

MÓIN-MÓIN

REVISTA DE ESTUDOS SOBRE TEATRO DE FORMAS ANIMADAS:
PRESERVAÇÃO E CONSERVAÇÃO DE ACERVOS NO TEATRO DE ANIMAÇÃO
Florianópolis, v. 2, n.27, p. 174 - 191, dez. 2022
E - ISSN: 2595.0347

Corpos vestidos de tecnologias eletrônicas ou digitais em performances de artistas brasileiros

Rafaela Blanch Pires

Universidade Federal de Goiás – UFG (Goiânia, Brasil)



Figura 1 – *Videocriatura* de Otávio Donasci (1980).
Fonte: <https://file.org.br/artist/otavio-donasci-2/>

DOI: <https://doi.org/10.5965/2595034702272022174>

Corpos vestidos de tecnologias eletrônicas ou digitais em performances de artistas brasileiros¹

Rafaela Blanch Pires²

Resumo: O presente artigo trata dos primeiros trabalhos artísticos que podem ser entendidos como "mascaramentos" dos corpos ou figurinos feitos com tecnologias eletrônicas ou digitais. Sobre as "tecnologias vestíveis" podemos compreendê-las como próteses e extensões não só de nossas capacidades físicas (como os óculos ou uma bengala), mas também como as cognitivas, a extensão da memória e da subjetividade como forma de expressão artística. A investigação se baseou em entrevistas realizadas em 2015 com Luisa Paraguai a respeito do seu trabalho *Vestis* (2005) e Otávio Donasci sobre seus figurinos-máscaras dinâmicos *Videocriaturas* (1980). Em ambos os trabalhos se reconhece as dificuldades e obstáculos com relação aos procedimentos técnicos, bem como, uma expressão extremamente atual nos debates contemporâneos. Dentre eles, o papel de itens inanimados (como as tecnologias eletrônicas e digitais) com importante papel agenciador que modula as relações entre nossos corpos, a sociedade e o ambiente.

Palavras-chave: Figurino; Mascaramento; Tecnologias.

Bodies dressed in electronic or digital technologies in performances by Brazilian artists

Abstract: The present work deals with the first artistic works that can be understood as "masking" of bodies or costumes made with electronic or digital technologies. Regarding "wearable technologies", we can understand them as prostheses and extensions not only of our physical capacities (such as glasses or a cane), but also as cognitive ones, the extension of memory and subjectivity as a form of artistic expression. The investigation was based on interviews conducted in 2015 with Luisa Paraguai about her work *Vestis* (2005) and Otávio Donasci about her dynamic mask-costumes *Videocriaturas* (1980). Both works recognize the difficulties and obstacles in relation to technical procedures, as well as an extremely current expression in contemporary debates. Among them, the role of inanimate items (such as electronic and digital technologies) with an important agency role that modulates the relationships between our bodies, society, and the environment.

Keywords: Costume; Masking; Technologies.

¹ Data de submissão do artigo: 30/11/2022. | Data de aprovação (escolha direta) do artigo: 27/12/2022.

² Rafaela é Professora de caracterização do ator e produções por meio de tecnologias digitais no curso de Direção de Arte da Universidade Federal de Goiás. Doutora em Design e Arquitetura e mestre em Têxtil e Moda pela Universidade de São Paulo. Durante o período de doutorado obteve experiência de um ano no "Wearable Senses Lab", laboratório sob orientação do professor Oscar Tomico na Universidade Tecnológica de Eindhoven (Holanda). Realizou graduação em Moda e Estilismo na Universidade do Estado de Santa Catarina e Letras-Alemão na Universidade Federal de Santa Catarina. E-mail: rafaela.pires@ufg.br | ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9260-4033>

Introdução

Como se pode suspeitar através da nomenclatura “tecnologia vestível” é um tipo de tecnologia que pode ser trazida junto ao corpo, é vestida, sendo desnecessário usar as mãos para carregá-la. Ao refletirmos sobre os primórdios das “tecnologias vestíveis”, podemos recorrer às bengalas que auxiliam no apoio das pernas ao caminhar ou aos óculos, lentes usadas inicialmente na China e na Europa, feitas de quartzo ou berilo “vestidas” em frente ao rosto, as quais potencializavam ou ajustavam disfunções ópticas. Os óculos, como próteses ou tecnologias que permite "corrigir" o que é considerado um desvio físico humano, foram mencionados pela primeira vez em 1268 por Roger Bacon. (MIT Media Lab)

As tecnologias ou próteses que expandem as capacidades físicas e cognitivas do corpo humano não se limitaram simplesmente às criações funcionais, mas algo além do que já pressagiava Robert Hooke em 1665:

O próximo ponto que deve ser levado em consideração, a respeito dos sentidos, é o suprimento de suas enfermidades com instrumentos, e por assim dizer, a adição de órgãos artificiais ao natural... e, como óculos têm proporcionado nossa visão, então não é improvável, mas devem ser encontradas muitas invenções mecânicas para melhorar os nossos outros sentidos da audição, olfato, paladar e tato.³(IBDEM)

Com a criação dos autômatos mecânicos no século XVIII a ideia do corpo com uma performance melhorada (PANTELLINI, 2004) é despertada no imaginário social. Ideias de uma vida repleta de uma perfeita beleza e eterna jovialidade foram aflorados e expressos hora como euforia, ora como medo em representações artísticas ou literárias com a imagem de um corpo aperfeiçoado no híbrido de homem e máquina. O desenvolvimento técnico-científico possibilitou o prolongamento da vida e o retardamento do envelhecimento. O que por um lado, nos permite viver mais e melhor, por outro, levanta debates acerca da eugenia ou das próprias problemáticas dos valores humanos e a existência. no campo artístico, pode-se dizer que Sterlac foi um artista que

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

ganhou destaque na década de 80 nas discussões sobre a relação entre corpo e os avanços científicos em uma nova apresentação do que seria o humano, as funções conhecidamente humanas junto das máquinas ou procedimentos tecnológicos. Stelarc desenha imaginários que indicam não apenas uma "correção" dos sentidos e das funções conhecidas socialmente como "adequadas", mas vai além indagando sobre de quais outras maneiras podemos experimentar e agir no mundo quando as atividades humanas são potencializadas. Stelarc, porém, corporifica muitas dessas tecnologias enquanto implantes cirúrgicos. Neste trabalho, tratamos das tecnologias vestíveis no campo artístico, as quais não estão permanentes no corpo através de cirurgias, mas que podem ser vestidas e desvestidas, possibilitando uma experiência expandida por meios tecnológicos (digitais, eletrônicos, mecânicos ou biotecnológicos) mas que podem ser facilmente destacadas e removidas. Elisabeth Ryan descreve esta área como *Wearable Technology Art* e afirma:

Conforme a mídia móvel se torna uma parte mais pervasiva da nossa experiência como seres humanos, e a tecnologia em si desaparece em paredes, móveis, bolsos e ruas - conforme a tecnologia se funde a realidade com a bolha da virtualidade, o WTA (*Wearable Technology Art*) pode e espero que continue a fazer o oposto: fazer conexões com o palpável, com o fantástico, o mecanismo auto-consciente e os aspectos corporais irascíveis do corpo como interface dinâmica. [...] WTA reúne práticas - ciência, tecnologia, moda / vestuário, arte visual / colaborativa/ performance - que se abalaram entre si nos anais da história da arte. Em nenhuma outra forma de arte que eu me lembre, a experiência de estar dentro da obra é tão rica, tão profundamente associativa, e, ao mesmo tempo, tão repleta de um real impacto sensual e psicológico. As tecnologias que os artistas implantam não são apenas altamente diversificadas, mas as trajetórias históricas e culturais que o crítico deve desvendar se multiplicam como estrelas cadentes. Não há um significado único, nenhuma explicação lógica. Se WTA tiver que ser devidamente interpretado e compreendido, as estratégias tradicionais lineares para análise acadêmica terá de se adaptar tão inventivamente quanto.⁴

4Tradução Livre: *As mobile media becomes a more pervasive part of our experience as humans, and the technology itself vanishes into walls, furniture, pockets, and streets - as technology merges reality with the bubble of virtuality WTA (Wearable Technology Art) can and hopefully will continue to do the opposite: make connections with the palpable, the fantastic, the self-consciously mechanistic, and the intractably corporeal aspects of the body as dynamic interface. [...] WTA pulls together practices-- science, technology, fashion/dress, visual/collaborative/performance art - that have grated against each other in the annals of art history. In no other art form that I can think of is the experience of being inside the work so rich, so profoundly associative, and at the same time so rife with real sensual and psychological impact. Not only are the technologies that artists deploy highly diverse, but the historical and cultural trajectories the critic must untangle multiply like shooting stars. There is no single meaning, no logical explanation. If WTA is to be properly interpreted and understood, traditional linear strategies*

(RYAN, 2008, p. 6)

Pode-se dizer que no Brasil, Lygia Clark e Hélio Oiticica na década de 60 foram precursores de obras vestíveis que propunham a imersão do corpo dentro da obra e a ação direta sobre o espectador seriam os *Parangolés* de Oiticica, *Nostalgia do Corpo* e *Esculturas de Vestir* de Lygia Clark, conforme indica Luisa Paraguai em sua tese de doutorado. Estas obras dialogam com a multiplicidade de sentidos, significados e áreas do conhecimento presentes simultaneamente em interação com o espectador, algo que tipicamente se desdobra nas obras contemporâneas. Porém, os trabalhos apontados são puramente analógicos, sem a introdução de elementos eletrônicos ou digitais. No presente artigo pretendemos tratar dos elementos vestíveis que introduzem elementos eletrônicos ou digitais diretamente nas vestes e sobre o corpo.

No que diz respeito ao uso desse tipo de tecnologias vestíveis na arte da performance no Brasil destacam-se Otávio Donasci com as *Videocriaturas* (desde 1980) e Luisa Paraguai com *Vestis* (2005). Estes parecem ser os primeiros brasileiros a apresentarem obras artísticas vestíveis com a incorporação de eletrônicos.

Uma breve apresentação das obras e dos autores

As Videocriaturas de Otávio Donasci do Nascimento são um híbrido de "homens e máquinas". Telas de monitores são apoiadas sobre a cabeça ou corpo dos performers como máscaras eletrônicas dinâmicas e mantos pretos que fundiam toda a caracterização. Entre 1980 e 1990, diversos personagens da série *Videocriaturas* foram apresentadas como o *Videofantoche* (1984), *Videotauro* (1985), *Videobusto* (1986), *Videovivo* (1988), *Videopau* (1990), *Wallcreature* (1990), *Videocapacete* (1990), a *Videoboca* (1990), as *Videopersonas* (1990), dentre muitas outras. (MACHADO, 1992⁵) Dentre suas diversas variações, um emaranhado de engenhocas foram arranjadas para efetivação de teletransmissões ao vivo de pessoas que estavam na plateia, que estavam no camarim ou em outras localidades, aparecessem nas telas das

for academic analysis will have to adapt just as inventively.

5 Crítica no website da obra. Disponível em: <http://www.videocreasures.com/web/criticas.htm>

TV's dispostas sobre os corpos de um performer ou de membros da plateia. Suas obras levantavam questões relativas à telepresença e à "virtualidade" (em seu sentido mais amplo).

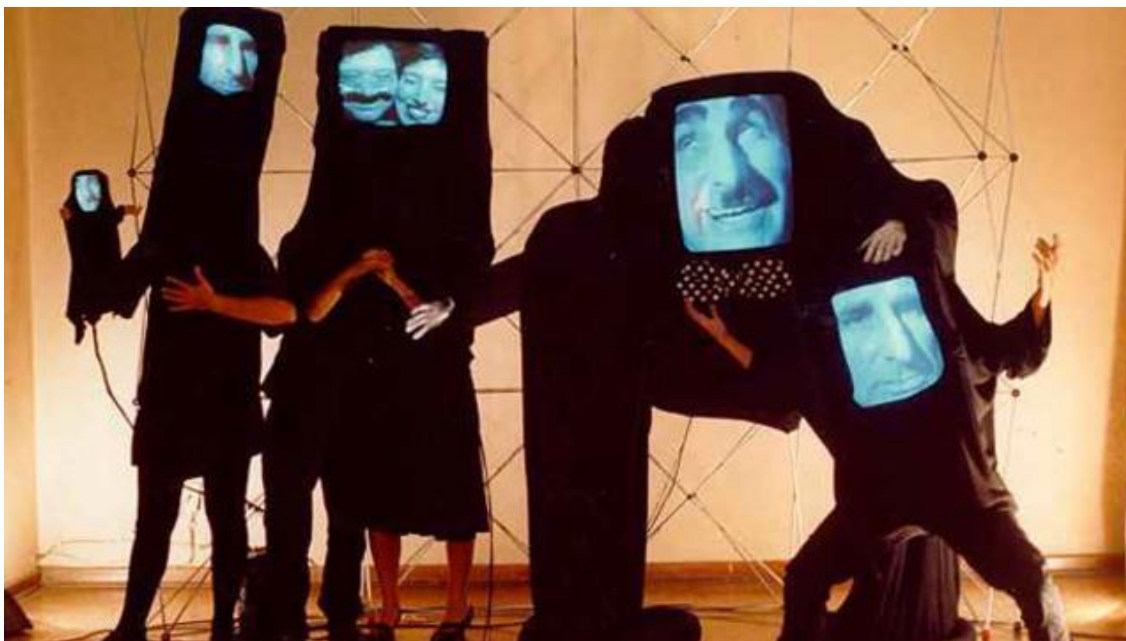


Figura 2 – Videocriaturas. Fonte: <http://tecnoarteneews.com>.

Donasci é paulista (1952), sua formação é em artes plásticas. Nos anos 70 trabalhou como ator, cenógrafo e diretor. A partir dos anos 80 trabalhou como diretor de arte no ramo publicitário. Recebeu diversos prêmios, como o prêmio Lei Sarney, Prêmio Shell, com suas vídeo-performances apresentadas no Brasil, em exposições de videoarte, de arte eletrônica, em três Bienais Internacionais de São Paulo e também em diversos festivais no exterior. Mestre e doutor em Artes Visuais, é atualmente professor da PUC-SP no curso de Comunicação das Artes do Corpo.

Já o computador vestível *Vestis* de Luisa Paraguai (2005) busca reconfigurar o espaço corporal do ser humano, possibilitando “experiências dimensionais da presença” (FILE) de forma poética. O computador vestível responde à sensação de aproximação e afastamento de outros corpos ou objetos de maneira inesperada, mediado pela tecnologia. O primeiro protótipo possui quatro arcos que se expandem ou encolhem de forma autônoma e

aleatória, mas que provocam a impressão de se alterarem de acordo com o "humor" do computador vestível.

Mesmo que não seja tão consciente, construímos mentalmente zonas e limites espaciais com o outro ou mesmo com determinados ambientes. À medida que se sente mais íntimo, se tem mais confiança e liberdade tendemos a nos aproximar uns dos outros. Quando entre desconhecidos ou em situações altamente formais, existe um limite implícito de distância entre as pessoas que pode, inclusive, se diferenciar de uma cultura para outra. Esta performance trata justamente desta dinâmica oculta organizada socialmente.

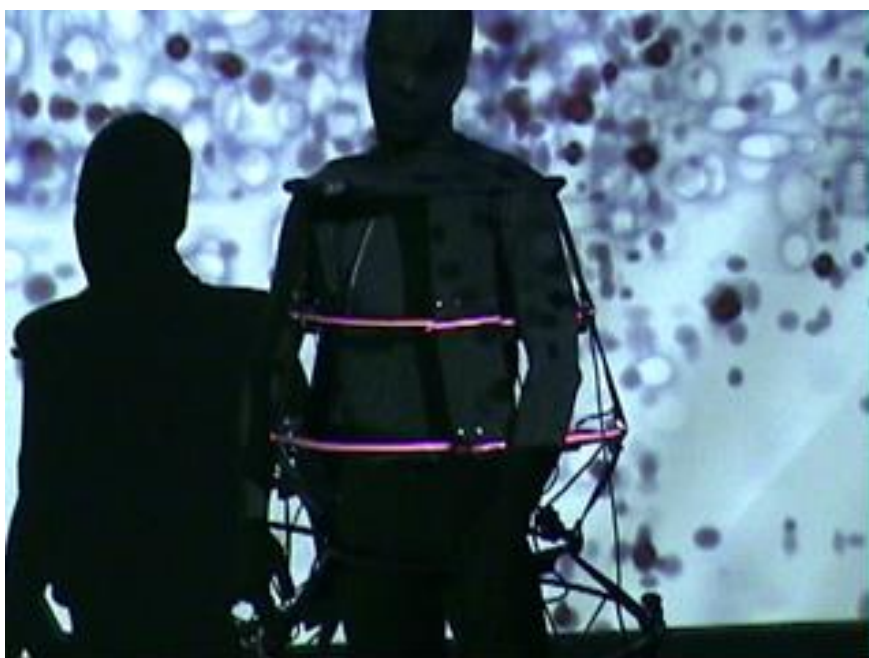


Figura 3 – Vestis. Fonte: <http://luisaparaquai.art.br>.

Luisa é artista, pesquisadora e professora do curso de pós-graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi de São Paulo. Com graduação em engenharia civil, com mestrado e doutorado em Multimeios na Unicamp. Em 2003 recebeu o prêmio Rumos Itaú Cultural Pesquisa e apresentou suas obras em diversos festivais nacionais de arte eletrônica como o FILE (2013), Mostra Sesc Artes (2010), Cínetic-Digital-Itaú Cultural (2005) e também em festivais internacionais como o *Cyber Fashion Show*, SIGGRAPH (2005) em Los Angeles e *Mobilities Futures* (2013) em Lancaster.

Entrevistas

Pergunta 1: Como surgiram as primeiras ideias para as performances?

Para Otávio, o conhecimento interdisciplinar e técnico da edição de vídeos, aprendido por curiosidade de forma autodidática enquanto trabalhava como diretor de arte no ramo publicitário, foi a chave para começar a fazer videoarte. Dentre decepções e surpresas, os resultados desses experimentos enquanto aprendiz chamaria a sua atenção para o que mais para frente se transformaria nas Videocriaturas:

Eu fazia teatro e apareceu de eu fazer cinema, cinema é nome bonito de dizer né? (...) Eu tava trabalhando com propaganda e o vídeo chegou na propaganda então pros fornecedores que queriam fazer vídeo eu chegava e falava: - Ah deixa eu mexer nisso! - E eles deixavam, eles morriam de medo, mas deixavam. Então eu comecei a entender um pouquinho de edição e eles me davam dicas, eu também não sabia, mas eu era o diretor de arte, então no final do processo eu consegui fazer videoarte. Eu comecei a fazer videoarte, algo que eu nem sabia o que era. (...) Eu fiz uma série de experiências com a câmera e levei pro Sandoval, que na época, era da Astra uma escola paralela a da Faap e por acaso o Zanini, que era o curador da bienal, tava querendo fazer uma sala de uma coisa nova chamada vídeo-post que era uma extensão da arte-postal. Na arte postal você fazia um cartão postal e distribuía no mundo inteiro pelo correio, mas a arte era o cartão e você mandava essa obra de arte pelo correio. Aí eles falaram assim: "Olha que legal! Agora que existe uma fita de vídeo, tão prática uma fita dessa aqui, que tal botar no correio e mandar pras pessoas como obra de arte em vídeo?". Daí eles pegaram todo mundo que tava fazendo videoarte e puseram numa exposição chamada "Vídeo-post", mesmo que não tivessem mandado pra ninguém. E o cara pegou minhas fitas e falou: "Legal Otávio!" E colocou na bienal! Eu queria matar o cara, é que nem falar pra mulher: "Ah já tá pronta, pode tirar a foto!". Eu fiquei muito chateado, aí ele me mostrou os outros trabalhos de videoarte, eu achei uma merda e parei de fazer videoarte. Eu queria fazer filme que nem todo mundo que fazia videoarte foi pro cinema aqui no Brasil. (...) Então no final das contas era um pré-caminho pra você fazer uma arte como o cinema. O videoarte mesmo eu desenvolvi de um outro jeito melhor porque a diferença do vídeo pro cinema é que um é "morto" e o outro é "vivo". O vídeo fabrica imagem ao vivo o cinema não. É só imagem morta. Então o que você viu, você viu depois de feito. Você pode ver televisão ao vivo, que agora acabou também porque é tudo internet. Então a videocriatura nasceu porque eu descobri que o vídeo podia ser a primeira imagem viva que combinava com um ser vivo que era vivo. Então era imagem viva com um ser vivo. É lógico que no começo eu pré-gravei porque pra fazer a imagem ser viva eu tinha que dar mais um passo que eu fiz um ano depois, que é uma transmissão pra criatura, que não existia, só

existia televisão. Aí eu tive que fazer um transmissor e instalar uma antena na criatura pra ela receber e aí isso demorou 5 anos (até 1985) pra eu fazer a primeira videocriatura que era ao vivo. Eu instalava uma antena do lado dela. Antena antiga de telhado, aquela pé de galinha, eu instalava no meio do palco e eu fazia performance em volta e tinha uma antena enfiada dentro dela, na criatura. Eu aprendi a fazer transmissor, resultado, fui parar no livro de TV pirata, eu sou pioneiro de TV pirata! Quando eu fazia performance aqui, todas as televisões em volta pegavam no canal 3 uma cara "assim", que era a minha cara, que ia parar nas televisões que estavam em volta porque vazava na transmissão, não era restrito. (Otávio Donasci)

Para Luisa Paraguai a ideia da performance *Vestis* surgiu de um misto entre sua pesquisa de doutorado, que envolvia questionamentos sobre a relação do corpo com a rede e a descontinuidade física, bem como, por um interesse pessoal pela dança, algo que será relatado mais adiante.

A tecnologia não caminha sozinha pra mim ela está intrinsecamente conectada com o indivíduo. (...) Então, pensar naquele momento de quando eu tava terminando o meu mestrado que tinha essa ideia do corpo, por conta da rede, o corpo não está mais vinculado a continuidade física, mas o acesso à informação era uma demanda dos indivíduos também. Quer dizer... Caminha junto com a tecnologia. Então, no mestrado entre 1997 e 1999 a minha questão era a webcam. Era o que eu tinha de interface que gerava essa articulação com o corpo fora do espaço contínuo. (...) Então na época, minha questão era a rede, como que a rede pode no seu contexto, por natureza, implicar numa troca com pessoas que estavam fora do meu espaço próximo. E aí, eu conheci o Steve Mann. Porque o que que ele fez de diferente daquilo? Ele pegou uma câmera, botou no corpo e ele saiu andando. Eu falei: Oh oh! Ele traz uma questão de que eu não precisaria mais estar localizada no espaço, no espaço da tecnologia, mas a tecnologia iria me acompanhar no cotidiano. Foi quando eu terminei o mestrado. E eu falei: "Eu quero pesquisar isso!". Porque esse tipo de tecnologia tava habilitando o meu deslocamento e colocar no cotidiano é uma questão que passa a importar pra mim desde então. Como é que a tecnologia tá no meu cotidiano e como é que isso vai articulando outras formas. (...) O *Vestis* nasce numa época que não tinha nada disso no Brasil e aí eu fui pra Inglaterra, lá eu fui em várias universidades, no IBM, fui na que o Stelarc estava, fui em Bristol, que já tinham pesquisas de interface. E morando na Inglaterra a questão que aparece pra mim, no meu cotidiano, era lidar com a diferença corporal no espaço do corpo da diferença cultural, que é uma outra coisa, de proximidade o que é estar próximo, como estar próximo, e geralmente os brasileiros tem a sua conotação fora também (...) A ideia no *Vestis* era criar mesmo restrição pra que ele fosse limitando a pessoa de andar (...) O *Vestis* é sempre um feedback em relação as pessoas no entorno, ele tinha um sensor na frente (tem ainda) e outro atrás, então a discussão é bem "Edward Hall" que é a ideia do corpo cênico. Ele vai mapear como é que a gente culturalmente interage quando uma pessoa chega na sua frente. Então se ela tá

mais ou menos perto você tem a escolha de controlar esse espaço corporal. Agora se a pessoa chega por trás, a gente não percebe, então as costas é, dentro da nossa cultura, sempre um lugar mais vulnerável (...) Então essa ideia de que espaço é sempre diálogo e o quanto você pode controlar esse ... A grande questão é o quanto eu vou controlar a distância de um corpo pro outro, quanto eu vou dialogar. Então, quando eu dizia pra performer que ela teria uma mobilidade reduzida, eu queria mesmo que ela mantivesse conhecimento da amplitude do espaço dela. (Luisa Paraguai)

Através das respostas frente à primeira pergunta é possível reconhecer uma série de especificidades emergentes à época que escapam ao escopo da questão, mas que são fundamentais ao reconhecer as tendências de transformações sociais que marcaram aquele período. Dentre elas, o apreço ao que seria feito "ao vivo" em contraposição ao que ficaria gravado e poderia ser facilmente reproduzido mecanicamente. Outra questão é o autodidatismo, a escassez de recursos educacionais ou mesmo de componentes materiais para a implementação de ideias. No que diz respeito às motivações ou como surgiu a ideia para as performances, reconhecemos em ambos os casos o direcionamento do corpo como mídia móvel, locativa, que vivencia (ao vivo), impacta e é impactado pela captação simultânea de acontecimentos. No caso de Luisa Paraguai, a captação de dados se dá em seu espaço local e inclui o debate a respeito da vigilância, no caso de Otávio Donasci, as imagens não necessariamente era captadas localmente e por isso dizem respeito à telepresença.

Pergunta 2: Por que performance?

Otávio demonstra a complexidade do termo "performance", mas já em sua fala anterior indica, ludicamente, seu gosto pelo "vivo" trazido pelo vídeo "ao vivo" ao contrapor o conteúdo gravado e editado. E esse fazer "ao vivo", mesmo que com a interface do vídeo, parece ter contribuído para suas aparições se firmarem enquanto "performances".

Eu como artista plástico tenho um conceito fora do corpo. (...) A ideia de que o corpo é seu é a novidade da performance porque você usa ele não como suporte, mas como vida, vida não é suporte. Na performance ele é parte da sua vida, ele não é suporte (...) Olha é super discutível, porque como a performance é nova, a performance que a gente estuda de 60 pra cá, apesar de existir desde as

cavernas, tem uma genealogia da performance, uma história da performance. Eu nunca cheguei (nunca auto-nominou sua obra com este termo) à palavra "performance" assim como todos os nomes que as pessoas chamam, são nomes dados. Eu tenho um raciocínio chamado eu-fazeu. Coisa que criança faz, né? Então, na arte eu tenho esse raciocínio, eu fiz e não sei o que eu fiz, eu sou um fazedor, aí vem as pessoas e dizem assim: "Ah isso é teatro", "Ah isso não é teatro, é tudo menos teatro", "Então o que que é isso?", "Ah, isso é performance", "Mas o que é performance?" (...) Não me deram esse campo, eu fui andando. (IBDEM)

Para Luisa, embora o resultado de seu trabalho tenha sido uma performance artística, a autora se interessou pelas performatividades cotidianas da relação do corpo com o espaço.

(...) ao pensar a tecnologia pra performar esse corpo pra entender esse corpo no espaço é que eu fui pesquisar interfaces que me davam essa mobilidade, e aí comecei no doutorado então a ideia de pensar a performance até no sentido maior também..., mas ela parte desse lugar primeiro que é o meu cotidiano e como eu passo a pesquisar tecnologia pra andar, pra ir de um lugar pra outro. (...) Então, na verdade eu terminei o mestrado com o Steve Mann, ele eu conheci na pesquisa do mestrado, e aí, com o doutorado é que eu fui então pesquisar outros artistas (Lygia Clark e Hélio Oiticica) que pensavam em instalar esse corpo no espaço com a tecnologia que eles tinham. E o computador vestível, o esforço meu do doutorado, de tentar entendê-lo por que ele traz essas tecnologias de monitoramento que até então, isso não acontecia. (...) É, isso é um diálogo, o tempo todo. O Milton Santos não entende o espaço sem o corpo, o conceito, ele fala que o espaço é um sistema de objetos, mas um sistema de ações. A constituição desse lugar onde seu corpo ocupa e atua... Ele não pensa o espaço sem o corpo, sem indivíduos, sem ação, né. A geografia que se entende pela fenomenologia..., mas essa definição dele pra mim é muito clara, quando eu falo do espaço eu tô falando do corpo, eu não consigo pensar o espaço sem o corpo. (IBDEM)

Pergunta 3: As tecnologias e suas relações com o corpo

No caso das Videocriaturas a tecnologia não parece ser completamente impositiva ao "performar o corpo". Os atores interagiam entre si, em conjunto, através da tecnologia

Eu considero o meu trabalho a sequência da história da máscara que é uma máscara eletrônica, essa é a primeira teoria, a segunda é que a Videocriatura não é um ator que trabalha em teatro ele é um ser híbrido. Ou seja, ele pode trabalhar no teatro, no circo, na performance, pode ser atendente do McDonalds, pode ser motorista de taxi, pode ser guia turístico, pode trabalhar em qualquer lugar, pode substituir qualquer pessoa, ele pode ser uma pessoa híbrida, híbrida de duas pessoas (...) ou de pelo menos três vai... Uma que edita, uma que faz o rosto, uma que faz o corpo, porque pode ter uma

equipe fazendo, certo? Uma equipe fazendo *photoshop*, tudo aquilo que você pode imaginar.... Então tem, a pessoa que fez o rosto, quanto mais puro ela deixar o rosto mais perto de uma pessoa de verdade você tem, mas se ele for mediado, no sentido de passar por todos os truques, efeitos, e toda a parte de rebocagem eletrônica, ele tem aí mais um dedo que é a caixa preta, que o Flusser chamava. Então a tal da caixa preta que entra modifica tudo e sai outra coisa. Então tem tanto uma pessoa que se apresenta, ela tem, antes de tudo, presença, ela não é pra ser vista em vídeo. (Otávio Donasci)

Já em *Vestis*, o corpo da performer reagia às escolhas aleatórias da "prótese" ou figurino ou tecnologia vestível. A atriz se aproxima ou se afasta do público conforme o computador vestível reage, a tecnologia colocava imposições sobre seus movimentos. O computador vestível simulava a vida humana, suas reações, ao passo que demonstrava como tecnologias (de monitoramento ou não) poderiam enfatizar certas geografias implícitas.

Então, o *Vestis* nasce dessa discussão do espaço, que é a minha discussão, mas ligada ao cotidiano. Então era pensar nesse espaço que o performer ia ter num diálogo com a máquina e com o público, que o performer sempre fez isso né, ele sempre na sua ação, vai dialogar com o público, e ele vai criar a dinâmica desse espaço, nesse diálogo, mas aí quando eu ponho o vestis no meio... Eu me lembro da Dani Gatti, que performou muito o vestis pra mim ela falava: "Eu agora tenho um outro contorno pro corpo que não é dado por mim nem pelo público é algo novo". E aí ela tinha que se organizar porque ela sabia da programação, mas mesmo assim o que a gente discutia alterava (...) Ele dá o "feedback" ele tem um *delay* ele tem uma programação mas o sensor, ele lê uma coisa que gera um ruído e aí eu assumo um espaço... Então ele... É um diálogo mesmo... E pra ela era inusitado, pra pensar como era o diálogo, né? (Luisa Paraguai)

Pergunta 4: As "engenhocas"

Para desenvolver os aspectos técnicos dos respectivos trabalhos em cada uma de suas épocas, ambos passaram por processos que chamaríamos hoje em dia de "raiz", iniciaram do zero seja com o autodidatismo a respeito das técnicas de transmissão, seja no trabalho colaborativo com profissionais de outras áreas. Vale lembrar que na década de 80 e mesmo na primeira década dos anos 2000 não havia ainda tantas plataformas, interfaces ou microcontroladores mais intuitivos como hoje, a exemplo das placas de arduino (placas pequenos computadores simples voltados para diversos fins mas, em especial, para o aprendizado a respeito da computação e muito adotado para fins artísticos). Não havia também nem a intensa troca de diversos tutoriais

compartilhados por internautas, típicos da "cultura *maker*". Conforme indica Paraguai:

Essa parte era mais complicada mesmo, eu na época, o que aconteceu... Eu não sabia programar, na minha época o *Vestis* não tinha interface pronta que nem hoje com o arduino, *lillypad*... Então, eu tive que ir atrás de mecatrônica, eu fui lá na engenharia de São Carlos, encontrei um engenheiro maluco que topou... Eu tentei em Campinas que era onde eu tava fazendo doutorado, mas não virou. (Luisa Paraguai)

Já para Donasci, muito empenho em uma "engenharia reversa" foi necessário para que desenvolvesse seus próprios dispositivos enquanto especialistas da área o desacreditavam. Além dos contratempos e todas as dificuldades de importação dos eletrônicos no país.

Eu nunca tive dinheiro pra fazer. Todo o trabalho é *low tech* e falam assim – Ah, você é um cultuador do *low tech*! Eu falo assim: "É que nem você falar que pobre é cultuador de salsicha, ele adora gastronomicamente salsicha". Não! Ele não tem o que comer! Eu tava no Brasil na década de 70 que era proibido você trazer qualquer coisa de fora então eu vivi a vida inteira de contrabando, ou seja, o medo de ... E eu era um cara sério... Porque quando você é um malandro, vagabundo... Não, eu era um cara sério que estudou em colégio de padre e de freira então quando eu fazia uma coisa errada deus tava me olhando e eu ficava agoniado. Eu falava – Deus, mas eu preciso fazer, não tem jeito, eu tenho que falar com o contrabandista e o contrabandista sempre é um malandro, né? E ele te enrola, ele mente pra você, toma dinheiro... Sempre morrendo de medo de um dia a polícia bater na tua porta ... Eu cheguei ao cúmulo de trazer três vídeos-cassetes dentro da mala, passar na alfândega e escapar da alfândega, foi em 85. O jeito era contrabando. Eu trabalhei em propaganda, em propaganda é o único lugar que compra criatividade, o resto usa criatividade, então em vez de eu ter uma coisa muito cara, eu criava que o custo é muito baixo, então eu vou lá e resolvo um problema que um cara resolveria com uma bolsa *Louis Vuitton*, ou eu consigo fazer uma coisa que uma coisa tecnológica faria do jeito dela, mas eu faço do meu outro jeito. Então, por exemplo, existia a televisão com o intuito de fazer programa de televisão aí eu pego a televisão e uso como máscara, então eu subverti. Pra subverter eu tenho que trabalhar com uma coisa que eu possa quebrar, então imagina eu pegar uma televisão caríssima de 10.000 dólares e desparafusar arrancar a tela e falar – ih, quebrou! - Que era o que todo mundo tinha medo. - Pega uma velha... - Todo mundo achava que eu pegava sucata, não! Todas as televisões das criaturas eram novas só que eu fui desmontando, desmontando e falavam assim: "Cadê aquela televisão que você acabou de comprar?" Eu falava assim: "Ah, virou isso", "Ah, mas você quebrou tudo?", "Mas é que eu preciso porque eu tenho que encaixar aí tudo o que eu fiz na criatura", Era coisa proibida! Eu levava num técnico e o técnico falava: "Não, isso não dá certo", eu falava assim: "Não, mas tem que

dar certo!" E eu ia fazendo da minha cabeça a ponto de eu pegar o circuito e ficar andando pela trilha do circuito pra tentar entender o que que aconteceu, pra entender o sinal, pra entender o que acontecia. Eu fiz Instituto Radio-Técnico mas o que eu fiz acabou, né? Não se usa mais nada, qualquer curso que você faz hoje dura sei lá um ano, no ano seguinte o paradigma muda, uma coisa que era de um jeito, agora é a laser, uma coisa que usava não sei quantos circuitos fica uma coisa desse tamanho e tá tudo lá dentro. E quem fez foi uma empresa, tá tudo lacrado, em segredo. (Otávio Donasci)

Pergunta 5: Corpo inventado, Fim do corpo?

Para Luisa, as discussões sobre as tecnologias eletrônicas ou digitais um dia invadir ou sobrepor o corpo sinalizando o "fim do corpo" é uma preocupação discutível, pois o digital está atualmente mais atrelado ao domínio do físico que o contrário:

Na década de 90 havia um discurso de teóricos dizendo que o corpo ia acabar. Você pega Baudrillard, Virilio, tá todo mundo no digital, enquanto o físico dançou. (...) Se eu tô aqui e o teu telefone vibra não é a tã que ele vibra, porque era pra estar perto do corpo, ele sinaliza pra você, ó! Ou ele tem um bipe sonoro, ele sinaliza pra você um contexto de uma informação que você vai ter que gerenciar, pego, não pego, quem é, o que é... Então, traz essa condição que ao contrário do que alguns teóricos diziam, o corpo físico e a condição física ela é... A tecnologia digital veio pro espaço físico mais do que o inverso.

Superando pensamentos dicotômicos, talvez valha pensar que tecnologias eletrônicas e digitais podem afetar o corpo físico ou subjetivo (alterando visões de mundo e formas de se portar, por exemplo) assim como essas mesmas tecnologias são afetadas, readaptadas, para e pelo humano. Diferente das próteses funcionais de "correções" ou extensões do corpo físico, as próteses artísticas podem ser entendidas como extensões da memória ou da subjetividade humana.

No meu caso, eu ofereço próteses, são próteses tecnológicas. Qual a diferença disso pra um braço mecânico? O braço mecânico tem uma função mecânica, o rosto eletrônico (...) ele serve pra você se expressar e o braço pra você pegar. Então uma prótese mecânica é diferente de uma prótese artística (...) O que você pinta aqui e depois apaga, é maquiagem, aquilo que você acrescenta e depois tem resíduo que você joga fora é prótese, aquilo que você usa e re-usa é prótese reutilizável, então uma lente de contato é uma prótese, tudo bem ela é feita pra você enxergar, mas uma lente de contato gato... É pra criar um corpo que você fabricou, um corpo que você inventou, um corpo inventado.

Pergunta 6: Tecnologias vestíveis e o mercado

Paraguai pormenoriza e desmistifica algumas exaltações associadas aos *gadgets* e entusiasmo futurista, positivista, frente às inovações tecnológicas em um contexto mais cotidiano, de mercado, e que não deixa de se relacionar com a arte por permear o imaginário da época. Nem tudo que se publiciza como "inovação" pode ser de fato adotado e transformado em hábito, por motivos de limitações técnicas, de armazenamento, limpeza, dentre outros aspectos.

(...) na verdade não foi o *google glass*, foi um outro que experimentei na Inglaterra em 2002. Então, tem bastante tempo, você vê que eu, por exemplo, tenho problema de labirinto, o meu labirinto não dá conta, é um multifocal, você tem que acertar pra poder enxergar. O meu labirinto não é bom, foi quando eu percebi naquele momento que também tem os usuários específicos, as atividades específicas. Eu não acho que vai pro cotidiano, mas isso (apontando para o "smartphone") invadiu o cotidiano da gente que tá em toda nossa volta, mas aquilo pra mim, eu vejo como uma atividade específica pra um usuário específico. Então você vê, pra questões de sobrevivência ele traz pra um contexto bacana, não sei massivo assim, a menos que fique muito, muito, muito barato. Porque você iria comprar um casaco que tem um "player" ou que conecta... Quando eu tava na Inglaterra eu tinha um casaco da Philips que conectava e fazia tipo um capuz sonoro, custava caro já na época, mas aí o *headphone* é muito mais interessante do que a roupa e olha que na época a roupa também já ia pra máquina de lavar porque também tem isso... Então a gente tem restrições a grande questão é em uma condição massiva de objeto eu não sei (...) Percebe que isso é uma tensão que não chega a ser – Ah, eu preciso dessa roupas. Isso é cultural tem um mercado massivo a gente tem escolhas mas a gente escolhe dentro daquilo que o mercado quer. Não dá pra esquecer que a gente vive nesse mundo. Então uma real necessidade, a gente não tem nenhuma, né? A gente começa a ter por que alguém chega e fala você tem necessidade de agora comprar isso e agora aquilo, e agora compra aquilo... Então, por isso que são atividades específicas pra usuários específicos. Na moda em larga escala eu não vejo muito sentido nem por parte do mercado comprar isso quanto ao custo e nem por parte do público de ter interesse. (...) Mas eu acho que quando a gente olha a ficção parecia que a gente no ano 2014 a gente taria muito mais *Jetsons*, do que tá hoje, né?

O interesse e o principal temor com relação ao uso das tecnologias vestíveis se dão pelo controle dos dados pessoais, adotados por muitas empresas e governo, e quando associados ao corpo a coleta e o monitoramento se tornam ainda mais invasivo. Atualmente conhecemos o reconhecimento facial ou digital, mas obter dados específicos de todo o resto do corpo é algo que deve ser debatido. Indica que se já existem outros meios

(como os *smartphones*) pelos quais é possível monitorar dados, o mercado não vê interesse em promover esse tipo de produto (tecnologias vestíveis).

A gente produz muito dado. Você tá no *facebook*, se você tem algum aplicativo instalado todos os seus dados estão sendo computados; *gmail*, eu tenho *gmail*, o *gmail* tá fazendo um histórico seu. Então toda essa ideia da tecnologia no cotidiano, ela já tá investida pra mim, talvez seja um *gadget* mais caro e que a gente já troca essa informação com outros *gadgets*. Aí essa coisa da necessidade que vai mesmo pra tudo, pra uma determinada função, então por que eles tem interesse em desenvolver se eles podem monitorar a gente por outro lugar? (...) A questão paradigmática é a rede, o resto é tudo dependurado na rede, então ela pra mim é que faz uma diferença de modo de pensar. E essa ideia de você estar conectado e a ideia de vários *layers* que estão sendo conectados é que dá essa projeção, é muito maluco isso, enquanto conceito de vida mesmo. Criar filtros pra que eu possa ler aquela informação que tá ali combinada com essa. A grande maluquice contemporânea é isso. Se o cara tá conectado em rede, essa projeção de extensão dessa informação não cabe na cabeça da gente, a gente não dá conta de avaliar isso. (IBDEM)

Demonstra que a educação, o desenvolvimento de um pensamento crítico são os únicos meios de encontrar e utilizar as brechas para todo esse monitoramento e para saber lidar com essas questões no cotidiano.

Então eu acho que a grande questão da instituição da universidade é fazer o pensamento crítico. Aí que mora o problema porque a gente vai sanando. Aí conecta o *facebook*, você não lê o *facebook*, você não vê o *default* dele, você dá um ok e você tá lá só dando ok e a gente não tem... Eu não sou paranoica assim mas eu sou da tecnologia, eu acho que a gente tem brecha... Não acho que é tentar sair da rede, eu acho que não dá, mas é tentar criar uma atitude crítica dentro da rede (...) E tem questões positivas. (...) Uma coisa que eu fico pensando... O ensino, ensino fundamental, devia ter uma disciplina só sobre isso. Sobre o comportamento, o que é, o que é a rede, já é natural pra eles (que cresceram na era do computador) estar na rede, mas estão sem saber o que é. Você cria um senso crítico, mas a escola, eu não vejo preparada, as vezes eu vejo uns absurdos, né... O menino rouba a foto da menina pelada que ela mandou pro namorado e cai na rede e é essa projeção. Então isso é uma característica da rede, agora... Quem usa sabe disso, porque antes você podia pegar a foto e mostrar pro amigo do lado, agora quando põe na rede... Não tem preparo, precisa de toda uma disciplina pra discutir, as implicações. (IBDEM)

Conclusões

Neste trabalho foi possível refletir sobre diferentes aspectos das tecnologias vestíveis a partir dos primeiros artistas e trabalhos feitos em território nacional. Enquanto meio artístico, expressivo, as tecnologias

vestíveis podem ser entendidas como "mascaramentos" do corpo que dialogam diretamente com aspectos do contemporâneo. Acredita-se que este pode ser um campo a ser mais desenvolvido por oferecer uma experiência complexa quando se está imerso na própria obra, conforme citação anterior sobre a fala de Ryan. As máscaras dinâmicas televisivas de Donasci aborda os aspectos relacionados à telepresença, a simulação de estar ou pertencer a outros corpos, tema bastante atual ainda hoje. Já o computador vestível de Luisa nos faz refletir sobre como os objetos técnicos, tecnológicos (e que pode se expandir para qualquer ser inanimado) podem ser entendidos enquanto agentes diretos que influenciam o modo como nos portamos ou nos organizamos espacialmente. Compreendemos, com essas entrevistas, que as tecnologias vestíveis, enquanto meio artístico, pode ser uma forma potente de experimentar outras formas de ser e se relacionar, ao mesmo tempo em que nos faz refletir sobre os papéis de outros seres, sistemas e objetos enquanto centrais na agência dos fatos.

Com a produção nacional do período de 1980 com as *Videocriaturas* e 2005 com *Vestis*, pode-se observar através das obras expressões que condiziam com o momento tecnológico de cada época, os obstáculos quanto aos recursos e acesso à informação, bem como, a emergência da arte da performance no país. Por outro lado, reconhecemos que tanto as obras (as tecnologias vestíveis como suporte) quanto suas poéticas não se esgotaram, são altamente vigentes. Tão atuais quanto as poéticas está a preocupação em haver medidas de desenvolvimento educativo com relação aos impactos do digital na sociedade. Neste contexto, adicionamos a importância em introduzir não só reflexões teóricas sobre as tecnologias eletrônicas e digitais nas escolas e nas universidades, mas também as práticas aliadas ao campo artístico. Apenas compreendendo um pouco sobre como se dão essas sistematizações (abrindo a caixa preta) é que se pode desmistificar algumas questões. Além de tudo, este exercício irá conferir sentido poético, que inerentemente se pode fazer refletir sobre o papel das tecnologias na sociedade superando as dicotomias de atração ou repulsa desse tipo de recurso.

Referências

- JESUS, A. **Figurinos e subjetividades efêmeras**; Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas: v1 n.07 (2010): Cenários da Criação do Teatro de Formas Animadas.
- MACHADO, A. **Críticas: Otávio Donasci e o Videoteatro**. Disponível em: <<http://www.videocreatures.com/web/criticas.htm>>. Acesso em 02.01.2015. 13h24min.
- MANOVICH, L. **Fashion Sites**. 2001. Disponível em: <http://manovich.net/DOCS/art_fashion.html>. Acesso em: 12.09.2013, 13h35min.
- MASHABLE. **The History of Wearable Tech, From the Casino to the Consumer**. Disponível em: <<http://mashable.com/2014/05/13/wearable-technology-history/>>. Acesso em 23.11.2014. 9h33min.
- MIT Media Lab. **A Brief History of Wearable Technology**. Disponível em: <<http://www.media.mit.edu/wearables/lizzy/timeline.html#1268>>. Acesso em 01.01.2015. 20h19min.
- PANTELLINI, Claudia; STOHLER, Peter. **Body Extensions**. Stuttgart: Arnoldische, 2004.
- PARAGUAI, L. **O computador como veste -- interface: (Re)configurando os espaços de atuação**. Tese de doutorado. Universidade Estadual de Campinas – Unicamp. 2005
- RYAN, S.. **What is Wearable Technology Art?** In: Social Fabrics - fashion & technology exhibition of the Leonardo Educational Forum at the College Art Association conference, 2008. VESTIS. Disponível em: <<http://luisaparaguai.art.br/web/projects/wearable-computer/>>. Acesso em: 27.11.2014; 19h30min
- VILLAÇA, Nízia. **A Edição do Corpo-tecnologia, artes e moda**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2007
- VIDEOCRIATURAS. Disponível em: <http://www.videocreatures.com/web/frame_fotos.htm>. Acesso em: 27.11.2014; 19h43min