

Poéticas Tecnológicas Vestíveis: aspectos do contemporâneo em novas expressões criativas.

Rafaela Blanch Pires

Escola de Artes Ciências e Humanidades EACH – Universidade de São Paulo USP

Estudante de mestrado no Programa de Pós Graduação em Têxtil e Moda

Resumo: Vestimentas com o uso de tecnologias simples e grande potencial criativo produzem novos imaginários e apresentam-se como espaço frutífero para reconhecimento de características do século XXI. O corpo e sua segunda pele (no caso as roupas como interface), o contexto da tecnologia e aspectos da contemporaneidade, em conjunto, possibilitam expressões únicas (sob o ponto de vista artístico) de traços, comportamentos e desafios trazidos pela tecnologia. São mudanças com as quais estamos constantemente aprendendo a lidar. A imersão neste tipo de pesquisa e compreensão dos temas que tocam o contemporâneo promove uma maior clareza sobre comportamentos e movimentos da história de uma época.

Palavras-chave: Moda, Arte, Tecnologia, Contemporâneo

Abstract: *Wearables with simple technologies and creative potencial can project new imaginaries and can also be a terrain to recognize characteristics of the XXI century. The body and its second skin (the clothes as an interface), the technology context and the contemporary aspects, together, enable unique expressions (under an artistic point of view) of traits, behaviours and challenges, impacts brought about by technology. Changes we are constantly facing.*

Key-Words: *Fashion, Art, Technology, Contemporary*

Introdução

Pode-se dizer que “Poéticas Tecnológicas Vestíveis” representam o espaço da moda como uma ramificação da Arte e Tecnologia. Poucos trabalhos têm sido feitos neste novo ramo da moda, porém o campo surge de forma promissora por seu forte potencial expressivo e criativo.

Muitas dúvidas e polêmicas surgem quando o tema sobre a moda ser ou não arte é proposto. A moda atual, com suas múltiplas facetas, está por um lado profundamente enraizada em aspectos comerciais e mercadológicos, por outro, serve de interface comunicativa entre “espaço interno” do usuário (com sua subjetividade, identidade) em diálogos visuais e simbólicos com o “espaço externo” (meio social, meio ambiente). Apesar de a arte também se envolver em aspectos comerciais, a indústria da moda alimenta uma fatia muito grande da economia, repercutindo, à primeira vista, no ocultar de seu lado artístico, expressivo ou conceitual.

O suporte da moda, da roupa, é o corpo, ao redor desta superfície pode-se também criar infinitos discursos não verbais que explanem percepções absortas na época que se vive. O fato de ser uma forma de expressão relacionada ao corpo muitas vezes contribui para expressões que inerentemente lidam com temas que tangem o “corpo” como a identidade, a memória, o hedonismo, ou também como crítica do próprio sistema da moda

como relações com ilusão, criações de mitos¹. Da mesma maneira, o ramo da arte e tecnologia que lida com a técnica, o virtual, artificial, abre espaço para que aspectos como nomadismo, ubiquidade, virtualidade, simulação, entre outros, possam se evidenciar em expressões criativas, artísticas. Unindo todas estas características que remetem ao corpo e à tecnologia, pode-se captar com frescor interessantes concepções a respeito da existência tão integrada aos artifícios da técnica. Mudanças estéticas no corpo orgânico promovidas pela técnica, confusões de identidade, confusões do que é público ou privado, do que é virtual ou presencial, do que é possível, o que é utópico, novas ansiedades, novas realidades, novos desejos, novos limites representam as características ou desafios inéditos vivenciados atualmente e que talvez não se está tão preparado para lidar por não ter uma compreensão tão clara das mudanças que estão constantemente acontecendo ao nosso redor.

Opta-se utilizar o termo “poéticas” em “Poéticas Tecnológicas Vestíveis”, por representar mais diretamente o aspecto da moda que tange o conceito, a subjetividade, aproveitando este suporte com grande potencial de expressão.

Segundo o dicionário Houaiss o termo “poético” é:

“1. Relativo à ou próprio da poesia”. Conforme o mesmo dicionário, poesia, além de referir-se à literatura, à escrita de versos associa-se também ao “[...] 5. Poder criativo; inspiração 6. O que desperta emoção, enlevo, sentimento de beleza, apreciação estética [...]”. (2001, p. 879)

Portanto, o uso de tecnologias associadas às roupas pode contribuir na projeção de novos imaginários a partir de novas estéticas e funcionalidades no âmbito das artes.

Expressões poéticas com o uso da tecnologia e da moda

Um primeiro exemplo são as roupas utilizadas na performance *Coded Sensation*, do português Martin Rille. O tecido do figurino da performance foi criado com a aplicação de uma camada de dióxido de cromo (a mesma utilizada em fitas cassetes). Segundo Ciociola, Rille gravou diferentes músicas no tecido que podem ser percebidas com o toque de luvas especiais com sensores magnéticos que fazem a leitura do som e o emitem com o auxílio de amplificadores. Com os toques nos corpos dos *performers*, a partir dos movimentos coreográficos, os espectadores podem ao mesmo tempo assistir e ouvir os sons gravados nas roupas.

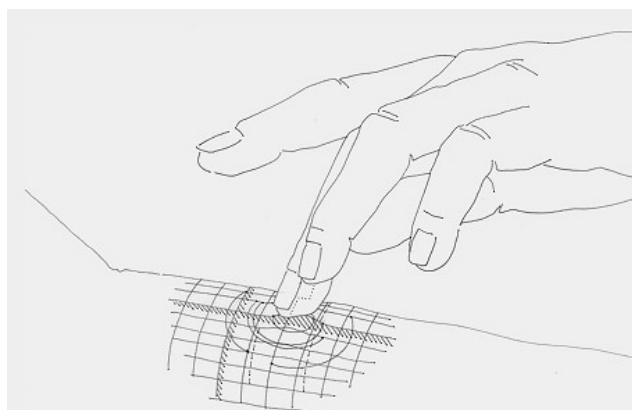
A intenção de Rille é atentar para “[...] a possibilidade de transformar superfícies do nosso corpo em container de dados e conhecimentos, de palavras e sons que podem ser realizados através do contato com o corpo.” (CODED SENSATION)

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

1 O termo é usado por Roland Barthes em “O Sistema da Moda” ao indicar um dos principais aspectos da moda é o de criar mitos.



Sonic suits completely made out of recorded cassette tapes, transforming the surface of our body into a "sensible container"



The Information Layer is directly written onto the surface of the audio skin.

Fonte: codedensation.com

Tradução: Trages sonoros feitos totalmente com fitas cassetes gravadas, transformam a superfície de nossos corpos em "container sensível"

Fonte: codedensation.com

Tradução: A informação é diretamente escrita na superfície da segunda pele sonora.



Fonte: codedensation.com

Em “tempos líquidos”, termo de Zygmunt Baumann, é indicado um certo “encurtamento” do tempo, este parece estar mais acelerado, referenciais, relações, memórias e sentidos parecem se desfragmentar. Surge então uma nova postura frente à qual estamos tentando lidar atualmente: nossa memória não acompanha a velocidade dos acontecimentos, falta de tempo nos faz sentir incapazes de memorizar fatos que nos são importantes. Vivendo em um ritmo que parece atemporal, confundimos lembranças e memória: “Turbulento, esse tempo parece fugaz e raso. Retira as espessuras das experiências que vivemos no mundo, afetando inexoravelmente nossas noções de história, de memória, de pertencimento”. (CANTON, In: Tempo e Memória. p. 20)

Obras como *Coded Sensation*, demonstram um desejo de “reter”, “capturar” sensações e vivências que se esvaem tão fugazmente com o tempo com o auxílio da tecnologia, a mesma que também contribuiu para a “turbulência” e rapidez do tempo. Uma tentativa de manter seus referenciais, afetos, sentir-se pertencente a um tempo, ao seu próprio corpo, à sua história, através da tecnologia. No caso, encontram-se soluções para desafios causados pela inserção da tecnologia através dela mesma.

Um outro exemplo são os dois vestidos interativos da designer e professora Ying Gao intitulado *(no)where (now)here*. Segundo o *website* da designer o uso do engodo ou simulação no sistema da moda é o cerne da concepção da série. Esta consiste em duas simulações de peças que dão ao público a ideia de ilusão e repetição que alimentam o funcionamento interno da coleção. As peças tem uso de um material mais rígido visível de longe na luz do dia, e por cima é feita com fio fotoluminescente e pigmento, visível de perto na escuridão. Trata-se de um vestido que ao ser “flertado” pelo espectador responde movimentando-se e modificando as maneiras de ser visto com o jogo de luzes entre claro e escuro.

Um sensor reconhece o olhar do espectador e pequenos motores se movimentam dando vida à roupa. O mesmo olhar faz as luzes da sala se ascenderem ou apagarem. “*We use an eye-tracking system so the dresses move when a spectator is staring. [The system] can also turn off the lights, then the dresses illuminate.*”² Os vestidos são feitos com super-organza, fios photoluminescentes, material plástico PVDF e equipamentos eletrônicos. Com a presença do espectador e luzes apagadas, formas dos vestidos tornam-se luminosas. Segundo a revista digital holandesa Dezeen, com as luzes apagadas as peças criam um efeito visual parecido com criaturas marinhas brilhantes.

Conforme entrevista concedida³, Gao diz que este jogo de luz e sombra revela a verdade das formas e traz na luz a relevância representacional das peças. Sua presença é tão efêmera e enganosa que elas não parecem existir no tempo e no espaço de forma alguma. Pode-se perguntar se esses objetos são ou não reais. Esse jogo de percepção e ilusão brinca com o que não é bem real, apesar de ser real a existência concreta dos objetos, cujas formas são moldadas pela escuridão dando uma resposta à luz.

Trata-se de um trabalho inspirado no *The Aesthetics of Disappearance* de Paul Virilio, explorando a ideia da ausência. O conceito de presença e desaparecimento é questionado com a experiência do claro x escuro alcançado através de um olhar, que não é fixo.

2 Tradução: “Usamos um sistema de reconhecimento do olhar então os vestidos se movem quando o espectador está olhando. [O sistema] pode também apagar as luzes, fazendo com que os vestidos se iluminem”. Fonte: dezeen.com

3 Fonte: fashioningtech.com



Fonte: radarmagazine.se



Fonte: radarmagazine.se



Fonte: radarmagazine.se



Fonte: radarmagazine.se



Fonte: radarmagazine.se

The *Aesthetics of Disappearance* é um livro que trata sobre uma crise da percepção e a velocidade do tempo. No *release* da obra de Gao está disponível o primeiro parágrafo do livro, que ilustra a ideia passada na teoria de Virilio:

*Absence often occurs at breakfast time – the tea cup dropped, then spilled on the table being one of its most common consequences. Absence lasts but a few seconds, its beginning and end are sudden. However closed to outside impressions, the senses are awake. The return is as immediate as the departure, the suspended word or movement is picked up where it was left off as conscious time automatically reconstructs itself, thus becoming continuous and free of any apparent interruption.*⁴ (1991, p. 9)

Trata-se de lapsos de ausência que foram presenciados, mas que não se pode conscientemente recordar. A este fato dá o nome de picnolesia. Segundo o autor a picnolesia acontece de forma mais comum nas crianças. Tentam forçar a lembrança de algo que ocorreu, mesmo tendo presenciado conscientemente, não consegue se recordar, como se este momento não tivesse existido. Angustiado, com o passar do tempo passa a aprender a recriar e inventar o ocorrido. Quando se pede à uma criança que desenhe um ramo de flores, por exemplo, ela desenhará não só o ramo mas a pessoa que supostamente o colocou alí, o campo no qual cresceu, etc. O faz porque está acostumado

⁴ Tradução: “A ausência (lapso) o ocorre freqüentemente no café da manhã, o copo caiu e rolou em cima da mesa, é a sua conseqüência conhecida. A ausência dura apenas alguns segundos, o seu início e o seu fim são repentinos. Apesar de fechado para impressões externas, os sentidos funcionam. O retorno é tão imediato quanto a partida, a palavra suspensa e ação são retomados de onde foram interrompidos conforme o tempo consciente retorna-se automaticamente, formando um tempo contínuo, sem ruptura aparente alguma.”

a dar continuidade nas sequências, está adaptado a completar os contornos do que não está visível, do que não recorda, então recria para tentar dar verossimilhança. (IBDEM, p. 11)

Leva esta mesma situação para práticas de efeitos especiais em cinema e espetáculos ilusionistas. O que não é visto nos momentos perdidos do espetáculo torna-se a base da produção do ilusionismo, que é inventado: “*what he shows as reality is what reacts continually to the absences of the reality which has passed*”⁵. (IBDEM, p. 17)

Dá como exemplo também o típico desejo amoroso, quando o objeto de desejo se ausenta, faz-se conexões ilusórias sobre este tonando o desejo cada vez mais ardente por completar tão idealmente as esperanças de quem as criou, quando se aproxima e vê a realidade do ser amado, rapidamente a ilusão se esvai e também o desejo.

Na segunda parte do livro fala das técnicas de controle, atualmente os objetivos de quem está no poder não é mais conquistar ou invadir territórios, mas sim um controle conquistado através da ubiquidade e da velocidade das informações:

*Man, fascinated with himself, constructs his double, his intelligent specter, and entrusts the keeping of his knowledge to a reflection. We're still here in the domain of cinematic illusion, of the mirage of information precipitated on the computer screen – what is given is exactly the information but not the sensation; it is apatheia, this scientific impassibility which makes it so that more informed man is the more the desert of the world expands around him, the more the repetition of information (already known) upsets the stimuli of observation, overtaking them automatically, not only in memory (interior light) but first of all in the look, to the point from now on it's the speed of light itself which limits the reading of information and the important thing in electronic information is no longer the storage but the display*⁶. (IBDEM, p. 46)

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

Ying Gao utiliza truques de perspectiva criada com o claro x escuro aliado aos fios fotoluminescentes para provocar esta *picnolepsia* e os efeitos da ilusão. É detectado o movimento do olhar do espectador e de pronto a sala que estava acesa com as duas peças “às claras” logo se apaga deixando à vista os fios luminosos que se movimentam lentamente parecendo criaturas marinhas brilhantes, flutuantes e dançantes, conforme mencionado anteriormente. Ou seja, a sala apagada esconde a verdade do objeto brilhante que se movimenta atrativamente, que é em realidade um simples vestido. No escuro, com a exuberância das formas sedutoras acredita-se que aquela é a realidade.

Além disso, em um instante anterior ao ato de direcionar o olhar e ser detectado, mesmo que de canto de olhos, percebe-se que a sala estava em outra forma, estava acesa, quando se é apanhado, uma sensação instantânea de confusão pode surgir, mas a figura que se mostra é tão atrativa que logo se esquece de tentar reconfigurar a compreensão da imagem anterior. A mesma sensação descrita por Virilio sobre a

5 Tradução: “o que ele mostra como realidade é o que reage continuamente à ausência da realidade que passou”

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

picnolesia. O trabalho de Gao remete às possibilidades da criação de ilusão criadas da mesma maneira na indústria da moda, movida pelo consumo e, conseqüentemente, a criação do desejo.

Conclusão

Expressões criativas que associam moda e tecnologia, tendo como suporte o corpo, se apresentam como rico espaço para desenvolvimento crítico e teórico que podem contribuir bastante para o conhecimento científico no campo do design de moda.

Neste âmbito das poéticas tecnológicas vestíveis, têm-se tornado cada vez mais importante o papel do apoio e interesse acadêmico de centros universitários, mesmo grupos de pesquisa independentes como os coletivos ou centros de artes, por exemplo o holandês V2 que já desenvolveu interessantes obras eletrônicas e vestíveis.

Além disso, temos designers que atualizam websites como o *Fashioning Technology* com informações, avisos de eventos, tutoriais gratuitos para construir seu próprio computador vestível; e-books *open source*⁷ teóricos ou práticos da cultura DIY⁸; mesmo artigos que discutem impactos sociais ou entrevistas realizadas em eventos de *Wearable Technology Art* (termo cunhado por Suzan Ryan, uma das poucas teóricas do ramo) captando ideias e percepções interessantes dos próprios designers que fizeram exposição nos eventos, têm grande importância pra a coleta de dados e materiais para a pesquisa.

Desenvolvimentos como estes apresentados aqui têm rendido frutos impressionantes não apenas no universo das artes sugerindo novos imaginários, mas contribui com o desenvolvimento teórico sobre expressões da contemporaneidade.

Referências

BARTHES, Roland. **O Sistema da Moda**. São Paulo: Edusp, 1979.

BAUMANN, Z. **Modernidade Líquida**. Zahar: Rio de Janeiro, 2001.

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

CIOCIOLA, C. **Coded Sensation, audio skin**. Revista digital Neural – Media Art, Hacktivism, E-music. Disponível em: <http://www.neural.it>. Acesso em 10.05.13. 16h21min.

FASHIONING TECHNOLOGY. Disponível em: <http://www.fashioningtech.com>. Acesso em 10.05.2013. 13h30min.

GAO, YING. **Ying Gao website**. Disponível em: yinggao.com. Acesso em: 25.08.2013.

7 “Opensource é um método de desenvolvimento para softwares que aproveita o poder da revisão distribuída e transparência do processo. A promessa do opensource é melhor qualidade, maior confiabilidade, mais flexibilidade, baixo custo e o fim do predatório aprisionamento tecnológico”. Fonte: opensource.org

8 Sigla que significa *Do It Yourself*, surgida na década de 50. Representa a produção de algo realizado independentemente sem a necessidade de um conhecimento profissional para tal feito. Fonte: instructables.com

18h37min.

HOUAISS, Antonio; VILLAR, Mauro de Salles; FRACO, Francisco Manoel de Mello. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. p. 689.

RILLE, MARTIN. **Coded Sensation**. Disponível em: <http://www.codedsensation.com/>. Acesso em 10.05.2013, 19h44min.

RYAN, S. E.. **What is Wearable Technology Art?** In: *Social Fabrics Issue, College Art Association Conference 2008*. Disponível em: <http://www.intelligentagent.com/archive/ia8.1lastfinal.pdf>. Acesso em 09.03.2013. 10h46min.

THE OPEN SOURCE INITIATIVE. Disponível em: <http://opensource.org/>. Acesso em 10.05.2013. 14h06min.

V2. **Institute For The Unstable Media**. Disponível em: <http://v2.nl/>. Acesso em: 10.05.2013. 13h01min.

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