As universidades inglesas abrem-

---

<sup>79</sup> GARCIA, 2015, p. 78.

se às mulheres em fins do século passado (XIX) e não as principais; Oxford e Cambridge, já bem dentro do nosso século (XX), e com conta-gotas. Na Europa a presença normal das mulheres é um fenômeno posterior à primeira Guerra."<sup>80</sup> Já no Brasil, o acesso das mulheres às universidades data de 1881, ano da vigência do decreto imperial de número 7247, que D. Pedro II assinou em favor da proibição da discriminação contra as mulheres no ensino superior. Embora o primeiro registro de uma mulher se graduando no país date de 1887 (ano em que Rita Lobato Velho Lopes se formou em Medicina na Bahia), a emancipação, inserção e permanência das mulheres dentro das universidades se deu somente após 1930. Nessa década, a Federação Brasileira pelo Progresso Feminino (fundada em 1922), conquista, inclusive, o direito ao voto, através de Conferências e ações em favor dos direitos políticos e civis para as mulheres. É válido mencionar que artistas como Anita Malfatti e Tarsila do Amaral, participantes emblemáticas da Semana da Arte Moderna de 1922, não se graduaram no Brasil.

### 3.4. ESTUDO DE CASO: BAUHAUS

Foi no período pós-Guerra que tivemos os maiores registros do número de mulheres artistas ingressando em universidades e também, coincidência ou não, esse é o momento em que o sistema acadêmico começou a ser contestado enquanto etapa indispensável à formação artística. Todavia, a conquista do direito à educação não lhes garantia um ensino igualitário, ao que podemos citar a Bauhaus como estudo de caso.

Criada em 1919 pelo arquiteto alemão Walter Gropius, com a colaboração de vários artistas de vanguarda de toda a Europa, a escola tinha por objetivo a revalorização das artes aplicadas, por considerar que estas não se desvinculavam das artes plásticas, numa consequente quebra da barreira entre o artista e o artesão – sendo sua abertura também motivada em função das falhas nas tentativas anteriores de unificação por parte do *Art Nouveau* e do movimento *Arts and Crafts*.

Contudo, havia dentro desta instituição uma distinção entre os status dos diferentes ateliers e técnicas: os de tecelagem e cerâmica ocupavam uma posição marginalizada, por serem considerados manuais e tradicionais, ao passo que os ateliers de vidro e metal,

---

<sup>80</sup> BEZERRA, 2010.

considerados mais industriais e possibilitarem a construção de produtos *modernos*, eram tidos como nobres.

O distanciamento do ideal de igualdade, que motivou a fundação da Bauhaus, ia além. Logo no ato da matrícula, as mulheres não tinham livre escolha quanto ao conteúdo a estudar. Os ateliers de cerâmica, encadernação e tecelagem eram os poucos acessíveis a elas, sendo este último quase exclusivamente feminino e tido como *classe das mulheres*. De acordo com Sais, o clima era extremamente hostil para as estudantes, que raramente conseguiam fazer outras disciplinas sem serem automaticamente inscritas no atelier de tecelagem, que a partir de 1922 era o único disponível para o estudo das mulheres. Havia raras exceções de mulheres que conseguiam enfrentar diariamente o machismo para estudarem, como Marianne Brandt, que conseguiu se inscrever no atelier de metal em 1924; todavia, tarefas subalternas e posições desprivilegiadas eram frequentemente determinadas a estas mulheres.

Não à toa, a oficina de tecelagem era uma espécie de gueto feminino e enfrentava diversos estigmas, inclusive dos pintores envolvidos na Bauhaus, que consideravam a tecelagem como uma “arte menor” e subjugam as mulheres e seu poder criativo afirmando que elas eram incapazes de trabalhar em áreas mais exigentes. Muito da arte produzida na oficina pelas mulheres era igualmente desqualificada pelos homens e carregava adjetivos entendidos como pejorativos, como “feminino” e “artesanato”.<sup>81</sup>

Esta situação estabeleceu um ciclo vicioso de marginalizações: os têxteis eram considerados inferiores por serem *trabalhos de mulher*, e mulheres, por serem inferiores, eram fadadas a sempre praticarem a *arte menor* da tecelagem.

No entanto, mesmo neste ambiente inóspito, algumas mulheres como Gunta Stölzl, Anni Albers e Trude Guermonprez conseguiram algum destaque dentro da escola e influenciaram o design têxtil do século XX. Stölzl, que entrou na escola em 1919, foi a única mulher que conseguiu se tornar mestre e lecionar dentro da instituição, provocando uma revolução no ensino. Antes de sua chegada, as oficinas de tecelagem eram *experimentais* e não ensinavam técnicas, o que por vezes mantinha os trabalhos das alunas como algo amador. Em 1927, Hannes Meyer – que não via a arte e a estética como prioridades – assumiu como novo diretor da Bauhaus. A oficina de tecelagem, que

---

<sup>81</sup> GRADIM, 2017.

antes explorava dentre outras técnicas a tapeçaria, se viu destinada a produzir revestimentos para chão – através de um contrato firmado entre a escola e a *Polytextil Company*, uma empresa têxtil de Berlim, que resultou na produção e comercialização de tecidos com a etiqueta "*bauhaus-dessau*". Sem dúvida, esses são fortes fatores que contribuíram para o distanciamento dos têxteis do campo mais específico da arte, flagrando ainda a falta de contribuição da Bauhaus para as pesquisas de criação e produção quanto às *roupas de artista*.



FIGURA 127 - Gunta Stölzl e alunos do curso de tecelagem da Bauhaus

### 3.5. APÓS A SEGUNDA GUERRA

A participação, de fato, mais expressiva e menos condicionada das mulheres dentro do sistema de ensino acadêmico e na produção de arte, é notada sobretudo a partir dos anos 1960, o que tem relação com o aumento da população mundial, que praticamente dobra de 1,56 bilhões<sup>82</sup> em 1900 para 2,98 bilhões<sup>83</sup> em 1960. Mas ela também se deve, principalmente, à retomada das discussões e ações dos movimentos feministas, o que confere a estas mulheres mais autonomia e novas conquistas decorrentes.

Como observa Garcia, após a Primeira Guerra Mundial, muitas demandas sufragistas haviam sido atendidas e as mulheres viviam em uma sociedade legalmente mais

<sup>82</sup> ALVES, 2011.

<sup>83</sup> COUNTRY METERS, 2018.

igualitária, de modo que muitas abandonaram a militância e o feminismo se desarticulou. No entanto, o *movimento* das mulheres ganhou novamente protagonismo após a Segunda Guerra Mundial, quando, principalmente nos Estados Unidos, as mulheres que haviam sido inseridas no mercado de trabalho e na vida pública, durante a ausência de seus maridos – que se encontravam em combate – tiveram de retornar para suas casas. Expropriadas de seus empregos para ceder lugar aos soldados regressados, se viram novamente confinadas ao papel doméstico da feminilidade, naquilo que os nazistas chamavam de *KKK, kinder, kirche, kurcher* (criança, igreja e cozinha). Além disso, a sociedade de consumo que se expandia estava transformando-as em “perfeitas donas de casa que necessitavam de perfeitos eletrodomésticos”<sup>84</sup>, de modo que, mais uma vez, as mulheres foram manipuladas como peões no jogo de xadrez do capitalismo.

Foi neste novo contexto que a filósofa Simone de Beauvoir publicou “O segundo sexo” em 1949, considerado o estudo mais completo da condição feminina até então. Ao pensar questões cruciais sobre a condição feminina e escrever este texto, abriu precedentes para outras autoras que, assim como ela, não apenas reivindicavam – como fizeram as feministas anteriores –, mas também se ocupavam em indagar, refletir e explicar os mecanismos de opressão perpetuados por meio do Estado, da Igreja, das Ciências, da Cultura e demais áreas do conhecimento.

Nos anos de 1960, o assassinato de John Kennedy e a Guerra do Vietnã, que já estava em curso desde 1955, despertaram questionamentos acerca das contradições de um sistema que, apesar de se legitimar em princípios contrários, se revelava imperialista, classista e racista. Estas discussões deram origem à *Nova Esquerda* e também ao surgimento de movimentos sociais como o antirracista e o estudantil, que contribuíram para o reaquecimento dos movimentos feministas. As mulheres voltaram a tomar as ruas para reivindicar os mesmos direitos garantidos pelas constituições liberais de seus países aos *homens comuns*, bem como lutarem por salários igualitários entre ambos os sexos.

Foi neste período também que surgiram as pílulas anticoncepcionais femininas, que contribuiu para atenuar o controle exercido sobre a prática sexual das mulheres fora da situação de matrimônio e diminuiu a pressão sobre os homens em relação a concepções

---

<sup>84</sup> GARCIA, 2015, p. 83.

indesejadas. Embutidos neste advento, muitos manifestos foram realizados com a finalidade de questionarem modelos de feminilidade e os direitos reprodutivos e sexuais. Para citar dois exemplos: em 1968 ocorreu uma marcha de protestos contra o concurso de Miss América, realizado pelo Movimento de Liberação das Mulheres, no qual reivindicavam a diversidade de seus corpos e colocavam em evidência o seu papel de simples mercadoria e objeto que era imposto à mulher dentro do patriarcado; em 1971, foi publicado na França o “Manifesto das 343 salopes”, no qual várias mulheres se autodenunciavam como criminosas por terem abortado, demonstrando que aquilo que era considerado um delito, na verdade se tratava de um direito de decidir sobre a própria vida e o próprio corpo que lhes fora expropriado.

A partir deste histórico secular de privações, opressões, discriminações e disciplinamentos aos quais as mulheres foram submetidas, e também de resistência, lutas e reconquistas de direitos, segue-se um aprofundamento da seguinte questão: de que maneira estes eventos se fazem notar, ou não, nas produções artísticas entre homens e mulheres envolvendo a roupa de artista?

♀

## LISTA DE IMAGENS DO CAPÍTULO 3

FIGURA 117 - John William Waterhouse, “Penélope e os pretendentes”, 1912

FIGURA 118 - Pierre Paul Rubens, “Banquete de Tereu” (Tereu confrontado com a cabeça de seu filho Ítylus), 1636-38

FIGURA 119 - Johan Joseph Zoffany, “The academicians of the Royal Academy”, 1771-72

FIGURA 120 - Jacques-Louis David, estudo para “O juramento do jogo da pela”, 1791

FIGURA 121 - Jacques-Louis David, “O juramento do jogo da pela”, 20 de junho de 1789”, 1791

FIGURA 122 - Pedro Weingartner, “A fazedora de anjos”, 1908

FIGURA 123 - Pedro Weingartner, “A fazedora de anjos”, 1908 (detalhe)

FIGURA 124 - Elizabeth Stanton e manifestação sufragista

FIGURA 125 - Documentação da morte da sufragista Emily Davison, 1913

FIGURA 126 - Cerimônia fúnebre em homenagem a Emily Davison, 1913

FIGURA 127 - Gunta Stölzl e alunos do curso de tecelagem da Bauhaus

## 4 . A MANUTENÇÃO DA HIERARQUIA SEXUAL ATRAVÉS DAS ROUPAS

O aparecimento ou reconhecimento tardio da roupa de artista e a pouca representatividade de mulheres produzindo arte até o início do século XX, nos faz inferir a predominância do olhar masculino na produção artística deste período. Este ponto de vista masculino sobre os corpos das mulheres, (considerando a posição do homem enquanto produtor de imagens e da mulher na posição de modelo ou musa a ser representada, ou seja, sem *potência vocal* para *falar* de si própria), impacta diretamente as noções de feminilidade ao determinar ou reforçar códigos patriarcais ainda vigentes.

Assim, embora separadas por séculos e contextos históricos distintos, existe uma correlação entre as pinturas citadas: "A Virgem e o Menino cercados de anjos", "Amor sacro e amor profano", "Vênus e Amor que leva o favo de mel", "Madame Récamier", "Madame Moitessier", "Madame de Senonnes", "Maja vestida", "Maja desnuda", "As jovens nas margens do Sena", "O balanço", "A bailarina de Loïe Fuller vista dos bastidores (A roda)" e "O almoço sobre a relva". Em todas elas, as mulheres representadas parecem carregar nas poses teatralizadas dos corpos e nos detalhes das roupas (ou mesmo na ausência delas), elementos fetichistas e voyeurísticos responsáveis por deduzir um observador caracteristicamente masculino para o *consumo* destes corpos. São mulheres belas, de aparência frágil, delicadas, que parecem não ter com o que se ocupar a não ser estar à espera ou à disposição de seus supostos *donos* ou pretendentes; não possuem uma atitude ativa no olhar; ao invés de *olharem*, são elas o fruto de olhares por vezes escrutinadores e lascivos. Mesmo quando retratadas de forma não sexualizada – como no caso de "Saskia com chapéu vermelho" – a colocação da mulher como musa a ser admirada ou venerada ainda a objetifica e conserva o homem no lugar de sujeito, mantendo a relação de desigualdade social entre homens e mulheres.

É possível ainda observar a correlação de grande parte das *roupas de artista* com as indumentárias usadas cotidianamente, que se diferenciam em função do sexo, na forma de calças, paletós ou vestidos, por exemplo. Esta constatação elimina a suposta

distância entre as *roupas de artista* e as roupas representadas, o que atesta o alcance do papel das vestimentas na construção destes valores socioculturais, inclusive dentro do campo das artes.

Na Europa ocidental, o vestuário começou a se diferenciar em função dos sexos a partir do século XIV com o surgimento da ideia de *moda*<sup>85</sup>. Até então, homens e mulheres usavam uma espécie de *camisolão*, longo, amplo e pregueado, sem distinções geográficas ou sociais particularmente bem definidas.

Segundo François Boucher, o surgimento do Humanismo favoreceu a manifestação de tendências profanas em detrimento de “uma arte laica, um ideal de homem mais independente e atuante, um interesse aplicado não mais ao universal, mas ao indivíduo”<sup>86</sup>. Somado ao conceito de uma beleza ideal, que se delineava a partir do século XIII através da arte e da literatura, estes fatores sem dúvida contribuíram para as primeiras manifestações da moda – principalmente na França e na Itália, onde “de Dante a Giotto, de Petrarca a Pisanello, de Boccaccio a Rafael”, artistas e poetas começaram a atribuir maior importância à perfeição do corpo feminino e ao cuidado da sua aparência.

A partir de meados do século XIV, então, aparecem novos tipos de roupas que mudam radicalmente e distinguem com clareza a aparência dos sexos de quem as vestem. O traje hegemônico das classes burguesa e alta passou a ser curto e apertado para os homens, composto de uma espécie de casaco curto e estreito, denominado jaleco, no qual se fixavam na altura da virilha – por meio de alfinetes, fitas ou cadarços – dois tubos circulares de tecidos que formavam as meias-calças. Estas foram consideradas a grande inovação para os homens e podem ser observadas no “Estudo de um homem enforcado”, de Antonio Pisanello. Já o traje hegemônico feminino passou a ser comprido e aderente, e as mulheres passaram a usar vestidos longos, semelhantes aos antigos *camisolões*, porém decotados e apertados. Estes muitas vezes alongavam a silhueta por meio de caudas e evidenciavam o colo através dos decotes (que se constituíram na grande novidade para as damas), além da cintura, a curvatura dos quadris e o ventre – este por meio de saquinhos escondidos por baixo da indumentária que o deixavam proeminente,

---

<sup>85</sup> De um forma geral, por moda entende-se as variações periódicas pelas quais o vestuário é submetido, em função de fatores políticos, econômicos, étnicos, bem como à inventividade dos criadores e aos “caprichos” dos usuários.

<sup>86</sup> BOUCHER, 2012, p. 153.

como é possível observar a partir do “Retrato dos cônjuges Arnolfini”<sup>87</sup>, pintado em 1434 por Jan Van Eyck. De acordo com Daniela Calanca<sup>88</sup>, não se sabe exatamente onde este novo modo de se vestir surgiu. Mas é notório que a partir de 1340 e 1350 difundiu-se por toda a Europa ocidental, assumindo as variações em um ritmo cada vez mais frequente e constituindo as bases da vigência da moda e dos modos de se vestir contemporâneos.



FIGURA 128 - Antonio Pisanello, “Estudo de um homem enforcado”, 1435



FIGURA 129 - Jan Van Eyck, “Retrato dos cônjuges Arnolfini”, 1434

Agnès Sorel, a musa por trás da pintura “A Virgem e o Menino cercados de anjos”, tanto era um exemplo bem sucedido da difusão da nova moda que se immortalizou por meio da tela de Jean Fouquet. Foi assim descrita pelo cronista Georges Chatelain: “Ela usava caudas um terço mais compridas que todas as princesas desse reinado, penteados mais altos, vestidos mais caros, e estudava apenas vaidade noite e dia”<sup>89</sup>. Este é também um claro exemplo do papel da mulher como objeto de ostentação masculino, que no caso de Sorel tratava-se do Rei Carlos VII, de quem era amante.

<sup>87</sup> Segundo BOUCHER (2012, p. 160), a exemplo do retrato da senhora Arnolfini: “A moda da barriga proeminente obtida com a ajuda de saquinhos acolchoados repercute sobre toda a plasticidade do século XV”.

<sup>88</sup> CALANCA, 2011.

<sup>89</sup> BOUCHER, 2012, p. 153.

Ademais, a descoberta do Novo Mundo – a América – e o desenvolvimento do comércio são situações que contribuíram para o surgimento do novo, do diferente – outros sinônimos para o termo *moderno*, de origem latina, cunhado no século XI. No século XIV, o progresso dos movimentos urbanos, da burguesia e dos mercantes, somados à crítica à física aristotélica e do desenvolvimento técnico, determinaram uma nova concepção do tempo. Se antes o tempo era compreendido como contínuo, um tempo da *salvação* e dos *céus*, simbolizado pelo sino das Igrejas que chamavam os fiéis, a partir de então passou a ser compreendido como descontínuo e breve, um tempo de busca do eterno por meio de realizações terrenas; um tempo laico, simbolizado pelos relógios que se encontravam nas praças e ajudavam a organizar as atividades cotidianas. Neste contexto, as modificações estruturais pelas quais as roupas passaram tiveram um papel essencial na conformação da personalidade individual, e se estabeleceram no que Calanca denominou “estética da sedução”.

A roupa, diferenciando-se de modo radical entre masculino e feminino, sexualiza a aparência. O fascínio dos corpos é exibido, acentuando a diferença entre os sexos. O costume da moda torna-se um instrumento de sedução. Desenha os atrativos do corpo, revela e, ao mesmo tempo, esconde a isca sexual, acentua o apelo erótico. A roupa não é mais somente um símbolo hierárquico de status, mas se torna também um instrumento de sedução, um luxuoso e original instrumento de prazer feito para se fazer notar. A sedução liberta-se da ordem ritual da tradição, encaminhando-se para o longo percurso mundano que individualiza, ainda que parcialmente, a roupa e idealiza o aspecto exterior. Excessos, crescimento exuberante dos artifícios, requinte ostensivo: a roupa da moda testemunha o ingresso na era moderna da sedução, da estetização da personalidade da sensualidade.<sup>90</sup>

Entre alguns homens mais novos, houve uma adesão a uma vestimenta considerada imoral pelos homens de gerações anteriores, devido ao fato das meias-calças exporem o volume de suas nádegas e virilhas. Alguns destes rapazes ainda eram criticados por serem adeptos das maquiagens e por andarem com espelhos nas bolsas, repreensões que não se notam na conduta das mulheres, que, ao contrário, eram estimuladas e cobradas a aderir a estas frivolidades.

Legitimada pela reflexão iluminista sobre a mulher e sua *condição*, vemos então surgir o arquétipo misógino da mulher galante. Esta era compreendida como “vazia no

---

<sup>90</sup> CALANCA, 2011, p. 77.

cérebro e no coração”, cuja alma era tomada pelo desejo de despertar nos homens o amor sem, no entanto, deixarem-se envolver por eles. Segundo Jean-Jacques Rousseau, o instinto sexual prevaleceria nas mulheres pelo fato de elas serem seres naturalmente mais frágeis que os homens. Sua biologia, caracterizada pelo fluxo menstrual periódico, a gravidez, o aleitamento e o cuidado dos filhos, a enfraqueceria, tornando-a inapta, e ainda devido a isto, incompetentes para os trabalhos pesados. Sua fragilidade também se fazia notar no apreço aos ornamentos, que se manifestava desde o nascimento; de acordo com o pensamento da época, as meninas já nasciam *vaidosas*. Todos estes motivos justificavam o enclausuramento das mulheres dentro do lar, reforçados pelo fato de as mulheres terem nascido *naturalmente* dotadas de pudor, um contraponto da natureza para regular seus instintos.

Em resumo, a beleza é um privilégio que pertence às mulheres, mas, apesar disso, elas são desprovidas de raciocínio, têm uma faculdade intelectual inferior. Não podem pertencer à dimensão da genialidade devido a um princípio psicológico perfeitamente “natural”: a mulher é o ser da paixão, da imaginação e não o ser do conceito. Encontra-se perenemente no estado infantil e é incapaz de ver além do mundo fechado da esfera doméstica, que lhe foi imposta por herança natural. (...) da inferioridade sexual e intelectual da mulher, do seu papel natural na reprodução da espécie e de seus cuidados com os filhos deriva naturalmente a sua função social de esposa e mãe. A mentalidade da época custa a entender uma mulher que não é casada e não tem filhos.<sup>91</sup>

Esta redução *natural* da mulher a um ser de aparências, a uma “máscara sem profundidade”, que vive para os outros e seria *naturalmente* objeto do julgamento alheio – de acordo com Charles de Montesquieu – teria uma utilidade, social e bastante específica, de impulsionar o comércio e a riqueza nas sociedades. Sem dúvidas, essa injunção também funcionava como um mecanismo de controle social. O surgimento da moda, a diferenciação sexual por meio das roupas e o condicionamento da mulher a um *mundo de aparências*, coincide também com o movimento da “caça às bruxas” e a perda de inúmeros direitos pelas mulheres. Convenientemente, portanto, ocuparem-nas com futilidades e transformarem-nas em *rainhas do lar*, seria uma das maneiras de mantê-las alienadas e não se rebelarem contra o patriarcado. Sem chances de se realizar ou alcançar autonomia, a elas só restava se concentrarem na construção e manutenção de suas

---

<sup>91</sup> CALANCA, 2011, p. 96-97.

aparências a fim de “atingir o único objetivo que a sociedade lhes permitia: a conquista de um marido e, portanto, de um status social.”<sup>92</sup>

No século XVIII a opinião corrente, sustentada pelas reflexões filosóficas, era de que a mulher fora criada para uso comum, serviço e felicidade do homem. Já no século XIX, este era um pensamento bem sedimentado por meio dos papéis de gênero<sup>93</sup> rigidamente seccionados e eficazmente instaurados pela “caça às bruxas”. E, embora os homens tivessem assumido neste período um vestuário de origem inglesa – mais sóbrio e que não se distinguia muito nas diferentes classes sociais – as mulheres continuavam com a função de embelezar seus lares e seduzir cotidianamente seus maridos. Seus trajés, nada práticos ou confortáveis, funcionavam como *vitrines* dos homens, atestando seu status social e poder econômico; transformando-as em mais um bem que possuíam.

Diana Crane, no seu livro “Moda e seu papel social: classe, gênero e identidade nas roupas”, expõe a dimensão das roupas das mulheres do século XIX como um elemento de controle social, uma vez que materializavam a restrição dos papéis femininos.

O papel ideal da mulher de classe alta, que não devia trabalhar nem dentro nem fora de casa, refletia-se na natureza ornamental e nada prática do estilo das roupas da moda. Para as mulheres que ocupavam posições diferentes na estrutura social, essas roupas eram problemáticas de várias formas. Mulheres casadas de classe média podem ter tentado copiar as roupas em voga na classe alta, mas com menos recursos econômicos para tanto. Sabe-se menos ainda a respeito da apresentação das mulheres casadas de classe operária, cujo orçamento dedicado às roupas era frequentemente menor que o de seus maridos, o que dá indícios de seu confinamento dentro de casa e da sua exclusão do espaço público.<sup>94</sup>

O que se assiste durante este percurso dos trajés femininos é a uma conformação do corpo da mulher, esculpido a bel-prazer e caprichos do homem. Além de serem símbolos de uma dependência financeira e da exclusão dos espaços ocupados por homens, os vestidos eram compostos por muitas camadas de tecidos pesados, saias armadas por crinolinas e anquinhas – elementos que ampliavam os volumes dos quadris e do traseiro (como é possível observar na representação de Georges Seurat, em “Tarde de domingo

---

<sup>92</sup> Ibidem, p. 97.

<sup>93</sup> De forma sucinta, “gênero”, neste trabalho, refere-se às normas culturais atribuídas às classes sexuais masculina e feminina, distinguindo-as socialmente e estabelecendo uma relação hierárquica que privilegia os homens em detrimento das mulheres.

<sup>94</sup> CRANE, 2006, p.48.

na ilha da Grande Jatte”), evidenciando em seu corpo as referências ao papel de progenitora, mas que limitavam as possibilidades de movimentos –, além de espartilhos sustentados por barbatanas de baleia, que por serem muito apertados causavam falta de ar e desmaios, bastante prejudiciais ao equilíbrio e à saúde em geral. Por vezes, o volume dos vestidos era tamanho que se tornava difícil passar pelas portas, o que confinava ainda mais as mulheres ao lar – favorecendo e endossando os papéis submissos e passivos que as mulheres deveriam desempenhar.

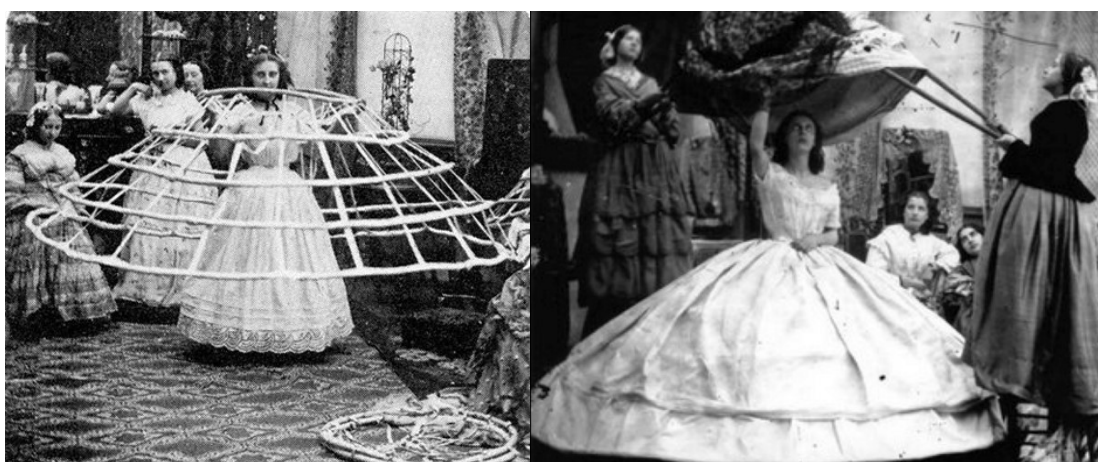


FIGURA 130 - Mulher recebendo ajuda para vestir crinolina e vestido, séc. XIX

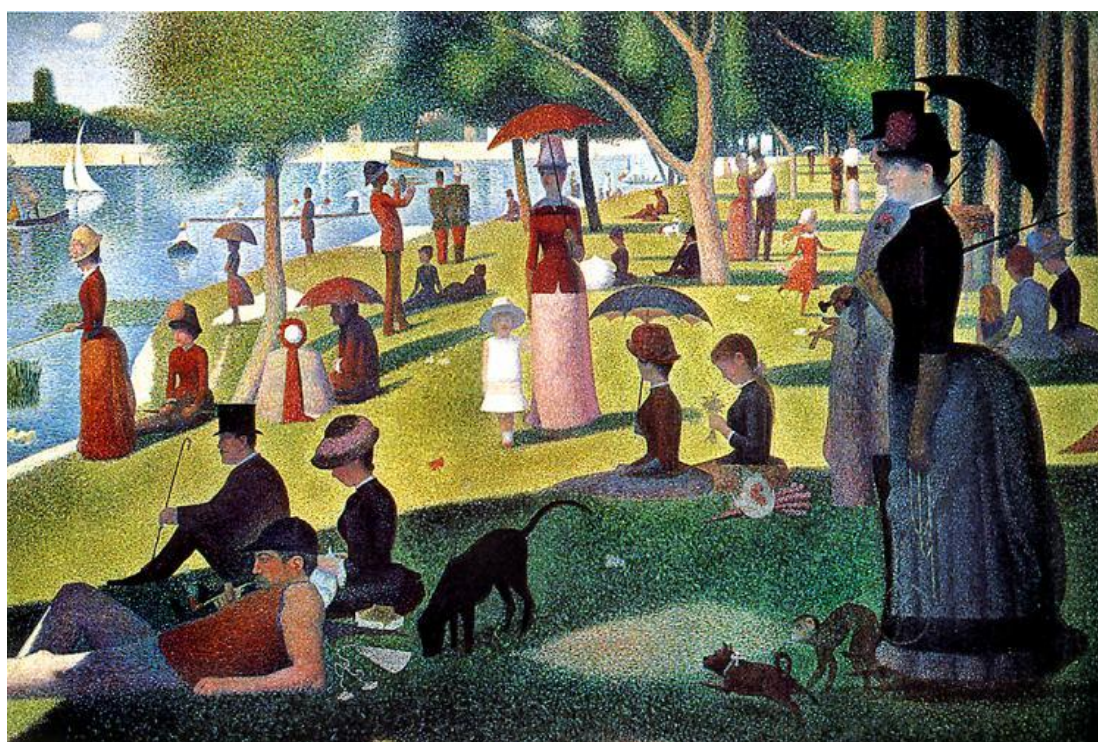


FIGURA 131 - Georges Seurat, "Tarde de domingo na ilha de Grande Jatte", 1884-86

Diante do exposto, fica evidente o papel das vestimentas enquanto uma sintaxe, um sistema de regras mais ou menos constante; uma linguagem não verbal, delineando a oposição de homens e mulheres no mundo por meio de seus signos, ou seja, seus papéis de gênero. As roupas são, pois, mais do que *segundas peles* a envolver nossos corpos: elas agem como camadas de significados históricos, sociais e culturais, e se constituem como elementos estratégicos nas distinções de classes sociais, sexuais, raciais, etc. E, por participarem de processos de submissão ou elevação em relações de poder, ainda que muitas vezes psicológicos e subjetivos, podemos afirmar que as vestimentas atuaram – e ainda atuam – como verdadeiros *dispositivos*. Nas palavras de Giorgio Agamben:

Generalizando posteriormente a já bastante ampla classe dos dispositivos foucaultianos, chamarei literalmente de dispositivo qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes. Não somente, portanto, as prisões, os manicômios, o Panóptico, as escolas, a confissão, as fábricas, as disciplinas, as medidas jurídicas, etc., cuja conexão com o poder é num certo sentido evidente, mas também a caneta, a escritura, a literatura, a filosofia, a agricultura, o cigarro, a navegação, os computadores, os telefones celulares e – por que não – a própria linguagem, que talvez é o mais antigo dos dispositivos, em que há milhares e milhares de anos um primata – provavelmente sem se dar conta das consequências que se seguiriam – teve a inconsciência de se deixar capturar.<sup>95</sup>

Contudo, a moda e as formas como nos vestimos não são compostas apenas por um discurso hegemônico. Paralelo a este, existem, pois, os discursos marginais, sustentados pelas *minorias* discriminadas, como artistas e intelectuais. A forma como o vestuário evoluiu para as diversas possibilidades que constituem hoje o guarda-roupa das mulheres, foi muito influenciada pelas maneiras como mulheres de classe média e operária se vestiam, cujo comportamento não correspondia aos ideais de feminilidade.

Como Crane demonstra, existem fotografias que afirmam a existência de um estilo *alternativo* que, embora pouco estudado, foi largamente adotado por mulheres no século XIX, a maioria de alta classe. Este era composto pela incorporação de elementos do vestuário masculino, como gravatas, chapéus, paletós, coletes e camisas, que modificavam sutilmente a apresentação feminina, conferindo-lhe um certo ar de independência, desobediência e rebeldia. Madeleine Ginsburg identificava a gravata

---

<sup>95</sup> AGAMBEN, 2009, p. 40-41.

como peça central do *uniforme feminista* da década de 1890, denunciando os privilégios masculinos e estabelecendo-a como um símbolo da reivindicação para as mulheres por igualdade entre os sexos:

Usar chapéu palhete e gravata borboleta era um manifesto tímido. Usar gravata de nó laçado, chemisier, colete paletó e chapéu palheta ou outro chapéu masculino já constituía um manifesto mais firme. Era possível em todas as classe sociais<sup>96</sup>.



FIGURA 132 - Mulher de classe média em traje *alternativo*, Inglaterra, 1864



FIGURA 133 - Mulher de classe média em traje *alternativo*, Inglaterra, 1893

Os elementos do guarda-roupa dos homens eram usados por elas isoladamente ou em conjunto, mas nunca incluíam calças, pois estas eram tidas como símbolo máximo de masculinidade, de forma que usá-las configurava numa tentativa de usurpar a autoridade masculina, e o ambiente ainda não era propício para que as mulheres enfrentassem tamanho desafio simbólico.

A potência da calça enquanto símbolo pode ser atestada pela escolha das sufragistas de não fazerem o uso dos trajes *alternativos*. A decisão se deu porque estas mulheres adentravam nos espaços públicos simbolicamente pertencentes aos homens durante os

<sup>96</sup> CRANE, 2006, p. 213.

protestos, sendo desacreditadas pelas críticas dos opositores e da imprensa, que as descreviam como mulheres que haviam perdido sua feminilidade e que, portanto, não representariam os interesses das “mulheres e mães da Inglaterra”. Uma vez que a cultura dominante acreditava que a feminilidade deveria estar inscrita no corpo e, por este motivo, identificava intrinsecamente as mulheres com suas roupas, renunciar o uso de qualquer peça do vestuário masculino e se adequar à moda vigente para se afirmar como mulher era essencial para o movimento sufragista.

É interessante mencionar que, a partir do início do século XIX, o uso de calças por mulheres na França foi proibido por lei, sendo necessária uma permissão especial para usá-las, medida criada como uma reação ao usos de calças de montaria por mulheres durante a Revolução Francesa. Um exemplo histórico foi a hostilidade enfrentada pela doutora Mary Edwards Walker – médica que se tornou a primeira cirurgiã assistente com cargo no Exército Federalista durante a Guerra de Secessão nos Estados Unidos – pela escolha de usar calças e sobrecasaca masculinas durante o trabalho, necessitando de uma promulgação de *decreto especial* pelo Congresso, o que lhe garantiu o direito ao uso de calças.

Ainda durante o século XIX, haviam membros de movimentos feministas que debatiam constantemente sobre o vestuário feminino e tentavam reformá-lo de maneira que se tornasse mais saudável e confortável: o uso de calças se encontrava entre as suas principais reivindicações reformadoras. A proposta mais conhecida, elaborada em 1850 nos Estados Unidos, foi o traje apresentado por Amelia Bloomer, que consistia em uma saia curta sobre uma calça turca volumosa. Bloomer e suas amigas militantes feministas, usavam-no por acharem confortável, seguro e dar um ar de “bem-arrumado”. Todavia, era um traje que subvertia a diferença entre os sexos, o que ocasionou a perseguição de suas usuárias por uma multidão de pessoas que as zombavam ou assediavam de maneira violenta, ocasionando o desuso da vestimenta pelas próprias propositoras como uma precaução.



FIGURA 134 - Ilustração publicada no jornal *The Lily*, primeiro jornal estadunidense para mulheres, editado por Amelia Bloomer

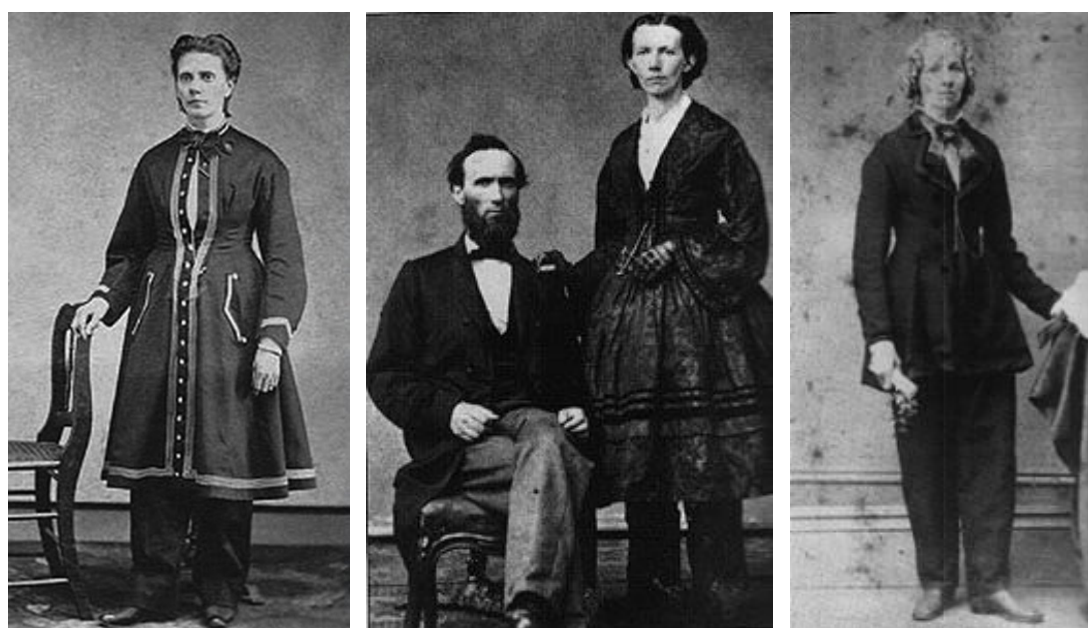


FIGURA 135 - Da esquerda para a direita: Amelia Bloomer em seu famoso traje, mulher vestindo versão caseira do traje *bloomer*, reformadora do vestuário usando uma adaptação que antecipa o terninho feminino, séc. XIX

Na década de 1860, algumas dessas reformadoras do vestuário substituíram a calça turca do traje *bloomer* por uma calça masculina, usada sob a saia, prefigurando os terninhos que surgiram no final do século XX. As feministas continuaram a lutar pela mudança nas vestimentas, criando associações e buscando medidas para popularizar modelos mais simples, que eliminavam os espartilhos, por exemplo.

A participação das mulheres na Guerra Civil dos Estados Unidos impulsionou a criação dos conjuntos que hoje conhecemos, compostos de saia mais curta, paletó e blusa simples, considerados um símbolo da mulher emancipada, no século XIX. A peça chave deste vestuário era a *chemisier*, uma camisa masculina adaptada com o colarinho duro ou virado, por vezes ornamentada com gravata borboleta ou uma pequena gravata de cor preta, que surgiu nos Estados Unidos por volta de 1870 e na Inglaterra em meados de 1880, se tornando um uniforme para as mulheres de classe média e operária por volta de 1890. A partir de 1909, os conjuntos *comprados prontos*, compostos de saia, paletó e colete, por vezes acompanhados de chapéu palheta e gravata, se tornaram parte essencial do guarda-roupa das mulheres estadunidenses de todas as classes sociais. Os franceses tomaram estes conjuntos como uma mudança de comportamento, denominando as mulheres que se locomoviam livremente pelas vias como *l'anglaises*. A autora acredita que este estilo possa ter se originado sob a influência da tradição de governantas inglesas incorporadas pela rainha Vitória.

A prática de esportes foi um outro fator que contribuiu para abrir caminho para o uso das calças pelas mulheres. Em 1860, as calças *bloomer* foram aceitas como trajes de banhos; em 1892 um ministro francês permitiu o uso de calças para as mulheres durante a prática no ciclismo – um esporte novo, não associado a uma prática masculina – assim considerado como um esporte emancipador feminino; em 1900, calções de cavalgar também passaram a ser usados com frequência. Somados a estes eventos, temos ainda a abertura de instituições de ensino superior para mulheres nos Estados Unidos, que coincidia com um movimento popular pró-saúde e exercícios. Foi neste contexto que saias-calças, na altura dos joelhos, passaram a ser usadas como uniforme esportivo – ainda que não fosse permitido o seu uso em público.



FIGURA 136 - Mulheres vestindo trajes de ciclismo  
(*bloomer* na altura dos joelhos, ou *knickerbocker*), séc. XIX

Entre as mulheres da classe operária, para as quais os esportes eram inacessíveis, a violação dos códigos do vestuário se deu nos locais isolados em que trabalhavam e foi possível porque, além de não chamarem a atenção, não se esperava destas o mesmo decoro das mulheres de alta classe, uma vez que nem eram consideradas mulheres por não se encaixarem totalmente nos papéis sociais de gênero. Desta maneira, para citar alguns exemplos, elas usaram macacões em siderúrgicas e olarias; calças nas minas de carvão, sobre as quais vestiam anáguas enroladas na cintura como um "símbolo de sexo"; jardineiras, calças ou saias sobre calça de montaria nas plantações agrícolas; calças *bloomer* nas fazendas localizadas nas regiões de fronteira nos Estados Unidos; conjuntos de calça de lona e guarda-pó nas fábricas de munição durante a Primeira Guerra Mundial ou casaco, gravata, boné e saia longa durante o trabalho nas Forças Armadas inglesa.



FIGURA 137 - Operárias de uma fábrica de munição vestindo calças durante a Primeira Guerra Mundial, Inglaterra, 1916



FIGURA 138 - Trabalhadora de mina de carvão usando uma touca acolchoada, calça masculina, tamancos com ponta de latão e uma anágua enrolada na cintura como "símbolo de sexo", Inglaterra, séc. XIX

Logo após a Primeira Guerra Mundial, momento que coincide, como vimos, com a conquista de alguns novos direitos pelas mulheres, o estilo *alternativo* já não se configurava como um contraponto ao estilo hegemônico, que a partir de então absorveu o conjunto de saia e paletó. Os uniformes masculinos para mulheres surgiram em diversas ocupações em que elas desempenhavam atribuições semelhantes às dos homens. Na Inglaterra, por exemplo, em 1940 as inglesas que transportavam trabalhadores passaram a usar calças. E nos departamentos de polícia estadunidenses, o Congresso alterou o Ato dos Direitos Civis, em 1972, proibindo a discriminação de gênero por parte dos governantes estaduais e locais, o que permitiu que as mulheres pudessem também utilizar as calças. O surgimento da melindrosa, denominada pelos franceses como *la garçonne*, ou seja, um garoto, é também um atestado da fusão dos dois estilos. Segundo Crane, na subcultura lésbica de Nova York, Londres e Paris, surgiu um outro estilo *alternativo* durante este período, que se caracterizava pelo *cross-dressing*, que é a prática

de vestir roupas normalmente atribuídas ao sexo oposto. Já durante a Segunda Guerra Mundial, devido à escassez de roupas novas, as calças foram usadas com frequência pelas mulheres – inclusive na forma de culotes ou jardineiras de brim fornecidos como uniformes para as mulheres que serviram no *Women's Land Army* da Inglaterra –, sendo aceitáveis para a vida urbana a partir das décadas de 1950 e 1960, quando aparecem em coleções de estilistas francesas.

De forma semelhante às feministas do século XIX, as feministas do final da década de 1960 e através dos 1970 também fizeram severas críticas às roupas da moda hegemônica. Elas se opunham ao costume vigente, propondo maneiras mais simples e confortáveis de se vestir, como variados modelos de calças usados com camisetas e sapatos baixos. Sob a influência do *pensamento* de Simone de Beauvoir, em 1968, as mulheres militantes realizaram nos Estados Unidos o que Crane identifica como a primeira manifestação de massa do movimento de liberação feminina, direcionada contra os estereótipos do corpo feminino como objeto sexual perpetrados pelo concurso *Miss America*. É importante mencionar aqui a relevância do feminismo lésbico na renovação e ressignificação das possibilidades de vestuário, incluindo as calças, às quais hoje as mulheres ocidentais têm total acesso:

As feministas lésbicas dos Estados Unidos eram as mais empenhadas em rejeitar qualquer tentativa de adornar ou mostrar o corpo. Elas usavam jeans ou macacões de brim largos, do tipo que eram usados por operários, com camisetas ou camisas masculinas, tênis ou botas masculinas. Evitavam usar cosméticos, bijuterias e joias, bem como os cortes de cabelo tradicionais. Versões menos radicais desse traje autorizavam o jeans justo com acessórios combinando, o que produzia um look mais “decente”. Muitas feministas heterossexuais trajavam vestidos e saias longas ou, em balneários, calças justas e camisas. Sua aparência era muito semelhante à das mulheres de classe média não feministas. Embora o nível de hostilidade e ridicularização com relação às roupas das feministas lésbicas no início da década de 1970 fosse muito alto, dentro de uma década algumas variações do “estilo” feminista-lésbico, que ia de austero a lisonjeiro, tornaram-se o traje típico de lazer das jovens de classe média. A grande aceitação da calça por mulheres de classe média parece ter sido iniciada por grupos marginais dessa classe, mais especificamente as feministas lésbicas.<sup>97</sup>

Assim, gradualmente, o discurso *alternativo* das mulheres marginais – que era descomplicado e mais barato –, junto às reivindicações feministas, conseguiu alcançar

---

<sup>97</sup> CRANE, 2006, p. 259-260.

um número cada vez maior de adeptas, desestabilizando as noções fixas de identidade de gênero no final do século XX. A autora, com isto, observa que os discursos – tanto hegemônicos quanto marginais – não são exclusivamente mantidos através da comunicação verbal. Ao inverter os símbolos, os estilos *alternativos* atuaram de forma consciente e/ou inconsciente, gerando mudanças de atitudes e contribuindo para importantes mudanças nesse cenário social.

Contudo, a continuidade da diferenciação das roupas em função do sexo, mesmo que agora amenizada, atesta a vigência dos códigos patriarcais. É interessante também notar a continuidade da disparidade entre os discursos hegemônicos: enquanto o modelo de masculinidade veiculado pela mídia “exige que os homens tentem reproduzir em seu comportamento as concepções ideais de poder físico e controle, heterossexualidade, conquistas profissionais, e papéis familiares patriarcais<sup>98</sup>”, no que concerne à feminilidade, o discurso dominante é conflituoso e ambíguo:

As feministas veem a feminilidade hegemônica como um conceito de feminilidade baseado em padrões masculinos de aparência feminina, os quais enfatizam atributos físicos e sexualidade e estimulam as mulheres a olhar para si mesmas e para outras como os homens as olhariam. Entretanto, a postura das mulheres mais jovens com relação às imagens da mídia identificadas com a feminilidade hegemônica parece estar caminhando em direção a uma concepção (*questionável*) dessas imagens como indicações de poder, não de passividade.<sup>99</sup>

♀

---

<sup>98</sup> CRANE, 2006, p. 50.

<sup>99</sup> *Ibidem*, p. 51-52.

## LISTA DE IMAGENS DO CAPÍTULO 4

FIGURA 128 - Antonio Pisanello, "Estudo de um homem enforcado", 1435

FIGURA 129 - Jan Van Eyck, "Retrato dos cônjuges Arnolfini", 1434

FIGURA 130 - Mulher recebendo ajuda para vestir crinolina e vestido, séc. XIX

FIGURA 131 - Georges Seurat, "Tarde de domingo na ilha de Grande Jatte", 1884-86

FIGURA 132 - Mulher de classe média em traje *alternativo*, Inglaterra, 1864

FIGURA 133 - Mulher de classe média em traje *alternativo*, Inglaterra, 1893

FIGURA 134 - Ilustração publicada no jornal The Lily, primeiro jornal estadunidense para mulheres, editado por Amelia Bloomer

FIGURA 135 - Da esquerda para a direita: Amelia Bloomer em seu famoso traje, mulher vestindo versão caseira do traje *bloomer*, reformadora do vestuário usando uma adaptação que antecipa o terninho feminino, séc. XIX

FIGURA 136 - Mulheres vestindo trajes de ciclismo (*bloomer* na altura dos joelhos, ou *knickerbocker*), séc. XIX

FIGURA 137 - Operárias de uma fábrica de munição vestindo calças durante a Primeira Guerra Mundial, Inglaterra, 1916

FIGURA 138 - Trabalhadora de mina de carvão usando uma touca acolchoada, calça masculina, tamancos com ponta de latão e uma anágua enrolada na cintura como "símbolo de sexo", Inglaterra, séc. XIX

## 5. CRÍTICA À PERSISTÊNCIA DOS ESTEREÓTIPOS DE GÊNERO NAS ROUPAS DE ARTISTA

A partir da apresentação deste panorama, os vestidos anteriormente citados de Henry Van de Velde tornam-se ainda mais questionáveis ao serem considerados as primeiras *roupas de artista*. Por mais que tenham sido aclamados por dispensarem o uso de espartilhos, ainda é muito simbólico o fato de um homem vestir uma mulher. Ao fazê-lo com uma variação de uma peça do vestuário que ainda é sinônimo de feminilidade, remonta à tradição pictórica da relação musa *versus* artista criador, não se configurando assim em algo exatamente *novo*.

A mesma crítica pode ser estendida às proposições pictóricas de Klimt. Embora o artista utilizasse no seu dia-a-dia versões dos vestidos que pintava, escolhia representar a figura da mulher como *cabide* para suas vestes. Todavia, a situação inverte esse sentido, quando Emilie Flöge propõe os mesmo tipos de vestidos fluidos e livres de espartilhos. Isto se dá porque temos a reivindicação de uma mulher pelo seu próprio vestuário, uma transposição do papel de musa a ser vestida, para aquele de *mulher que veste a si própria*, talvez mais um dos motivos que contribuíram para que suas peças irreverentes não tivessem a mesma repercussão artística que aquelas presentes nas pinturas de Klimt.

Muito significativo também é a predominância formal do vestido em grande parte das *roupas de artista*, tanto de homens quanto de mulheres artistas, além da presença do terno como um contraponto feito exclusivamente pelos homens, no recorte aqui apresentado. Mesmo após a assimilação do uso das calças pelas mulheres por volta da metade do século XX, este forte padrão de diferenciação sexual por meio das roupas ainda persiste nos trabalhos de arte.

Neste sentido, é especialmente curiosa a relação de Sonia Delaunay-Terk com as vestimentas. Ao mesmo tempo em que a artista desenvolve vestidos confortáveis, mais curtos, e roupas de banho que se aproximam da moda vigente, consegue se libertar dela para desenvolver seus figurinos – dentre os quais destaco os realizados para o filme “Le

*P'tit Parigot*” (O pequeno parisiense) – formalmente distantes das roupas utilizadas cotidianamente. Esta liberdade da artista poderia ser atribuída à relação não comercial dos figurinos. Ou talvez se deva à influência dos movimentos feministas em ocasião da Revolução Russa – dada sua nacionalidade ucraniana e o possível contato dela com estas ideias – ou dos movimentos desenvolvidos na Europa Ocidental. O fato é que tal característica não é encontrada nos figurinos de Malevich, por exemplo, que estruturalmente parecem se desenvolver a partir de calças e blusas de manga comprida. Sonia nos traz uma *marca* diferenciada. No contexto da Revolução Russa, é interessante observar a diferença de abordagem das roupas de artistas entre os sexos. Enquanto Tatlin e Rodchenko desenvolveram roupas funcionais voltadas para o trabalho nas indústrias – o que nos faz inferir um usuário masculino para estas vestes –, Popova e Stepanova desenvolveram vestuários marcadamente femininos, embora voltados para o conforto e melhor mobilidade das mulheres em seu cotidiano. Esta distinção no contexto socialista em questão, poderia ser uma prova da falta de equidade entre homens e mulheres. Mesmo tomando a linha de frente durante a revolução, reivindicando e conquistando direitos, a associação da mulher com o lar e o papel da maternidade/reprodução, ainda era muito forte em comparação à imagem do homem com o papel de produtor. Como escreveu Aleksandra Kollontai no texto “O comunismo e a família”, publicado 1920: “O capitalismo colocou um fardo pesado sobre os ombros da mulher: a converteu em trabalhadora assalariada, sem reduzir seus cuidados como dona de casa ou mãe”<sup>100</sup>. Ainda no período entre Guerras localizamos a *Tuta*, outra proposta de roupa funcional desenvolvida por um artista homem. A opção de Thayaht por elaborar uma adaptação feminina da veste, que remete a um vestido, mesmo que inconscientemente, reforça o alcance dos papéis de gênero na determinação da roupa.

Sem dúvida, os pensamentos dadaístas e surrealistas se constituíram em terreno fértil para o surgimento de roupas que, ao integrarem distintos materiais, se distanciavam um pouco das indumentárias cotidianas. Mas o binômio vestido *versus* terno ainda é uma constante nestes trabalhos, sendo transposto apenas por duas mulheres: Oppenheim, que usou de sapatos femininos brancos de forma crítica, construindo uma denúncia visual

---

<sup>100</sup> KOLLONTAI, 2002.

dos papéis de servidão atribuídos à mulher, e von Freytag-Loringhove, que fazia de seu próprio corpo uma *assemblage*, ao carregar nele elementos e materiais diversos.

Fomentadas principalmente pelos textos de Beauvoir e Betty Friedman<sup>101</sup>, a simultaneidade entre a retomada das discussões e manifestações feministas durante as décadas de 1950 e 1960, a liberação progressiva das mulheres do uso exclusivo de vestidos ou saias, além da sua incursão massiva no espaço público e do surgimento de um maior número de artistas mulheres, se torna ainda mais significativa nas propostas conceituais de algumas *roupas de artista*. Saint Phalle, por exemplo, através de sua noiva engessada – que nos dá a impressão de estar sufocada pelo peso da maternidade, que carrega no corpo na forma de bonecas –, se vale da ressignificação do tradicional vestido de noiva para *tecer* uma denúncia a este papel doméstico e maternal atribuído à mulher. Esta abordagem é muito similar à encontrada no “Vestido de noiva” *empacotado* de Christo e Jeanne-Claude, cuja cauda parece atar-se a um enorme peso. Nestes trabalhos, a releitura e subversão do vestido de noiva, atestam uma mudança de atitude em relação aos antigos papéis de gênero.

VALIE EXPORT e ORLAN, de forma semelhante às artistas anteriores, também se utilizam das roupas para *proferirem* uma crítica feminista ao denunciarem e se recusarem ao papel passivo da mulher como objeto sexual em suas performances. Para tal, lançam mão de estruturas escultóricas e da ressignificação das vestes cotidianas, com destaque para a “*Aktionhose: Genitalpanik*” (Calças de ação: Pânico genital), de EXPORT. Sem dúvidas, é um trabalho que coroa a conquista das calças pelas mulheres e sua mudança de atitude em relação ao mundo. De forma muito contundente, a artista se vale desta peça do vestuário masculino – na época ainda muito relacionada à masculinidade e recentemente acessível legalmente às mulheres – retirando-lhes o gavião, onde normalmente se ocultaria o pênis, e revelando sua vulva. Desta forma, simbolicamente subverte o sentido fálico das vestes tomando delas posse para requisitar, e expressar, o poder sobre seu próprio corpo. Ambas trazem no próprio nome esta atitude combativa. VALIE EXPORT, que quando solteira usava o nome de batismo Waltraud Lehner, atua como artista somente após se casar e tornar-se a mãe e esposa Waltraud Höllonger. Em 1967, opta

---

<sup>101</sup> Autora de “A Mística Feminina”, lançado em 1963.

por modificar seu nome, rejeitando os sobrenomes vindos de seu pai e seu agora ex-marido, adotando este novo, redigido em caixa alta, como em um logotipo artístico. ORLAN assume a mesma estratégia quanto ao pseudônimo a partir de 1971.

Numa postura oposta, que parece reforçar os modelos patriarcais – salvo o vestido de Christo em parceria com sua esposa Jeanne-Claude –, encontramos os trabalhos aqui descritos de Fontana, Warhol, Beuys e Paik. Através de seus vestidos, que deveriam ser portados por mulheres, Fontana não apenas retoma a tradição da musa *versus* artista criador, como também reafirma o papel de objeto sexual atribuído ao sexo feminino. Isto, porque as fendas ou orifícios inseridos nestes vestidos, que deveriam ser usados sem peças íntimas, funcionavam como dispositivos eróticos ou voyeurísticos, revelando propositalmente o corpo da mulher. Por que não criar também ternos ou túnicas com fendas para o uso de homens? A nudez masculina exposta desta forma teria o mesmo sentido da nudez feminina? A inversão da pergunta, muitas vezes nos ajuda a identificar disparidades simbólicas e materiais. De uma forma levemente semelhante a Fontana, Paik também joga com o voyeurismo ao encobrir os seios nus da performer com dois pequenos monitores de televisão. A objetificação neste caso só parece um pouco suavizada pelo fato da performer desempenhar uma ação; ao tocar ativamente seu violoncelo, parece fugir um pouco do lugar passivo da musa. Warhol, de forma sutil, também recai no binômio *musa versus artista criador* com sua série de vestidos. Já Beuys, por sua vez, revela os papéis de gênero de modo *inconsciente*, ao expor uma réplica do terno que usava, realizando uma espécie de autorretrato. Neste período, encontramos ainda a profusa produção de Rebecca Horn, que reivindica o próprio corpo, explorando também sua sensorialidade, por meio de estruturas escultóricas que, salvo a referência ao tutu utilizado por bailarinas, em nada se assemelham às vestes cotidianas.

Analisando os artistas brasileiros aqui expostos, é possível encontrar na “Experiência nº 3” de Flávio de Carvalho uma semelhança com a performance “*Aktionhose: Genitalpanik*” de VALIE EXPORT. Embora sejam ações que carreguem sentidos e contextos completamente distintos, Carvalho rompe com as normas de gênero ao utilizar – assim como a artista – peças atribuídas ao sexo oposto, como saias pregueadas, camisas de mangas bufantes e meia-calça arrastão. O artista produz essa obra como o resultado

prático de uma reflexão que enxerga as roupas *herdadas* pelos nossos colonizadores como verdadeiramente inadequadas ao clima brasileiro, considerando também todo um contexto sociocultural. Contudo, sua proposta é recebida com zombaria pela estrutura patriarcal que imediatamente colocou em cheque a masculinidade de um homem portando saias. Esta situação em muito faz recordar a hostilidade com que as calças *bloomer* foram recebidas no século XIX. Atualmente, existem raros exemplos de homens heterossexuais que usam saias; contudo, também são motivo de deboche público-social. Se houvesse uma reivindicação pelo uso dessa peça por um número maior de homens, seria este um sinal da criação de uma sociedade menos patriarcal e machista? Um indício da mudança de atitude dos homens, assim como as *bloomers* foram para as mulheres?

É importante comentar também os “Parangolés” de Oiticica, que foram bem melhor recebidos que a “Experiência nº 3” de Carvalho. Talvez isto se deva por se distanciarem da proposta de uma reforma do vestuário e não remeterem diretamente às vestimentas cotidianas, não quebrando nem reafirmando barreiras simbólicas. A intenção do artista em romper com o distanciamento entre as classes sociais, e entre a obra de arte e o povo, foi muito significativa também pela neutralidade destas peças, que não fazem distinções formais ou simbólicas em função do sexo de quem as veste, contribuindo para seu sentido de união e igualdade de gênero.

Características semelhantes podem ser encontradas no “Divisor” de Lygia Pape e nas diversas vestes elaboradas por Lygia Clark, buscando a sensibilização de indivíduos *anestesiados* pelos modos de produção e pela ditadura militar. Com essas espécies de roupas-equipamentos, a artista desenvolveu uma série de dispositivos que criam situações de aproximação entre os corpos, sem distingui-los em função do sexo. A única exceção se dá na série “Roupa-Corpo-Roupa”, em que no “O eu e o Tu” e em “Cesariana”, ela recheia macacões de aparência industrial com elementos plásticos que remetam ao corpo de homens ou mulheres, de forma que indivíduos pertencentes a um sexo experimentem a “sensação” corporal do sexo oposto. Contudo, a neutralidade do exterior destes macacões e o convite ao toque no corpo alheio, deixa a dica de que este trabalho não busca uma discriminação, mas antes, uma quebra simbólica das diferenças e

aproximação entre os participantes. Para alcançar este objetivo, a ausência de relação formal com as roupas cotidianas é fundamental.

Separadas por duas décadas, a produção em roupa de artista de Martha Araújo parece dialogar com os trabalhos relacionais de Oiticica, Clark e Pape. De forma semelhante, ela também busca a interação entre os corpos, desenvolvendo peças que ora lembram os “Parangolés”, ora remetem a macacões, mas não fazem distinção de gênero.

Ainda nas décadas de 1960 e 1970, portanto, em um mesmo contexto histórico e político vivido por Oiticica, Clark e Pape, é possível localizar as *roupas de artista* desenvolvidas por Nelson Leirner. Distintamente destes artistas, Leirner desenvolve vestimentas em grande escala e muito semelhantes às roupas do dia-a-dia, conservando a distinção entre os gêneros, sem se desvencilhar da influência do ramo têxtil em que trabalhava. Com “Stripencores”, faz referência a um *strip-tease* burlesco feminino e se torna mais um artista homem a reafirmar o papel de objeto sexual atribuído às mulheres.

Dentre os trabalhos de Louise Bourgeois, é preciso enfatizar “*A banquet/A fashion show of body parts*” (“Um banquete/Um desfile de partes do corpo”). Aqui a artista cria roupas que fogem dos papéis de gênero e *versa* sobre sexualidade por meio delas, tocando em um assunto que ainda era um tabu na época, quando abordado abertamente por mulheres. Formalmente semelhante às roupas de Bourgeois, a série “Peleteria humana” de Nicola Costantino, não apresenta o mesmo viés crítico. Ao mimetizar a pele humana de maneira não reflexiva, usando-a na confecção de roupas, calçados e acessórios em conformidade com a moda vigente – vendidos, inclusive, como peças de grife –, o trabalho em questão parece se adequar e até reforçar os papéis dos gêneros, contra os quais muitas mulheres vêm lutando há séculos.

Numa atuação que vagamente se assemelha às ações de von Freytag-Loringhove, Liliana Maresca desenvolveu uma série de *assemblages*, a partir de objetos que coletava pelas ruas, sucedendo a realização de foto-performances. Embora não se valha da referência formal das roupas, ao utilizar bustos de manequins femininos e posar nua com as peças, a carga simbólica de seu corpo feminino tende a se sobressair na interpretação dos trabalhos.

O caráter autobiográfico, sem dúvida, é determinante para que Leonilson e Nazareth Pacheco se aproximem formalmente das roupas convencionais, assim como Beuys. Para o sentido de suas obras, é muito relevante que o primeiro se valha de camisas surradas – que poderiam ter sido usadas por ele ou por qualquer outro homem – para reafirmar a fragilidade da vida consumida pela AIDS no curso da sua vida cotidiana. No caso da segunda – que explora o trauma de ter se submetido a tantas cirurgias corretivas e cosméticas – a construção formal de colares, vestidos e saias com materiais cortantes e perfurantes simbolizam a dor na busca pela beleza feminina – ou pela saúde perfeita – sendo a referência ao sofrimento um elemento essencial no combate simbólico às normas de feminilidade. No caso de Maribel Domènech, esta aproximação formal com o vestido e a calcinha, por exemplo, também se dá de forma consciente, com o propósito de denunciar ou explorar temas como o feminicídio e a sexualidade das mulheres.

Na interseção da arte com a moda, localizamos os trabalhos de Jum Nakao e Iran do Espírito Santo e, como era de se esperar, uma certa conformação às roupas cotidianas. O primeiro busca, por meio da confecção de vestidos, discutir a relação da moda com o consumo e o luxo que gera tanto desperdício na sociedade capitalista contemporânea; já o segundo, se apropria da moda como suporte para a continuidade de sua pesquisa plástica, desenvolvendo uma série de roupas voltadas ao guarda-roupa feminino. Embora desenvolvam roupas que não expõem o corpo da mulher como objeto sexual, é emblemático o fato de serem dois homens vestindo o sexo oposto e reforçando a tão falada relação *musa versus* artista produtor, também predominante no campo da moda.

Por fim, consideremos as criações de Bispo do Rosário e Jayme Fyguira – separados por contextos sociais distintos, porém ambos artistas negros e marginalizados pela sociedade. A intenção de Bispo com suas roupas – ou vestes –, era a de apresentar um inventário do mundo terreno a Deus quando morresse – como se se paramentasse para um grande ritual final – o que justificava seu desejo de ser enterrado com o “Manto da Apresentação”. Fyguira, por sua vez, buscava construir armaduras para se proteger da sociedade que o discriminava. Embora Bispo tenha se valido de alguns fardões que remetem aos usados pela Marinha, e as armaduras possam estar simbolicamente relacionadas a um uso majoritariamente masculino, é interessante observar que esses

artistas não fazem discriminação de gênero no resultado final de seus trabalhos. Em suas roupas de artista, não há uma referência direta a roupas cotidianas; no caso específico de Fygyra, tampouco há esta relação formal com as armaduras convencionalmente utilizadas em guerras. O fato de viverem à margem da sociedade, tornaria sua vivência mais distanciada dos códigos de masculinidade ou feminilidade, resultando assim na criação inconsciente de vestes neutras em relação às distinções de gênero, aludindo à roupa como distinção principalmente de força e poder.



Elucidada pela célebre frase de Beauvoir: “Não se nasce mulher, torna-se mulher”, a condição feminina transcende a ordem cromossômica para se tornar um signo. Este, parece ter os primeiros registros de sua forja localizados nos relatos mitológicos – como no mito de Penélope –, sendo em nossa cultura representado pela mitologia judaico-cristã. Numa leitura crítica do Gênesis, Eva é concebida por uma *mãe fálica*<sup>102</sup> e nasce das costelas de um homem, vindo ao mundo com o propósito claro de lhe fazer companhia, devendo se submeter a ele. Segundo esta crença, a mulher é, pois, criada em um segundo momento à partir de e para um *outro*, este que seria a imagem e semelhança de seu criador divino. A disparidade aumenta quando sua busca por conhecimento e a tomada de consciência sobre seu próprio corpo, a maculam como pecadora e condenam à morte toda a sua geração. Teria Deus – tendo Adão como sua extensão – se sentido ameaçado pela mulher e, por este motivo, a *condenado* à submissão moral da marca do pecado – *à fogueira* – para reafirmar o seu poder e prepotência masculina?

Passados milênios, o pecado original não fora expiado ainda e as filhas de Eva que continuam sua sina a carregar alguma *marca de nascença*, potencializada por suas vestes, que desempenham papel importante para a manutenção do signo. Segundo Baudelaire, que considera que a mulher não é um ser que mira, mas um objeto do olhar masculino:

a mulher, para o artista em geral (...) é muito mais que apenas a fêmea do macho. Antes, é uma divindade, uma estrela (...) um brilhante conglomerado de todas as graças da natureza condensadas em um único ser; objeto de admiração ou da mais profunda curiosidade que a imagem da vida pode oferecer àqueles que

<sup>102</sup> Termo utilizado por Donna Haraway para se referir a Deus em “Manifesto Ciborgue”.

a contemplam. É um ídolo, estúpido talvez, mas deslumbrante, cativante (...). Tudo o que adorna a mulher, tudo que serve para demonstrar sua beleza, é parte de si mesma (...).

Sem dúvida, a mulher às vezes é uma luz, um olhar, um convite à felicidade, às vezes apenas uma palavra.<sup>103</sup>

Como a moda – originalmente, um jogo de símbolos para a distinção aristocrática – foi criada para ser *uma necessidade inalcançável* – um desejo sem fim, jamais realizado plenamente – assim são os padrões de beleza e as noções de feminilidade, atribuídos às mulheres. Dessa forma, a mulher torna-se ela mesma um objetivo difícil de se alcançar e infinitamente trabalhável; um *objeto* erótico e um indício extra do *status* masculino: sobretudo um modelo de servidão ao patriarcado e ao capitalismo. Ser mulher torna-se, então, uma constante busca; um incessante estado de devir que a aliena de si mesma, que vive continuamente para um outro, em uma eterna penitência por ter mordido a maçã. Uma vez que somos seres sociais, seria uma surpresa se estas dinâmicas não se manifestassem nas práticas e no conteúdo dos trabalhos artísticos. Ora, a arte é feita por estes seres, possuindo, portanto, além de seu aspecto simbólico, também um aspecto material, um signo visual.

A grande recorrência formal de vestidos dentre as *roupas de artista*, remetendo predominantemente ao sexo feminino, e a presença de ternos, relacionados ao sexo masculino, poderiam ser um indício da assimilação inconsciente dos papéis sociais de gênero no campo da arte e da cultura, sedimentados no imaginário de grande parte dos homens e das mulheres artistas.

Neste sentido, a resignificação e a transgressão destes papéis – por parte de alguns artistas homens e principalmente de artistas mulheres –, materializados na roupa de artista, são também uma espécie de termômetro que nos apontam uma contestação social e, em alguns casos, esboços de mudanças de paradigmas. Tal como as reformadoras do vestuário promoveram a quebra de fronteiras, simbólicas e materiais – ao proporem calças, camisas e terninhos para as mulheres –, também estes artistas

---

<sup>103</sup> BAUDELAIRE, 2013, p. 138-139.

transformaram, transpuseram e reformularam dualidades e espaços bem definidos em seus trabalhos.

Marián López Fernández, em seu texto "*Arte, feminismo y posmodernidad: apuntes de lo que viene*"<sup>104</sup>, nos apresenta dois aspectos interessantes para pensarmos estas rupturas. O primeiro, é o cenário artístico dos anos 1980, fortemente marcado por um retorno à pintura. Neste período, é possível notar que algumas mulheres subverteram as regras estabelecidas ao se dedicarem a esta prática – até então tradicionalmente masculina – bem como ao concentrarem suas produções em meios inovadores, como a performance, a *body art* e o vídeo – suportes ainda não tão marcados pelo que a autora chama de "selo de representatividade".

O segundo aspecto é o uso da ironia. Fernández observa sua ampla utilização nos Estados Unidos, durante a década de 1980, como estratégia adotada pelas artes plásticas para relativizar e subverter tudo aquilo que não lhes era favorável. De modo similar, o feminismo também fez uso da ironia para transgredir a linguagem masculina, supostamente neutra.

A mulher artista, através deste processo analítico, desconstrutivo, trabalha a estratégia das dobras, invertendo os sinais de dominação pela ironia. A ironia marcará quase todos os trabalhos dessas mulheres nos anos oitenta. A maioria dessas mulheres, portanto, usará a linguagem dominante existente, mas contradizendo-a pela ironia.<sup>105</sup>

Podemos perceber a interseção explorada por Fernández – do uso de meios inovadores na produção artística feminina com o uso da ironia na arte – e sua relação com movimento feminista, por exemplo, através da performance "*Aktionhose: Genitalpanik*" de VALIE EXPORT.



Passando a um novo campo de exploração, atualmente, a simbiose de nossos corpos com as tecnologias comunicacionais – grande parte delas em versões portáteis ou

---

<sup>104</sup> FERNÁNDEZ, 1991.

<sup>105</sup> Ibidem.

vestíveis – têm possibilitado a vivência de grandes quebras de barreiras. Espaços antes bem delimitados – como as dicotomias entre ser humano e animal, ser humano e máquina, e físico e não-físico – agora tornam-se amalgamados. Estas combinações implicam ainda em mudanças em nossas percepções corporais, relações sociais e dinâmicas de trabalho.

Seria este contexto tecnológico contemporâneo um ambiente mais propício para a redefinição do signo mulher? ...de forma a abarcar um espectro maior de *elas*, e promover a quebra das delimitações dos papéis sociais de gênero, discutindo personalizações sexuais fixas? De que forma estas novas vivências se manifestam nas práticas artísticas e nos conceitos de tais trabalhos? Sem o intuito de apresentar respostas fechadas e definitivas, estas são algumas questões que instigarão nossas reflexões na segunda parte deste trabalho.

# SEGUNDA PARTE:

## CORPO VESTIDO COM COMPUTADOR

*“O corpo sempre foi um corpo protético, expandido por seus instrumentos e máquinas. Sempre há o perigo de o corpo agir involuntariamente e de ser automaticamente condicionado. Um Zumbi é um corpo que atua involuntariamente, que não possui uma mente própria. Um Cyborg é um sistema de máquina humana. Do Zumbi e do Cyborg. Porém, temos o que sempre fomos e aquilo que já nos tornamos.”*

*Stelarc<sup>a</sup>*

*“De uma certa perspectiva, um mundo de ciborgues significa a imposição final de uma grade de controle sobre o planeta [...] De uma outra perspectiva, [...] pode significar realidades sociais e corporais vividas, nas quais as pessoas não tenham sua estreita afinidade com animais e máquinas, que não tenham identidades permanentemente parciais e posições contraditórias. A luta política consiste em ver a partir de ambas as perspectivas ao mesmo tempo, porque cada uma delas revela tanto dominações quanto possibilidades que seriam inimagináveis a partir do outro ponto de vista. [...] em nossas presentes circunstâncias políticas, dificilmente podemos esperar ter mitos mais potentes de resistência e reacoplamento.”*

*Donna Haraway<sup>b</sup>*

---

<sup>a</sup> STELARC, 2008, p. 11.

<sup>b</sup> HARAWAY, 2009, p. 46.

## 6. BREVE HISTÓRIA DA COMPUTAÇÃO

O computador (do latim *computatore*) é definido pelo Dicionário Aurélio como um “cérebro eletrônico”; uma “máquina capaz de receber, armazenar, e enviar dados, e de efetuar sobre estes, sequências previamente programadas de operações aritméticas e lógicas, com o objetivo de resolver problemas”<sup>1</sup>. A origem deste dispositivo eletrônico remonta às técnicas e instrumentos ancestrais de contagem e realização de cálculos como, por exemplo, o milenar ábaco chinês. A este primeiro computador analógico, sucedem-se a régua de cálculo (1638), a máquina de Pascal (1642) e a roda de Leibniz (1672), das quais todas operações matemáticas possíveis eram previamente calculadas, não havendo margens para a inserção de novas funções como as máquinas computacionais da atualidade.

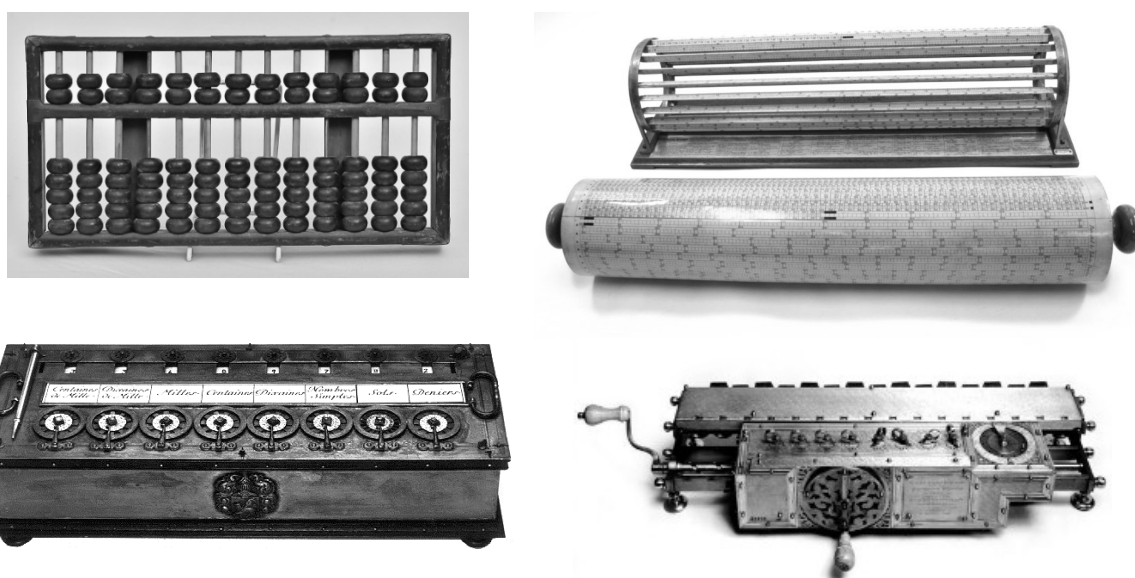


FIGURA 139 - Na sequência de leitura: ábaco, régua de cálculo, máquina de Pascal e roda de Leibniz

Curiosamente, a primeira máquina automática e programável foi um tear, criado em 1801 por Joseph Marie Jacquard. Até então, todo o processo de formação de desenhos para a tecelagem era feito manualmente. Observando que, durante a produção de um tecido, os mesmos movimentos se repetiam ciclicamente, Jacquard criou um tear *programável* capaz de reproduzir movimentos por meio de cartões

<sup>1</sup> FERREIRA, 2010, p. 545.

perfurados/*programados* e interligados entre si. O desenho desejado era previamente feito sobre um papel quadriculado e, posteriormente, *traduzido* em cartões perfurados. Cada cartão correspondia ao movimento necessário para mover as tramas do tecido e formar uma urdidura diferente. Os padrões resultavam das agulhas que passavam através dos furos dos cartões e das que eram impedidas por meio da ausência de orifícios. O tear programável permitiu a otimização do tempo e o aumento da produção, além da execução de desenhos mais elaborados e complexos.<sup>2</sup> Baseados em um código binário (furo e ausência de furo), os cartões perfurados idealizados por Jacquard também se tornaram referência para a criação dos aparatos que antecederam os computadores atuais.

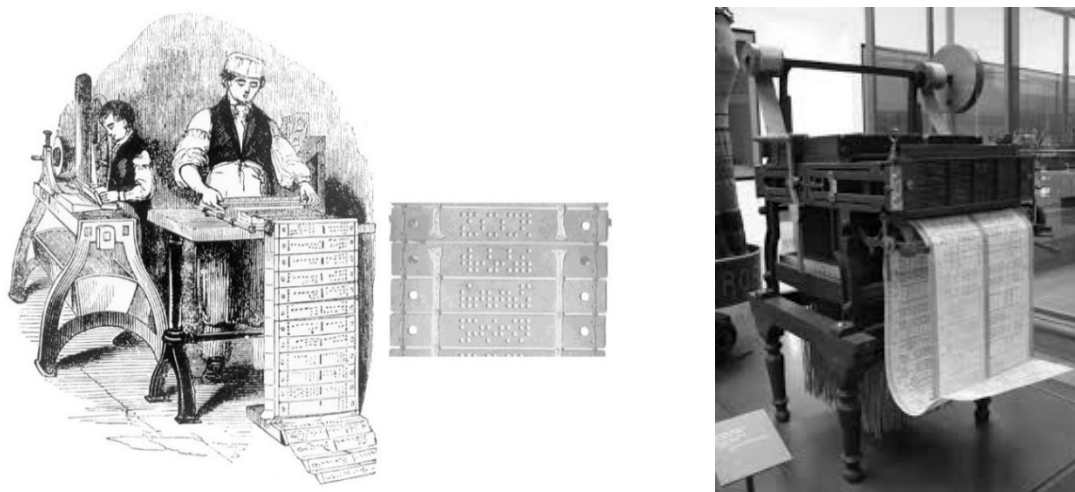


Figura 140 - Tear de Jacquard com cartões perfurados

Como observa Christiane Paul em *"Digital art"*<sup>3</sup>, o desenvolvimento dos computadores digitais está relacionado à indústria militar e aos centros de pesquisa acadêmicos, acompanhando ainda as áreas de conhecimento da matemática, engenharia, física e eletrônica, mirando sempre a indústria e sua produção.

O inventor inglês Charles Babbage publicou, em 1822, um artigo em que descrevia uma máquina que ajudaria a corrigir erros das tabelas de logaritmos utilizadas pelo governo britânico em função das grandes navegações. A chamada "Máquina diferencial" seria capaz de calcular funções complexas como trigonometria e logaritmos de forma simples,

---

<sup>2</sup> É possível compreender melhor o funcionamento deste tear por meio da animação: "Jacquard *weaving*", disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=K6NgMNvK52A>.

<sup>3</sup> PAUL, 2008.

porém, não chegou a ser concluída. Em 1842, o engenheiro italiano Luigi Menabrea escreveu um artigo atestando a importância do projeto de Babbage, que então contratou Ada Byron, que previu que, além de computar números, a máquina poderia criar imagens. Em 1837, Babbage propôs a “Máquina analítica”, um mecanismo ainda mais complexo que utilizaria os conceitos do tear programável, permitindo sua programação por meio de cartões perfurados. A respeito desta invenção, Byron – reconhecida como a primeira programadora – escreveu: “Podemos dizer com mais propriedade que o ‘Mecanismo Analítico’ tece padrões algébricos assim como o tear de Jacquard tece flores e folhas”<sup>4</sup>. A partir da junção destes dois projetos, entre 1847 e 1849, Babbage idealizou a “Máquina diferencial II”, uma versão melhorada da primeira, que possuiria dispositivos de entrada, processamento e saída de dados. Esta viria a ser construída apenas em 1985, numa parceria entre a Universidade de Sydney e o Museu de Ciência de Londres, a partir de técnicas disponíveis em meados do século XIX, sendo concluída após 17 anos de elaboração. Antecessoras da energia elétrica, as máquinas de Babbage eram totalmente mecânicas, compostas por inúmeras engrenagens e, embora ele não tenha as construído por completo, suas pesquisas se configuram num arcabouço teórico fundamental para o desenvolvimento dos computadores.

Igualmente indispensável aos aparatos informacionais contemporâneos é a Teoria de Boole<sup>5</sup> (1847), que descreve a lógica binária, capaz de representar os mais distintos valores através de sequências de combinações dos algarismos 0 e 1. Este princípio, já presente nos cartões perfurados de Jacquard, também foi utilizado por Hermann Hollerith na construção de uma máquina que tinha por objetivo otimizar a contagem do censo de 1890 nos Estados Unidos. Hollerith trabalhava com estatística e, baseado na máquina de Babbage, criou uma “Máquina de tabulação” que lia as informações contidas em cartões, se valendo pela primeira vez da energia elétrica. Em vez de preencherem manualmente formulários por meio de canetas, os funcionários que faziam o censo preenchiam fichas padronizadas através de furos, de forma que o orifício em um local específico do cartão poderia representar, por exemplo, o estado civil de casado e, a sua ausência, o de solteiro. Quando a agulha do mecanismo passava pelo furo do cartão,

---

<sup>4</sup> GROSS, 2015.

<sup>5</sup> É possível compreender mais a lógica booleana através do *link*: <http://www.inf.ufsc.br/~j.guntzel/isd/isd2.pdf>

entrava em contato com um recipiente contendo mercúrio líquido, o que fechava um circuito elétrico e acionava um respectivo contador – o resultado acumulado se dava pelo deslocamento de um ponteiro sobre um mostrador específico. Esta possibilidade de leitura eletrônica reduziu muito o tempo de contagem e revolucionou o processo de coleta de informações. Em 1896, Hollerith fundou a empresa *Tabulation Machine Company*, para produção e comercialização de suas máquinas. Em 1924, após a morte de seu fundador, a empresa mudou o seu nome para *Internacional Business Machine*, conhecida como IBM.

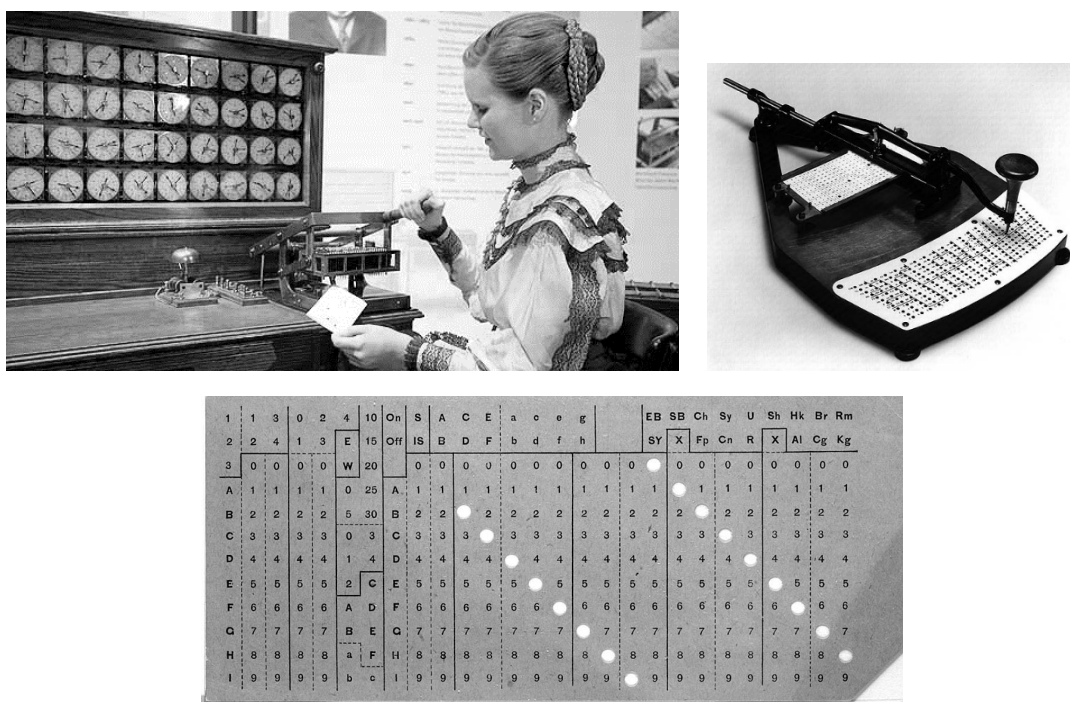


Figura 141 - Primórdios da IBM

Em junho de 1945, Vannevar Bush, cientista do exército estadunidense, publicou no *The Atlantic Monthly* um artigo em que descrevia um dispositivo denominado *Memex*. Tratava-se de uma mesa translúcida que permitiria aos usuários criarem ou procurarem documentos através de seu acervo, que poderia conter livros, periódicos, imagens e documentos. Bush se valeu da tecnologia fílmica da época, imaginando que a saída e a entrada desses dados se daria por meio de microfilmes. O *Memex* nunca chegou a ser construído mas, embora fosse um dispositivo analógico, seu conceito antecedeu a internet como um banco de dados interligado ao longo do globo terrestre.

Durante a Segunda Guerra Mundial, Alan Turing projetou um computador capaz de quebrar códigos criptografados pela máquina alemã *Enigma*. O feito de Turing evitou que muitos navios que partiam da América do Norte com destino à Grã-Bretanha fossem abatidos por submarinos alemães. Segundo Jack Copeland, “alguns historiadores estimam que a enorme operação de quebra de código de Bletchley Park (...) encurtou a guerra na Europa em dois a quatro anos.”<sup>6</sup> Após a guerra, Turing trabalhou no Laboratório Nacional de Física do Reino Unido, onde criou um dos primeiros projetos para um computador cuja programação seria nele mesmo armazenada.

A partir do fim da Segunda Guerra, o desenvolvimento da computação contemporânea – marcada pelo uso de computadores digitais em detrimento dos analógicos – é, convencionalmente, descrito em quatro gerações, em função dos avanços que determinaram os componentes das máquinas.

A **primeira geração** de computadores é caracterizada pelo uso de válvulas de vidro à vácuo, dentro das quais a corrente elétrica acontecia, consumindo muita energia e sobreaquecendo com frequência. Tais características contribuíam para as grandes dimensões, os custos elevados e a facilidade com que os primeiros computadores apresentavam avarias. O armazenamento de dados nestas máquinas se dava por meio de cartões perfurados, posteriormente substituídos por fitas magnéticas. Estes aparatos não chegaram a ser comercializados na época, sendo utilizados apenas para fins balísticos, de previsão climática, cálculos de energia atômica e outros fins científicos.

De acordo com Christine Paul, o primeiro computador digital foi apresentado ao mundo em 1946, pela Universidade da Pensilvânia. Construído pelos cientistas estadunidenses John Eckert e John Mauchly, o ENIAC (*Electronic Numerical Integrator and Computer*, como foi denominado) possuía 17.468 válvulas, ocupava uma área de 180 m<sup>2</sup> e pesava 30 toneladas, possuindo apenas 200 bits de memória RAM. Para programa-lo, era necessário uma grande quantidade de pessoas que percorriam as longas filas de interruptores dando ao ENIAC as instruções necessárias para computar. Esta função era exercida na Universidade da Pensilvânia por uma equipe de 80 mulheres, que calculavam manualmente as equações diferenciais necessárias para os cálculos de balística. O

---

<sup>6</sup> COPELAND, 2012.

exército denominava estas mulheres de *computadores*, termo que, à medida em que o computador realizava seus cálculos sozinho, deixou de estar associado às pessoas que operavam a máquina para dar nome a máquina propriamente dita.

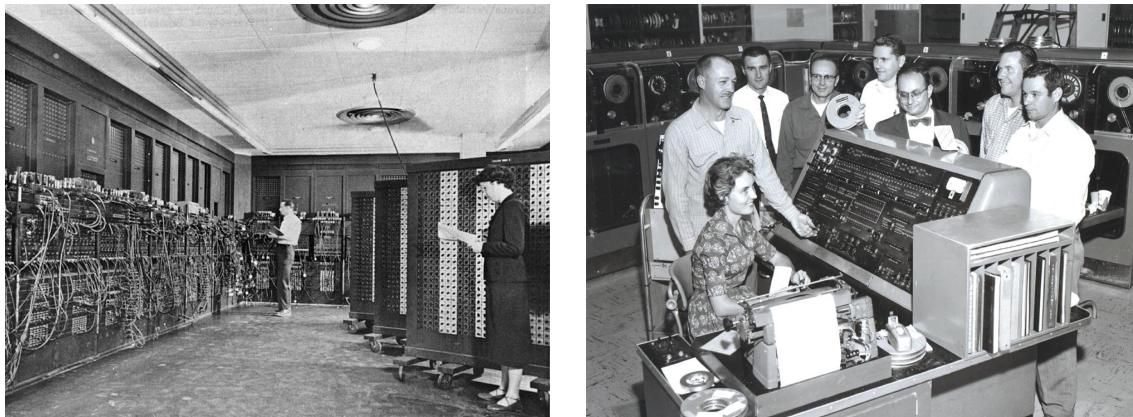


Figura 142 - ENIAC

Em 1951, Eckert e Mauchly patentaram o primeiro computador digital disponível comercialmente, o UNIVAC (*UNIVersal Automatic Computer*), criado para o processamento dos dados do censo da população estadunidense, sendo capaz de processar tanto dados numéricos quanto textuais. Era composto por 5.000 válvulas à vácuo, ocupava uma área de 35,5 m<sup>2</sup> e pesava 8,3 toneladas – consideravelmente menor e mais leve que o ENIAC. Entretanto, além de também consumir muita energia, possuía um custo muito elevado, de forma que 46 unidades foram comercializadas apenas para grandes empresas ou instituições que tinham necessidades de cálculo muito elaborados.

A **segunda geração** de computadores começou no final da década de 1950, quando as válvulas foram substituídas pelos transistores. Além de serem menores que as válvulas, não exigiam tempo de pré-aquecimento; consumiam menos energia; aqueciam menos e eram mais ágeis. A tecnologia de circuitos impressos permitiu que cabos e fios elétricos não ficassem espalhados pelo espaço. Também foram desenvolvidos os conceitos de CPU (Unidade Central de Processamento), memória, entrada e saída de dados. A linguagem de programação em código de máquina – representado por valores numéricos em hexadecimal, que formavam as instruções do processador – foi substituída para a linguagem *assembly*/simbólica – em que os valores brutos eram substituídos por símbolos legíveis chamados *mnemônicos* –, facilitando o processo de programação. Outra mudança foi a criação do armazenamento de dados em disco,

complementado por fitas magnéticas, o que possibilitava ao usuário um acesso rápido aos dados desejados.

Nesta geração, era possível distinguir as duas categorias: os supercomputadores e os microcomputadores. O primeiro supercomputador, denominado IBM 7030, possuía um tamanho bem reduzido em comparação ao UNIVAC, ocupando apenas o espaço de uma sala comum. Além da *assembly*, outras linguagens como a FORTRAN, COBOL e ALGOL foram desenvolvidas, facilitando a criação de novos softwares. Contudo, seu preço elevado ainda restringiu a sua comercialização à grandes empresas. Entre os microcomputadores, o PDP-8 foi o mais popular deste período. Era, praticamente, uma versão reduzida do supercomputador, sendo atrativo também em função do valor mais acessível.



Figura 143 - IBM 7030 e PDP-8

Ainda neste período, em 1961, o estadunidense Theodor Nelson estendeu o *Memex* de Vannevar Bush criando os conceitos de hipertexto e hipermissão “para um espaço de escrita e leitura em que textos, imagens e sons poderiam ser eletronicamente interconectados e ligados pela contribuição de qualquer um em uma biblioteca digital em rede”<sup>7</sup>. O ambiente hiperligado de Nelson era ramificado e não linear, o que permitia aos usuários escolher o próprio caminho durante a navegação dos dados – antecipando, assim, as transferências em rede de arquivos e mensagens ao longo da internet, possibilitados pela criação da WWW (*World Wide Web*) na década de 1990.

---

<sup>7</sup> PAUL, 2008, p. 10.

A **terceira geração** foi marcada por outra inovação tecnológica, o desenvolvimento do circuito integrado. Menor que os transístores, permitiam que uma mesma placa armazenasse vários circuitos que se comunicavam com diferentes hardwares ao mesmo tempo, o que tornou os computadores ainda menores, mais velozes e acessíveis a um público maior. O desenvolvimento de *softwares* possibilitou ainda que estes computadores pudessem ser multitarefa, executando mais de um programa ao mesmo tempo. Em 1967, a IBM lançou um dos primeiros computadores desta geração, o IBM 360/91. Este computador, além de possuir dispositivos de entrada e saída de dados, como discos e fitas de armazenagem, também possibilitava a impressão dos resultados em papel. Foi um dos primeiros aparelhos a permitir a gravação da programação da CPU por meio de softwares, sem a necessidade de se projetar todo o circuito de forma manual.



Figura 144 - IBM 360/91

No final da década de 1960 surgiram outras importantes inovações. A primeira foi o desenvolvimento da internet como uma rede de comunicação, sem uma *autoridade* central, o que a tornou segura contra o ataque de bombas nucleares. Em 1957, o lançamento do Sputnik pela URSS, durante a Guerra Fria, estimulou os Estados Unidos a criar a ARPA (Agência de Projetos de Pesquisa Avançados) dentro do Departamento de Defesa, com o objetivo de manter a posição de liderança na área tecnológica. Foi dentro deste contexto militar – em plena Guerra Fria no ano de 1964 – que a *RAND Corporation* desenvolveu o conceito desta internet primária, colocada em prática em 1969, sob o nome de ARPANET. O Pentágono havia financiado o projeto que se formalizou através de quatro supercomputadores – localizados nas Universidades da Califórnia, Santa

Barbara, Utah e no Instituto de Pesquisa de Stanford – que se constituíram num sistema de transmissão de informações militares estratégicas.

Outros conceitos relevantes elaborados foram os de espaço informacional e de interface, com a introdução do *bitmapping*, que são imagens compostas por *bits*, em que um *bit* corresponde a um *pixel* da imagem, e a manipulação direta por meio de uma “extensão da mão do usuário dentro do espaço de dados”, o *mouse*.<sup>8</sup>

A **quarta geração**, que se inicia por volta de 1975 e se estende aos dias atuais, é caracterizada pela acomodação de milhares de circuitos integrados em um único *chip* de silício, o que mais uma vez reduziu o tamanho do computador e seu consumo de energia, aumentou sua velocidade, desempenho e o tornou mais barato. Os microprocessadores permitiram bilhões de operações por segundo, viabilizando a implementação de um maior número de tarefas. Novas linguagens de programação, mais intuitivas, também foram criadas – fatores que permitiram a popularização e disseminação dos computadores de uso pessoal durante a década de 1990. O surgimento dos *softwares* integrados viabilizou ainda o surgimento de computadores de mão na virada do século, tais como os *smartphones* e *tablets*, que possuem conexão móvel com navegação na *web*.

O primeiro computador a revolucionar esta geração foi o *Altair 8800*, lançado em 1975. Possuía um formato retangular e um tamanho que cabia facilmente em cima de uma mesa, além de ser mais rápido que os aparelhos anteriores. Sua programação foi desenvolvida pelo estadunidense Bill Gates, operando por meio de cartões de entrada e saída de dados. Todavia, o aparelho não possuía uma interface gráfica; seu funcionamento era mostrado por meio de luzes que acendiam ou apagavam. Com o objetivo de facilitar o uso do computador por pessoas comuns, Steve Jobs, também estadunidense, lançou em 1976 o *Apple I* – por vezes considerado o primeiro computador de uso pessoal por acompanhar um pequeno monitor gráfico que exibia o que se passava dentro do PC (*personal computer*). Devido ao grande sucesso, em 1979 lançou o *Apple II*. Posteriormente, lançou o *Lisa*, em 1983, e o *Macintosh*, em 1984, os primeiros a utilizarem o mouse e a possuírem uma interface gráfica semelhante à que conhecemos

---

<sup>8</sup> PAUL, 2008, p. 10-11

atualmente, com “pastas”, “menu” e “área de trabalho”. Concomitante à *Apple*, Bill Gates fundou a *Microsoft*, tornando-se fortes concorrentes em meados da década de 1980.



Figura 145 - Altair 8800, Apple I, Apple II e Lisa

Tida até pouco tempo como prospecção, sugere-se que há agora uma **quinta geração**, que inclui computadores com características de inteligência pessoal e linguagem mais acessível. O objetivo agora é produzir máquinas capazes de realizar tarefas, interagir e aprender de maneira semelhante aos humanos, se valendo, por exemplo, do reconhecimento da voz.

Os computadores da quinta geração usam processadores com milhões de transistores. Nesta geração surgiram as arquiteturas de 64 bits, os processadores que utilizam tecnologias RISC e CISC, discos rígidos com capacidade superior a 600GB, pen-drives com mais de 1GB de memória e utilização de disco ótico com mais de 50GB de armazenamento.

A quinta geração está sendo marcada pela inteligência artificial e por sua conectividade. A inteligência artificial pode ser verificada em jogos e robôs ao conseguir desafiar a inteligência humana. A conectividade é cada vez mais um requisito das indústrias de computadores. Hoje em dia, queremos que nossos computadores se conectem ao celular, à televisão e a muitos outros dispositivos como geladeira e câmeras de segurança<sup>9</sup>.

<sup>9</sup> FARIAS, 2019.

Se considerarmos a interconectividade existente entre os computadores e os *gadgets* atuais, além do armazenamento em nuvem e a popularização das interfaces cada vez mais *amigáveis* para o usuário comum, parte deste futuro já se faz presente. Resta, nessa prospecção, acompanhar os desdobramentos de projetos como Sophia, robô desenvolvida pela empresa Hanson *Robotics* e ativada em 2016. Segundo a fabricante, Sophia foi projetada para adaptar-se ao comportamento humano, possui inteligência artificial e consegue reproduzir 62 expressões faciais humanas. Pode também realizar processamento de dados visuais e fazer reconhecimento facial, mimetizando gestos humanos. É ainda capaz de responder a perguntas simples e desenvolver conversas sobre tópicos predefinidos, além de analisar diálogos para abstrair dados que lhe permitam melhorar respostas futuras.



## LISTA DE IMAGENS DO CAPÍTULO 6

FIGURA 139 - Na sequência de leitura: ábaco, régua de cálculo, máquina de Pascal e roda de Leibniz

FIGURA 140 - Tear de Jacquard com cartões perfurados

FIGURA 141 - Primórdios da IBM

FIGURA 142 - ENIAC

FIGURA 143 - IBM 7030 e PDP-8

FIGURA 144 - IBM 360/91

FIGURA 145 - Altair 8800, Apple I, Apple II e Lisa

## 7. COMPUTAÇÃO VESTÍVEL: CONCEITO, ORIGEM E CARACTERÍSTICAS

O termo computador vestível – também conhecido como *wearable computer* ou *wearcomp* – significa, literalmente, um computador que se pode vestir e estabelece contato íntimo com o corpo de forma semelhante às indumentárias. Steve Mann, importante especialista na área, o define como qualquer aparato tecnológico, que contemple desde elementos computacionais até objetos de comunicação, inserido na trama de tecidos ou acoplado ao corpo por meio de roupas ou acessórios, como pulseiras, tiaras e óculos. Os computadores vestíveis se caracterizam por agir de forma interativa com o usuário, estarem sempre conectados e prontos para atuar, mesmo que em algum momento se encontre em modo de espera. Inseridos ao corpo, atuam de forma integrada com outras atividades exercidas pelo indivíduo, sem limitar seus movimentos corporais. Possibilitam, desta forma, uma miríade de interações, auxiliando motora ou cognitivamente o usuário no desempenho de tarefas, enquanto este executa outras funções – tal como já ocorre durante o uso dos telefones celulares em situações específicas. Desta maneira, estes dispositivos diferem dos computadores pessoais, *tablets* e *laptops*, uma vez que a utilização destes últimos, “configura uma interrupção e deslocamento da atenção de uma atividade anterior já que precisa ser ligado e desligado, colocado sobre algum móvel”<sup>10</sup>.

De uma forma mais ampla, pode-se dizer que computadores vestíveis são quaisquer dispositivos para emissão e recepção de informação que, a partir de recursos tecnológicos e computacionais, são capazes de potencializar e projetar, ou seja, ampliar, características físicas, cognitivas e/ou sensoriais humanas – a exemplo das lentes e prismas óticos que modificam a visão ao ampliarem, reduzirem ou inverterem as imagens observadas. Sua origem remonta ao desenvolvimento de tecnologias de uso pessoal, em que a utilização de dispositivos que expandem a atuação ou percepção do usuário se faz concomitantemente ao desenvolvimento de atividades cotidianas, preservando a

---

<sup>10</sup> PARAGUAI, 2005, p. 27.

mobilidade. Luisa Paraguai, em sua tese “O computador como veste-interface: (re)configurando os espaços de atuação”<sup>11</sup>, desenvolve um mapeamento cronológico destes aparatos precursores dos computadores vestíveis<sup>12</sup>, ao que destaco para fins de exemplificação: o primeiro registro do uso de lentes para propostas óticas, realizado em 1268 por Roger Bacon – ainda que, nesta data, óculos de leitura feitos de quartzo transparente ou berilo já estivessem em uso na China e na Europa; e a criação do relógio de pulso por Alberto Santos Dumont, em 1907 – “pequena máquina de tempo” que lhe permitia ter as mãos livres para pilotar.

A pesquisadora também apresenta um panorama histórico do surgimento dos computadores vestíveis, cujo primeiro exemplar data de 1961, quando Ed Thorp e Claude Shannon criaram um protótipo semelhante a uma caixa de cigarros, dotado de quatro botões, cuja finalidade era prever os números dos jogos de apostas em roleta *BlackJack*. A previsão era enviada via rádio ao apostador. De acordo com Lucia Leão<sup>13</sup> – embora o aparelho apresentasse problemas de interface – foi testado em um cassino de Las Vegas com sucesso de acertos.



FIGURA 146 - Ed Thorp e Claude Shannon, protótipo criado para prever números de jogos de apostas

Se Ed Thorp e Claude Shannon são considerados os pais do computador vestível, Steve Mann é tido como o pai da computação vestível como uma *área de conhecimento*. Desde

<sup>11</sup> PARAGUAI, 2005, p. 24-26.

<sup>12</sup> Uma cronologia semelhante pode ser encontrada no *site* do MIT: <https://www.media.mit.edu/wearables/lizzy/timeline.html>

<sup>13</sup> LEÃO, 2008, p. 264.

1981, Mann vem desenvolvendo e realizando projetos de computadores vestíveis, chegando a ser reconhecido como o primeiro ciborgue<sup>14</sup> pelo fato de viver diariamente em simbiose com dispositivos acoplados em seu corpo. Em seus primeiros projetos, quilos de aparatos e tecnologias eram carregados distribuídos em mochilas, bolsos e cintos. A diminuição dos componentes dos computadores (como os processadores), a utilização de chips e o consumo reduzido de energia (com a possibilidade de alimentação por baterias) têm permitido que os computadores vestíveis se tornem mais leves, ergonômicos e discretos, assumindo formas e dimensões que enfatizam o caráter pessoal destes aparatos e permitem sua inserção no cotidiano.

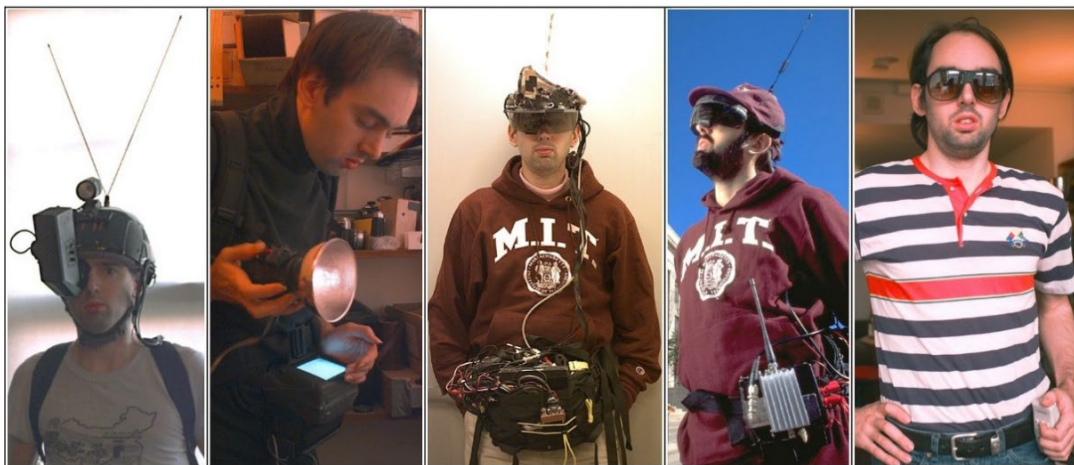


FIGURA 147 - Evolução da pesquisa de Steve Mann em computação vestível dos anos 80 ao fim dos 90

Uma inovação neste sentido foi a criação do *LilyPad Arduino* pela pesquisadora do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) Leah Buechley, lançado em outubro de 2007. Com um formato redondo que remete à planta vitória régia, é um micro controlador – ou seja, um pequeno computador dotado de portas de entrada, saída, memória e processador, dispostos num único circuito integrado – projetado com grandes orifícios nas bordas para ser costurado em qualquer vestimenta ou superfícies macias, sem oferecer atrito às tramas e urdiduras dos tecidos. Basicamente, trata-se de um pequeno computador, dotado de guias de costura condutiva, que pode ser costurado com fios condutivos para criar roupas e acessórios interativos. Conectados a sensores, baterias e motores ou

<sup>14</sup> Termo cunhado na história "*Cyborgs and Space*" – publicada na revista *Astronautics* em setembro de 1960, com autoria de Manfred Clynes e co-autoria de Nathan Kline –, para descrever um ser humano acrescido de "anexos" tecnológicos. A história já foi reimpressa em "*The Cyborg Handbook*", editada por Chris Hables Gray. Disponível em: <https://www.media.mit.edu/wearables/lizzy/timeline.html>.

autofalantes, por exemplo, oferecem uma miríade de possibilidades de interações entre a pessoa que veste a roupa e o ambiente ao entorno. Considerado de fácil programação, foi criado para ser utilizado em artesanatos têxteis e no design de moda.

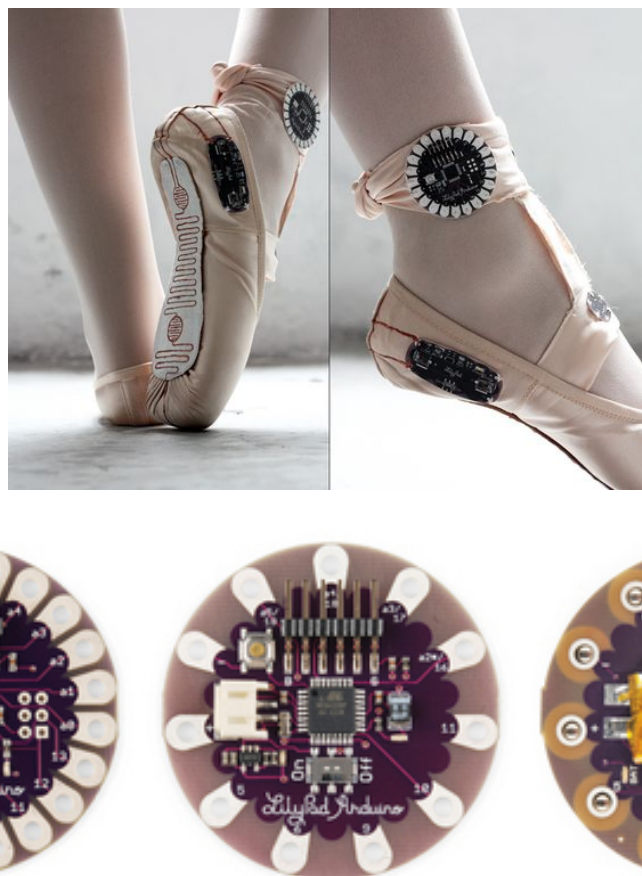


FIGURA 148 - Leah Buechley, *LilyPad Arduino*, lançado em 2007

As pesquisas militares também contribuíram diretamente para o desenvolvimento dos computadores vestíveis. Em 1997, por exemplo, o Instituto de Tecnologia da Geórgia, financiado pelo Departamento Americano da Marinha, desenvolveu o *Sensate Liner*, uma camiseta sensível, sem costura e adaptável a vários tipos de corpos, que monitora e envia os sinais vitais dos soldados que a vestem. Esta "Placa Mãe Vestível" da Geórgia Tech, também conhecida como GTWM, possui em sua trama fibras óticas que detectam ferimentos a bala e outros sensores interconectados que possibilitam saber se o soldado foi atingido ou não. Os tipos de sensores podem variar dependendo das necessidades do usuário, de forma que um bombeiro, por exemplo, pode ter um sensor que monitora os níveis de oxigênio ou gases perigosos.



FIGURA 149 - Instituto de Tecnologia da Georgia, *Sensate Liner*, desenvolvido em 1997

Podemos citar também a *Data glove*, desenvolvida em 1985 para a NASA. Tratava-se de uma luva flexível que possui uma série de fibras óticas e sensores capazes de medir a angulação de cada junta e a abertura entre os dedos, de forma que qualquer movimento pode ser detectado e transmitido para um computador *host*. Este gera uma imagem da mão que se move exatamente como a mão enluvada do operador. Assim, através de um *software* próprio, pode interagir com a cena de forma a segurar um objeto ou controlar remotamente a mão de um robô para manipular objetos no espaço.



FIGURA 150 - NASA, *Data Glove*, 1985

Como observa Leão<sup>15</sup>, atualmente, os computadores vestíveis são amplamente utilizados em diferentes aplicações. As mais comuns incluem monitoramento de dados do ambiente, como temperatura e luminosidade; detecção de presença de objetos e/ou

<sup>15</sup> LEÃO, 2008, p. 264.

peças, deslocamento e sinais vitais do corpo-suporte: dados de saúde, como cardíacos, metabólicos, entre outros; melhoramento ou autorregulação física; modelagem de dados comportamentais, acesso a sistemas de comunicação e tecnologias da informação. Estes *wearcomps* vêm se tornando mais potentes no sentido de ler e armazenar informações sobre o corpo e o ambiente, permitindo trabalhar em cima de dados como estímulos mecânicos, químicos, eletrônicos e magnéticos. A título de exemplificação, podemos citar alguns dispositivos comerciais lançados em 2018:

- o *TicPods Free* – um fone de ouvido sem fios que se conecta instantaneamente ao ser inserido no ouvido e interrompe a reprodução ao ser retirado, com superfície de toque que permite atender chamadas e controlar a reprodução de áudios através de gestos, sendo ainda compatível com *smartphones iOS* ou *Android*;
- o *Pilot* – um dispositivo no formato de fone de ouvido que permite que pessoas que falam idiomas diferentes possam se comunicar fluentemente sem a mediação de profissionais tradutores ou dicionários. Sua tecnologia permite adicionar até oito pessoas na conversa, traduzindo uma língua estrangeira para um idioma que a pessoa entenda através da análise de dados em tempo real;
- o *Cicret Bracelet* – uma pulseira de silicone que transforma o braço em um *display touch screen* e, quando conectada a um telefone celular ou um *tablet*, permite atender chamadas ou acessar as funções do aparelho à distância. Para desempenhar suas funções, possui um mini projetor e uma linha de oito sensores de proximidade, que apontam na direção do antebraço do usuário e identificam onde seus dedos se localizam, possuindo ainda um acelerômetro, módulo de vibração e um *LED* para notificações.

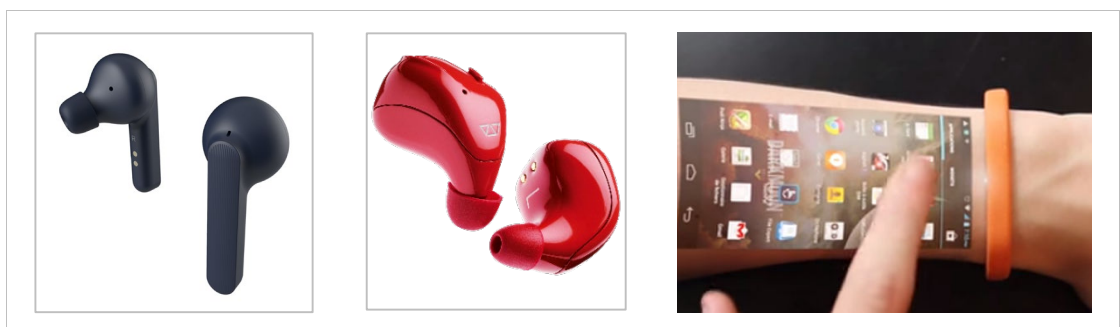


FIGURA 151 - *TicPods Free, Pilot e Cicret Bracelet*

Todas estas possibilidades de monitoramento, regulação e comunicação, se dão pelos componentes básicos que tecnicamente constituem um computador vestível:

- No mínimo um dispositivo de entrada de dados, para controle das funções do sistema - como, por exemplo, alguma espécie de teclado ou sensores;
- Um microprocessador responsável pelo gerenciamento da entrada de dados; tipicamente uma placa - com controladores ou não, cujo tamanho dependerá das necessidades e características de processamento;
- No mínimo um dispositivo de saída de dados, geralmente uma tela visível e constante posicionada na frente dos olhos do usuário. A existência da tela permite ao computador vestível diferenciar-se de um *palmtop* ou *pager*, e garante a possibilidade de recebimento de informações visuais; tratando-se de um sistema multisensório a saída de dados pode ser também sonora, luminosa, tátil, produzir movimento, etc.
- Uma fonte - baterias, para o processador e possivelmente também para os dispositivos de entrada e saída. Considera-se a autonomia em energia como o maior problema oriundo da mobilidade deste dispositivo; o dimensionamento desta capacidade está diretamente relacionado com a carga computacional e as propriedades dos dispositivos de entrada e saída de dados<sup>16</sup>.

A partir das inter-relações entre mobilidade, corpo e espaço, e das transformações decorrentes do uso de interfaces móveis, como os computadores vestíveis, Paraguai<sup>17</sup> nos apresenta três conceitos:

- I. **Transparência:** característica dos computadores vestíveis de atuarem no *background* das atividades desenvolvidas pelo usuário, uma vez que operam constantemente sem distraí-lo ou requerer sua atenção durante a utilização. Desta forma, se aproximam do conceito de ferramenta, que, por conta do seu uso padrão e rotineiro, se integram no cotidiano do usuário de maneira natural.
- II. **Ubiquidade:** transposição do espaço físico através da capacidade de ocupar o espaço entre dois pontos geográficos, ou seja, a possibilidade de ocupar vários espaços ao mesmo tempo. Por meio do acesso às tecnologias móveis, o espaço que até então somente era localizável geograficamente, passa a ser localizável pelo acesso às redes.

---

<sup>16</sup> PARAGUAI, 2005, p. 29.

<sup>17</sup> *Ibidem*, p. 252-254.

- III. Acoplamento: capacidade de ser vestível ou integrado ao corpo de maneira confortável e ergonômica, como por exemplo na forma de um relógio de pulso. Esta característica é crítica para que os dispositivos móveis se transformem em interfaces ubíquas, transparentes e não acabem em cima da mesa ou dentro de bolsos, como os celulares.

Estas características, bem como a presença de sensores e atuadores (motores, por exemplo) em sua constituição, permitem que os computadores vestíveis ajam no corpo e junto dele, de maneira visceral e distinta de outras interfaces computacionais que privilegiam somente a visão – como no caso dos computadores de mesa e *tablets*. Ao permitirem a ampliação não apenas dos cinco sentidos, mas também da memória e da cognição – possibilitando funções que transpõem as humanas –, os computadores vestíveis atuam, de acordo com alguns autores, como uma *segunda pele* sobreposta ao corpo. Outros, como Stelarc, afirmam que estas tecnologias tornam a pele humana obsoleta ao romperem as barreiras entre o dentro e o fora e tornarem o *self* remoto.

Como superfície, a pele já foi o começo do mundo e, simultaneamente, os limites do self. Mas agora, expandida, perfurada e penetrada pela tecnologia, a pele não é mais a macia e sensual superfície de um lugar ou de uma tela, a pele não mais significa fechamento. A ruptura da superfície da pele implica o desaparecimento do que é dentro e do que é fora. [...] Como interface, a pele é obsoleta. A significância do *cyber* bem pode residir no ato do corpo descascando sua pele. Subjetivamente, o corpo experimenta a si mesmo como um sistema mais exterior, em vez de uma estrutura encapsulada. O self passa a se situar além da pele. É em parte por meio dessa exteriorização que o corpo se torna vazio. Esse vazio, porém, não ocorre pela carência, mas sim pela exteriorização e pela expansão de suas capacidades, sua nova antena sensorial e seu funcionamento cada vez mais remoto<sup>18</sup>.

Talvez possamos dizer que as tecnologias vestíveis atuem como um *segundo sistema nervoso*, envolvendo externamente nossos corpos numa espécie de invólucro potencialmente mais refinado em seu espectro de percepções do que a superfície da pele.

♀

---

<sup>18</sup> STELARC, 2008, p. 12.

## LISTA DE IMAGENS DO CAPÍTULO 7

FIGURA 146 - Ed Thorp e Claude Shannon, protótipo criado para prever números de jogos de apostas

FIGURA 147 - Evolução da pesquisa de Steve Mann em computação vestível dos anos 80 ao fim dos 90

FIGURA 148 - Leah Buechley, *LilyPad Arduino*, lançado em 2007

FIGURA 149 - Instituto de Tecnologia da Georgia, *Sensate Liner*, desenvolvido em 1997

FIGURA 150 - NASA, *Data Glove*, 1985

FIGURA 151 - *TicPods Free*, *Pilot* e *Cicret Bracelet*

## 8. A COMPUTAÇÃO VESTÍVEL NAS ARTES

Na arte, a computação vestível se insere no contexto da arte digital<sup>19</sup>, que se conforma a partir das Histórias da Arte, da Ciência e da Tecnologia, sendo possível traçar uma linha *evolutiva* que vai das técnicas às tecnologias.

Lucia Santaella observa que a técnica sempre esteve presente na prática artística e a define como “um saber fazer, referindo-se a habilidades, a uma bateria de procedimentos que se criam, se aprendem, se desenvolvem”<sup>20</sup>. Do Renascimento ao século XIX, as técnicas eram artesanais – ou seja, manuais – de forma que ferramentas como pincéis e cinzéis atuavam como prolongamentos da habilidade do gesto do artista, dependendo de “habilidades que são introjetadas por um indivíduo”<sup>21</sup>.

A tecnologia, por sua vez, inclui e transpõe a técnica, se fazendo presente “onde quer que um dispositivo, aparelho ou máquina for capaz de encarnar, fora do corpo humano, um saber técnico, um conhecimento científico acerca de habilidades técnicas específicas.”<sup>22</sup> Desta maneira, “a arte tecnológica se dá quando o artista produz sua obra através da mediação de dispositivos maquínicos, dispositivos estes que materializam um conhecimento científico, isto é, que já têm uma certa inteligência corporificada neles mesmos”<sup>23</sup>.

Assim como a roupa de artista, a arte tecnológica se inicia com a Revolução Industrial, quando, em meio ao surgimento de tantas máquinas *musculares*, capazes de ampliar a força humana, surge também a máquina fotográfica. Com o advento da fotografia, gradativamente os princípios de visualidade que perduravam desde o Renascimento

---

<sup>19</sup> Dependendo do autor, também pode ser conhecida pelos nomes ‘arte eletrônica’, ‘*new media art*’, ‘arte midiática’, ‘artemídia’, ‘ciberarte’, ‘arte telemática’, ‘arte computacional’, ‘arte numérica’ e ‘arte digital’, dentre outras nomenclaturas. Segundo Arantes, “Nos anos 1950-1960, a expressão mais usada era “arte cibernética”. Nos anos 1970-1980, passou-se a usar “arte informática” e, nos anos 1980, “arte e tecnologia”, “arte numérica” e “arte eletrônica”. Atualmente, os termos e expressões mais utilizados são ciberarte, “arte das novas mídias” e artemídia, entendendo-se o último como as “formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas”. A expressão “arte em mídias digitais” é usada “para designar essa parcela da artemídia que faz uso das mídias digitais para o desenvolvimento de propostas estéticas” (ARANTES, 2005, p. 24 apud BARRETO, 2015, p. 39).

<sup>20</sup> SANTAELLA, 2003, p. 152.

<sup>21</sup> Ibidem, p. 152.

<sup>22</sup> Ibidem, p. 152.

<sup>23</sup> Ibidem, p. 153.

começaram a se transformar, formando um ambiente fértil para o aparecimento das vanguardas artísticas. Estas, por sua vez, deram origem a movimentos que, ao desconstruírem os princípios e suportes que regiam a arte até então – rompendo com a visão desta como mimese, até o seu ponto mais radical<sup>24</sup> –, formam as bases da arte contemporânea e da arte digital.

O fim da exclusividade manual no fazer artístico, inicialmente marcado pelas Belas Artes – da pintura, desenho, gravura, escultura e arquitetura – deu espaço para a intersemiose ou arte híbrida, definida por Santaella como “linguagens e meios que se misturam, compondo um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada”<sup>25</sup>. Segundo a pesquisadora, assim como a cerâmica e a escultura marcaram o mundo grego, a tinta à óleo o Renascimento e a fotografia o século XIX, cada período histórico ocidental possui seus próprios meios de produção em arte. Cabe, então, ao artista não apenas “dar corpo novo para manter acesa a chama dos meios e das linguagens que lhe foram legados pelo passado”, mas também “enfrentar a resistência ainda bruta dos materiais e meios do seu próprio tempo, para encontrar a linguagem que lhes é própria, reinaugurando as linguagens da arte”<sup>26</sup>.

No campo da arte, esse relativismo se manifesta de diferentes maneiras: no experimentalismo como uma parte essencial da produção da obra, praticado desde as primeiras vanguardas; nas mudanças radicais a respeito da recepção da obra; na tendência para estabelecer laços, relações ou de reciprocidade entre diferentes áreas artísticas – evidentes nas criações intermediárias ou mídias misturadas, intervencionistas, interdisciplinares, etc. –; e na potência dos vínculos entre arte, ciência e tecnologia.<sup>27</sup>

Liberados da tarefa de *documentar* o mundo, os artistas puderam se valer das tecnologias da época, como o telefone, a fotografia, a televisão e o satélite, para construir novas possibilidades em arte. Além do fascínio dos futuristas pelas máquinas, podemos citar a proposta dos dadaístas em 1920, ao encomendar por telefone a execução de obras de arte realizadas por terceiros. Essa ação foi seguida por László Moholy-Nagy, em 1922, que encomendou a uma fábrica cinco pinturas em esmalte de porcelana sobre aço, e pelo Museu de Arte Contemporânea de Chicago, que em 1969 criou a exposição “Arte pelo telefone”.

---

<sup>24</sup> SANTAELLA, 2003, p. 154 apud BARRETO, 2015, p. 25.

<sup>25</sup> Ibidem, p. 133.

<sup>26</sup> Ibidem, p. 152.

<sup>27</sup> GIANNETTI, 2002, p. 11 apud BARRETO, 2015, p. 25.

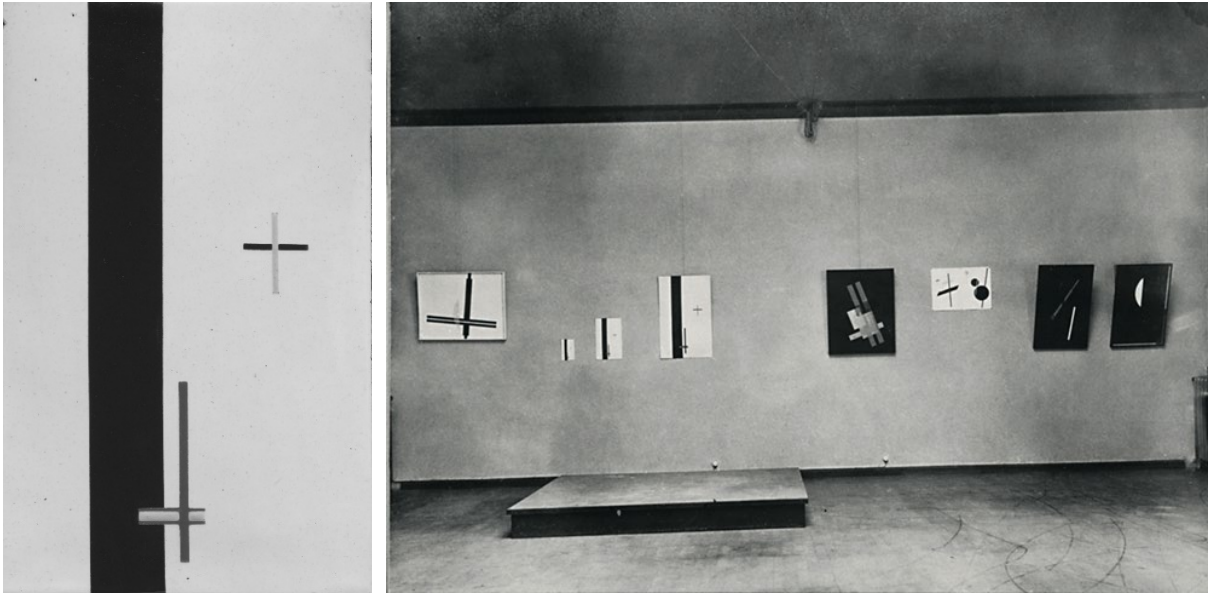


FIGURA 152 - EM 2 (*Telephone Picture*) em MoMA, 1923, e registro exposição de 1924 em que elas aparecem



FIGURA 153 - Charlotte Moorman performando "26'1.1499" for a String Player" de John Cage na vernissage da exposição Arte por Telefone. Museu de Arte Contemporânea de Chicago, outubro de 1969

Em 1952, a televisão foi reivindicada como meio de arte através de um manifesto (*Manifesto del movimento spaziale per la televisione*) escrito por Lucio Fontana, sendo mais tarde explorada por Nam June Paik no trabalho "Tv bra for living sculpture", citado anteriormente. A partir de 1965, com o lançamento pela Sony do Portapak – um

equipamento portátil de vídeo com preços acessíveis – a televisão que até então era explorada como objeto escultórico se transmutou em suporte para a videoarte. Esta, já era prenunciada nas esculturas cinéticas de Moholy-Nagy e nos *Rotary glass plates* (*Precision optics*), criados por Duchamp e Man Ray, dos quais derivavam imagens provenientes de seus movimentos giratórios.



FIGURA 154 - Respectivamente: László Moholy-Nagy, *"Light-Space Modulator"*, 1922-1930; Lucio Fontana, *"Manifesto"*, 1952 e Duchamp e Man Ray, *"Rotative plaques verre"*, 1920 (cinco placas de vidro pintado montadas em torno de um eixo de metal)

Se valendo do vídeo e da transmissão via satélite, a partir da década de 1970, alguns artistas começaram a experimentar a transmissão de performances em tempo real e em rede, rompendo com os espaços geográficos e prenunciando as dinâmicas que hoje vivenciamos no espaço virtual. Christiane Paul, assim, nos descreve alguns exemplos emblemáticos:

Na IV Documenta de Kassel, em 1977 na Alemanha, Douglas David organizou uma transmissão televisiva por satélite para mais de 25 países, que incluíram performances do próprio Davis, Nam June Paik, artistas do Fluxus e a musicista Charlotte Moorman, e o artista alemão Joseph Beuys. No mesmo ano, a parceria entre artistas em Nova Iorque e São Francisco resultaram no *Send/Receive Satellite Network*, uma transmissão de satélite interativa de 15 horas e duas vias, entre duas cidades. Também em 1977, o que se tornou conhecido como “a primeira performance de dança de satélite interativo” – que conectava artistas de três localidades distintas e ao vivo, organizado por Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz, com participação da NASA e Centro televisivo educacional no Park Menlo, Califórnia. O projeto estabeleceu uma espécie de espaço virtual conectando pessoas de lugares remotos das costas Pacífico e Atlântico dos Estados Unidos. Em 1982, o artista canadense Robert Adrian, que começou a trabalhar com tecnologia de comunicação em 1979 e criou projetos envolvendo fax, *Slow-scan tv*, e rádio, organizou o evento “O mundo em 24 horas”, em que artistas de 16 cidades em três continentes foram conectados por 24 horas por fax, computadores e vídeo chamadas e criaram e trocaram trabalhos de arte multimídia. Estes eventos de performance foram explorações primárias da conectividade, que é característica inerente da arte digital em rede.”<sup>28</sup>

Como esperado, à medida em que ocorreu a transição da era industrial para a era eletrônica, os artistas se interessaram cada vez mais pelas interseções entre a arte, a ciência e a tecnologia, trabalhando “com o objetivo de criar novas propostas estéticas que expressassem o espírito da sociedade industrial em desenvolvimento”<sup>29</sup>. Neste contexto, a criação do EAT (Experimento em Arte e Tecnologia) em 1967, pelos engenheiros Billy Klüver e Fred Waldhauer, e pelos artistas Robert Rauschenberg e Robert Whitman, se tornou marcante. O objetivo era o desenvolvimento de parcerias entre distintas áreas, que se concretizaram na forma de projetos e performances desenvolvidos entre Klüver e artistas como Andy Warhol, Robert Rauschenberg, Jean Tinguely, John Cage e Jasper Johns. Como afirma Christiane Paul, o EAT foi o primeiro caso de parceria entre artistas, engenheiros, programadores e cientistas – o que mais tarde viria a se tornar uma característica da arte digital e da computação vestível.

<sup>28</sup> PAUL, 2008, p. 18-19.

<sup>29</sup> ARANTES, 2005, p. 37-38 apud BARRETO, 2015, p. 31.



FIGURA 155 - Robert Rauschenberg e Billy Kluver, *"Soundings"*, 1968

A partir da década de 1990, com a expansão das telecomunicações, a popularização dos computadores de uso pessoal, bem como a formação da cibercultura e das comunidades virtuais, passamos a vivenciar o que Santaella denomina Revolução Digital<sup>30</sup>. Neste novo contexto, as máquinas sensoriais, que viabilizam linguagens como a da fotografia, o rádio, o cinema, o vídeo e a holografia passam a ser integradas às máquinas cerebrais (como, por exemplo, os computadores e os telefones celulares), através da convergência das mídias.

Se é verdade que cada período da história da arte no Ocidente é marcado pelos meios que lhe são próprios, os meios do nosso tempo, neste início do terceiro milênio, estão nas tecnologias digitais, nas memórias eletrônicas, nas hibridizações dos ecossistemas com os tecnossistemas e nas absorções inextricáveis das pesquisas científicas pela criação artística, tudo isso abrindo ao artista horizontes inéditos para a exploração de novos territórios da sensorialidade e sensibilidades. São muitos os artistas no mundo e também no Brasil que, farejando o futuro nas potencialidades ofertadas pelo presente, têm tomado os meios que nos são contemporâneos como tubos de ensaio para deles extrair suas propriedades sensíveis e renovar os repertórios da arte<sup>31</sup>.

<sup>30</sup> A virada digital, além da possibilidade de conversão e compressão de qualquer linguagem – seja texto, som, imagem ou vídeo etc. – em dado digital, ou seja, em *bits* de 0 e 1, têm ainda como característica “a possibilidade da informação viajar através do planeta em frações de segundos, formando redes que conectam terminais de computadores e seus usuários localizados em qualquer canto do globo” (SANTAELLA, 2003, p. 173).

<sup>31</sup> SANTAELLA, 2003, p. 176.

De acordo com a autora, alguns críticos como Franck Popper, “insistem na consideração de que muito raramente podem ser tidos como artísticos os trabalhos computacionais anteriores a meados dos anos 80, antes que os computadores pessoais tivessem começado a proliferar com baixo custo”<sup>32</sup>. Contudo, como afirma Paul, já em 1963 Michael A. Noll criou um dos primeiros computadores geradores de imagens, o qual denominou *Gaussian Quadratic*. Ao que parece, tão logo os computadores com circuito integrado foram criados, surgiram também as primeiras experiências computacionais com fins estéticos. As práticas artísticas digitais instauraram-se com vigor a partir de meados da década de 1990, momento em que, como já citado, os computadores se popularizaram.

## 8.1. A RELAÇÃO COM AS VANGUARDAS MODERNAS

É possível identificar no desenvolvimento da arte digital grandes influências das vanguardas artísticas que se desenvolveram a partir do início do séc. XX. Nas palavras de Paul: “A importância desses movimentos para a arte digital reside na sua ênfase nas instruções formais e em seu foco no conceito, evento e participação do público, como oposição aos objetos de materiais unificados”<sup>33</sup>.

No que diz respeito às instruções formais, existe uma correlação ontológica entre o método de formação das poesias dadaístas e as programações de computadores, que são a base da arte digital:

A poesia dadaísta estetizou a construção de poemas formados a partir de variações aleatórias de palavras e linhas, usando instruções formais para criar um artifício que resultou de um interplay de aleatoriedade e controle. Esta ideia de regras [códigos de computador, programação] serem um processo para criação tem uma clara conexão com os algoritmos que formam a base de todos os softwares e toda operação computacional: um procedimento de instruções formais que realizam um “resultado” em um número limitado de passos. Assim como a poesia Dadá, a base de qualquer forma de arte computacional é a instrução como um elemento conceitual<sup>34</sup>.

A relação entre as artes digitais e o conceito se daria na equivalência do virtual com a valorização das ideias, em detrimento do aspecto material da obra. Contudo, é preciso

---

<sup>32</sup> SANTAELLA, 2003, p. 171-172.

<sup>33</sup> PAUL, 2008, p. 11.

<sup>34</sup> Ibidem, p. 11-12.

fazer um parênteses. Ainda que a palavra virtual convide ao entendimento da mesma como imaterial, Donna Haraway, em entrevista a Nicholas Gane, afirma que os grandes investimentos financeiros, políticos, culturais e militares no espaço virtual atestam a materialidade do mesmo. De modo que, num paralelo, também se possa encontrar materialidade no conceito artístico.

Já a participação e a interação, que é uma das propriedades das artes digitais, pode ter sido antecipada em 1920, nos já citados "*Rotary Glass Plates*", isto pois estas máquinas óticas convidavam o público a girarem o aparato e manterem certa distância para que pudessem visualizar as imagens formadas, sendo sua participação ativa imprescindível para o trabalho se concretizar.

Ainda é viável identificar ainda aproximações entre as artes digitais e os *happenings* do Grupo *Fluxus*, tanto em relação ao aspecto participativo quando ao experimental. Criado em 1961 por George Maciunas e formado por profissionais de várias áreas distintas, bem como países diversos, foi fortemente influenciado pelas práticas musicais de John Cage, que se caracterizavam como um local de interação entre o público e o artista, além de privilegiar o processo de criação em detrimento do objeto final acabado. Cage explorava o acaso e a indeterminação na arte, se valendo de partituras que poderiam ser executadas de maneiras potencialmente infinitas. Essencial às dinâmicas do grupo – que por experimentar diferentes mídias gerou novas formas de arte – também foram as poesias e obras dadaístas e os *ready-mades* de Duchamp, já relacionados aqui anteriormente com a arte digital.

## 8.2. ASPECTOS INTERATIVOS

No que diz respeito, especificamente, à computação vestível, a interação entre a inteligência humana e a inteligência artificial é uma característica inerente e imprescindível. A começar pela relação entre o artista e a máquina, "para criar uma interação subsequente com participantes que complementam a arte em suas próprias máquinas, ou a manipulam através da participação em rotinas pré-programadas que podem variar de acordo com comandos ou simples movimentos dos participantes."<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> SANTAELLA, 2003, p. 174-175.

Este diálogo entre o ser humano e a máquina “torna-se cada vez mais multimodal e redefine uma nova hierarquia sensorial”.<sup>36</sup>

As sociedades ocidentais nas relações interpessoais escolheram a distância e, entre os cinco sentidos, privilegiaram o olhar, relegando o olfato, o toque, a escuta e o gosto. Na vida corrente, o lugar do corpo como carne é o do silêncio, da discrição, do apagamento e do escamoteamento. Muitas regras de proximidade podem ser interpretadas como ritos de evitamento. Não se deve tocar o outro, salvo em casos previamente codificados (aperto de mão, abraço); não se deve mostrar o corpo nu, salvo no médico ou na praia. É necessário regular os contatos físicos, conservando, mesmo em lugares como o metrô em horas de muita procura, uma distância entre os rostos, olhares e corpos. Assim, o homem ocidental tenta apagar o corpo o máximo possível. Na vida corrente, a ritualização procura executar essa tarefa e canalizar as emoções que ameaçariam constantemente o equilíbrio<sup>37</sup>.

Ao quebrar a exclusividade contemplativa e trazer à tona os demais sentidos, a computação vestível reconfigura as formas do espectador, agora participante, fruir as produções artísticas – podendo, inclusive, atuar na proxêmica<sup>38</sup> ao reaproximar os corpos. Novas formas de percepção e comunicação agora se tornam possíveis, bem como a fatura da “Roupa eletrizante” (que acenderia lâmpadas nos momentos mais emocionantes de uma conversa), idealizada por Giacomo Balla e materializada de formas distintas por diversos artistas. Também é válido mencionar o potencial funcional destes trabalhos, que, segundo Suzana Avelar, “não deixam de ser aplicações das ideias preconizadas por Rodtchenko em 1922 com seu macacão funcional”<sup>39</sup>.

A fim de abarcar a complexidade destas obras, é comum fazerem parte de sua execução um time multidisciplinar, composto de artistas, engenheiros, programadores, cientistas e designers, tal como ocorria no EAT – o que nos leva a questionar os modos e os meios da arte, aspectos referentes a autoria e categorizações. Raramente, o artista digital é um artista solo, e, muito frequentemente, a obra em computação vestível necessita da interação/participação do público ou performer para se realizar.

Os novos formatos tecnológicos possibilitam níveis diferenciados de acesso e de participação, diluindo os papéis de autor e de receptor, por requererem o envolvimento não passivo do espectador. Mas a autonomia de navegação do

<sup>36</sup> COUCHOT, 2003, p. 12 apud BARRETO, 2015, p. 31.

<sup>37</sup> VILLAÇA; GÓES, 1998, p. 76-77.

<sup>38</sup> Termo criado pelo antropólogo Edward T. Hall, em 1963, para descrever o espaço pessoal de indivíduos num meio social. Designa o estudo das relações de proximidade, distância ou ausência entre pessoas e objetos durante interações.

<sup>39</sup> AVELAR, 2011, p. 151.

usuário é limitada, já que sua participação é previamente planejada pelo sistema; e se a responsabilidade da autoria da narrativa nesses formatos é dividida entre autor e receptor, a concepção do sistema é de responsabilidade única do *designer* ou da equipe que desenhou o programa.<sup>40</sup>

Nesta dinâmica, o artista desempenha um papel de mediador ou facilitador entre o público e o objeto vestível numa semelhança muito estreita com as roupas de artistas, sobretudo as desenvolvidas a partir dos anos de 1960, como as de Hélio Oiticica, Lygia Clark e Lygia Pape – as quais possuíam um caráter relacional e conformavam um ambiente imersivo a ser explorado esteticamente pelo corpo em sua totalidade sensorial. Nas *roupas de artista* que se valem da computação vestível, as interações são determinadas e limitadas principalmente pela programação do computador que as compõem, numa relação análoga às roupas de artista não tecnológicas ou computacionais, em que a forma, ou o design, atuam como determinantes. Salvo estas diferenças de ordem ontológica, em ambas as situações de objetos artísticos vestíveis o corpo do participante constitui o núcleo central da obra. Nas palavras de Luisa Paraguai, o “corpo então considerando não apenas como uma entidade física e biológica, mas como uma experiência vivida e um centro de agenciamento, torna-se um lugar para falar e atuar no mundo”<sup>41</sup>.



Apresentarei, a seguir, artistas e trabalhos icônicos inaugurais, envolvendo computação vestível aplicada a roupa de artista, bem como alguns exemplos mais contemporâneos de trabalhos cuja pesquisa formal transcendem os braceletes, óculos e capacetes, tão explorados pela computação vestível.

É interessante notar a relação estreita entre a performance e a computação vestível, uma vez que estes aparatos são elaborados para serem integrados ao corpo por meio do contato físico, não sendo, assim, “reconhecidos através de sistemas de representação, mas por uma forma de ‘contaminação’”<sup>42</sup>. Em grande parte, a experiência que estes trabalhos proporcionam são mais relevantes que sua própria forma.

---

<sup>40</sup> ARAUJO, 2005, p. 123.

<sup>41</sup> PARAGUAI, 2005, p. 67.

<sup>42</sup> Ibidem, p. 69.

Recentemente, a *arte* da performance vem sendo da mesma forma tomada pelos objetos tecnológicos, na sua característica intrínseca de compor outros procedimentos de interatividade e sinestesia e recompor rostos, vozes, textos - expressões corporais, em constante processo. O uso da mediação tecnológica (re)configura a presença do *performer ... um mediador entre ficcionalidade e a realidade imediata ...* que passa a atuar com a sincronicidade de várias "temporalidades de presenças" em espaços e códigos distintos.<sup>43</sup>

## 8.3. A COMPUTAÇÃO VESTÍVEL NA ROUPA DE ARTISTA

### 8.3.1. STEVE MANN

Como, oportunamente, comenta Luisa Paraguai em sua tese, "é simplesmente impossível deixar de incluir a pesquisa de Steve Mann e seus objetos quando se fala sobre computadores vestíveis"<sup>44</sup>. Considerado pelo IEEE<sup>45</sup> ISSCC<sup>46</sup>2000 o "pai da computação vestível", ainda durante o ensino médio, montou um computador dentro de uma mochila, sendo o principal responsável por transformar Toronto no epicentro mundial de tecnologias vestíveis na década de 1980. Este primeiro exemplar controlava um equipamento fotográfico, se utilizava de baterias como fonte de energia, comunicação via rádio e mais tarde incluiria a possibilidade de enviar vídeos. Mann, assim, o descreve:

a computação sem fios operando com bateria era uma modalidade nova, já que o computador laptop ainda não havia sido inventado. Minha invenção diferia dos atuais laptops e assistentes digitais pessoais, pois eu podia ficar de olho na tela enquanto andava e fazia outras coisas. Um CRT no capacete apresentava texto e imagens, e uma luz semelhante à lâmpada de um mineiro me ajudou a encontrar o caminho de volta no escuro. Eu carreguei uma lâmpada flash eletrônica que me permite capturar imagens na escuridão total. Uma matriz de botões de pressão na cabeça da lâmpada do flash controlava o computador, a câmera e assim por diante.<sup>47</sup>

Posteriormente denominado "*wearcomp0*", o principal catalizador para sua criação foi o interesse por artes visuais que Mann nutria, "particularmente imagens de natureza morta e paisagens, nas quais múltiplas exposições de uma cena estática poderiam ser

---

<sup>43</sup> PARAGUAI, 2005, p. 78.

<sup>44</sup> Ibidem, p. 126.

<sup>45</sup> O IEEE - Instituto de Engenheiros Eletricistas e Eletrônicos é uma organização profissional sem fins lucrativos, fundada nos Estados Unidos dedicada ao avanço da tecnologia.

<sup>46</sup> A ISSCC - Conferência Internacional de Circuitos em Estado Sólido é um fórum global para apresentação de avanços em circuitos de estado sólido e sistemas em um chip.

<sup>47</sup> MANN, 1997b.

combinadas e iluminadas por uma variedade de fontes de luz"<sup>48</sup>. As imagens obtidas por meio deste aparato eram semelhantes às que se seguem.



FIGURA 156 - Steve Mann, imagens obtidas a partir do "*wearcomp*"



FIGURA 157 - Steve Mann vestindo "*wearcomp*", nos anos 70 e nos anos 80

O pesquisador acreditava que os computadores e ambientes virtuais deveriam estar disponíveis para o uso de qualquer pessoa a qualquer hora, não se limitando a terminais ou ambientes específicos; em sua concepção, os humanos não deveriam se adaptar aos requisitos da tecnologia, e sim os computadores deveriam ser projetados para funcionar de maneira orgânica às necessidades humanas. Desta forma, desenvolveu computadores que, além de serem funcionais e incorporáveis, também aumentavam os sentidos biológicos e as capacidades humanas – transcendendo a ideia da prótese. Uma outra

---

<sup>48</sup> MANN, 1997b.

característica de seus computadores vestíveis, que os diferem de relógios de pulso e outros computadores vestíveis atuais, é o fato de serem completamente reprogramáveis.

Em 1991, levou suas pesquisas para o Instituto de Tecnologia de Massachusetts, fundando o projeto *Wearable Computing* do *MIT Media Lab* como seu primeiro membro; e, em 1997, recebeu do MIT seu PhD. Nas palavras de Nicholas Negroponte, diretor fundador do laboratório: "Steve Mann é o exemplo perfeito de alguém considerado na orla lunática, mas que persistiu em sua visão e acabou fundando uma nova disciplina"<sup>49</sup>. Na Universidade de Toronto, onde atualmente é professor titular, – juntamente com Marvin Minsky, "o pai da AI (Inteligência Artificial)<sup>50</sup>", e Ray Kurzweil – também criou uma nova disciplina: HI (Inteligência Humanista); além do primeiro curso do mundo sobre *inventrepreneurship* (invenção e empreendedorismo) – sendo co-fundador, acompanhado de seus alunos, de várias empresas com valor superior a 1 bilhão de dólares. É autor de mais de 200 publicações, livros e patentes; algumas de suas invenções "incluem imagens HDR (*High Dynamic Range*), agora usadas em mais de 2 bilhões de smartphones, quase todas as câmeras fabricadas comercialmente, e o *EyeTap Digital Eye Glass* – que precede o *Google Glass* em mais de 30 anos"<sup>51</sup>.

Talvez seu trabalho mais conhecido seja o "*EyeTap digital eye glass*", que ele usa diariamente e em tempo integral, desde a sua criação na década de 1980 – um dos motivos pelos quais é reconhecido como um ciborgue. Recentemente, em 2012, este aparato foi pretexto para uma agressão que sofreu em uma unidade do McDonald's de Paris. Alertado sobre a proibição do uso de máquinas fotográficas no local, Mann teria mostrado um atestado médico que o autorizava a usar o *capacete* em tempo integral. Porém, inconformados com a não adequação às normas da empresa, funcionários tentaram tirar o equipamento à força, danificando-o e empurrando, em seguida, o pesquisador para fora do estabelecimento. Um blog de ficção científica teria descrito este incidente como o "primeiro crime de ódio cibernético do mundo"<sup>52</sup>.

---

<sup>49</sup> MANN, [S.D.].

<sup>50</sup> UNIVERSITY OF TORONTO, 2019.

<sup>51</sup> MANN, [S.D.].

<sup>52</sup> PILTCH, 2012.

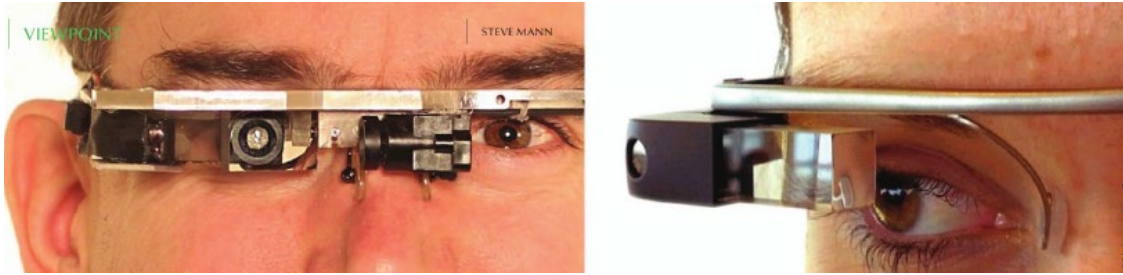


FIGURA 158 - Comparação entre “EyeTap Digital Eye Glass” de Steve Mann, 1999, e “Google Glass”, 2012

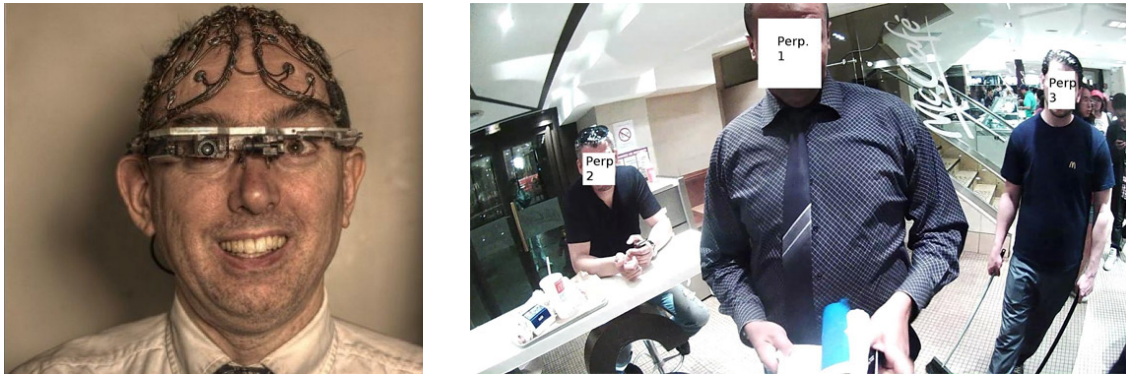


FIGURA 159 - Steve Mann vestindo “EyeTap Digital Eye Glass” em 2012 e registros captados pelo dispositivo na ocasião em que foi agredido em uma unidade do McDonald’s

O “EyeTap” se trata de uma pequena câmera olho de peixe acoplada a uma armação de óculos, que registra tudo o que Mann normalmente veria e, em seguida, devolve imediatamente as informações registradas para seus olhos, através de um pequeno projetor apoiado no nariz. A diferença deste dispositivo para uma câmera comum consiste em sua capacidade de adicionar informações, em tempo real, nas imagens exibidas – ou obliterar elementos como anúncios e propagandas –, caracterizando-o como um recurso de realidade aumentada<sup>53</sup>. Além de agir de forma a melhorar a visão, estes *óculos* também atuam como uma memória expandida, ajudando no reconhecimento de pessoas conhecidas, ao exibir informações sobre elas no campo visual.

Foram muitas as modificações pelas quais estes *óculos* passaram ao longo dos anos, possibilitadas pela miniaturização dos componentes tecnológicos. As versões iniciais,

<sup>53</sup> Também abordado por alguns autores como realidade ampliada, ou *augmented reality (AR)*, Luisa Paraguai conceitua: “Diante de determinadas situações que envolvem qualquer atividade física ou cognitiva com diferentes níveis de habilidade motora, perceptiva, intelectual, o uso do computador vestível vem propor não apenas uma facilidade maior de movimentos com as mãos, mas a possibilidade de sobreposição - adição, em tempo real de outras informações, como a possibilidade de consultas em manuais técnicos em banco de dados, adição de informações sensoriais como visão noturna, transmissão de informação para outros especialistas. A possibilidade do computador vestível em apresentar a realidade física assim ‘modificada’ ao usuário pede ser denominada de sentidos ampliados, potencializando uma eficiência maior em realizar atividades que requeiram em algum momento consultas frequentes em outros sistemas remotos” (PARAGUAI, 2005, p. 36-37).

projetadas ainda na década de 1970, usavam grandes projetores CRT que, além de desconfortáveis, eram pesados e inviabilizavam o uso do equipamento por tempo prolongado. Além disto, muitos cabos e outros componentes eram distribuídos pelos bolsos de suas calças e mochila. Em 1995, já era possível construir o dispositivo usando como estrutura uma armação de óculos comuns. Em 2000, Mann criou uma versão que se assemelha à que usava em 2012, quando foi atacado. Atualmente, experimenta um protótipo em que a câmera e o projetor se localizam atrás da cabeça, enviando as informações imagéticas para seus olhos através de um cabo de fibra ótica que se prende no meio das lentes, e não no topo, viabilizando que as imagens se projetem no centro dos olhos.

Gradativamente, o computador deixou de ser carregado para ser cada vez mais vestível, permitindo maior liberdade de movimentos. A absorção do computador pelo vestuário, não apenas dificulta sua detecção durante o uso, como também torna o processo de captação e transmissão de imagens mais intuitivo do que consciente.



FIGURA 160 - Steve Mann, evolução da computação vestível: 1980, 1995, 1999 e, em 2004, com uma miniatura do dispositivo "Eye Tap" que usa fibra ótica para levar imagens aos olhos

Seus trabalhos abrangem uma ampla gama de disciplinas. Dentre elas, a tecnologia de implante até a "sousveillance" criada por Mann. Em oposição ao termo *surveillance* (que em francês significa vigilância), este foi forjado para denominar o registro de uma atividade pelo participante da atividade, por meio de pequenas tecnologias vestíveis ou portáteis de uso pessoal. O prefixo "sur", que significa "acima", faz referência às câmeras que se localizam nos tetos ou altos de edifícios; ao passo que "sous", que significa "abaixo", remete ao ato de trazer a câmera ou outros meios de observação ao nível do cidadão não institucional. Esta subversão de valores ocorre tanto fisicamente, por meio da montagem de câmeras em pessoas, em detrimento de espaços físicos, quanto hierarquicamente, quando, ao invés de autoridades superiores, temos *pessoas comuns*

assistindo às imagens de dispositivos de segurança. O termo teria sido criado como uma reação à supervisão onipresente do Estado, com o intuito de incentivar cidadãos a se apropriarem destas formas de monitoramento, atualmente tão presentes na forma do uso das câmeras de *smartphones*.

É dentro do conceito de *sousveillance* que se inserem muitas de suas experiências artísticas, como, por exemplo, “*Maybe camera*” (Talvez câmera). Nesta performance, Mann e um grupo de pessoas vestiam camisetas (conforme as imagens a seguir) que possuíam um retângulo de acrílico preto ou escuro e os dizeres: “Para sua proteção, um registro de vídeo de você e seu estabelecimento *pode* ser **transmitido e gravado** em locais **remotos**. TODOS OS ATOS CRIMINOSOS PROCESSADOS”. Assim, adentravam lojas de departamento e cassinos, locais em que o uso de câmeras fotográficas era proibido. A intenção era a de desafiar os funcionários e, principalmente, propor uma reflexão “sobre as mídias que vêm instaurando seus controles pelo exercício da dominação da informação”<sup>54</sup>. Uma vez que a vigilância do estabelecimento era realizada por meio de câmeras no teto e fotografias eram proibidas, a ideia de Mann era de que: assim como o cliente não sabe o que há no domo de opacidade escura do teto e deve, portanto, se comportar da melhor forma possível, também os lojistas não saberiam o que estava dentro do acrílico escuro que se encontrava na camiseta do cliente e, da mesma forma, deveriam se portar bem diante dele.

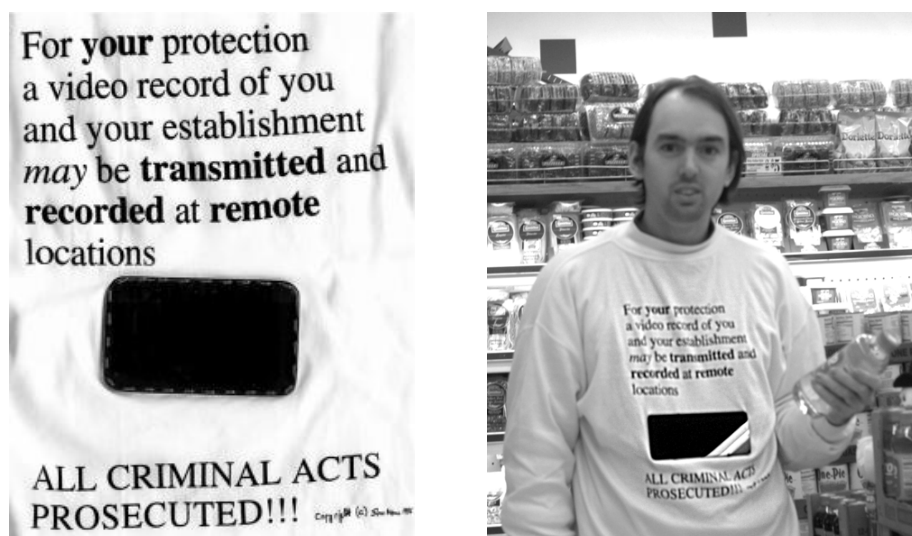


FIGURA 161 - Steve Mann, “*Maybe camera*”

<sup>54</sup> PARAGUAI, 2005, p. 128.

Em "*Probably câmera*" (Provavelmente câmera), Mann inseria em uma mochila um domo com câmera de segurança, semelhante aos que eram utilizados nos tetos de lojas, e adentrava estabelecimentos que possuíam o mesmo dispositivo. Quando questionado se o que portava na mochila era uma câmera, a resposta era de incerteza e apontava-se para o domo existente no teto do recinto. Além dos questionamentos do trabalho anterior, a intenção do artista era gerar uma dúvida se em sua mochila havia uma lâmpada ou uma câmera, porque, frequentemente, quando clientes perguntavam o que era o domo existente na loja, os funcionários respondiam se tratar de uma luminária. As imagens capturadas pela mochila, eram controladas remotamente e alimentavam um site.



FIGURA 162 - Steve Mann, "*Probably camera*"

Prosseguindo as reflexões, Mann desenvolveu uma outra performance: "*No camera*" (Nenhuma câmera). Neste trabalho, o artista entrava em alguma loja com uma câmera e um microfone escondidos em um boné. Novamente, era importante que o local escolhido utilizasse câmeras escondidas e proibissem fotografias. A instrução era a de filmar o estabelecimento e perguntar a algum funcionário se naquele local haviam câmeras de segurança, se a resposta fosse positiva, prosseguia-se a questão do porquê da loja o estar filmando-o sem sua permissão. Outra pergunta feita indagava o que eram os domos no teto, apontando-se para eles. Após este roteiro ser gravado, retornava-se à loja, mas, desta vez, sem câmeras, apenas uma televisão de tela plana fixada na camisa. O aparelho exibiria, alternadamente, canais de televisão locais e o vídeo que fora gravado

escondido. Quando questionado se o equipamento era uma câmera, o roteiro era responder que se tratava apenas de uma televisão e que não haviam câmeras.

Esta ação, formalmente, se assemelha muito com o trabalho *"Invisibility/Aposematic Suit"* (Traje de Invisibilidade/Aposemático), de 2001, em que o performer porta duas telas, uma posicionada nas costas e outra no seu peito. As telas podem atuar de forma transparente, revelando o que há por trás do usuário, ou de forma reflexiva, ao mostrar um reflexo do observador como um espelho. Ao *observar* as pessoas de maneira óbvia, sugere as maneiras furtivas pelas quais a vigilância atua.



FIGURA 163 - Steve Mann, *"Invisibility/Aposematic Suit"*

Entre 1994 e 1997, um período em que ainda não existiam *webcams* móveis, Mann fixou uma câmera na parte de trás de sua cabeça e criou um sistema de captura e transmissão de imagens via internet. As imagens também podiam ser vistas por ele, em tempo integral, através de um pequeno monitor preso na frente de seu capacete. Esta, que é considerada a primeira *webcam* vestível, atuou 24 horas por dia/7 dias por semana, de 1994 a 1996. Uma de suas utilidades, segundo o artista, era a segurança durante corridas de bicicleta, uma vez que permitiam ver como fluía o trânsito atrás do veículo.

Em 2001, desenvolveu *"HeartCam"* (CâmeraCardíaca), que, segundo o artista, revertia o olhar masculino<sup>55</sup>. Trata-se de um sutiã composto de dois domos de câmeras de segurança, composto de uma câmera colorida de alta resolução escondida no domo

<sup>55</sup> Conhecido como *male gaze*, este termo foi cunhado por Laura Mulvey, em 1995, em seu ensaio "Visual Pleasure and Narrative Cinema" (1975) para descrever quando as personagens femininas são sexualizadas/objetificadas e a câmera se concentra em partes do corpo consideradas prazerosas para o olhar masculino heterossexual.

direito, um monitorador cardíaco no domo esquerdo, além de uma câmera de visão noturna infravermelho e um processador. O disparo das fotos era controlado involuntariamente, por meio da frequência cardíaca, de forma que, diante da oposição de algum transeunte em ser fotografado, os batimentos cardíacos da portadora do sutiã poderiam aumentar e, assim, disparar um maior número de registros fotográficos. Segundo Mann, desta forma, a pessoa que se opõe à captura de sua imagem, na verdade, é a responsável pela ação. Nas palavras do próprio artista, esses trabalhos

re-situam os objetos familiares cotidianos que são ferramentas de controle e monitoramento, como o computador, de uma maneira perturbadora e desorientadora, dentro do território protético do indivíduo que de outro modo era vencido. Isso estabelece uma forma de empoderamento pessoal para desafiar as noções pré-concebidas da sociedade sobre o indivíduo versus a organização. As peças são exemplos de "reflexionismo", em particular, no contexto de manter um espelho da vigilância na sociedade.<sup>56</sup>



FIGURA 164 - Steve Mann, "HeartCam"

Numa abordagem um pouco mais próxima aos trabalhos do artista Stelarc, no que diz respeito ao controle remoto do corpo do performer pelo público, Mann desenvolveu "*My manager*" (Meu gerente). Nesta performance, o artista adentra algum estabelecimento sob forte vigilância, e que proíba fotografia e vídeos, portando uma câmera e comunicação via rádio tipo RTTY<sup>57</sup>. Toda sua ação é dirigida por voluntários que, remotamente, solicitam que adentre, por exemplo, uma papelaria e compre um lápis sem percorrer a sessão de revistas. Quando questionado sobre a câmera que carrega, a instrução é responder que seu gerente exige o uso do equipamento para garantir que o

<sup>56</sup> MANN, 1997a.

<sup>57</sup> Trata-se de uma máquina de escrever que recebe ou envia informações através de ondas de rádio, sem o uso de fios.

empregado não pare para ler revistas enquanto está fazendo recados durante o expediente de trabalho. Mann explica:

Assim como os representantes de uma organização se isentam da responsabilidade por seus sistemas de vigilância, culpando os gerentes ou outros superiores na hierarquia oficial, o artista se isenta da responsabilidade de tirar fotos desses representantes sem a permissão deles, porque é o gerente remoto junto com milhares de telespectadores na World Wide Web que estão tirando as fotos. Os sujeitos das imagens, por exemplo, os gerentes de lojas de departamento, que afirmaram anteriormente que "somente os criminosos têm medo de câmeras de vídeo", ou que o uso de vídeo vigilância está além de seu controle, implicam suas próprias acusações. Mostrar medo diante de uma câmera ou reconhecer o indesejável estado de coisas que pode surgir de câmeras que funcionam como uma extensão de uma autoridade superior e inquestionável. Se a resposta for de medo e paranoia, eles recebem um formulário, intitulado RFD (Request For Deletion), que podem ser usados para solicitar que suas fotos sejam deletadas do banco de dados do gerente do artista (elas são informadas de que as imagens já foram transmitido para o gerente e não pode ser excluído pelo artista). O formulário pede nome, número do seguro social e a razão pela qual eles gostariam de ter suas imagens excluídas, e solicita que eles assinem uma seção certificando que o motivo não é o de esconder atividades criminosas, como esconder o fato. que suas saídas de emergência estão fechadas ilegalmente. Através do "reflexionismo", o atendente / representante da loja de departamentos vê a si mesmo no "espelho" burocrático criado pelo artista, que é um fantoche em uma "corda" (sem fio). "My Manager" força os assistentes / mantenedores / apoiadores do vídeo "Surveillance Superhighway", com toda a sua retórica e burocracia, a perceber ou admitir que são "bonecos" por um breve instante e confrontar a realidade do que sua obediência cega leva<sup>58</sup>.

### 8.3.2. STELARC

Stelarc é um artista australiano que, desde a década de 1980, tem extensivamente apresentado suas performances, nas quais emprega, no próprio corpo, instrumentos médicos, biotecnologia, próteses, robótica, sistemas de realidade virtual e a internet, para explorando-o como interface alternativa, íntima e involuntária. Diante das possibilidades das extensões tecnológicas e das manipulações biológicas, Stelarc considera o corpo humano obsoleto e o concebe como um objeto manipulável e projetável, acreditando que este deve se adaptar à tecnologia e às máquinas, e não o contrário. Ao propor um sinergismo humano/máquina, permite repensar o corpo e suas possibilidades de movimentos, comportamentos e percepções.

---

<sup>58</sup> MANN, 1997c.

Consideremos um de seus trabalhos mais conhecidos, "*Third hand*" (Terceira mão), uma mão mecânica construída a partir das dimensões da mão direita do artista e projetada para ser anexada ao seu braço direito. Seus movimentos se dão a partir da captação de sinais elétricos dos músculos da coxa e do abdômen, permitindo formar garra para pegar objetos, soltá-los e rotacionar o pulso em 290 graus. Concluída em 1980, foi muito usada em performances realizadas pelo artista entre 1980 e 1998. Inicialmente, havia sido construída com o propósito de atuar como uma prótese semipermanente ao corpo. Mas, devido ao peso de todo o aparato, somado a uma bateria de aproximadamente dois quilos e a uma alergia devido ao gel dos eletrodos, tornou-se um dispositivo de uso exclusivamente performático.

Sua "Terceira mão" expande o conceito de prótese na medida em que não atua como uma substituta, ou sinal de falta, mas como um acréscimo ao corpo. Segundo o próprio artista, "as performances em terceira mão, com sinais e sons corporais amplificados, contribuíram para os discursos *cyborg* sobre o corpo, incluídos em apresentações mais recentes"<sup>59</sup>.

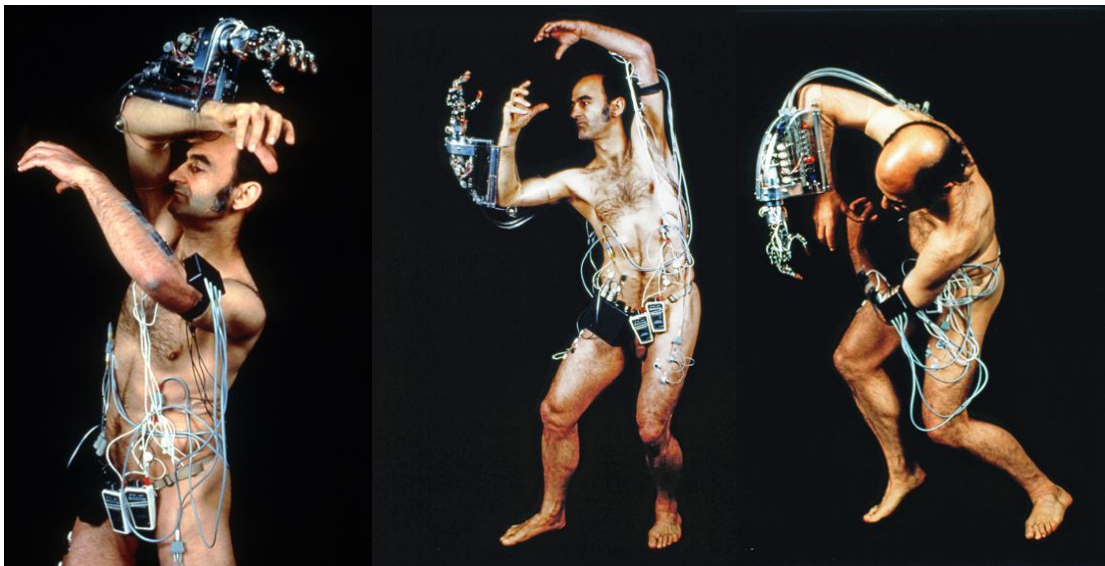


FIGURA 165 - Stelarc, "*Third hand*", 1980

Construído esteticamente de forma análoga a "*Third hand*", "*Extended arm*" (Braço Estendido), concluído em 2000, é uma mão mecânica que possui novas funções (além das humanas) como rotação do punho, do dedo polegar, formação de garras e flexão

<sup>59</sup> STELARC, 2019a.

individual de cada dedo e a possibilidade de abri-los. O aparato se encaixa no braço direito do artista, que repousa seus dedos sobre uma matriz de quatro interruptores que viabilizam movimentos pré-programados. Durante a performance, o braço esquerdo de Stelarc se movia involuntariamente por meio de um dispositivo que estimulava seus músculos, permitindo flexionar o punho, o braço (ativando os músculos deltoide, bíceps, flexores e extensores) e os dedos de forma individual. O ritmo da ação foi marcado pela amplificação dos sons resultantes dos movimentos pneumáticos do dispositivo.

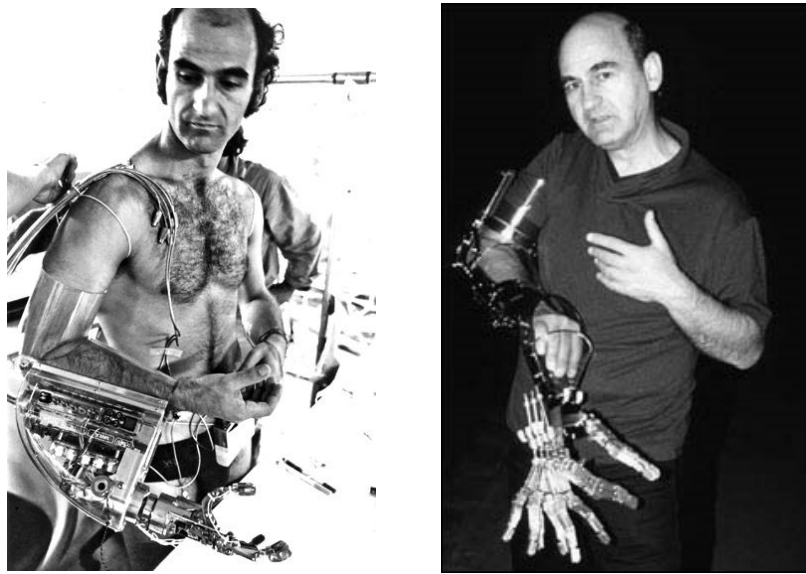


FIGURA 166 - Stelarc, *"Third hand"* (esq.) e *"Extended arm"* (dir.)

Em 1998, apresentou pela primeira vez *"Exoskeleton"* (Exosqueleto). Como o título sugere, trata-se de uma estrutura robótica de sustentação que recebe e envolve o corpo do artista durante o ato performático. Basicamente, é uma máquina locomotora, cujas seis pernas pneumáticas respondem aos movimentos de caminhar para frente e para trás (por meio de marchas onduladas), para os lados (com uma postura de tripé), além de agachar e levantar e balançar para um lado e para o outro. As pernas podem, ainda, raspar e bater no chão de concreto, exigindo, por este motivo, o uso de botas à prova de impacto. Os sons gerados pelos movimentos, são amplificados durante a ação, podendo formar ritmos a partir de movimentos repetitivos.

O artista é posicionado em uma espécie de plataforma giratória acima das pernas mecânicas, que permite o giro em volta do próprio eixo. A parte superior de seu corpo também é envolvida por um exoesqueleto, e suas articulações recebem sensores

magnéticos, ficando a cargo dos movimentos de seus braços o modo e a direção da locomoção de toda a estrutura. A estrutura contempla ainda um braço esquerdo mecânico, que transpõe as funções orgânicas humanas semelhante à mão do *"Extended arm"*.

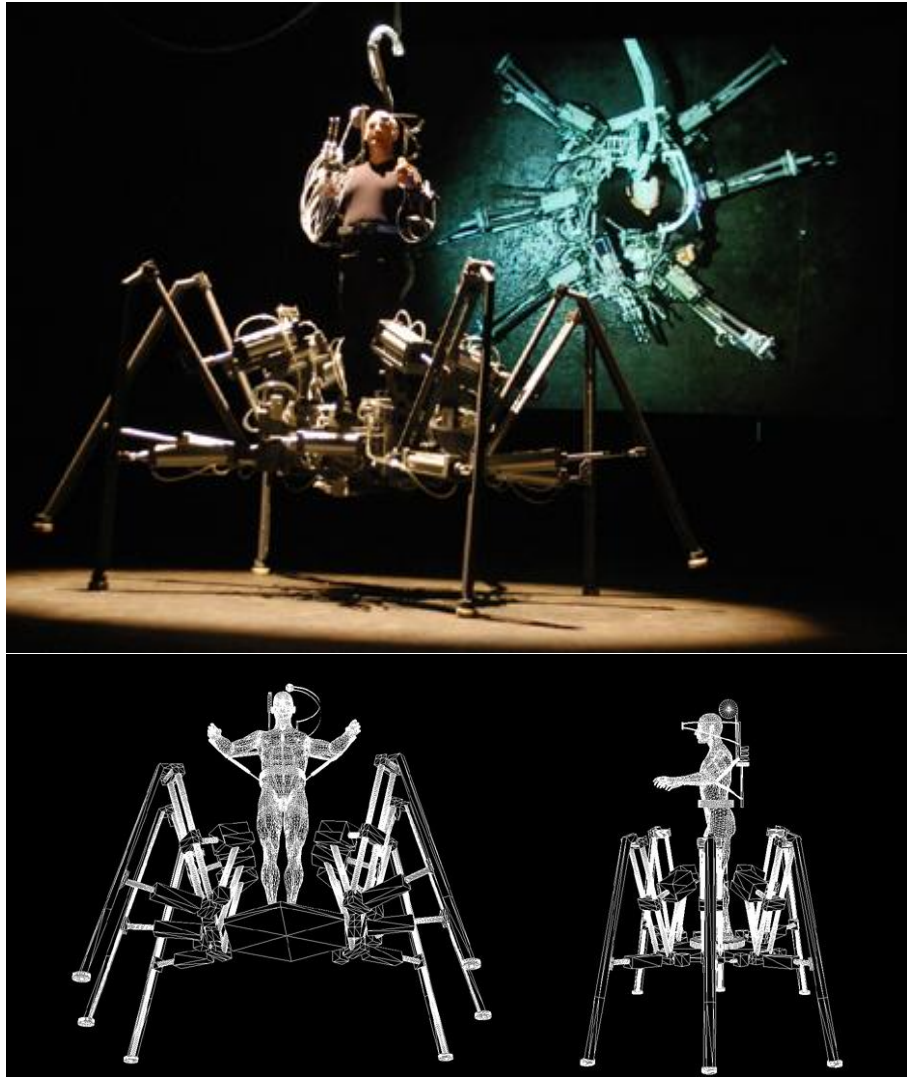


FIGURA 167 - Stelarc, *"Exoskeleton"*, 1998

Semelhante ao trabalho anterior, *"Muscle Machine"* (Máquina Muscular), concluído em 2003, é um sistema humano-máquina composto de um robô de seis pernas mecânicas e pneumáticas que têm os sons de seus movimentos musculares amplificados. Todavia, de forma mais orgânica, os músculos desta máquina contraem quando inflados e se estendem quando estão exaustos e não há problemas de fricção ou impacto como no *"Exoskeleton"*.

O corpo do artista, neste aparato, é posicionado no solo e dentro do chassi da máquina, recebendo no quadril e membros inferiores um exoesqueleto que se conecta ao robô.

Por meio de sensores, a estrutura se move acompanhando os movimentos do artista, de modo que: ao levantar as pernas, a máquina também levanta suas pernas para frente ou para trás; se gira o tronco ou o quadril, a máquina também gira na direção apontada. O sistema também responde de acordo com a velocidade do corpo do performer, permitindo uma coreografia intuitiva, e “uma vez que a máquina está em movimento, não é mais aplicável perguntar se o humano ou a máquina está no controle à medida que se tornam totalmente integrados e se movem como um só”<sup>60</sup>.

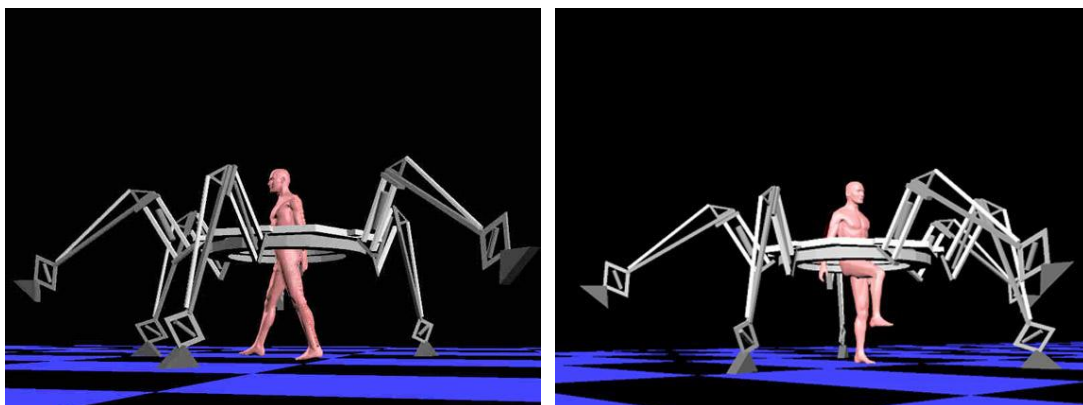


FIGURA 168 - Stelarc, “Muscle machine”, 2003

---

<sup>60</sup> STELARC, 2019b.

Em 2008, após doze anos de pesquisas, Stelarc implantou no braço esquerdo a prótese de uma orelha esquerda, aos moldes e escala da sua. *"Ear on Arm"* (Orelha no braço), é, segundo o próprio artista, desdobramento de trabalhos anteriores: *"Extra ear"* (Orelha extra) – "uma prótese macia, construída não com materiais e tecnologias duras, mas com tecido mole e cartilagem flexível. Isso não seria simplesmente uma prótese vestível, mas uma construção no corpo usando sua pele e cartilagem como uma adição permanente"<sup>61</sup> –, que por problemas éticos não pode ser desenvolvida e *"1/4 scale ear"* (Orelha de um quarto), que consistia numa réplica de 1/4 da orelha do artista, cultivada usando células humanas sobre uma base de polímero biodegradável.

O andaime [base] foi semeado com células vivas e o ouvido foi cultivado em um biorreator de microgravidade rotativo que permitiu que as células crescessem em uma estrutura 3D. A incubadora foi mantida a 37 °C. O ouvido foi alimentado com nutrientes a cada 3-4 dias em um capuz estéril. As orelhas de escala de 1/4 foram cultivadas com células humanas de doadores, células da linha celular HeLa e células de camundongo<sup>62</sup>.

Embora este último também enfrente processos devido a questões éticas, foi concluído e exposto em 2003. Como observa o artista:

O problema é que vai além da mera cirurgia cosmética. Não se trata apenas de modificar ou ajustar as características anatômicas existentes (agora sancionadas em nossa sociedade), mas do que é percebido como a busca mais monstruosa de construir uma característica adicional que evoca algum defeito congênito, uma modificação corporal extrema ou mesmo talvez uma intervenção genética radical.<sup>63</sup>

De maneira semelhante, *"Ear on Arm"* (Orelha sobre braço) foi construído no braço do artista a partir de um molde em polímero biodegradável e poroso, o que permite crescimento de tecidos fibrovasculares de forma que o corpo incorpore a prótese. O processo consistiu em três etapas: uma cirurgia para inserção de uma prótese de silicone e solução salina, para expansão da pele; uma segunda cirurgia para remoção do silicone e introdução do molde da orelha e sucção da pele em volta dele; e, após a recuperação, o implante de um minúsculo microfone dentro da orelha, que permitia a captação de sons e a transmissão dos mesmos via internet e sem fios. Devido a uma séria infecção,

---

<sup>61</sup> STELARC, 2019c.

<sup>62</sup> Idem, 2019d.

<sup>63</sup> Idem, 2019e.

após algumas semanas, o microfone teve de ser retirado. Atualmente, Stelarc ainda prevê novas cirurgias para levantar e tornar a orelha ainda mais tridimensional, criando também um lóbulo a partir de células tronco.

Como a tecnologia prolifera e microminiaturiza, torna-se biocompatível em escala e substância e é incorporada como um componente do corpo. Esses implantes e implantes protéticos não são simplesmente substitutos para uma parte do corpo traumatizada ou que foi amputada. Estes são objetos protéticos que aumentam a arquitetura do corpo, projetando sistemas operacionais estendidos de corpos e pedaços de corpos, especialmente separados, mas conectados eletronicamente. Tendo construído uma Terceira Mão (acionada por sinais EMG) e um Braço Virtual (acionado por luvas de sensores), havia um desejo de projetar uma orelha adicional (que seria falar com a pessoa que chegasse perto dela).



FIGURA 169 - Stelarc, *"Ear on arm"*, 2008

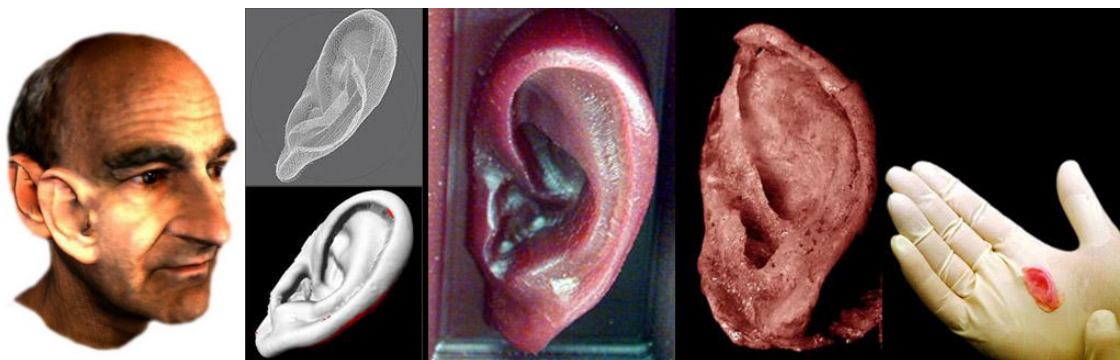


FIGURA 170 - Stelarc, *"Extra ear"* (primeira à esq.) e processos de desenvolvimento de *"1/4 scale ear"*

*“RE-WIRED/RE-MIXED: Event for Dismembered Body”* (RE-CONECTADO/RE-MIXADO: Evento para Corpo desmembrado), foi uma performance realizada em Perth, na Austrália, em 2015, na qual o artista portava um exoesqueleto em seu braço direito, que respondia ao comando do público via internet, provocando movimentos involuntários no seu corpo. Ele também portava óculos que somente o permitiam ter a visão de alguém que se encontrava em Londres, além de fones de ouvido que o limitavam a ouvir os sons de uma pessoa que se localizava em Nova Iorque. Tanto sons quanto imagens experimentados pelo artista eram apresentados no ambiente da galeria durante a ação.

O corpo era indiferente mas não insensível. Perturbado, mas não desanimado. Não uma mente e um corpo divididos, mas apenas um corpo com fisiologia dividida. Houve movimento, mas não mobilidade. O corpo estava preso no lugar. Na verdade amarrado a três lugares diferentes. Efetivamente, a parte superior do corpo estava em outro lugar. Sua parte inferior do corpo estava aterrada e localizada no lugar. O que o corpo estava ouvindo e vendo era o que estava acontecendo no dia anterior, entre as 11:00 e as 17:00, em Nova York e Londres - as horas de galeria correspondentes em Perth.

O artista torna-se dessincronizado ótica e acusticamente, e age parcialmente de forma involuntária. É como se o corpo tivesse sido desmembrado eletronicamente, espacialmente distribuído e possuído por múltiplas agências<sup>64</sup>.

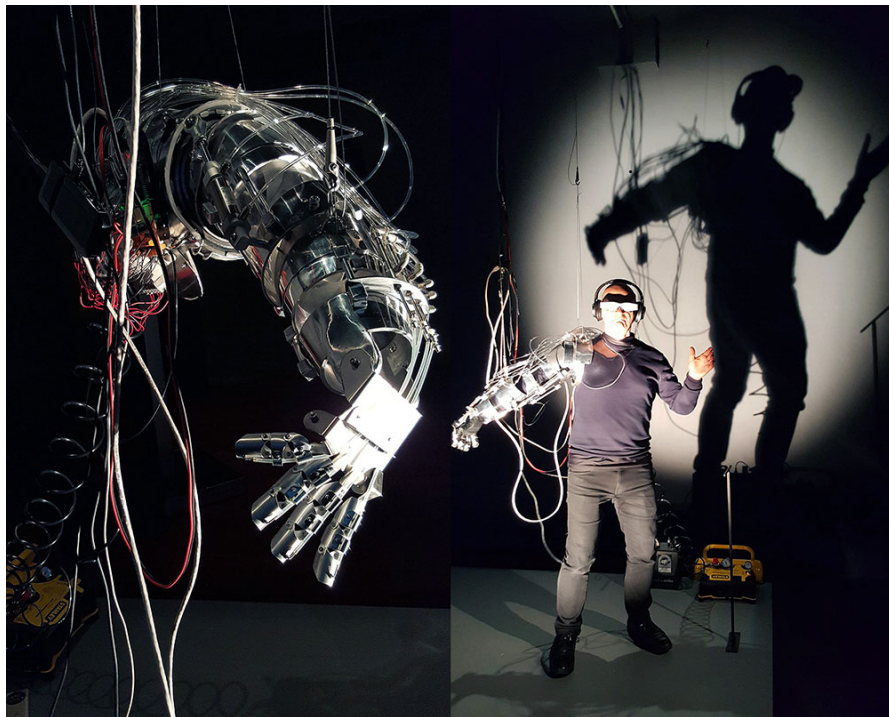


FIGURA 171 - Stelarc, *“RE-WIRED/RE-MIXED: Event for Dismembered Body”*, 2015

<sup>64</sup> STELARC, 2019f.

“*StickMan*” (Homem vareta), seu trabalho em computação vestível mais recente, realizado em 2017, é um exoesqueleto antropomorfizado, simples, de corpo inteiro, com ações programáveis e sons amplificadas. Conecta-se ao corpo do artista de forma que seus dois braços e a perna esquerda respondem a comandos algorítmicos da máquina pneumática (com a possibilidade de 64 combinações de gestos), ao passo que a perna direita fica livre para permitir ao performer girar o corpo.

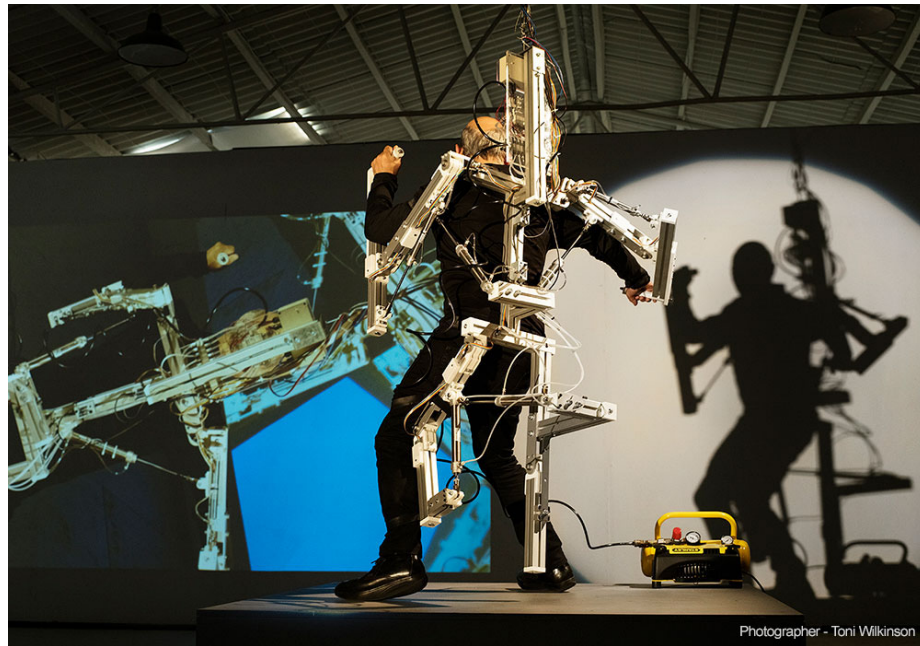


FIGURA 172 - Stelarc, “*StickMan*”, 2017

### 8.3.3. KAZUHIKO HACHIYA

Executado em 1993, “*Inter dis-communication machine*” (Máquina de inter descomunicação) é o primeiro trabalho em computação vestível do artista japonês Kazuhiko Hachiya e consiste em dois *displays* de cabeça que cobrem a visão, cada um equipado com uma câmera e dois monitores que enviam imagens para os olhos, além de uma mochila com asas de anjo, dentro da qual se encontram uma bateria, um sintonizador e um transmissor de TV e, nas asas, uma antena de TV. Para experienciar o trabalho, cada participante veste um dos *capacetes*, que também são equipados com microfones e caixas de som. Todavia, o que cada um vê e ouve, na realidade, são as imagens e os sons enviados pela câmera e microfones acoplados no corpo do outro participante. Durante a ação, os interatores literalmente trocam seus pontos de vista e sonoro, experienciando o espaço e o tempo através da perspectiva do outro. Para encontrarem sua própria localização,

precisam se comunicar e estabelecer uma parceria; a performance normalmente termina com uma sensação de alívio quando os participantes conseguem se tocar.



FIGURA 173 - Kazuhiko Hachiya, "*Inter dis-communication machine*", 1993

#### 8.3.4. LUISA PARAGUAI

Luisa Paraguai é uma artista e pesquisadora brasileira, com formação em Engenharia Civil e Computação, Mestrado e Doutorado no Departamento de Multimídia da Universidade de São Paulo e Pós-Doutorado no *M-Node Planetary Collegium* na Itália. Atualmente, é membro do corpo docente da Faculdade de Artes Visuais da Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Já participou de exposições dentro e fora no Brasil, sendo, talvez, a maior referência em computação vestível em nosso país.

Em "*Vestis*", cujo primeiro protótipo foi concluído em 2004 (em ocasião de uma exposição realizada no Centro Cultural do Banco do Brasil em Brasília), propõe uma reflexão sobre o que significa "estar presente" na internet. É uma busca da artista de compreender, por meio da arte, esta forma de presença e as novas atribuições para os significados de distância/proximidade, visibilidade/tatibilidade. Inicialmente, a roupa seria composta por seis aros (expansíveis e retráteis) que reagiriam à presença física, através de sensores ultra sônicos, ou à presença virtual, por meio do toque remoto dos aros através de um software.

A versão exposta possui quatro aros, dois sensores ultra sônicos, localizados na parte frontal e traseira da vestimenta, e um macacão preto, em que se acoplam o

microprocessador e as quatro baterias que alimentam os motores que controlam os aros. Os sensores foram programados para fazer a leitura do ambiente a cada sete segundos, prosseguindo à expansão ou retração dos aros. Em suas palavras:

Os aros de tubos de nylon podem movimentar-se, para dentro e para fora, resultando, respectivamente em movimentos de contração e expansão do perímetro do mesmo. Este movimento telescópico é possível pelo deslocamento de um fuso flexível através de uma porca; sendo esta fixa no início do aro com diâmetro maior. A movimentação deste sistema de fusos flexíveis é acionada pelos micromotores, que por sua vez são controlados por um microcontrolador; a definição e controle de todos estes movimentos são feitos por um software proprietário, que tem como dados de entrada as medidas de distância realizadas pelos sensores ultrassônicos. Os sensores ultrassônicos posicionados na parte dianteira e traseira da estrutura são utilizados para monitorarem a presença das pessoas em torno de performer/usuário, através de medidas de distância. Esta medida, realizada em intervalos regulares de tempo implica em uma movimentação horária ou anti-horária dos micromotores, que por sua vez induzem, respectivamente, a um movimento de contração ou expansão dos aros. Todos estes deslocamentos são controlados por uma programação definida previamente com a intenção de materializar visualmente "corpos expansivos" – formas mais amplas que permitem uma maior movimentação do usuário, e "corpos restritivos" – formas com aros de diâmetros menores que limitam a movimentação das pernas e braços. Esta programação possui diferentes dados de saída – materializa diferentes formas, conforme a leitura acontece pela parte frontal ou traseira de *vestis*, reforçando assim as diferenças de percepção respectivamente quando as pessoas se aproximam frontalmente ou pelas costas.

O fato de atuar no mundo implica na narrativa sobre o espaço, um contexto que se reconhece a partir da dinâmica dos movimentos e gestos corpóreos – comportamentos, que redefinem constantemente as relações territoriais entre as pessoas. Este compartilhamento termina por imprimir tensões musculares, que, explicitamente, modelam o corpo na sua natureza orgânica, criando couraças que significam arranjos de ataque ou de defesa, de distanciamento ou de aproximação, de indiferença ou reconhecimento, conforme a leitura que as pessoas realizam da situação em que se encontram. A relação espaço-temporal entre corpos, entre sujeito e objeto, determina uma situação dinâmica – uma composição nada estável que se dá pela percepção e pela sensação. *Vestis* aborda estes diferentes corpos que se tornam maiores ou menores que os naturais.<sup>65</sup>

Formaliza-se sensorialmente o fato de que "*nós 'temos' um corpo e 'somos' um corpo*" (Turner apud Low, 2003), dependente das relações estabelecidas diariamente com o outro – dos "espaços de negociação". Sem a presença dos outros nada acontece, nada se transforma, nenhum movimento – a estrutura de *vestis* mantém-se estática.<sup>66</sup>

---

<sup>65</sup> PARAGUAI, 2019.

<sup>66</sup> Idem, 2005, p. 165.



FIGURA 174 - Luisa Paraguai, "Vestis", 2004

#### 8.3.5. JOSEPH MALLOCH & IAN HATTWICK

Construídos pelos pesquisadores canadenses Joseph Malloch e Ian Hattwick, entre 2011 e 2013, *"Instrumented bodies"* tratam-se de instrumentos musicais protéticos e sensíveis ao toque que criam música em resposta aos gestos corporais. Em parceria com uma equipe de dançarinos, músicos, compositores e coreógrafos, desenvolveram uma extensão flexível da coluna, uma caixa torácica curva que se encaixa ao redor da cintura e um fone de ouvido viseira – todos com sensores de toque e movimento. Cada instrumento pode ser tocado de maneira tradicional, mas também pode ser preso ao corpo, através de encaixes impressos em 3D, liberando um dançarino para girar e mover de forma a criar o som. Os instrumentos são construídos a partir de camadas de acrílico e policarbonato transparente cortados a laser, tubos PVC transparentes, filme plástico condutor transparente e fios finos que passam pelo acrílico. Sensores de toque e movimento captam movimentos corporais, e transmissores de rádio são usados para transmitir os dados para um computador, que os converte em som. Todos os três são iluminados por dentro usando LEDs.

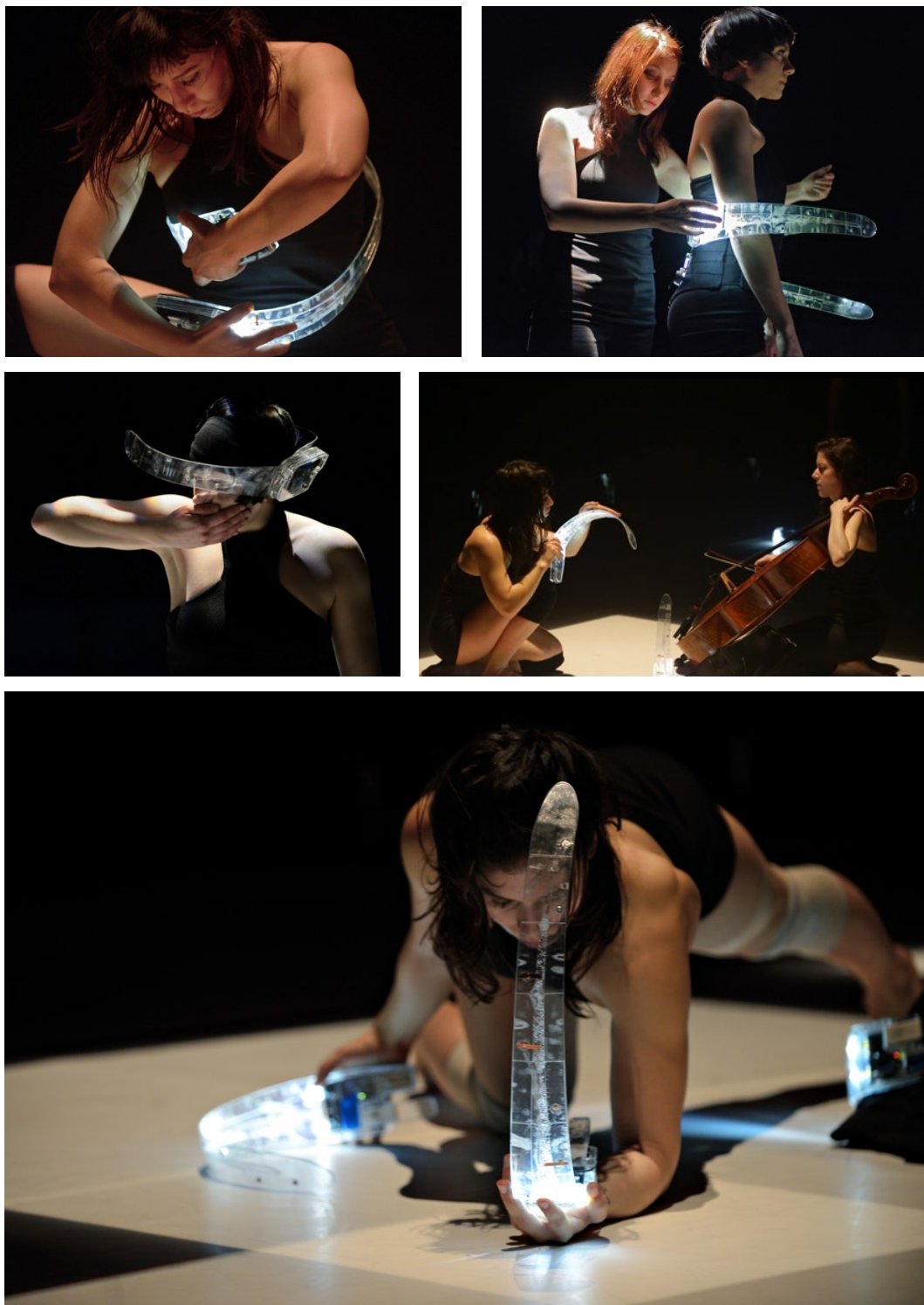


FIGURA 176 - Joseph Malloch e Ian Hattwick, *"Curved rib cage and visor headset, Instrumented Bodies"*, 2011-13

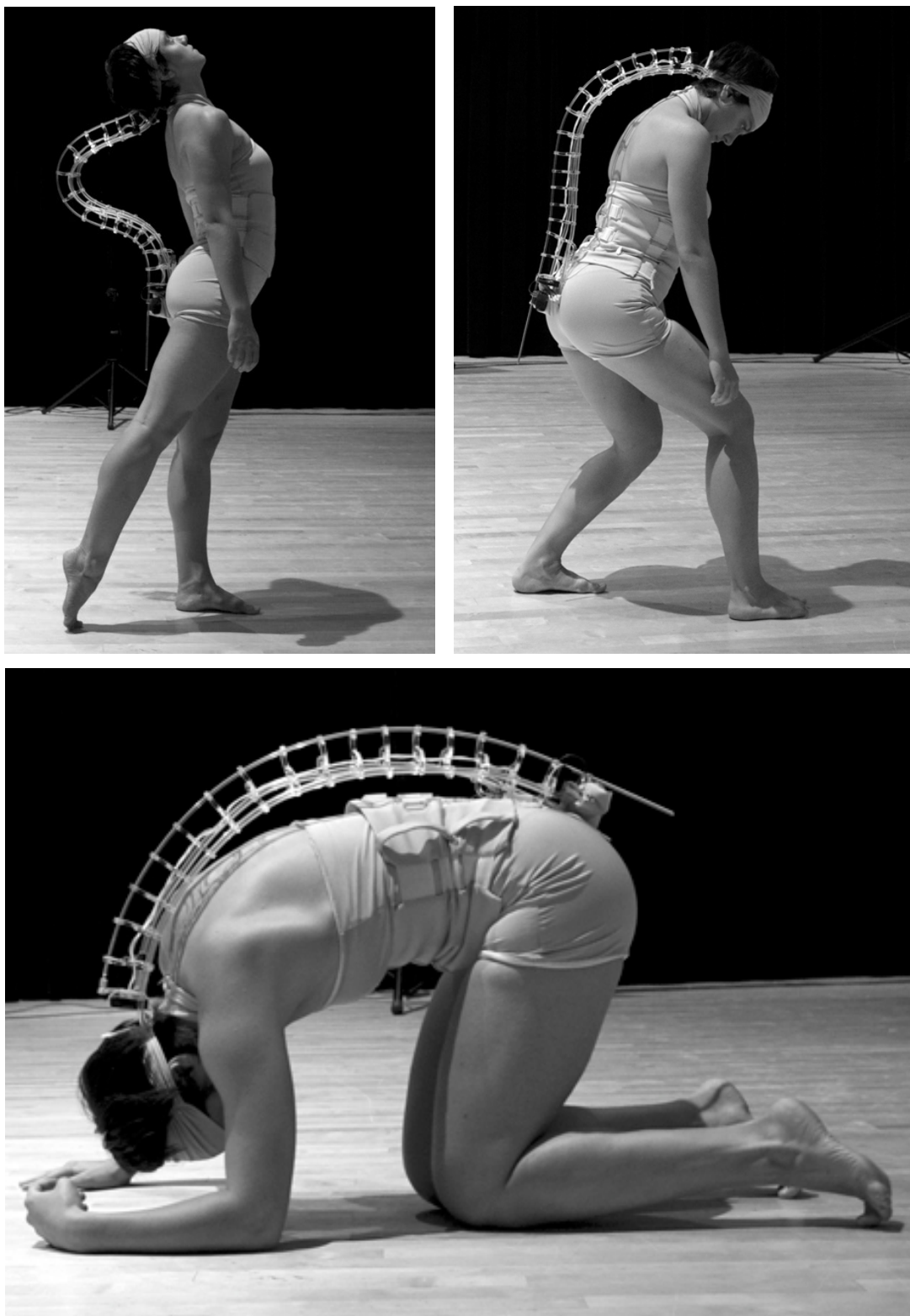


FIGURA 177 - Joseph Malloch e Ian Hattwick, *"Bending spine extension, Instrumented Bodies"*, 2011-13

## 8.4. A COMPUTAÇÃO VESTÍVEL NAS FRONTEIRAS ENTRE AS ARTES VISUAIS E A MODA

### 8.4.1. ADELINE ANDRÉ & JENNY TILLOTSON

“*Second smart skin dress*” (Vestido segunda pele inteligente) foi desenhado em 2002 pela estilista francesa Adeline André (inicialmente denominado “*Scentorgan*”) sendo aprimorado e executado no mesmo ano pela designer de moda e tecnologias olfativas Jenny Tillotson. Consiste em uma veste que remete, tanto ao sistema circulatório, quanto aos besouros barbeiros e demais animais que exalam feromônios de modo mais pronunciado. O tecido possui microtubos dentro dos quais se encontram líquidos aromáticos coloridos e sensores corporais que determinam a liberação dos fluidos, idealizado de maneira a interagir com as emoções humanas, exalando diferentes fragrâncias de acordo com o humor do usuário. Pode atuar, então, como forma de comunicação de pensamentos ou emoções através do olfato – este sentido mais antigo e primitivo dos mamíferos – e de forma terapêutica, numa tentativa de neutralizar o estresse, por exemplo. Segundo Tillotson, este trabalho é também uma referência ao arco-íris aromático emitido pelo “órgão de aromas”, presente no romance “Admirável mundo novo”, de Aldous Huxley.



FIGURA 178 - Jenny Tillotson, “*Second smart skin dress*” (esq.) e Adeline André, “*Scentorgan*”, 2002

#### 8.4.2. CUTE CIRCUIT (FRANCESCA ROSELLA & RYAN GENZ)

Empresa fundada em 2004 por Francesca Rosella, que já trabalhou com Valentino em Roma, e Ryan Genz, que possui formação em arte e antropologia. A parceria começou a partir do interesse comum de ampliar os sentidos humanos por meio das tecnologias. Unindo design de moda a tecnologias de ponta e tecidos inteligentes, foram pioneiros no campo da computação vestível aplicada à moda. As roupas confeccionadas pela dupla são interativas e buscam uma conexão intuitiva e íntima com os outros. O caráter poético dos trabalhos a seguir os diferenciam das investidas meramente formais e tecnológicas da maioria dos que meramente aplicam a computação vestível à moda.

*"HugShirt"* (Camisa do abraço), criada em 2002 pela dupla, é considerada a primeira telecomunicação tátil do mundo, e consiste em uma camisa capaz de receber e enviar abraços à distância. Para tal, a vestimenta é composta de sensores que capturam a pressão do toque, sua duração e localização, o calor da pele e a frequência cardíaca do transmissor e atuadores/motores que recriam a sensação do toque na camisa do receptor. A roupa se conecta a qualquer *smartphone* via *Bluetooth* e a gravação do abraço se dá por meio de um aplicativo que envia os dados ao celular do destinatário, repassando o abraço para a camisa dele via *Bluetooth*. Numa analogia, o envio e recebimento de abraços por meio desta vestimenta se dá de modo semelhante às mensagens de texto ou ligações, podendo o remetente e o destinatário se encontrarem em movimento ou em partes distintas do globo. O *design* original apresentava áreas redondas que correspondiam à localização dos sensores e atuadores, mas, ao longo dos anos, sofreu várias modificações que o tornaram mais simplificado e comercial. Estes locais, anteriormente sinalizados, foram definidos através de um *"body storming"*, no qual várias pessoas se abraçaram por um longo período e a posição de suas mãos no corpo da outra pessoa foram mapeados e as áreas em que as pessoas mais se tocavam foram determinantes para o *design*. A roupa é macia, sem fios (todo o circuito é impresso com tinta e tecido condutivo), lavável e recarregável. Para os criadores, não há pretensão de substituir o contato humano e a camisa é apenas uma maneira de manter um contato mais íntimo e sentir a *presença* de alguém que esteja ausente.

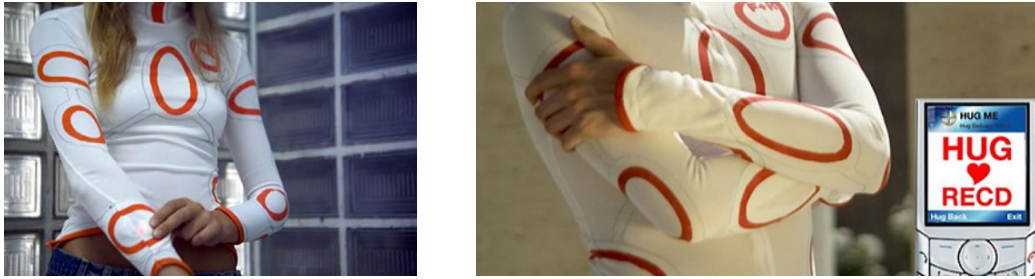


FIGURA 179 - CuteCircuit, "HugShirt", 2002

"SoundShirt" (Camisa de som), criada em 2016, permite aos surdos experienciarem um concerto através de sensações táteis. Assim como em "HugShirt", nesta vestimenta não há fios e todo o circuito é montado a partir de tecidos condutivos integrados na trama da camisa e microimpressões 3D. Para confeccioná-la, os criadores fizeram uma parceria com a Orquestra Jovem de Hamburg e mapearam com microfones todo o palco, cobrindo os diferentes tipos de instrumentos. Os sons capturados são convertidos em dados por meio de um *software* que os envia para a camisa, que possui 16 áreas vibratórias (cada uma correspondendo a um instrumento), que vibram de acordo com a intensidade da música. Desta forma, os surdos *sentem* a bateria no estômago e os violinos ao longo dos braços, por exemplo.

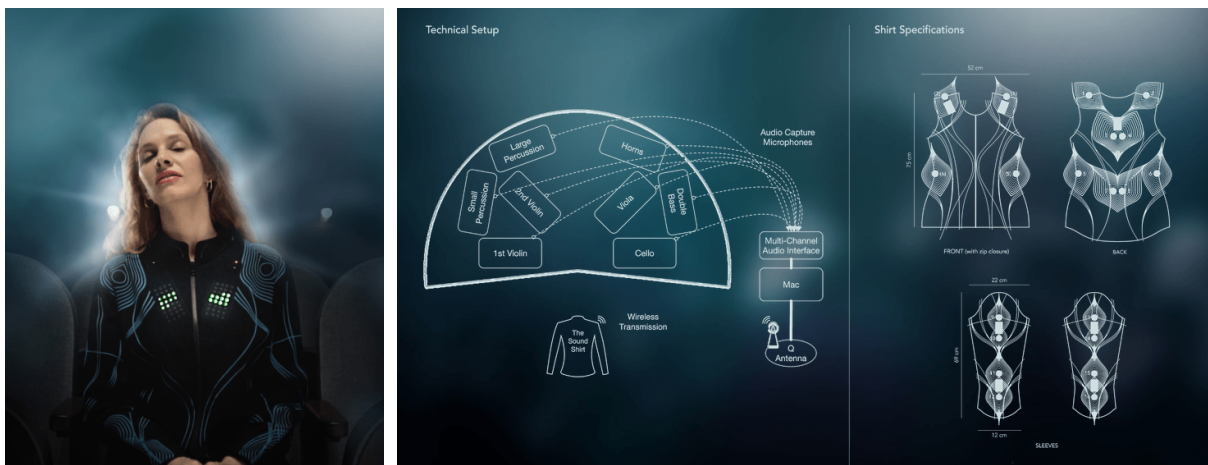


FIGURA 180 - CuteCircuit, "SoundShirt", 2016

### 8.4.3. BEHNAZ FARAHI

Artista e arquiteta estadunidense que explora, através da arte e da arquitetura contemporânea, o potencial de ambientes interativos e sua relação com o corpo humano. Farahi é especialista em computação física, tecnologias de sensores e robótica; já

desenvolveu projetos de pesquisa financiados pela NASA. Seus trabalhos buscam melhorar a relação entre os seres humanos e o ambiente construído, seguindo os princípios de morfologia e comportamento inspirados pelos sistemas naturais e, desde 2014, vem explorando a computação vestível em investidas artísticas, dentre as quais se destacam os trabalhos a seguir.

*“Caress of the Gaze”* (Carícia do olhar), desenvolvida em 2015, é uma roupa flexível, impressa em 3D, e capaz de reagir ao olhar. Assim como a pele humana está em constante movimento, se expandindo e contraindo em resposta a estímulos internos e externos, físicos ou emocionais. Esta roupa de artista também modifica sua forma básica, atuando como extensão da pele do usuário. Possui uma câmera frontal com sensor de imagem, com uma lente menor que 3 mm, escondida entre as *escamas* da roupa. Consegue identificar sexo, idade e a direção do olhar do observador, se movendo quando é observado de uma maneira geral ou quando programada para reagir diante de um perfil específico selecionado. As reações podem atuar como alertas de segurança ou convite à interação, chamando a atenção do usuário para a presença de alguém que o observa e que ele não havia notado. Desta forma, a vestimenta torna mais perceptíveis aspectos normalmente invisíveis e sutis das interações interpessoais, possibilitando que os usuários aumentem sua consciência em relação ao seu contexto social.

*“Opale”*, desenvolvida em 2017, também é uma roupa que *recria* uma pele que reage à presença do observador, mais especificamente, às suas expressões faciais. É composta de uma *floresta* de 52.000 fibras óticas, que remetem a pelos humanos ou à pelagem dos mamíferos, uma câmera que reconhece expressões de felicidade, tristeza, raiva, surpresa e expressões neutras, além de um sistema pneumático que permite o movimento das fibras. A vestimenta pode responder à *raiva* através de movimentos agitados, ou eriçar em reação à *surpresa*, a fim de influenciar a interação social. Segundo a artista, o projeto “é uma tentativa de explorar as possibilidades técnicas da visão computacional e da atuação dinâmica, a fim de abordar questões psicossociais de emoção, privacidade e transparência”<sup>67</sup> por meio de roupas interativas.

---

<sup>67</sup> FARABI, 2017.

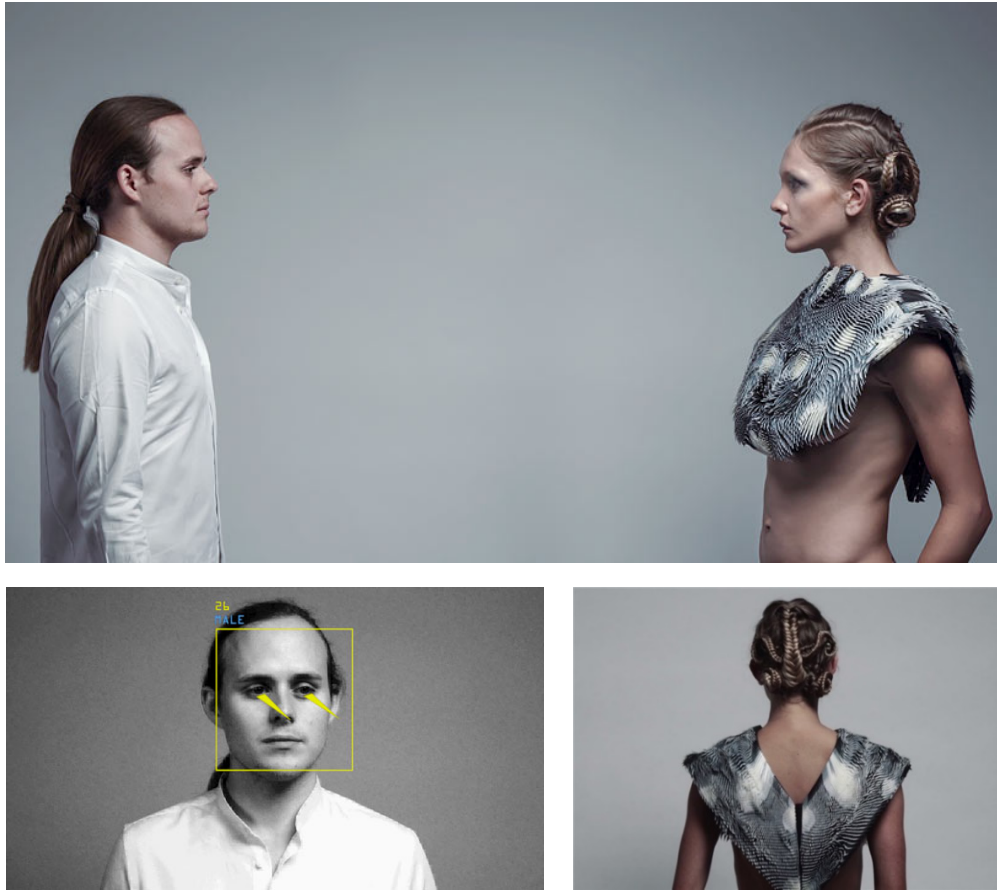


FIGURA 181 - Behnaz Farahi, "Caress of the gaze", 2015



FIGURA 182 - Behnaz Farahi, "Opale", 2017

#### 8.4.4. ANOUK WIPPRECHT

Designer holandesa de moda que trabalha no campo emergente da *FashionTech*, uma área que combina moda, engenharia, robótica, ciência e pesquisas em interação e design de experiência, com o intuito de transcender o aspecto meramente visual das roupas. Assim, suas peças são compostas de elementos do mundo da moda – como tecidos tradicionais e o conhecimento dos alfaiates – e dispositivos tecnológicos – como softwares, microcontroladores, impressões 3D – através da estética e da funcionalidade da engenharia. O objetivo de seus trabalhos é criar roupas que enriqueçam e aumentem as interações entre nós mesmos e o meio que nos envolve, tentando vislumbrar como seria, num futuro próximo, a comunicação, a conexão e relacionamentos, à medida em que continuamos a incorporar a tecnologia ao que vestimos. Ela desenvolveu vários projetos em parceria com empresas ligadas aos ramos automobilístico, tecnológico, de entretenimento, além de parcerias com universidades de várias partes do mundo. Embora sua pesquisa privilegie a moda como interface, apresentando também uma forte relação com o mercado, o caráter experimental – muito comum às obras digitais – e a busca por uma experiência estética por parte do usuário ou observador/interator de suas roupas, aproximam alguns de seus trabalhos da arte. A seguir, dois deles são destacados.

Em 2014 concluiu (em parceria com a Intel) uma segunda versão de *"Spider dress"* (Vestido aranha), um vestido composto de partes impressas em 3D que formam, na altura da gola, nos ombros, patas robóticas de aranhas – controladas por computador e totalmente autônomas. A vestimenta possui ainda sensores de presença e de respiração, captando sinais biométricos sem fio e atuando baseado nos sinais de estresse do usuário da peça. Assim, quando a performer é abordada de maneira intempestiva, sua respiração pode ficar ofegante e ativar as patas mecânicas para uma posição estendida, de ataque – como que defendendo/protegendo o espaço territorial pessoal. Se a abordagem for feita de maneira mais suave, provavelmente o nível de stress será menor e a respiração mais tranquila, desencadeando um movimento de retração e convite à interação pelas patas.



FIGURA 183 - Anouk Wipprecht, "Spider dress", 2014

Concluído no mesmo ano em parceria com a Intel, "*Synapse Dress*" (Vestido Sinapse) explora também o espaço interno do seu usuário, através de sensores e atuadores embutidos que captam, além de sinais vitais, o humor. A peça que se acopla à cabeça é equipada com um sensor que rastreia os níveis de atenção, e, quando atingem 80%, acionam uma câmera que capta imagens, as envia e armazena via internet para que, futuramente, o usuário possa consultar o que fazia quando se sentia relaxado ou os gatilhos emocionais que o deixaram tenso. Um sensor de frequência cardíaca permite a captação de sinais de estresse ou ansiedade, que também ativam as câmeras e podem acionar os LEDs posicionados na parte frontal do vestido. Estes também respondem ao comando de um sensor de presença, ativados quando alguém se aproxima demais do usuário com o intuito de cegar e afugentar o *intruso*. Além de atuar *intuitivamente*, o vestido também permite respostas intencionais por meio da voz ou de controles manuais, que podem acionar ou desligar os *avisos* luminosos, agindo e reagindo aos ambientes físicos, sociais e emocionais.



FIGURA 184 - Anouk Wipprecht, "Synapse Dress", 2014

## LISTA DE IMAGENS DO CAPÍTULO 8

- FIGURA 152 - EM 2 (*Telephone Picture*) em MoMA, 1923, e registro exposição de 1924 em que elas aparecem
- FIGURA 153 - Charlotte Moorman performando "*26'1.1499" for a String Player*" de John Cage na *vernissage* da exposição Arte por Telefone. Museu de Arte Contemporânea de Chicago, outubro de 1969
- FIGURA 154 - Respectivamente: László Moholy-Nagy, "*Light-Space Modulator*", 1922-1930; Lucio Fontana, "*Manifesto*", 1952 e Duchamp e Man Ray, "*Rotative plaques verre*", 1920 (cinco placas de vidro pintado montadas em torno de um eixo de metal)
- FIGURA 155 - Robert Rauschenberg e Billy Kluver, "*Soundings*", 1968
- FIGURA 156 - Steve Mann, imagens obtidas a partir do "*wearcomp0*"
- FIGURA 157 - Steve Mann vestindo "*wearcomp*", nos anos 70 e nos anos 80
- FIGURA 158 - Comparação entre "*EyeTap Digital Eye Glass*" de Steve Mann, 1999, e "*Google Glass*", 2012
- FIGURA 159 - Steve Mann vestindo "*EyeTap Digital Eye Glass*" em 2012 e registros captados pelo dispositivo na ocasião em que foi agredido em uma unidade do McDonald's
- FIGURA 160 - Steve Mann, evolução da computação vestível: 1980, 1995, 1999 e, em 2004, com uma miniatura do dispositivo "*Eye Tap*" que usa fibra ótica para levar imagens aos olhos
- FIGURA 161 - Steve Mann, "*Maybe camera*"
- FIGURA 162 - Steve Mann, "*Probably camera*"
- FIGURA 163 - Steve Mann, "*Invisibility/Aposematic Suit*"
- FIGURA 164 - Steve Mann, "*HeartCam*"
- FIGURA 165 - Stelarc, "*Third hand*", 1980
- FIGURA 166 - Stelarc, "*Third hand*" (esq.) e "*Extended arm*" (dir.)
- FIGURA 167 - Stelarc, "*Exoskeleton*", 1998
- FIGURA 168 - Stelarc, "*Muscle machine*", 2003
- FIGURA 169 - Stelarc, "*Ear on arm*", 2008
- FIGURA 170 - Stelarc, "*Extra ear*" (primeira à esq.) e processos de desenvolvimento de "*¼ scale ear*"
- FIGURA 171 - Stelarc, "*RE-WIRED/RE-MIXED: Event for Dismembered Body*", 2015
- FIGURA 172 - Stelarc, "*StickMan*", 2017
- FIGURA 173 - Kazuhiko Hachiya, "*Inter dis-communication machine*", 1993
- FIGURA 174 - Luisa Paraguai, "*Vestis*", 2004
- FIGURA 175 - Joseph Malloch e Ian Hattwick, "*Curved rib cage and visor headset, Instrumented Bodies*", 2011-13
- FIGURA 176 - Joseph Malloch e Ian Hattwick, "*Bending spine extension, Instrumented Bodies*", 2011-13
- FIGURA 177 - Jenny Tillotson, "*Second smart skin dress*" (esq.) e Adeline André, "*Scentorgan*", 2002
- FIGURA 178 - CuteCircuit, "*HugShirt*", 2002
- FIGURA 179 - CuteCircuit, "*SoundShirt*", 2016
- FIGURA 180 - Behnaz Farahi, "*Caress of the gaze*", 2015
- FIGURA 181 - Behnaz Farahi, "*Opale*", 2017
- FIGURA 182 - Anouk Wipprecht, "*Spider dress*", 2014
- FIGURA 183 - Anouk Wipprecht, "*Synapse Dress*", 2014

## 9. TECENDO CIRCUITOS

Essa série de trabalhos aqui selecionados e apresentados, além de contribuírem para o desenvolvimento tecnológico e científico de nossa hibridação, também são reflexos desta, funcionando como metáforas da nossa condição de seres humanos-máquinas na atualidade.

Como podemos perceber pelo volume e consistência de suas produções, confirmadas por Suzana Avelar e Lucia Santaella,

Steve Mann e Stelarc são, possivelmente, os nomes que melhor representam esse desejo de hibridação, por meio de seus *wearable computers* e de próteses no corpo humano. E, no caso, tais “próteses” são “construções artificiais para substituir ou intensificar funções orgânicas”.<sup>68</sup>

Esses criadores concretizam, com suas construções, a ideia de “estar na rede” como parte do dia a dia. A própria pele pode ser tratada como uma extensão, funcionando como uma constante resignificação do corpo, e essas invenções são praticadas sobre o corpo.<sup>69</sup>

Marshall McLuhan, em 1964, faz uma proposição segundo a qual “todo e qualquer artifício utilizado pelo homem em suas tarefas e nas relações sociais constitui extensão de seu corpo – a roupa, a casa, os meios de transporte, a televisão e a imprensa, por exemplo. O corpo, num ‘abraço global’, pode abolir o tempo e o espaço<sup>70</sup>”. Tais colocações abrem caminho para o corpo tecnologizado, no qual se questionam os seus limites tradicionais. Ainda segundo McLuhan, “as tecnologias chegam a tal ponto de especialização que, além de passarem a fazer parte da vida cotidiana, atuam como próteses, passando a compor o funcionamento do próprio corpo humano<sup>71</sup>”. Este, agora envolto nesta segunda “pele satelítica, capaz de perceber toda a superfície do globo<sup>72</sup>”, se reformula tanto externa quanto internamente, incorrendo em mudanças comportamentais, sensoriais e cognitivas e trazendo experiências cognitivas paradigmáticas.

Como diz Ascott (2003) “nossas próteses *não* apenas *amplificam* ou estendem o corpo e seus cinco sentidos, mas *também ampliam* a *cognição* e a memória, e *sutilmente transformam* a *personalidade*. Nossas relações *com tempo* bem como espaço são *também alteradas*”. Um exemplo deste corpo híbrido são os

<sup>68</sup> SANTAELLA, 2003, p. 227.

<sup>69</sup> AVELAR, 2011, p. 149.

<sup>70</sup> MCLUHAN, 1964 apud AVELAR, 2011, p. 132.

<sup>71</sup> Ibidem, p. 140.

<sup>72</sup> SANTAELLA, 2003, p. 225 apud AVELAR, 2011, p. 150.

para-atletas, que com próteses de alta tecnologia vêm materializando um corpo (re)desenhado, onde não se pretende reproduzir simplesmente as formas naturais humanas, mas obter uma melhor performance.<sup>73</sup>

Diante das inúmeras possibilidades de reconfiguração do corpo, possibilitadas pelas tecnologias, é corrente o pensamento que enfatiza fronteiras entre humanos e objetos, levando-nos a visões de mundo e de nós mesmos, agora um tanto duvidosas. Pinheiro Neves<sup>74</sup> exemplifica ao citar uma sequência do filme “2001: Uma odisseia no espaço”, de Stanley Kubrick: “vê-se um homem pré-histórico – na fronteira entre o humano e o não-humano – correndo e lançando um osso. No mesmo plano-sequência, dá-se uma enorme aceleração no tempo aparecendo um satélite artificial, que se desloca no espaço”<sup>75</sup>. Segundo o autor, em resposta a esta cena, duas leituras tradicionais se fazem. A primeira, tecnofílica, atribui a mudança do lançamento do osso para o do satélite como uma evolução do ser humano e ressalta o quão potentes tem tornado suas próteses. De acordo com esta visão, “o computador já é o equivalente ao humano, o pós-humano sem o empecilho do corpo...”<sup>76</sup> Por outro lado, a segunda leitura, tecnofóbica, relaciona o satélite como uma alienação do corpo; um distanciamento do corpo que antes estava em contato mais íntimo com o osso. Esta alienação poderia resultar no domínio das máquinas sobre o ser humano. Neste raciocínio, tanto a visão tecnofílica como a tecnofóbica da sequência do filme de Kubrick, ao se concentrarem na comparação formal do osso com o satélite, acabam por conceber dois seres humanos evolutivamente distintos.

Este corpo que agora faz uso das tecnologias digitais para garantir seu melhor funcionamento, ou para se comunicar ultrapassando barreiras de tempo e espaço, sempre foi um corpo híbrido<sup>77</sup> – desde o momento em que aprendeu a se valer de

---

<sup>73</sup> PARAGUAI, 2005, p. 74.

<sup>74</sup> NEVES, 2007, p. 17.

<sup>75</sup> Ibidem.

<sup>76</sup> Ibidem.

<sup>77</sup> O termo significa “que ou o que é composto de elementos diferentes, heteróclitos, disparatados” (Houaiss, 2001). Híbridaç o e hibridizaç o s o sin nimos e significam “cruzamento natural ou artificial de indiv duos de esp cies diferentes”, de cunho biol gico, que tamb m remete   tentativa de garantir a sobreviv ncia de v rias esp cies vegetais em ambientes diversos. “H bridaç o, para Canclini (2003), significa ‘processos socioculturais nos quais estruturas ou pr ticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e pr ticas’ [...] Assim, o autor aponta para uma evoluç o do conceito, chamando atenç o para a cultura urbana, que intensifica a hibridizaç o das culturas em funç o do entrecruzamento de diversas forç as, reestruturando a comunicaç o, dos meios massivos   telem tica” (AVELAR, 2011, p. 136).

ferramentas para melhorar o seu desempenho. Contudo, é preciso nos atentarmos às diferenças das hibridizações. Diferente do engajamento com ferramentas, que pode ser encontrado em outras espécies animais, esta a que se refere aqui se dá por meio de dispositivos eletrônicos e pelo elemento específico da informação.

O modelo de corpo concebido como um sistema eletrônico se dá na passagem da era da máquina a vapor (fim do século XVIII e século XIX) para a era da comunicação e do controle. A engenharia, antes voltada para a economia da força física – determinada em criar motores movidos a algum tipo de combustível em analogia ao glicogênio dos músculos humanos –, agora se concentra em uma “economia baseada na reprodução acurada de sinais”<sup>78</sup>, interferindo diretamente em nossa sensibilidade.

Esta mudança se dá devido ao surgimento de uma nova ciência cibernética. Derivada do “termo grego *kubernétikê* (‘arte de pilotar, de governar’, passando depois pelo francês *cybernetique*, de 1834, ‘estudo dos meios de governo’)”<sup>79</sup>, ela foi definida por Norbert Wiener em 1948 com a finalidade de realizar “o estudo comparativo dos sistemas e mecanismos de controle automático, regulação e comunicação nos seres vivos e nas máquinas”<sup>80</sup>. O objetivo é o estudo da comunicação entre os seres humanos, entre ser humano e máquina e entre máquinas, ou seja, “o estudo das mensagens como meios de dirigir a maquinaria e a sociedade”<sup>81</sup>. A cibernética está, então, na base das apresentações de um ser humano sob efeito de suas interfaces com as tecnologias, renovando seus sentidos.

A cibernética propunha que o corpo e também a mente fossem concebidos como uma rede comunicacional cujas operações bem-sucedidas se baseavam na reprodução acurada dos sinais. Quer seja na matéria do metal, quer seja na da carne, o estudo dos autômatos que se iniciava no final dos anos 40, era um ramo da engenharia das comunicações. Tomando como base os mecanismos de controle e as organizações comunicativas dos sistemas maquinais e dos organismos vivos, estes dois últimos eram considerados como estados funcionalmente equivalentes de organização cibernética.<sup>82</sup>

O imaginário de um corpo vestido em computadores, em um diálogo visceral e simbiótico com uma máquina, nos leva à imagem do ciborgue. O termo *cyborg* em

---

<sup>78</sup> SANTAELLA, 2003, p. 124.

<sup>79</sup> AVELAR, 2011, p. 132.

<sup>80</sup> Ibidem.

<sup>81</sup> WIENER, 1959, p. 15 apud AVELAR, 2011, p. 132

<sup>82</sup> SANTAELLA, 2003, p. 124.

inglês foi cunhado por Manfred Clynes e Nathan S. Kline, em 1960, pela justaposição de *cyb*, de *cybernetics* (cibernético) e *org*, de organismo. O neologismo foi criado “para designar os sistemas homem-máquina autorregulativos, quando ambos aplicavam a teoria de controle cibernético aos problemas que as viagens espaciais impingem sobre a neurofisiologia do corpo humano”<sup>83</sup>. O ciborgue seria então um ser humano “ampliado” com tecnologias acopladas ao corpo, se configurando num organismo de funções corporais altamente adaptáveis aos mais diversos ambientes, incluindo os espaços extraterrestres. A imagem do ciborgue não é, pois, recente. Luisa Paraguai<sup>84</sup> afirma que este conceito surge historicamente em momentos de mudança social e cultural quando – na impossibilidade ou dificuldade encontrada pelo indivíduo de solucionar situações novas, complexas e contraditórias – modelos híbridos para os corpos tradicionais são requeridos.

A esta imagem do ciborgue, híbrido ainda dividido em orgânico e maquínico, sucede-se a imagem do ciberpunk. O termo aparece pela primeira vez em 1983, em um conto de título “*Cyberpunk*”, publicado por Bruce Bethke no volume de novembro da *Amazing Stories*, popularizando-se em 1984 com a novela “*Neuromancer*”, de William Gibson. Hoje, é usado para designar “a literatura que trata da alienação do corpo carnal em constructos informáticos”<sup>85</sup>. No contexto do ciberpunk, o ciberespaço é uma rede computacional global de informações recebendo o nome de “A Matrix”, muito semelhante ao filme homônimo, claramente inspirado no romance de Gibson. Através de fones de ouvido ou de um terminal de computador, é possível acessar a Matrix.

Uma vez na matrix, os operadores podem voar para qualquer parte de um vasto sistema tridimensional de dados codificados em várias formas arquitetônicas, icônicas e coloridas dispostas sob eles como uma vasta metrópole. Nessa cidade de dados, qualquer documento está disponível, qualquer gravação é audível e qualquer imagem visível. Quando um local particular é selecionado, através de um *zoom*, é possível se mover para dentro da representação tridimensional dos dados a fim de escandir áreas particulares. Diferentes tipos de entidades inteligentes podem conviver no ciberespaço desde representações simuladas dos próprios usuários até inteligências artificiais autônomas que têm seu habitat no ciberespaço<sup>86</sup>.

---

<sup>83</sup> SANTAELLA, 2003, p. 125.

<sup>84</sup> PARAGUAI, 2005, p. 71.

<sup>85</sup> SANTAELLA, 2003, p. 128.

<sup>86</sup> FEATHERSTONE; BURROWS, 1996, p. 6 apud SANTAELLA, 2003, p. 128

O universo do ciberpunk, desta maneira, abre precedente para uma existência virtual; o usuário não apenas tem acesso à informações do ciberespaço, através de entradas e saídas de fluxos de informações, como também pode se valer de avatares<sup>87</sup> para interagir mais intimamente com o ciberespaço ou se relacionar com outros seres, extrapolando os limites que um corpo físico permitiria.

A quebra deste limiar pelo imaginário do ciberpunk, hoje é íntima e rotineira para nós, podendo ser exemplificada pela forma como nos relacionamos através das redes sociais. Em outras palavras, a passagem do modelo corporal do ciborgue para o modelo do ciberpunk permite ao ser humano formas de existência pós-corporais, através da *virtualização* do corpo e da mente, recebendo, em função disto, a denominação genérica de “pós-humana”.

Com esta expressão, busca-se mostrar que aquilo que compreendemos como “humano” se modificou e ainda vem passando por uma grande transformação, desencadeada pelas descobertas científicas e pelas invenções tecnológicas das últimas décadas. Para Ansell Pearson<sup>88</sup>, essa condição – também chamada de trans-humana – refere-se à superação do homem por ele mesmo, no intuito de descobrir ou reinventar aquilo que é humano em sentido ampliado ou expandido. Para Roy Ascott<sup>89</sup>, o pós-humano estaria associado “à consciência emergente que se expande para além do organismo humano”, anunciando “que estamos a caminho de nos tornarmos biônicos” e, segundo Robert Pepperel<sup>90</sup>, numa “convergência geral dos organismos com as tecnologias”. Lucia Santaella denomina biocibernético esse corpo sob interrogação, que alcança o “limiar das perturbadoras previsões de sua simulação na vida artificial e de sua replicação resultante da decifração do genoma”<sup>91</sup>.

Essa convergência e fusão, entre orgânico e máquinas informacionais como as computações vestíveis, é possibilitada e intensificada pelas tecnologias associadas à

---

<sup>87</sup> Termo cunhado em 1992, por Stephenson em seu romance *Snow Crash*, para definir “cibercorpos inteiramente digitais que emprestam suas vidas simuladas para o transporte identificatório de usuários para dentro dos mundos paralelos do ciberespaço” (SANTAELLA, 2003, p. 129).

<sup>88</sup> CLARKE, 2000, p. 203 apud AVELAR, 2011, p. 137.

<sup>89</sup> AVELAR, 2011, p. 137.

<sup>90</sup> SANTAELLA, 2003, p. 130.

<sup>91</sup> *Ibidem*, p. 123.

biologia e à teleinformática. O pós-humano entrou em voga graças às novas condições do corpo propostas pelas tecnologias associadas a “realidade virtual, comunicação global, protética e nanotecnologia, redes neurais, algoritmos genéticos, manipulação genética e vida artificial”<sup>92</sup>. A esse conjunto de tantos estes desenvolvimentos dá-se o nome de pós-humanismo. Segundo Hayles<sup>93</sup>, essas tecnologias auxiliam na construção do corpo humano, formando um circuito integrado orgânico e não orgânico, contendo *chips* associados à matéria de carne e osso, compondo hibridizações do natural com o artificial.

Os processos biotecnológicos estariam, então, redesenhando nossos corpos e tornando indistintos os limites entre o orgânico e o inorgânico, neste nosso hibridismo entre ser humano e máquina. Diante deste contexto de mutações, poderiam se tornar também indistintas as fronteiras em continuidade entre os tradicionais papéis de gênero?

## 9.1. A BRECHA DIGITAL DE GÊNERO

Embora os artistas selecionados para serem apresentados neste trabalho sejam em sua maioria mulheres, é sabido que o cenário da computação vestível (bem como o das artes digitais como um todo) é marcado por uma forte predominância da produção masculina – perpetuando a herança inaugural de Steve Mann, Sterlac e de tantos outros homens no desenvolvimento do computador em si. Casos pontuais e igualmente importantes de protagonismo de mulheres na área das tecnologias digitais podem ser citados, como as já mencionadas Ada Byron – conhecida como a primeira pessoa a desenvolver um programa para computador – e as programadoras do ENIAC – matemáticas tidas como “calculadoras humanas” ou “computadores” que inauguraram a indústria de softwares ao desenvolverem instruções para o primeiro computador programável e totalmente eletrônico. Contudo, a relação das tecnologias da informação e comunicação (TICs) como práticas majoritariamente masculinas se faz notar desde o processo de formação profissional. Neste sentido, os registros fotográficos dos alunos de Steve Mann na Universidade de Toronto se tornam muito ilustrativos. Num período de dezoito anos, a turma que inicialmente se configurava como 100% masculina em 2016 teve um quinto de

---

<sup>92</sup> SANTAELLA, 2003, p. 130.

<sup>93</sup> Ibidem, p. 192 apud em AVELAR, 2011, p. 137.

seus integrantes composto por mulheres, uma mudança importante, porém ínfima, dada a velocidade das mudanças tecnológicas e sociais.



FIGURA 186 - Turma de 98 e turma de 2000



FIGURA 187 - Turma de 2016

Este distanciamento das mulheres em relação ao saber técnico, bem como à sua prática, nem sempre foi uma constante. Em “Os gêneros da rede: os ciberfeminismos”, Ana de

Miguel e Montserrat Boix contestam o *mito* (patriarcal) *do homem caçador*. Segundo ele, os homens (por serem ativos) se dedicavam à tarefa da caça, enquanto as mulheres (por serem passivas, indefesas e impedidas pela biologia reprodutora) permaneceriam reclusas nas cavernas desempenhando seus trabalhos equivalentes aos das donas de casa atuais. As autoras contrapõem este mito, endossando a ligação entre as mulheres e as técnicas como fator indispensável à evolução da espécie humana. Com este objetivo, referenciam a teórica russa Alexandra Kollontai, que, em suas próprias palavras, analisa “A história de Eva, que colheu o fruto da árvore do conhecimento e que por isto teve que parir com dor”:

Segundo sua análise, o fato de as mulheres serem as reprodutoras da espécie as fez assumir um papel decisivo na história da humanidade. Provavelmente se converteram nas protagonistas do processo de produção. Por causa da maternidade, as mulheres não saíam com os grupos de caça das tribos, mas permaneciam em um lugar estável com seus filhos. Quando se esgotavam suas provisões, as mulheres se convertiam nas únicas provedoras do alimento e assim, segundo Kollontai, desenvolveram significativamente faculdades como a observação e a reflexão. É muito provável que por meio da experiência e da reflexão tenham sido elas que conceberam a ideia da agricultura e que começaram a trabalhar com a terra. Da mesma forma, é provável supor que foram elas que construíram as primeiras cabanas para proteger seus filhos; as primeiras a praticar o artesanato: a cerâmica e a fiação; ao decorar seus vasos, teriam sido as protagonistas das primeiras tendências artísticas da humanidade. Aprenderam a conhecer as propriedades das ervas, com o que foram as primeiras médicas e farmacêuticas. Definitivamente, e por razões materiais concretas, “o saber” era patrimônio das mulheres das sociedades primitivas<sup>94</sup>.

Passados séculos de distanciamento e exclusão das mulheres do saber oficial/reconhecido – sob a alcunha de bruxas quando insistiam em resistir às limitações impostas – há resquícios desta opressão histórica que ainda persistem em nossas sociedades, por vezes velados.

Na década de 1980 (o período inicial do desenvolvimento da computação vestível e da popularização das artes digitais), as mulheres já possuíam livre acesso à educação, às práticas artísticas e ao mercado de trabalho. No entanto, 40 anos depois, ainda há disparidade entre os sexos no que diz respeito à porcentagem de participação nas TICs, denominada *brecha digital de gênero* em texto de Diana Maffía<sup>95</sup>. Como explicar tal brecha?

---

<sup>94</sup> MIGUEL; BOIX, 2013, p. 42.

<sup>95</sup> Segundo Diana Maffía (2013), a *brecha* inclui ainda fatores determinantes como língua pátria, classe social e racial.

O texto “O que tem a ver as tecnologias digitais com o gênero”, de Graciela Natansohn, nos oferece um direcionamento ao colocar em questão os papéis de gênero em relação ao desenvolvimento das tecnologias:

o desenvolvimento das tecnologias não escapa às relações de poder que produzem desigualdades e contradições nas dinâmicas de acesso, uso, desenho e produção das TIC's entre homens mulheres, brancos, negros, pobres e ricos. Por isso, se fala de uma “brecha digital de gênero” (CASTAÑO, 2008; ALONSO, 2007; WACJMAN, 2006), que não se refere somente às dificuldades de acesso à rede, mas também, aos obstáculos que as mulheres enfrentam para apropriarem-se da cultura tecnológica devido à hegemonia masculina nas áreas estratégicas de formação, pesquisa e no emprego das TIC's. [...] compreender essas brechas supõe conhecer, interpretar e entender como o gênero opera sobre a construção da ciência e da tecnologia e como as hierarquias da diferença de gênero afetam o desenho, o desenvolvimento, a difusão e a utilização das tecnologias (WACJMAN, 2006; KELLER, 1991), não só no nível dos sistemas de produção científica e técnica, mas também na dimensão subjetiva dos indivíduos.<sup>96</sup>

Como observam Miguel e Boix, além de uma atividade que requer conhecimentos técnicos e matemáticos, a informática também é uma cultura, pressupondo “um conjunto de normas de comportamento, crenças e atitudes não explícitas nos currículos oficiais ou acadêmicos e que se encontram e se difundem a todo o público através das revistas populares, jornais, best-sellers, filmes, inclusive das piadas e brincadeiras”<sup>97</sup>. Desta maneira, sob um ponto de vista antropológico acerca dos brinquedos, a *brecha digital de gênero* pode se iniciar ainda durante a infância. Além de sua diferenciação em função do sexo (que poderia ser representada pelo binômio *boneca versus carrinho*), enquanto garotos são incentivados a desmontarem seus carrinhos e bonecos robôs, atribuindo-se a eles o potencial de futuros engenheiros, as garotas que desmontam suas bonecas, em grande parte, são repreendidas sob a alegação de falta de cuidado. Assim é criado um contínuo entre a masculinidade e as tecnologias, desestimulando as mulheres à exploração destas. De acordo com Natansohn:

A relação entre o super herói de plástico desmontado e uma boneca sem cabeça nem braços é a equivalente a do correto e o incorreto, o normal e o patológico. Assim fomos crescendo, nessa espécie de *hábitus* tecnológico binário, hierárquico e altamente desfavorável às meninas.<sup>98</sup>

---

<sup>96</sup> NATANSOHN, 2013, p. 16.

<sup>97</sup> MIGUEL; BOIX, 2013, p. 50.

<sup>98</sup> NATANSOHN, 2013, p. 17.

Ainda durante a infância, também é possível encontrar nos videogames as primeiras fontes de acesso à cultura digital. Miguel e Boix afirmam estar documentado que a prática destes jogos estabelece uma relação de autoconfiança com a máquina, além de fomentar o “afã de exploração” por meio de tentativa e erro. Contudo, é importante observar a influência do conteúdo destes jogos na segregação da brincadeira entre os sexos. Grande parte dos temas são bélicos e de enfrentamento entre policiais e infratores. A socialização por meio da violência, um dos “traços-valores” mais associados à virilidade, se fazem notar de forma ilegítima no caso dos “bandidos” e legítima no caso dos “mocinhos”, os heróis. Desta maneira, “os computadores começam a ser vistos desde a infância como um segregado componente de gênero, começam a converter-se em *‘toys for the boys’*”<sup>99</sup>. Outro fator igualmente relevante é a influência dos estereótipos dos personagens, ainda que tenhamos exemplos de mulheres bélicas e que fogem ao papel maternal. Muitas ainda se apresentam de acordo com o *velho modelo feminino*: um corpo altamente sexualizado, marcado por curvas que funcionam como um atrativo sexual, um ser passivo. Além disto, “algumas dessas guerreiras de gibis podem viver as maiores aventuras com saltos agulha que no mundo real apenas permitem desempenhar a velocidade das mulheres chinesas com seus pés deformados desde crianças pelas bandagens que impediam seu crescimento”<sup>100</sup>, o que pode criar uma não identificação por parte das possíveis jogadoras e incorrer ao início da tecnofobia vivenciada por grande parte das mulheres.

Diante da possibilidade de falsear ou transcender o sexo, idade, assumir várias identidades e outras características não verificáveis no espaço virtual, tem-se a impressão de que dentro deste não há hierarquias ou qualquer “determinação falocêntrica”, o que por vezes torna a *brecha digital de gênero* incongruente. Contudo, essa suposta transversalidade cai por terra quando contrapomos a similaridade quantitativa entre os usuários de ambos os sexos à insistência dos modelos femininos objetificados, seja através dos já citados videogames ou por meio da pornografia, por exemplo.

A persistência destes comportamentos, por força, suscitam uma série de questionamentos em torno da sexualidade na rede e dos eternos modelos femininos que se propagam a partir dela. O primeiro que se desequilibra é a

---

<sup>99</sup> MIGUEL; BOIX, 2013, p. 51.

<sup>100</sup> *ibidem*, p. 52.

tese de que a rede propicia a desgenerização, o desprendimento das identidades fechadas, pois o êxito das páginas de pornografia questiona com dureza o mundo utópico desta “nova” comunidade virtual dos consumidores de pornografia. Por acaso é nova a compra de mulheres e de seus corpos? A aspiração de apertar um botão para que mulheres em posição absolutamente submissa e desejosa se desnudem ante um *clac*? Como é possível este *boom* da pornografia em um mundo em que as jovens desfrutam de uma notável liberdade sexual? Realmente, como se relaciona esta sexualidade virtual com as relações entre os jovens no velho mundo real? Como se constrói assim um sujeito novo, potencialmente libertador? As garotas jovens não consomem pornografia porque não associam seu prazer à objetificação dos corpos alheios mas, também, como resulta quase óbvio, porque a imagem das mulheres aparece degradada e é absolutamente irreal. E, definitivamente, a presença de conteúdos marcadamente associados à masculinidade ou outros claramente misóginos ou sexistas estariam fomentando um maior acesso dos garotos ao mundo virtual ao mesmo tempo que propicia certa rejeição das garotas.<sup>101</sup>

A este modelo feminino estereotipado se contrapõe o modelo masculino do *informático/nerd* (atuante nas redes como produtor de conteúdo e não um mero usuário), aquele “que leva milênios envolvido na informática”<sup>102</sup>. Os efeitos destes estereótipos na cultura do computador recaem diretamente no mundo acadêmico, como se pode verificar através do crescente número de estudos preocupados com a *brecha digital*. Desde o final da década de 1990, por exemplo, é expressiva a diminuição nos Estados Unidos, bem como no Brasil, do ingresso de garotas nos cursos universitários relacionados à informática. Segundo as autoras, isto se dá porque as garotas, mesmo quando tecnicamente capacitadas para realizarem o curso, não se sentem como tal. Enquanto os garotos possuem muitos exemplos nos quais se inspirar, não há representatividade feminina, de modo que as jovens mulheres não encontram identificação dentro da cultura da informática. É certo que, desde a sua introdução ao mercado de trabalho, desempenhando principalmente serviços de escritório, as mulheres fazem o uso de tecnologias eletrônicas na forma de computadores, faxes e telefones. Mas, como as autoras afirmam, estas experiências tratam-se de trabalhos de “segunda categoria”. Ainda que os estereótipos sejam uma visão falsa de uma realidade complexa, agem de forma a condicionar tanto nossa relação com o mundo real quanto com o virtual. Assim, o incentivo às brincadeiras tecnológicas por parte dos meninos, bem como os modelos de heróis e do *informático* aliado à uma imagem extremamente objetificada

---

<sup>101</sup> MIGUEL; BOIX, 2013, p. 52.

<sup>102</sup> *Ibidem*, p. 54.

da mulher dentro das redes, talvez sejam decisivos para o surgimento precoce de pesquisadores e artistas como Steve Mann e Stelarc em detrimento de correlatas do sexo feminino em semelhante proporção numérica; há uma lacuna nesse fato.

A fim de diminuir a lacuna de atuação entre mulheres e homens produtores de conteúdos digitais, Natansohn observa que existem muitos “atores políticos”, tanto no Brasil como em outros países, engajados na educação, capacitação e emprego das mulheres em TICs. Todavia, as lógicas de inclusão e exclusão continuam sendo determinadas unicamente pelo capital, caracterizando estes programas como uma contribuição neoliberal “mais preocupado em gerar mão de obra adequada ao mercado do que discutir a orientação da globalização hegemônica”<sup>103</sup>. Muito provavelmente, estes estímulos justifiquem a pouca representatividade da computação vestível aplicada à arte em detrimento de sua ampla disponibilidade na forma de produtos comercializáveis.

Existem também pesquisadoras acadêmicas que militam em fóruns e movimentos sociais pela democratização das TICs, pela defesa dos direitos humanos das mulheres na internet contra o seu silenciamento e exclusão dos processos de criação e desenvolvimento de tecnologias. Contudo, ainda que eliminemos esta lacuna, se faz necessário questionarmos as condições de funcionamento do sistema como um todo, que são extremamente desfavoráveis às mulheres e alimentam a *brecha digital de gênero*:

Se assumirmos que denunciando a falta de mulheres nesse campo e reclamando medidas de estímulo para a participação delas nos mesmos termos que os homens poderemos contribuir para a diminuição das brechas, talvez não visualizaremos o verdadeiro cerne da questão. A partir desse ponto de vista, se ignora justamente aquilo que afasta as mulheres das tecnologias quando as primeiras barreiras de acesso são superadas. O que não se questiona, com esta forma de ver as coisas, é o próprio funcionamento do sistema tecnológico e científico, da cultura tecnológica das empresas, universidades e instituições sociais, muito resistentes às mulheres. Um efeito muito evidente disso é que o desempenho das mulheres nos âmbitos masculinizados é afetado pelos estereótipos, a perseguição misógina, a resistência masculina à autoridade feminina, a carência de aliados, a sobrecarga de tarefas (pelo cuidado da família), gravidezes, os problemas de saúde específicos, a exclusão das redes masculinas informais, o excesso de exigências e tensão de todos os superiores. Por isso, o que o feminismo vem questionar não é só os efeitos de uma cultura machista, mas a própria constituição da ciência e da tecnologia a partir de uma perspectiva

---

<sup>103</sup> NATANSOHN, 2013, p. 20.

que não só exclui as mulheres, mas também a todos os grupos que estão fora das formas androcêntricas dominantes<sup>104</sup>.

Sedimentadas durante a modernidade, a manutenção da oposição entre as esferas pública e privada – bem como a manutenção da segunda como condição à existência da primeira – ainda se fazem notar de forma expressiva em nossas sociedades “pós-modernas”. A esfera pública continua sendo regida pela razão e pela prática, caracterizada pela universalidade, imparcialidade, pela ciência, tecnologia, direito, política, cultura, liberdade e criação humana. A esfera privada, por sua vez, ainda se estabelece como o âmbito do particular e da parcialidade, das paixões, dos afetos, do refúgio ao olhar público, do cuidado e do sexo, das habilidades específicas como a intuição e qualidades morais como abnegação, sacrifício, piedade e docilidade. Enquanto o macho transita entre ambas as esferas, encontrando no lar um local para o *repouso guerreiro*, as mulheres ainda são associadas a um corpo físico e afetivo a serviço do outro, muitas vezes tentando sustentar a identidade imposta da *super-mulher* e a inevitabilidade da dupla ou tripla jornada de trabalho. É neste sentido que Miguel e Boix nos alertam para a necessidade de mudanças de papéis e identidades masculinas para que alcancemos um contexto de equidade:

É certo que na atualidade as mulheres derrubaram muitos obstáculos legais e acederam a elevadas cotas de igualdade formal, mas, sem dúvida, a situação comparativa entre os sexos continua sem experimentar mudanças revolucionárias. Muito ao contrário, apesar das mudanças evidentes nos papéis femininos e nas relações entre os sexos, os homens não assumiram novos papéis nem identidades de uma forma realmente significativa. Efetivamente, um dos problemas diferenciais é o uso do tempo... e tempo, muito tempo é o que se necessita o relacionar-se com as novas tecnologias. Daí que as economistas e sociólogas que trabalham desde a perspectiva do gênero alertaram sobre como qualquer reconstrução social que não vá acompanhada de uma profunda mudança de valores que leve os homens a assumir sua parte no processo de reprodução, “de portas adentro” terá pouca relevância real para as mulheres.<sup>105</sup>

É neste sentido também que as ciberfeministas<sup>106</sup> nos alertam para as armadilhas nas quais as feministas mais jovens costumam cair. O complexo de Édipo, que nos introduziu

---

<sup>104</sup> NATANSOHN, 2013, p. 22.

<sup>105</sup> MIGUEL; BOIX, 2013, p. 50.

<sup>106</sup> Segundo Miguel e Boix (2013, p. 55), é um termo que surgiu como resposta as ideias do *ciberpunk* e que foi utilizado pela primeira vez em 1991 na Austrália pelo grupo *VNS (VeNus)* – composto por Francesca da Rimini, Julianne Pierce, Josephine Starrs e Virginia Barratt – para apresentar seus trabalhos de experimentação entre o sujeito feminino, a arte e a virtualidade.

ao mundo simbólico do patriarcado, teria sido substituído por um complexo de Narciso. Ignorando as lutas feministas das gerações anteriores, as feministas informatizadas de agora tendem a depositar na aparência física metáforas de empoderamento e *lacrção*<sup>107</sup>, sendo capturadas por uma teia neoliberal que valoriza o consumo como forma de bem-estar, sem perceber que continuam servindo/submetendo-se aos modelos femininos impostos pelo patriarcado:

Sua referência são elas mesmas, carentes de qualquer sentido histórico, instaladas na pura imediatez e submetidas ao jugo das aparências, aparências que nas garotas são inclinadas a imitar as modelos. Segundo Doufur, as conseqüências mais imediatas deste estado de coisas podem resultar em diversas opções de busca de um Outro que não aparece com nitidez no horizonte simbólico dos jovens: a gangue como identificação; a seita como segurança; a droga como evasão; a violência como explosão de uma falsa onipotência; a tecnologia virtual, que nos traslada para além do aqui e do agora; e a tecnociência, capaz de superar a diferença genética e de sexo com base em próteses e metamorfoses que dariam lugar ao que Haraway chama o ciborgue<sup>108</sup>

ser *bad girls* na Internet não vai mudar muito o assunto [da preponderância masculina na área da alta tecnologia], nem tampouco vai desafiar o *status quo*, ainda que possa proporcionar refrescantes momentos de delírio iconoclasta. Mas se a energia e a inventiva *grr!* forem acopladas com um sábio compromisso político... Imaginem!<sup>109</sup>

A respeito desta apropriação voluntária dos estereótipos femininos, é possível traçar um paralelo com as roupas de artista desenvolvidas por Steve Mann, Stelarc, Behnaz Farahi e Anouk Wipprecht. Estas últimas, ambas artistas jovens (na faixa dos trinta anos), conformam a complexidade de suas pesquisas tecnológicas a padrões formais como vestidos de alta costura que ressaltam a volumetria feminina, remetendo aos códigos de feminilidade. Wipprecht, inclusive, desenvolve roupas marcadamente “femininas” sob encomenda de empresas automobilísticas e eletrônicas, se valendo do corpo da mulher como cabide expositor de novas tecnologias, bem como artifício de sedução voltada ao consumo destas. Atuantes na interseção entre a arte e a moda, as roupas tecnológicas desenvolvidas por ambas artistas estabelecem um contraponto às elaboradas por Mann e Stelarc, que, à primeira vista, poderiam ser consideradas neutras, não remetendo ao

<sup>107</sup> “Lacrar” é uma gíria popularmente utilizada no Brasil (entre os jovens da atualidade) como sinônimo de “arrasar”, “mandar bem” ou “ter sucesso”. É utilizada como um elogio, uma forma de parabenizar alguém por ser bem-sucedido em algo.

<sup>108</sup> MIGUEL; BOIX, 2013, p. 65

<sup>109</sup> Ibidem, p. 66.

gênero masculino ou feminino. Contudo, ainda mencionando Miguel e Boix, o mito do homem caçador segue vigente não apenas nos livros infantis e imaginário coletivo, mas também na concepção do homem como representante neutro da espécie humana – o que pode ser notado, inclusive, em muitas línguas, como a portuguesa. A suposta neutralidade e universalidade dos discursos perpetrados por homens é, em grande medida, responsável pelo pensamento patriarcal, que consiste justamente no não-pensamento acerca das mulheres.

Quer dizer, sob a suposta universalidade, objetividade e neutralidade valorativa que reclamam para si os discursos científicos, os estudos de gênero têm mostrado que, em geral e até o momento, o objeto real de estudo da ciência – tanto humanas quanto sociais e naturais – tem sido, pura e simplesmente, a metade da espécie, a metade da sociedade. Além disso, a ciência e a técnica têm se apresentado sempre como ações especificamente masculinas<sup>110</sup>.

As autoras observam que, na realidade, os homens se constituem em protagonistas dos produtos da cultura e da criação, ao passo que as mulheres são tidas como seres específicos e sexualizados, devido a sua *natureza* reprodutora. Esta especificação da mulher (e de *coisas* a ela relacionadas) pode ser comprovada, por exemplo, através da distinção amplamente absorvida de uma História (*neutra*/masculina) e uma História das Mulheres, ou um esporte chamado Futebol de um lado e um outro chamado Futebol Feminino, de outro. No que concerne a esta pesquisa especificamente, esta distinção pode ser identificada também no imaginário coletivo da figura do robô, que normalmente é masculino e corresponde aos estereótipos de gênero – mesma condição verificada nos casos em que as robôs são femininas. Dentro desta análise, podemos questionar a suposta neutralidade formal dos trabalhos de Steve Mann e Stelarc. Numa estética que se aproxima dos filmes de ficção científica e aventura, é muito mais provável que encontremos referências masculinas para associar, tanto às obras, quanto às figuras dos próprios artistas.

♀

---

<sup>110</sup> MIGUEL; BOIX, 2013, p. 40.

## 10. ROTA POSSÍVEL: CONCEPÇÃO DO CIBORGUE COMO TRANSGRESSÃO

Seja na forma dos populares e imprescindíveis computadores pessoais ou dos telefones celulares, é inegável a importância das TICs em nossas vidas cotidianas, o que torna muito significativo o desejo de inseri-las ou acoplá-las em nossos corpos e o decorrente surgimento das computações vestíveis. Faz-se, então, necessário tomar as novas tecnologias como aliadas para traçar estratégias que atuem estruturalmente na sociedade para viabilizar a atuação das mulheres na construção de uma nova realidade. Autoras ciberfeministas defendem que, semelhante às feministas do passado – que se reuniam em espaços privados com a finalidade de organizarem estratégias para reivindicar o espaço público – as feministas atuais devem se valer do espaço virtual como ambiente estratégico para romper barreiras e alcançar equidade. Allucquère Rosanne (Sandy) Stone, por exemplo, considera que “a introdução do corpo no espaço virtual gera significados imprevistos através da articulação de diferenças entre corpos e não-corpos, espaços e não-espaços”<sup>111</sup>. Neste aspecto, as novas tecnologias não eliminam os problemas decorrentes dos gêneros, mas se constituem em meios que facilitam a organização dos corpos no espaço, contribuindo para consequentes ações no cotidiano não-virtual – a exemplo das últimas grandes manifestações políticas ocorridas no Brasil (desde junho de 2013 até as que antecederam as eleições presidenciais de 2018), que num primeiro momento se originaram nos ambientes virtuais das redes sociais para depois tomarem as ruas.

Em conjunto com as TICs, os mitos e as teorias podem desempenhar papel essencial no surgimento de mudanças na sociedade. Isto se dá porque ao mesmo tempo em que são formados por interações sociais, também podem constituí-las. Logo, faz-se necessária a criação de referências em que os estereótipos de gêneros sejam transpostos e tenham novos significados. É com este objetivo que Donna Haraway cria seu “mito político” no

---

<sup>111</sup> MIGUEL; BOIX, 2013, p. 59.

ensaio “Manifesto Ciborgue”, nos convidando a pensar em como seria um mundo sem gênero, tal como o compreendemos.

Publicado em 1985 na *Socialist Review*, o manifesto foi escrito dentro do contexto do feminismo socialista e dos movimentos de esquerda surgidos nos Estados Unidos na década de 1980, como uma resposta à eleição de Reagan e ao que ela representava em termos culturais e políticos (tanto para os movimentos sociais estadunidenses quanto aqueles de outras partes do globo). De forma semelhante à maioria dos manifestos, esse também questionava o mundo em que se vivia e buscava saídas frente à questão “o que fazer?”.

É interessante observar as mudanças estruturais pelas quais as sociedades tecnologizadas de sua época haviam passado e que ainda se fazem muito presentes na contemporaneidade. As TICs haviam favorecido novas formas de controle, como a *informática da dominação* – termo criado por Haraway para denominar o “patriarcado capitalista imperialista branco em suas versões contemporâneas recentes”<sup>112</sup>.

São tendências deste mundo altamente informatizado: a perda de postos de trabalhos *masculinos* em países de primeiro mundo, devido à substituição da força de trabalho humana pela máquina (recaindo também sobre a mulher o papel de sustentar a família), e a feminização do trabalho. Esta última, se dá tanto no que diz respeito a absorção da força de trabalho da mulher – principalmente em países de terceiro mundo, nos setores eletrônicos das multinacionais –, como também na vulnerabilidade destes empregos, na exploração que as tornam servas em vez de trabalhadoras e na baixa remuneração. Obviamente, novas áreas altamente qualificadas surgem, contudo, de uma forma geral, a fábrica, mercado e o escritório se tornam uma extensão do trabalho doméstico para as mulheres, no que se pode chamar de *economia do trabalho caseiro*. Adiciona-se ainda o fato das novas tecnologias ampliarem a esfera privada, o que afeta homens e mulheres em medidas diferentes.

As novas tecnologias parecem estar profundamente envolvidas naquelas formas de ‘privatização’ analisadas por Ros Petchesky (1981), nas quais se combinam, de forma sinérgica, o processo de militarização, as ideologias e as políticas públicas sobre questões de família, desenvolvidas pela direita, e as redefinições das concepções de propriedade (empresarial e estatal), a qual passa a ser vista como exclusivamente privada. As novas tecnologias de comunicação são

---

<sup>112</sup> HARAWAY, 2010, p. 12.

fundamentais para a erradicação da ‘vida pública’ de todas as pessoas. Isso facilita o florescimento de uma instituição militar high tech permanente, com prejuízos culturais e econômicos para a maioria das pessoas, mas especialmente para as mulheres. Tecnologias como videogames e aparelhos de televisão extremamente miniaturizados parecem cruciais para a produção de formas modernas de ‘vida privada’. A cultura dos videogames é fortemente orientada para a competição individual e para a guerra espacial.<sup>113</sup>

Se por um lado os ciborgues, e assim as TICs, estão intrinsecamente ligados à militarização e ao capitalismo patriarcal, por outro, se configuram em filhos ilegítimos destes. E, como a própria autora afirma: “filhos ilegítimos são, com frequência, extremamente infiéis às suas origens. Seus pais são, afinal, dispensáveis”<sup>114</sup>. Numa tentativa de subverter este cenário opressor, Haraway se apropria dos mecanismos de subjugação para conceber seu ciborgue:

um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção. Realidade social significa relações sociais vividas, significa nossa construção política mais importante, significa uma ficção capaz de mudar o mundo.<sup>115</sup>

A autora utiliza o termo ficção menos como sinônimo de invenção e mais em sua relação com a palavra fato, como explica em uma entrevista cedida a Nicholas Gane, em 2010: “Fato e ficção têm uma interessante conexão etimológica: fato é participio passado, feito, e ficção ainda está no fazer-se”<sup>116</sup>. E é partindo do fato de já sermos ciborgues – na medida em que vivemos em simbiose com nossas máquinas – que a autora constrói o que chama de *worlding*, uma criação de mundo que seria capaz de modificar as estruturas sociais e ser um antídoto contra a heterossexualidade e o patriarcado. Isto, porque a natureza híbrida do ciborgue se origina na quebra das fronteiras, como por exemplo das antigas distinções entre ser humano e animal, animal-humano e máquina, e físico e não físico – de modo que poderíamos inferir também a quebra das barreiras entre os gêneros masculino e feminino. No entanto, ao contestar os dualismos, o ciborgue não se aproxima de uma totalidade orgânica ou uma matriz identitária, pelo contrário: abarca a multiplicidade, a dúvida, as identidades parciais e as posições contraditórias.

---

<sup>113</sup> HARAWAY, 2009, p.73.

<sup>114</sup> Ibidem, p. 40.

<sup>115</sup> Ibidem, p. 36.

<sup>116</sup> HARAWAY, 2010, p. 16.

Haraway, então, nos convoca a recusar a aversão às tecnologias e assumir a responsabilidade sobre as relações sociais da ciência e da tecnologia. Sua sugestão de apropriação da ontologia do ciborgue, seria não apenas uma saída para os dualismos, mas uma possibilidade de coalisão, criação de afinidades ou parentescos políticos entre as mulheres (que, como atestam os vários seguimentos do feminismo, são tão diversas) para, desta maneira, mudar comportamentos e rearranjar relações culturais.

Embora as práticas artísticas ainda sejam estruturalmente influenciadas pelo patriarcado/*informática da dominação*, de maneira semelhante ao surgimento do Manifesto Ciborgue, manifestações *fronteirísticas* também brotam pelas frestas deste sistema inóspito. Hachiya, Paraguai, Mallock e Hattwick, e Rosella e Genz (todos aqui citados), ao se valerem de tecnologias "militares" para propor diálogos corporais entre os indivíduos (seja no espaço físico e/ou no virtual), se aproximam do desejo de afetação dos "Parangolés", do "Divisor" e das vestes de Lygia Clark. Analogamente à série "Roupa-corpo-roupa", "*Inter dis-communication machine*", por exemplo, propõe a troca de percepções entre os participantes, transcendendo as barreiras sociais de gênero e estabelecendo contato íntimo entre os indivíduos. Especificamente nos trabalhos "*SoundShirt*" e "*HugShirt*", este efeito de sensibilização dos corpos se potencializa, na medida em que sensações táteis sobressaem à visualidade.

Uma vez que mitos, teorias e arte são feitos por seres humanos sociais, localizados em tempos históricos e culturais específicos, o surgimento destas manifestações podem tanto ser indício do desejo de mudanças estruturais na sociedade, como também, quem sabe, da semente que um dia germinará entre as frestas do sistema e lhe causará a ruína por meio de grandes rachaduras.

## ÍNDICE DE SIGLAS

- AI: *Artificial Intelligence* (Inteligência Artificial)
- ALGOL: *ALGO*rithmic Language (Linguagem Algorítmica)
- ARPA: *Advanced Research Projects Agency* (Agência de Projetos de Pesquisa Avançados)
- ARPANET: *Advanced Research Projects Agency Network*
- CISC: *Complex Instruction Set Computer* (Computador com um Conjunto Complexo de Instruções)
- COBOL: *Common Business Oriented Language*
- CPU: *Central Processing Unit* (Unidade Central de Processamento)
- CRT: *Projector Cathode Ray Tube* (Projektor de tubo de raios catódicos)
- EAT: *Experiments in Art and Technology* (Experimento em Arte e Tecnologia)
- EMG: *Electromyography* (Eletromiográfico)
- ENIAC: *Electronic Numerical Integrator and Computer*
- FORTRAN: Acrônimo da expressão "*IBM Mathematical FORMula TRANslation System*"
- GTWM: *Georgia Tech Wearable Motherboard* (Placa Mãe Vestível da *Georgia Tech*)
- HDR: *High Dynamic Range* (Grande Alcance Dinâmico)
- HI: *Humanistic Intelligence* (Inteligência Humanística)
- IBM: *International Business Machine*
- IEEE: *Institute of Electrical and Electronics Engineers* (Instituto de Engenheiros Eletricistas e Eletrônicos)
- iOS: *iPhone Operating System* (Sistema Operacional do iPhone)
- ISSCC: *International Solid-State Circuits* (Conferência Internacional de Circuitos em Estado Sólido)
- LED: *Light Emitting Diode* (Diodo emissor de luz)
- Memex: *memory + index*
- MIT: *Massachusetts Institute of Technology*
- NASA: *National Aeronautics and Space Administration* (Administração Nacional da Aeronáutica e Espaço)
- PC: *Personal Computer*
- PDP: *Programmable Data Processor*
- RAM: *Random-access memory* (memória de acesso aleatório)
- RAND: *Corporation Research AND Development*
- RISC: Acrônimo de *Reduced Instruction Set Computer* (Computador com um conjunto reduzido de instruções)
- RTTY: *Radioteletype* (Rádio teletipo)
- SAE: *Society of Automotive Engineers* (Sociedade de Engenheiros Automotivos)
- TIC: Tecnologia da Informação e Comunicação
- UNIVAC: *UNIVersal Automatic Computer*
- USB: Universal Serial Bus (Porta universal, para conexão de periféricos)
- Web, ou www, ou WWW: *World Wide Web*

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de trabalhos artísticos, grande parte das abordagens teóricas privilegiam os aspectos formais e históricos em detrimento da análise estrutural das sociedades que regem as práticas artísticas em seus contextos. Deste modo, somos induzidos a uma visão parcial, na qual as roupas de artista são uma *evolução* da representação da roupa na arte, e as computações vestíveis em trabalhos artísticos, uma *evolução* das roupas de artista. Ora, ao se projetar do plano bidimensional em direção ao espaço expandido, e depois possibilitar a transposição deste através do espaço virtual, as computações vestíveis rompem não apenas barreiras físicas (espaciais), mas também temporais (conceituais, culturais).

Contudo, a arte não está imune aos processos culturais e socioeconômicos de dominação. Contestando o pedestal aurático em que muitos teóricos a localizam, a arte, como qualquer outra manifestação humana, possui aspectos materiais decorrentes tanto das opressões quanto das manifestações e discursos transgressores, tecidos em seus conceitos. Assim, é preciso nos atentarmos à sua materialidade de forma não apenas a evitar incidir em análises incompletas, mas também de modo a não incorreremos e perpetuarmos, ingenuamente, velhas formas de dominação por meio das conceituações e experiências sensíveis da arte.

Pessoalmente, este estudo resultou em uma maior consciência adquirida quanto aos atravessamentos culturais, sociais e econômicos aos quais a arte, assim como nossos corpos, são permeáveis. Deste modo, minha prática artística pode ir ao encontro da reflexão teórica aqui desenvolvida, dando sequência a este ciclo criativo (teórico-prático/prático-teórico) e ampliando as possibilidades de me envolver em realizações artísticas que possam ser significativas para um número maior de pessoas. Seria esta, talvez, a busca por uma arte cidadã ou, como se diz atualmente, um *artivismo* consistente.

## REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo? In: *O que é o contemporâneo e outros ensaios*. Chapecó, SC: Argos, 2009.

ALVES, José Eustáquio Diniz. *Qual será a população mundial em 2100?* Laboratório de demografia e estudos populacionais, 2011. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/ladem/2011/07/06/qual-sera-a-populacao-mundial-em-2100-artigo-de-jose-eustaquio-diniz-alves/>>. Acesso em: 05 nov. 2018.

ARAUJO, Yara Rondon Guasque. *Telepresença: interação e interfaces*. São Paulo: EDUC / Fapesp, 2005.

ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

AVELAR, Suzana. *Moda: globalização e novas tecnologias*. São Paulo: Estação das Letras e Cores Editora; Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2011.

BAGNOLI, Helena. *Roupas Escultóricas*. Revista Bravo no Medium, 2018. Disponível em: <<https://medium.com/revista-bravo/roupas-escult%C3%B3ricas-ac375b823c3b>>. Acesso em: 05 nov. 2018.

BARRETO, Larissa Pereira. *O papel do interator na arte digital*. 2015. Monografia (Especialização em Gestão integrada da comunicação digital em ambientes cooperativos) – Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo.

BAUDELAIRE, Charles apud POLLOCK, Griselda. *Visión y diferencia: Feminismo, feminidad e historias del arte*. Buenos Aires: Fiordo, 2013.

BEARD, Mary. *Mulheres e Poder: um manifesto*. São Paulo: Editora crítica, 2018.

BEZERRA, Nathalia. *Mulher e Universidade: A longa e difícil luta contra a invisibilidade*. In: Conferência Internacional sobre os sete saberes para a educação do presente. Ceará. 2010. *Anais...* Disponível em: <[https://www.mpba.mp.br/sites/default/files/biblioteca/direitos-humanos/direitos-das-mulheres/artigosdesdissertacoes/teorias\\_explicativas\\_da\\_violencia\\_contra\\_mulheres/a\\_mulher\\_e\\_a\\_universidade.pdf](https://www.mpba.mp.br/sites/default/files/biblioteca/direitos-humanos/direitos-das-mulheres/artigosdesdissertacoes/teorias_explicativas_da_violencia_contra_mulheres/a_mulher_e_a_universidade.pdf)>. Acesso em: 05 nov. 2018.

BÍBLIA SAGRADA. A. T. Gênesis. 158. Ed. São Paulo: Editora Ave-Maria, 2003.

BIENAL DE ARTE DIGITAL. *Thatiane Mendes*, 2018. Disponível em: <<https://bienalartedigital.com/portfolio/tatiane-mendes/>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

BOUCHER, Francois. *História do vestuário no Ocidente: das origens aos nossos dias*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CALANCA, Daniela. *História social da moda*. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.

COPELAND, Jack. Alan Turing: The codebreaker who saved 'millions of lives'. BBC News, 2012. Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/technology-18419691>>. Acesso em: 12 jan. 19.

COSTA, Cacilda Teixeira da. *Roupa de artista: o vestuário na obra de arte*. São Paulo: Imprensa oficial do Estado de São Paulo, EDUSP, 2009.

- COSTANTINO, Nicola. *Tienda - Dangerous Beauty*. 2018. Disponível em: <<http://www.nicolacostantino.com.ar/tienda-dangerousBeauty.php>>. Acesso em 13 nov. 2018.
- COUNTRY METERS. *População mundial*. Disponível em: <<https://countrymeters.info/pt/World>>. Acesso em: 05 nov. 2018.
- CRANE, Diana. *Moda e seu papel social: classe, gênero e identidade nas roupas*. São Paulo: Senac São Paulo, 2006.
- DOMÈNECH, Maribel. *Teixir Identitats*. Museari - Museu de L'imaginari, [2017?] Disponível em: <[http://www.museari.com/portfolio\\_page/expo-maribel-domenech/](http://www.museari.com/portfolio_page/expo-maribel-domenech/)>. Acesso em: 04 nov. 2018.
- FAJARDO-HILL, Cecilia; GIUNTA, Andrea. *Mulheres radicais: arte latino-americana, 1965-1980*. São Paulo: Pinacoteca de São Paulo, 2018.
- FARAH, Behnaz. *Opale*, 2017. Disponível em: <<http://behnazfarahi.com/opale/>>. Acesso em: 12 fev. 2019.
- FARIAS, Gilberto. *Introdução à computação*. Disponível em: <<http://producao.virtual.ufpb.br/books/camyle/introducao-a-computacao-livro/livro/livro.chunked/index.html>>. Acesso em: 12 jan. 2019.
- FEDERICI, Silvia. *Calibã e a bruxa: mulheres, corpo e acumulação primitiva*. São Paulo: Elefante, 2017.
- FERNÁNDEZ, Marián López. Arte, feminismo y posmodernidad: apuntes de lo que viene. *Arte, individuo y sociedad*, n. 4, 1991, p. 103-110. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/39280478\\_Arte\\_feminismo\\_y\\_posmodernidad\\_apuntes\\_de\\_lo\\_que\\_viene](https://www.researchgate.net/publication/39280478_Arte_feminismo_y_posmodernidad_apuntes_de_lo_que_viene)>. Acesso em: 19 nov. 2018.
- FERREIRA, Aurélio B. H. Dicionário Aurélio da língua portuguesa. 5. ed. Curitiba: Positivo, 2010.
- GARCIA, Carla Cristina. *Breve História do feminismo*. São Paulo: Claridade, 2015.
- GERMANO, Beta. *Rolê artsy: Jaime Lauriano e Martha Araújo*. Casa Vogue, 2015. Disponível em: <<https://casavogue.globo.com/Colunas/Gemada/noticia/2015/03/role-artsy-jaime-lauriano-e-martha-araujo.html>>. Acesso em: 04 nov. 2018.
- GOLDBERG, Roselee. *A arte da performance: do futurismo ao presente*. São Paulo: Martins Fontes, 2015.
- GRADIM, Isabel. Arte e gênero: o papel dos têxteis para as mulheres das artes. *Revista Modifica*, São Paulo, 2016. Disponível em: <<https://www.modifica.com.br/arte-e-genero-o-papel-dos-texteis-para-as-mulheres-das-artes/#.W-C6U5NKjIU>>. Acesso em: 05 nov. 2018.
- GRADIM, Isabel. Mulheres nas Artes: o machismo da Bauhaus e a revolução têxtil de Gunta Stölz. *Revista Modifica*, São Paulo, 2017. Disponível em: <<https://www.modifica.com.br/mulheres-nas-artes-o-machismo-da-bauhaus-e-revolucao-textil-de-gunta-stolz/#.W8OTfmhKjIU>>. Acesso em: 05 nov. 2018.
- GUGGENHEIM. *Rebecca Horn*. Disponível em: <<https://www.guggenheim.org/artwork/artist/Rebecca-Horn>>. Acesso em: 04 nov. 2018.
- GROSS, Benjamin. The French connection. *Distillations Magazine*, v. 1, n. 3, p. 10-13, 2015.

HARAWAY, Donna. Manifesto Ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (Org. e Trad.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

HARAWAY, Donna. Se nós nunca fomos humanos, o que fazer? Entrevista. [2010]. Ponto Urbe [Online]. Entrevista concedida a Nicholas Gane. Disponível em: <<http://pontourbe.revues.org/1635>>. Acesso em: 12 jan. 2019.

HODGE, David. Joseph Beuys: Felt Suit 1970. Tate, Reino Unido. 2015. Disponível em: <<https://www.tate.org.uk/art/artworks/beuys-felt-suit-ar00092>>. Acesso em: 28 set. 2018.

KOLLONTAI, Alexandra. *O comunismo e a família*, 1920. Marxists Internet Archive, 2002. Disponível em: <[https://www.marxists.org/portugues/kollontai/1920/mes/com\\_fam.htm](https://www.marxists.org/portugues/kollontai/1920/mes/com_fam.htm)>. Acesso em: 19 nov. 2018.

LEÃO, Lucia. Corpos mapeados, corpos cíbridos e nômades plugados: a corporalidade e a experimentação poética na era da mobilidade. In: SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila. (Orgs.) *Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008.

MAFFÍA, Diana. Prólogo. In: NATANSOHN, Graciela (Org.). *Internet em código feminino: teorias e práticas*. Buenos Aires: La Crujía, 2013.

MANN, Steve. *Cyberfashion*, 1997a. Disponível em: <<http://n1nlf-1.eecg.toronto.edu/lvac/>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

MANN, Steve. *Prof. Steve Mann, PhD (MIT '97), P.Eng. (Ontario)*. [S.D.] Disponível em: <<http://wearcam.org/bio.htm>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

MANN, Steve. Wearable Computing: a first step toward personal imaging. *Cybersquare*, v. 30, n. 2, 1997b. Disponível em: <<http://www.wearcam.org/ieeecomputer/r2025.htm>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

MANN, Steve. *WearCam concept: Maybe camera*, 1997c. Disponível em: <<http://wearcam.org/maybecamera.htm>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

MELENDI, Maria Angélica. Estética ou cosmética: A arte abjeta de Nicola Costantino. *Lindonéia*, Belo Horizonte, n. 1, 2012, p. 23. Disponível em: <<https://estrategiasarte.net.br/lindoneia/lindoneia-1>>. Acesso em: 05 nov. 2018.

MIGUEL, Ana de; BOIX, Montserrat. Os gêneros da rede: os ciberfeminismos. In: NATANSOHN, Graciela (Org.). *Internet em código feminino: teorias e práticas*. Buenos Aires: La Crujía, 2013.

MILLIET, Maria Alice. *Lygia Clark: Obra-trajeto*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1992.

MORICE, Anne-Marie. Le baiser de l'artiste: Orlan. Transverse, 2017. Disponível em: <<http://www.transverse-art.com/oeuvre/le-baiser-de-lartiste-0>>. Acesso em: 04 nov. 2018.

NATANSOHN, Graciela. Introdução: O que tem a ver as tecnologias digitais com o gênero? In: NATANSOHN, Graciela (Org.). *Internet em código feminino: teorias e práticas*. Buenos Aires: La Crujía, 2013.

NEVES, José Pinheiro. *O apelo do objecto técnico*. Porto: Campo das Letras, 2007.

NOCHLIN, Linda. Why have there been no great women artists? (1971). In: ROBINSON, Hilary. (Ed.) *Feminism Art Theory: an anthology 1968-2014*. Oxford: Wiley Blackwell, 2015.

PACHECO, Nazareth. Fascículos de Arte Contemporânea. [Março, 2001]. Entrevista concedida a Tadeu Chiarelli. MUVI - Museu Virtual. Disponível em: <[http://muvi.advant.com.br/artistas/n/nazareth\\_pacheco/nazareth\\_pacheco.htm](http://muvi.advant.com.br/artistas/n/nazareth_pacheco/nazareth_pacheco.htm)>. Acesso em: 04 nov. 2018.

PAGOLA, Lila. De mulheres e enciclopédias: formas de construir realidades e representações. In: NATANSOHN, Graciela (Org.). *Internet em código feminino: teorias e práticas*. Buenos Aires: La Crujía, 2013.

PARAGUAI, Luisa. O computador como veste-interface: (re)configurando os espaços de atuação. 2005. Tese (Doutorado em Multimeios) – Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, São Paulo.

PARAGUAI, Luisa. *Vestis [2004-2011]*, 2019. Disponível em: <<http://luisaparaguai.art.br/index.php/projects/vestis-2005-2011/>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

PAUL, Christiane. *Digital art*. London: Thames & Hudson, 2008.

PILTCH, Avram. Exclusive: Cyborg Steve Mann details alleged McDonald's assault. *Laptop*, 2012. Disponível em: <<https://www.laptopmag.com/articles/exclusive-cyborg-steve-mann-on-alleged-mcdonalds-assault>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

POLLOCK, Griselda. *Visión y diferencia: Feminismo, feminidad e historias del arte*. Buenos Aires: Fiordo, 2013.

ROUSTAYI, Mina. *Getting under the skin: Rebecca Horn's sensibility machines*. Michigan State University, 1989. Disponível em: <<https://msu.edu/course/ha/452/rebeccahorn.htm>>. Acesso em: 04 nov. 2018.

SAIS, Lilian Amadei. Mulheres de Homero: o caso das esposas da Odisseia. 2016. Tese (Doutorado em Letras) – Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, p. 123.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SANT'ANNA, Patrícia. *Coleção Rhodia: Arte e Design de Moda nos anos sessenta no Brasil*. 2010. Tese (Doutorado em História) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, São Paulo.

SENRA, Ricardo. Americanos 'vestem' obra icônica da brasileira Lygia Pape pelas ruas de NY. *BBC Brasil*, Washington, 2017. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-39417598>>. Acesso em: 28 set. 2018.

STELARC. Dos zumbis aos corpos cyborgs: carne fractal, máquinas quimeras e órgãos extras. In: LABRA, Daniela (Org.) *Performance Presente Futuro*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria/Automática, 2008.

STELARC. *¼ scale ear*, 2019d. Disponível em: <<http://stelarc.org/?catID=20240>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

STELARC. *Ear on arm: engineering internet organ*, 2019e. Disponível em: <<http://stelarc.org/?catID=20242>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

STELARC. *Extra ear*, 2019c. Disponível em: <<http://stelarc.org/?catID=20265>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

STELARC. *Muscle machine*, 2019b. Disponível em: <<http://stelarc.org/?catID=20229>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

STELARC. *Third hand*, 2019a. Disponível em: <<http://stelarc.org/?catID=20265>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

STELARC. *Re-wired / Re-mixed: event for dismembered body*, 2019f. Disponível em: <<http://stelarc.org/?catID=20353>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

STORR, Robert. *Intimate Geometries: the life and art of Louise Bourgeois*. New York: The Monacelli Press, 2016.

TZARA, Tristan; MUTH, Susan de. 'Dess Poems'. *Art in Translation*, Reino Unido, v. 7, n. 2, p. 304-308, 2015. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/17561310.2015.1052297>>. Acesso em: 27 set. 2018.

UNIVERSITY OF TORONTO. *Mann S Biography*, 2019 Disponível em: <<https://www.ece.utoronto.ca/people/mann-s/>>. Acesso: 12 fev. 2019.

VILLAÇA, Nízia; GÓES, Fred. *Em nome do corpo*. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

WATLING, Lucy. *Rebecca Horn: Finger Gloves*, 1972. Tate, Reino Unido. 2012a. Disponível em: <<https://www.tate.org.uk/art/artworks/horn-finger-gloves-t07845>>. Acesso em: 04 nov. 2018.

WATLING, Lucy. *Rebecca Horn: Cockfeather Mask*, 1972. Tate, Reino Unido. 2012b. Disponível em: <<https://www.tate.org.uk/art/artworks/horn-cockfeather-mask-t07849>>. Acesso em: 04 nov. 2018.