



FLÁVIO MEDINA RAMOS

O avesso do corpo:

Ativação dos objetos-vestíveis no zigue-zague da arte-moda

Orientadora: Katia Correia Gorini

Rio de Janeiro

2022

FLÁVIO MEDINA RAMOS

O avesso do corpo:

Ativação dos objetos-vestíveis no zigue-zague da arte-moda

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado do curso de Graduação em Artes Visuais – Escultura da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Bacharel Artes Visuais com ênfase em Escultura.

Orientadora: Katia Correia Gorini

Rio de Janeiro

2022

Quando mãe Beata de Yemanjá me apresentou a Exu Ònan, ela disse: Exu mata o pássaro ontem com a pedra que atirou hoje. Abro os trabalhos com esse fundamento. Laroyê, Exu!

Dedicado à memória da minha mãe, Ciléa Medina Ramos.

BORDANDO AFETOS

Retornar às atividades de pesquisa e produção de arte, agora na minha fase madura, exigiu uma intensa mobilização energética, foi um investimento individual motivado pelo desejo de fazer convergir forças criativas que pareciam desconexas, mas certamente em estado de latência. Esse processo só foi possível porque a sorte me cercou de pessoas amorosas que estiveram comigo e me apoiaram durante minhas crises depressiva e existencial. São muitas amigas e amigos, uma rede de afeto poderosa. Quero agradecer especialmente a minha orientadora, Kátia Gorini, pela escuta atenta, por ter acolhido minha pesquisa e me incentivado a seguir adiante. Agradeço às professoras e aos professores que me acompanharam durante este curso por suas provocações, reflexões e contribuições ao meu processo investigativo e aos que na coordenação do curso me socorreram com paciência nas questões burocráticas que surgiram durante a jornada acadêmica, em especial, à professora Marina Frega. Pelo auxílio luxuoso de minha amiga de longa data, a estilista Neide Paiva, na costura das peças. Um agradecimento especial à querida Lize Robert que se lançou com sensibilidade às performances, aos cinegrafistas Bernardo Gois e Pedro Kirilos e ao Willian Xavier pelos cuidados com a beleza. Ao meu marido Flávio Bragança, companheiro de todas as horas, por suas contribuições intelectuais, por sua percepção sensível aos meus processos subjetivos e por me apoiar integralmente, meu melhor agradecimento. Agradeço aos Orixás e especialmente a meu pai, Logun Edé. Entregar este trabalho, neste momento, é apostar na vida, na arte, na arte-vida e reconhecer que os tais futuros possíveis dependem da ativação coletiva do nosso desejo, da nossa imaginação e do nosso afeto.

RESUMO

Este trabalho apresenta a pesquisa sobre objeto-vestível em proposições autorais de videoperformance, como uma reflexão sobre as interseções e contradições entre os campos expandidos da Arte e da Moda contemporâneas. Discute os aspectos híbridos desses campos a partir das problematizações de Lars Svendsen em sua filosofia da Moda. Examina também questões sobre as estruturas semiológicas do vestuário pela perspectiva de Roland Barthes. Propõe distinções entre o conceito objeto-vestível e “roupa de artista”, enquanto meios de expressão da arte. Traça um breve histórico desses meios desde meados do Século XIX até os dias atuais, segundo Cacilda Teixeira Costa. Por fim, traz sob a forma de projeto a exposição das obras decorrentes desta pesquisa.

Palavras-chave:

Objeto-vestível. Arte vestível. Arte-moda. Videoperformance. Roupas de artista. Arte-vida.

RÉSUMÉ

Ce travail présente l'étude de l' "objet-à-porter" au travers de la réalisation de performances vidéo de l'artiste concomitante à des réflexions sur les intersections et les contradictions entre les domaines expansés de l'art contemporain et de la mode. Il aborde les aspects hybrides de ces domaines à partir des problématisations de Lars Svendsen dans sa philosophie de la Mode. Il examine également la question des structures sémiologiques du vêtement du point de vue de Roland Barthes. Il considère les distinctions entre le concept d' "objet-à-porter" et celui de "vêtement d'artiste" comme moyens d'expression de l'art. Il retrace une brève histoire de ces moyens du milieu du XIXe siècle à nos jours d'après Cacilda Teixeira Costa. Enfin, il apporte, sous forme de projet, l'exposition des oeuvres issus de cette recherche.

Mots clés :

Objet-à-porter. Art vestimentaire. Art-mode. Performances vidéo. Vêtement d'artiste. Art-vie.

SUMÁRIO

1	CARTOGRAFIA DE UM CORPO	9
1.1	MODELANDO SOBRE O CORPO	9
1.2	CORTANDO EM VIÉS	11
1.3	O RISCADO DO MODELO.....	11
1.4	DANDO MAIS RODA AO GODÊ	12
1.5	COSTURANDO AS PARTES.....	13
2	ALINHAVOS TEÓRICOS	15
3	ENTRE AVIAMENTOS E CROQUIS.....	23
4	TRAMA E URDUME.....	26
5	O QUE É QUE ELE TEM?.....	27
6	VESTÍVEIS 1.....	30
6.1	MOLDE.....	31
6.2	BOLHA	32
6.3	LACRE.....	33
6.4	MOSAICO	35
6.5	RX	36
7	MONTANDO A VITRINA	38
7.1	MÓDULOS	39
8	DOBRAS E DESDOBRAMENTOS	45
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	46

1 CARTOGRAFIA DE UM CORPO

1.1 MODELANDO SOBRE O CORPO

Prova de roupa. A moça subiu na mesa de jantar, minha mãe diz para ela girar devagarzinho. Mamãe tem alfinetes na boca e tira um a um, aplicando na bainha da imensa saia rodada de algodãozinho. No chão, entre os recortes de papel, retalhos, carretéis, carretilha e alfinetes, eu brinco e desenho. Fico horas vendo as revistas de moda, catando as ilustrações. - Quero desenhar assim, ó!

Burda, Figurino Moderno, Claudia, Vogue, Manequim, Capricho, Bazar, devoro tudo com os olhos. No caminho da escola para casa, passar na casa da dona fulana para pegar os botões forrados, dona cicrana vem pegar o vestido amanhã... Uma parada na banca, minha mãe pergunta apressada: já chegou a Burda nova? O cheiro das folhas frescas, acetinadas, fotos de mulheres de ar blasée, atrevidas com seus pescoços longos, olhos de gatinho, cinturas finas. Coquetes, desafiavam a banalidade do cotidiano com uma gestualidade estereotipada entre o sensual e o ingênuo e eu, abduzido, me deixava levar para outro mundo pelo simples prazer de ver. E assim, acompanhei com prazer de voyeur a evolução da moda desde o finzinho dos anos sessenta para cá. No que me foi possível, claro. As ilustrações e fotografias dos editoriais de moda foram as referências visuais importantes na formação do meu olhar. Essas lembranças de infância só sobreviveram graças ao fato de eu ter cultivado uma relação com a moda e principalmente por ter feito dela minha área profissional.

Para um menino gay da classe popular, do subúrbio carioca, moda nunca significou para mim consumo, mas uma via de escape da aridez estética da vida. Assistir minha mãe transformar cortes de tecidos em roupas reais era como ver as fotos e as ilustrações das revistas, que tanto me encantavam, ganharem vida. Devo a ela por me apresentar o lado belo da vida, por me mostrar que o universo feminino é feito de delicadezas, mas também de força, criatividade e firmeza na materialização de sonhos. O prazer de desenhar veio daí e se constituiu como uma espécie de atalho para um mundo próprio. A associação entre desejo e desenho esteve presente, desde cedo, como meio de construção de mim mesmo, na mediação entre um corpo desejante de expressão e o mundo que opera o sequestro de subjetividades. Meu pai queria que eu fizesse carreira militar e contrariar sua autoridade, ainda na adolescência, não foi uma tarefa nada fácil. Como explicar que isso era uma violência, que seria a morte? Como dizer que eu queria ser artista, ou estilista? Durante as décadas de 1960 e 1970, morei entre os bairros do Sampaio e de

São Francisco Xavier, na zona norte da Cidade do Rio de Janeiro. Vivi minha infância e adolescência na ditadura militar sob modelos hegemônicos conservadores. Qualquer comportamento minimamente desviante ou questionador era reprimido e as instituições desempenham esse papel de vigilância e controle moral e político. Na minha família não era diferente e meu pai, particularmente, foi atravessado por essa onda reproduzindo a opressão dentro de casa. Naqueles anos a solidão foi para mim uma alternativa à normalidade. Daí minha atenção às margens, ao que destoava, daí o meu interesse por comportamentos desviantes, me sentia atraído por tudo que naquele momento significasse subversão à ordem. Se por um lado a vida era careta e cinza, por outro, as ondas da contracultura estouravam escancarando as portas para uma vida mais colorida e livre. Os signos da subversão me afetaram a princípio pela imagética do movimento hippie, pelo psicodelismo, seguida da estética tropicalista brasileira e mais tarde dos punks e assim, a política dos corpos se manifestou para mim como um discurso libertador. Novas visualidades, o rock, moda, cultura, comportamentos rebeldes, foram vivenciados antes de qualquer tentativa minha de entendimento intelectual. Contudo, tanto esforço psíquico para resistir à violência heteronormativa, dentro e fora de casa, e ao machismo onipresente em todas as instâncias da vida social, deixaram marcas. Mas, trago em retrospecto essas questões para refletir sobre o papel que o entrelaçamento do desenho, da moda e da arte tiveram na minha trajetória e, para mim, é impossível deixar de relacionar isso com uma crítica à normatização e às narrativas hegemônicas de gênero. Durante anos meu pai proibiu minha mãe de trabalhar com costura e aceitar encomendas das suas clientes, sem dúvida por um recalque machista. Se eu, enquanto criança, fosse flagrado brincando com as coisas do ateliê, era severamente repreendido sob a alegação de que isso era coisa de “mulherzinha”. Como homem branco, gay, cisgênero, reconheço neste meu corpo-trajetória as negociações que tive de operar para não sucumbir à opressão de gênero e não reproduzir essa mesma opressão. Também lido com as inevitáveis cicatrizes que resultaram desses embates com o mundo ainda hoje dominado pelo modelo heteronormativo. O trabalho que aqui apresento tem relação com o processo pessoal de recuperação de subjetividade, além de promover novos agenciamentos ao conciliar diferentes partes da minha vida para converter crise em criação. É, portanto, de maneira orgânica que são incorporados neste trabalho os processos de pensamento artístico, analítico, reflexões sobre linguagem e sobre a minha trajetória de vida, o que lhe confere um viés autorreferente.

Depois de vinte e sete anos criando coleções de roupas para o mercado de moda como estilista, experimento enfim algum distanciamento crítico necessário para observar, agora como artista,

as interseções e contradições do sistema da moda em sua relação com a arte. Durante todos esses anos em que criei coleções para vestir e satisfazer corpos, atendendo às expectativas comerciais, tive relativas compensações materiais e alegrias do êxito, mas certamente meu devir como criador requer agenciamentos para além do sistema da moda, ou na fronteira deste com arte.

1.2 CORTANDO EM VIÉS

Meu interesse nesta pesquisa é refletir sobre roupas, enquanto objetos-vestíveis, sua intermediação entre o corpo e o mundo e suas implicações nas subjetividades; tratar dos interstícios entre o dentro e fora¹, tomando as roupas, os acessórios, os calçados como aparatos semióticos e sociais e utilizando-os como meio na produção artística. Mais adiante, justificarei a adoção do termo objeto-vestível e apontarei seu sentido nesta proposição.

A partir do lugar fronteiriço entre os campos da Arte e da Moda, o presente trabalho procura se valer da linguagem destes campos cognatos, isto é, de sua raiz em comum, para tensionar limites, discutir questões caras a ambos como a temporalidade, a estetização da vida, a relação com o corpo, a formação de subjetividades e a mercantilização.

1.3 O RISCADO DO MODELO

A presente pesquisa quer apontar para as tensões entre o corpo e o mundo a partir do embaralhamento dos campos da moda e da arte através da construção de objetos-vestíveis. Este trabalho se vale do corpo como um ativador de afetos, como instrumento de si para o acolhimento de respostas criativas capazes de subverter predeterminações conservadoras através de outras sintaxes das roupas. Trata-se de dar visibilidade a este espaço invisível, aos interstícios entre corpo e mundo, entre moda e arte, buscando transparências de sentidos aos objetos-vestíveis. O trabalho se propõe a acionar tais objetos-vestíveis incorporando-os em performances para que se realizem no mundo e assumam sua espacialidade e promover relações da obra com o espaço, criando deslocamentos e confrontos através de instalações e performances. Os resultados dessas ações performáticas são fotografias e vídeos, muito embora,

¹ “Além da fronteira entre primeira e segunda pele, a roupa pode ser pensada como intervalo ou território de contato entre corpo e ambiente, lugar virtual ou sistema de diferença e de semelhança com o *environment* social e cultural, arquitetônico e visual, natural e artificial” (CELANT, 1999, p. 174).

em algum momento, os próprios objetos-vestíveis possam ser apresentados em instalações como objetos escultóricos. A videoperformance é a linguagem preferencial por dar conta tanto da mobilidade e sonoridade, que são dimensões expressivas que procurei tratar em alguns destes objetos escultóricos, quanto da adequação aos meios digitais, principalmente neste período de pandemia em que esses trabalhos se desenvolveram.

1.4 DANDO MAIS RODA AO GODÊ

O trabalho procura provocar a interação do público com a obra, preferencialmente nos espaços públicos podendo utilizar o objeto-vestível como elemento de interferência na paisagem e nos monumentos públicos, incentivando a participação das pessoas.

A proposta do trabalho é ir além dos espaços do circuito tradicional das artes para criar deslocamentos e promover inserções destes objetos-vestíveis inclusive nos espaços específicos do circuito da moda; ocupando estes espaços através de performances e instalações, ou propondo também novas possibilidades expográficas nestes espaços.

Além do espaço físico, o trabalho considera ainda o espaço digital como meio de veicular as videoperformances, fotografias e instalações que resultam das ativações dos objetos-vestíveis, podendo repercutir ou não essas experimentações em mídias sociais e meios digitais.

É também objetivo do trabalho atentar aos materiais ordinários, desprezíveis, ou descartados que se encontram no cotidiano em qualquer espaço seja doméstico, institucional, público ou privado que em geral escapam à nossa percepção. Nosso olhar está contaminado por condicionamentos hierarquizantes que menospreza os objetos por valores pré-determinados, como funcionalidade, obsolescência, valor mercantil, valor estético etc. Assim, o trabalho procura observar suas potencialidades intrínsecas e extrínsecas, sua materialidade e propriedades para avaliar seu potencial valor conceitual e formal que podem ser trabalhados pela reinserção num novo ciclo; ressignificando e reconfigurando estes materiais em novas articulações e sintaxes na produção dos objetos-vestíveis.

O trabalho busca explorar os objetos-vestíveis, para além das suas potencialidades visuais, mas também as sonoras, olfativas e táteis através da ação performática.

1.5 COSTURANDO AS PARTES

Por considerar a roupa o elemento mais importante no desenvolvimento deste trabalho, optei por usá-la como eixo para estruturar a escrita, buscando primeiramente entender como a roupa pode ser compreendida e categorizada pela história crítica da arte no emaranhado das conexões desta com a arte. Para essa tarefa e para facilitar a contextualização do trabalho no panorama das artes visuais contemporâneas pretendo examinar a contribuição da historiadora, crítica, curadora de arte, Cacilda Teixeira da Costa. Em seu livro *Roupa de Artista – O vestuário na obra de arte* (2009), a autora abrange os grandes contextos culturais em que ressalta as “relações com o corpo, a identidade, o poder e a sexualidade” da veste. Em sua investigação, chama à atenção para a distinção entre uma história do vestuário e uma história de como ele foi usado, interpretado e transformado pelos artistas em diferentes contextos. Como veremos mais detalhadamente à frente, a autora se utiliza do termo “roupa de artista” para se referir a uma vasta gama de proposições artísticas que tomam o vestuário como meio de expressão.

Embora reconheça que o trabalho que apresento aqui possa ser identificado como “roupa de artista”, dentro das considerações de Cacilda Teixeira da Costa, faço a opção pelo termo objeto-vestível, primeiramente por considerar que “roupa de artista” sendo uma expressão de senso comum, pode levar ao equívoco de se imaginar que se refere às roupas que os artistas vestem ou a figurinos de teatro e cinema. Em segundo lugar, porque o termo objeto-vestível oferece maior abrangência conceitual, esgarçando a ideia convencional de roupa e por dar a noção de que o que se veste no trabalho que apresento é antes de tudo um objeto. Um objeto que pode não estar originalmente imbricado com o conceito de roupa, ao menos não necessariamente por seu caráter funcional e material. Em outras palavras, toda roupa é essencialmente um objeto que se veste, mas nem todo objeto-vestível, concebido neste trabalho, pode ser considerado roupa. O objeto de que trata meu trabalho, antes de ser “roupa de artista” é objeto passível de se vestir, um objeto-vestível.

Como este trabalho lida primordialmente com roupa em seu aspecto objetual e com sua dimensão imagética, além de seus aspectos simbólicos, foi fundamental trazer a contribuição conceitual do filósofo e semiólogo Roland Barthes, que em seu *Sistema da Moda* (1979) faz um estudo das estruturas semiológicas do vestuário (objeto real, objeto icônico e objeto escrito). Sua contribuição se justifica por seu método de “tradução” dos códigos dessas estruturas. Esse e outros estudos desenvolvidos na década de 1960 mudaram todo o modelo teórico da linguagem impulsionados por uma nova teoria geral dos signos ou semiótica sob a influência

do teórico estrutural francês Ferdinand de Saussure, que questionava a semântica ou a ligação entre os signos e os objetos a que se referem.

Outro autor que pretendo trazer para este diálogo é o filósofo Lars Svendsen que se concentra no vestuário para fazer uma análise da relação da moda com o corpo, a linguagem, a arte e o consumo em seu livro *Moda: uma filosofia* (2010). Sua abordagem crítica dará uma noção da complexidade das relações entre os campos da Arte e da Moda na contemporaneidade.

2 ALINHAVOS TEÓRICOS

A abordagem teórica deste trabalho demandou uma atenção a autores que empreenderam suas pesquisas no entrecruzamento das questões da moda, do vestuário e da arte. Roland Barthes elabora seu método de análise estrutural do vestuário, inspirado na Semiologia saussuriana, para dar subsídio à pesquisa sobre a linguagem, e embora este método esteja focado no vestuário escrito é possível se compreender através dele as “traduções” que se operam entre o vestuário que ele chama de real, o vestuário-imagem e o vestuário escrito. Essas três estruturas se referem igualmente ao vestuário, mas cada qual dará conta de aspectos bastante distintos. A primeira estrutura, vestuário-imagem, é de natureza plástica, pertence a um sistema de códigos ao nível da forma, e se apresenta em fotografias, pinturas, desenhos, vídeos e filmes. A segunda estrutura, o vestuário, escrito, ou descrito, é verbal, e a relação é a lógica ou ao menos sintática, e se apresenta nas mídias de moda impressas, revistas, jornais e, na atualidade, nos textos na *web*. A terceira estrutura, o vestuário real, diz respeito à materialidade e a espacialidade do vestuário, sua fisicalidade, e se apresenta no mundo. O autor chama a atenção para o fato de que as unidades estruturantes do vestuário real não podem ser apreendidas no nível da estrutura do vestuário-imagem, isso porque, embora o objeto real também se ofereça à visualidade, por ser formal, sempre será visto parcialmente, e mesmo em condições privilegiadas de apreciação não se esgotará sua realidade. Logo, a estrutura do vestuário real se constitui por seus códigos de construção tecnológicos específicos. Por ser “uma estrutura que se constitui no nível da matéria e das suas transformações, e não das suas representações ou das suas significações” (1979, p.5), Barthes passa a chamá-la de vestuário tecnológico.

A propósito dessas teorias semiológicas e para dialogar com Barthes a respeito destas “traduções” que se operam entre as estruturas dos objetos real, imagético e conceitual, uma breve análise da obra *Uma e três cadeiras* (1965) de Joseph Kosuth, que se encontra no MoMA, será capaz de dar a dimensão de sua aplicabilidade no campo da arte. Essa obra, curiosamente, foi criada dois anos após a conclusão do livro de Barthes, o que confirma que essas questões estavam no centro das discussões intelectuais sobre arte e linguagem.

A obra, *Uma e três cadeiras*, inaugura uma série que segue basicamente a mesma proposta nas quais Kosuth reúne em uma instalação, um objeto real, a fotografia do mesmo objeto e a definição textual deste objeto. A ideia de Kosuth foi aplicar a mesma fórmula a uma série se utilizando de outros objetos, tais como: casaco, chapéu, abajur, pá, martelo, relógio, vassoura. A regra dispõe sempre ao centro o objeto real da composição; de um dos lados, um texto

extraído de um dicionário com a definição da palavra que descreve este objeto; e do outro lado, a imagem fotográfica frontal do mesmo objeto em escala real. O artista faz da estrutura conceitual do objeto parte constituinte da obra e desfaz com esta operação a hierarquia entre o objeto real (objeto tecnológico) e suas estruturas icônica e verbal.

Não obstante às semelhanças formais entre o objeto real ou tecnológico e o objeto-imagem, suas estruturas são absolutamente distintas, como Barthes demonstrou. E, conseqüentemente, os códigos da representação bidimensional a que a fotografia está restrita não são suficientes para comunicar a realidade do objeto por esse pertencer a uma outra estrutura de códigos. A estrutura do objeto escrito está condicionada à idealização do objeto, portanto, não contempla sua singularidade e certas especificidades lhes escapam. Tal estrutura se comunica racionalmente através de palavras, como ideia, como abstração, como conceito.

Kosuth, concebe, uma realidade que é ao mesmo tempo uma e três, expandindo a arte para além das restrições da tradição que considerava, até então, somente o mundo real e sua representação clássica. Essa parece ser uma das obras que exemplifica e sintetiza bem os pressupostos da arte conceitual. O artista contribuiu para definir alguns fundamentos teóricos da arte conceitual e sua produção permite uma reflexão sobre a própria natureza da arte.

A proposta de utilizar o objeto roupa como meio de expressão neste trabalho de arte, me levou a indagações sobre como esse procedimento surgiu na história da arte, o que motivou artistas de diversas épocas e movimentos a lançarem mão deste meio, como categorizar tal procedimento e sobretudo contextualizá-lo na arte contemporânea. Acredito que seja importante refletir aqui sobre as obras de arte produzidas usando roupas como meio de expressão e tentar alguma categorização possível.

Essa conceitualização tem importância para o entendimento da roupa como elemento complementar, tema principal, meio e suporte para obra de arte. Para uma compreensão de sua utilização é importante uma análise crítica em manifestações artísticas, nas expressões de utopias, abordando conceitos e metáforas. Costa escreve:

Assim, a “roupa de artista”, termo cunhado por Henry van de Velde, 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. (COSTA, 2009, p. 9)

Como se vê, a aplicação do conceito de “roupa de artista” que Costa propõe é bastante amplo e capaz de abranger genericamente um espectro muito grande tanto de manifestações históricas da arte quanto da produção de artistas contemporâneos. A quase totalidade desses artistas lidam com a “roupa de artista” no ambiente específico da arte, ou seja, fora dos espaços normalmente dedicados à moda.

Cabe observar que quando este termo surge a partir do contexto do movimento inglês Arts and Crafts o vestuário estava sendo foco de interesse por parte de artistas e projetistas que defendiam uma reformulação dos processos de fabricação de produtos de *design*. Nesta gênese, é interessante perceber que as tensões entre os campos da arte e da moda já se instalavam tendo o vestuário como elemento dessa discussão. Em seu livro *Arte & Moda*, a historiadora e curadora de arte e moda, Florence Müller comenta:

Desde 1894, Henry van de Velde, sob a influência do movimento Arts and Crafts e de William Morris, prega o abandono da distinção entre arte maior e menor. Na sua exposição de Krefeld, o termo *Künstlerkleid* designa a roupa de artista. No início do século XX, numerosos artistas se apropriam do vestuário explorando seu poder provocador. (MÜLLER, 2000, p. 4)

Sendo assim, o termo “roupa de artista” se refere a peças de vestuário real próprias ao universo das artes visuais. Tem sua dimensão objetual, icônica e verbal que poderão ser abordadas conjuntamente ou de maneira autônoma em proposições artísticas. Poderão se destinar ao corpo e por ele serem ativadas nas várias modalidades de performance; ou, serem tomadas como esculturas ou instalações no espaço como objetos autônomos. A “roupa de artista”, enquanto objeto autônomo, pode ser inventada e criada como objeto original e singular, distanciada das formas standardizadas, ou ser apropriada pelo procedimento duchampiano do *ready made*. A “roupa de artista” na sua dimensão imagética participa de obras fotográficas, por meio de vídeos, videoarte, *web art* e outros meios audiovisuais e da arte digital. É dentro dessas categorizações que apresento meu trabalho, optando, entretanto, por nomeá-lo de objeto-vestível.

O percurso histórico da *roupa de artista* passa por diversas proposições desde meados do século XIX com o movimento Arts and Crafts quando se reivindicou ao design de objetos, e em especial às roupas, o status de arte. Esta questão evoluiu de tal maneira que levou artistas ligados ao movimento produtivista russo, no início do século XX, ao seu projeto utópico de arte-vida que pretendia democratizar o design em geral e as roupas em especial. Não era incomum naquele momento que artistas visuais desenhassem roupas, Gustav Klimt criou e fotografou vestidos em parceria com a estilista Emilie Flöge. Outros exemplos como Hery Matisse, Salvador, Dali, Alexander Rodchenko, Sonia Delaunay, Natalia Goncharova e Oscar Schelemmer confirmam essa prática. Também o projeto Futurista deslumbrado pelo progresso científico e industrial e pelas novas tecnologias ambicionou tomar as vestimentas como extensão de suas propostas artísticas (STERN, 2004). Mas, foi a partir da segunda metade do século XX que se viu a vitalização de uma linhagem de artistas empenhados em romper as barreiras entre a arte e a não arte, dirigindo a criação artística às coisas do mundo, grupo Gutai, Joseph Beuys, Allan Kaprow, Grupo Fluxus, Christo, Joseph Kosuth, Robert Kusner, entre outros artistas de várias vertentes. O corpo passou a ser ponto central no desenvolvimento de uma subjetividade e de um individualismo radical através de experimentações que promoveram uma abertura para a superação da questão moderna na arte e uma aproximação da arte com a vida. Sobre essa diluição da arte na vida cotidiana e sobre o abandono dos meios tradicionais da arte moderna, o artista Allan Kaprow, sob o impacto da morte do pintor Jackson Pollock, lança em 1958 um texto com tom de manifesto prevendo os princípios que irão influenciar gerações de artistas a partir dos anos 60, e diz: “Pollock, segundo o vejo, deixa-nos no momento em que temos de passar a nos preocupar com o espaço e os objetos da nossa vida cotidiana, e até mesmo a ficar fascinados por eles, sejam nossos corpos, roupas e quartos, ou, se necessário, a vastidão da Rua 42” (KAPROW, 1958, apud COTRIM; FERREIRA, 2006, p.6). Em outro trecho lança pressupostos que esgarçariam as noções da arte rompendo com a tradição:

Esses corajosos criadores não só vão nos mostrar, como que pela primeira vez, o mundo que sempre tivemos em torno de nós mas ignoramos, como também vão descortinar acontecimentos e eventos inteiramente inauditos, encontrados em latas de lixo, arquivos policiais e saguões de hotel; vistos em vitrines de lojas ou nas ruas; e percebidos em sonhos e acidentes horríveis. Um odor de morangos amassados, uma carta de um amigo ou um cartaz anunciando a venda de Drano; três batidas na porta da frente, um arranhão, um suspiro, ou uma voz lendo infinitamente, um flash ofuscante em staccato, um chapéu de jogador de boliche - tudo vai se tornar material para essa nova arte concreta. (KAPROW, 1958 apud COTRIM; FERREIRA, 2006, p. 44 e 45)

Muitos desses artistas adotaram as roupas tanto como objetos autônomos quanto vestíveis em happenings, performances e instalações. Mesmo nos anos 60, a Pop Arte se apropriou da linguagem da cultura de massa e utilizou a moda e o consumo em seu discurso crítico. No Brasil, ainda nos anos 50, Flávio de Carvalho, considerado um elo entre o moderno e contemporâneo, propôs com sua Experiência n° 3, o traje New Look para homens dos tópicos (CARVALHO, 2010). Entretanto, a experiência mais bem sucedida com vestíveis talvez tenha vindo com os parangolés de Hélio Oiticica. É importante lembrar ainda que Lygia Clark criava obras sensoriais utilizando inclusive este meio. São muitos e variados exemplos na utilização de *roupas de artista*: a obra de Nelson Leirner; o desfile-performance de Tunga para a marca M. Officer; o Manto da Apresentação de Arthur Bispo do Rosário; Leonilson; Laura Lima; Nazareth Pacheco (COSTA, 2009). Enfim, é impossível citar todos os artistas que se valeram e ainda se valem hoje das roupas em suas obras. A respeito deste interesse, Costa pontua:

O traje, por envolver identidade, sexualidade, poder e sentidos metafóricos, constitui um meio fascinante, além de tocar em aspectos como intimidade com o corpo e expressão de status, significados simbólicos e de comunicação. Por tudo isso continuará como objeto de reflexão, meio de expressão e suporte de criação, podendo oferecer espaço e substância para obra de arte. (COSTA, 2009, p. 75)

É na contemporaneidade, entretanto, que esta relação se intensifica com a multiplicação de obras colaborativas entre artistas e marcas de moda e exposições de estilistas em museus e galerias de arte. Existe hoje uma crescente apropriação de procedimentos artísticos pela moda, enquanto artistas fazem uso da linguagem, dos códigos da moda e do consumo para suas proposições.

A dinamização desta relação se deve, em grande parte, tanto à estetização exacerbada da vida neste atual estágio do capitalismo neoliberal em que as marcas por estratégias de *marketing* se valem dos valores artísticos para maximizarem seus lucros, quanto à reivindicação crescente pela própria arte da quebra de fronteiras entre arte-vida. A respeito da arte ter se tornado instrumento legitimador das marcas e empresas do capitalismo Gilles Lipovetsky e Jean Serroy, escrevem:

[...] o capitalismo artista criou um império transtético proliferante em que se misturam design e star-system, criação e *entertainment*, cultura e show business, arte e comunicação, vanguarda e moda. Uma hipercultura

comunicacional e comercial que vê as clássicas oposições da célebre “sociedade do espetáculo” se erodirem: o capitalismo criativo transtético não funciona da base da separação, da divisão, mas sim do cruzamento, da sobreposição dos domínios e dos gêneros. O antigo reino do espetáculo se apagou: ei-lo substituído pelo hiperespetáculo que consagra a cultura democrática e mercantil do divertimento. (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 28)

É cada vez menos raro se ver os contágios da arte na moda não só pelos aspectos conceituais e formais das coleções, mas como por suas apresentações em desfiles que se comunicam através da arte performática. A curadora de Arte Contemporânea no Museu de Arte em Fort Lauderdale na Flórida, Gringer Gregg Duggan, diz que:

Valendo-se de fontes de inspirações tão variadas quanto ativismo político, arte performática dos anos 60 e 70, performances dadaístas e do Grupo Fluxus, teatro e cultura popular, muitas *maisons* de moda contemporânea transformaram por completo o desfile de passarela. O resultado é uma nova arte performática híbrida quase totalmente desvinculada dos aspectos tradicionalmente comerciais da indústria da confecção. (DUGGAN, 2002, p.4)

Há de se fazer uma distinção entre às coleções de roupas intencionalmente comerciais daquelas apresentadas em desfiles cujo caráter espetacular se propõem exclusivamente a afirmar uma imagem impactante para fins midiáticos. Às primeiras cabe crivo utilitário mais imediato, enquanto as segundas são usadas para fins de marketing e não necessariamente para serem usadas por clientes. São nestas últimas que são explorados valores estéticos formais, espaciais e conceituais que colocam o trabalho no mesmo nível da arte contemporânea e, a meu ver, nada deixam a dever à esta. No senso comum, corre uma ideia de prejuízo financeiro quando coleções se distanciam dos pressupostos comerciais e utilitários mais explícitos, como pena à inovação, mas isso parece algo ultrapassado quando analisamos o êxito das estratégias de marketing que se consagram pela utilização e apropriação cada vez mais presente de conceitos e procedimentos artísticos. A moda como sistema mercadológico administra com astúcia os limites entre conservação e ruptura e pode sim capitalizar com sucesso experimentações, excentricidades, provocações artísticas conforme as conveniências das marcas.

Um grupo expressivo de estilistas utiliza em seus processos criativos estratégias que em geral são mais associadas às artes contemporâneas do que à Moda, suas roupas parecem fazer mais

sentido dentro de galerias de arte e museus do que serem usadas como moda. Rei Kawakubo da Comme des Garçons, Hussein Chalayan, Martin Margela, Issey Miyake, Viktor and Rolf, por exemplo, produzem coleções onde operam experimentações espaciais e de linguagem visual através de valores apropriados à arte. A respeito disto, Lars Svendsen, pondera:

Essas roupas não foram feitas apenas para serem roupas-como-arte, mas também para funcionar como um investimento na marca, de modo a gerar renda. Dissociar-se do mercado sempre foi uma estratégia importante para aumentar o capital cultural, mas o objetivo de aumentar o capital cultural da moda é em geral usá-lo depois para aumentar o capital financeiro. A moda sempre se situou num espaço entre arte e capital, no qual muitas vezes abraçou o lado cultural para abrandar seu lado financeiro. (SVENDSEN, 2010, p.105)

O autor chama a atenção para a total superficialidade da pergunta “Moda é Arte?” e responde recorrendo à afirmação de Sung Bok Kim de que a moda muito simplesmente é arte, porque os conceitos de moda e arte foram expandidos de modo a conter as duas coisas². Svendsen acrescenta ainda:

Quando voltamos os olhos para a arte do século XX, podemos ver que, em grande medida, eles estavam sempre retornando a pergunta: “Isto é arte?” Esta indagação tornou-se supérflua, precisamente porque é preciso respondê-la sempre na afirmativa, uma vez que o ato de perguntar se alguma coisa é arte já a ancora firmemente no mundo da arte. Em vez de perguntar se algo é arte, deveríamos indagar em que medida é arte boa ou relevante. Consequentemente, devemos questionar em que medida a moda, vista como arte, é boa. (SVENDSEN, 2010, p.122)

Svendsen traz para discussão sobre os campos da Arte e da Moda uma reflexão sobre a temporalidade e recorre à afirmação de Adorno de que “a arte não é algo puro que possa ser elevado acima da moda” (apud SVENDSEN, 2010, p.124), entendendo que ao mesmo tempo ela tem de “resistir à moda” para ser arte de pleno direito, uma vez que “a arte está sujeita à uma influência da moda de que não tem consciência”; e alerta para o equívoco frequente de se elevar a arte acima do tempo, posto que “a arte como todas as outras coisas, está sujeita à moda e contém essa ‘consciência inconsciente’ das condições reais da arte”. Isso não significa que Adorno não seja crítico, antes pelo contrário, da “arte que segue a moda”, ele reconhece que

² In Sung Bok Kim, “Is fashion art?”, Fashion Theory, Vol. I, 1998.

“esta última, além de fornecer uma verdade também lhe ameaça a autonomia”. Em outras palavras, diz Svendsen:

[...] a arte deve se relacionar com a moda mediante um duplo movimento, reconhecendo o seu poder, e o fato de estar sujeita a ela, e combatendo precisamente esse poder. Para Adorno, a moda é o maior perigo para a cultura, porque claramente homogeneiza a sociedade e com isso a torna mais totalitária. A tarefa da Arte em relação a isso é tomar consciência do perigo e incorporar uma reflexão sobre a significação da moda. (SVENDSEN, 2010, p.124).

Nas pesquisas sobre a moda em contextos artísticos nas últimas décadas a ambivalência foi uma característica importante exatamente por refletir o movimento duplo mediante o qual a arte deve se relacionar com a moda, reconhecendo seu poder, se sujeitando a ela, mas ao mesmo tempo combatendo precisamente esse poder.

Em sua análise, o filósofo identifica a crise de criatividade em que moda está mergulhada e duvida que dela possa emergir; ao mesmo tempo, aponta para o paradoxo de que a arte continuou em moda. Svendsen considera sem sentido tentar definir qual moda deve ser considerada arte posto que isso parece ter ficado basicamente fora de moda. Acredito, entretanto, essas discussões sobre as relações entre os campos da Moda e da Arte ainda se mantem como um território de reflexões aberto às contaminações capazes de dar substância para a obra de arte, sobretudo para àquelas que abordam questões da Moda.

3 ENTRE AVIAMENTOS E CROQUIS

A metodologia adotada neste trabalho de criação de objetos-vestíveis parte da montagem de uma “mesa arqueológica” onde são reunidos materiais diversos presentes no meu ambiente doméstico e no ambiente do ateliê, que no meu caso inclui a bancada de joalheria. São objetos utilitários, instrumentos, ferramentas, que se misturam a tecidos, retalhos, fragmentos de embalagens, e toda sorte de materiais descartáveis e desprezíveis que em algum momento, por alguma razão, muitas vezes inconsciente, são ressignificados no trabalho (Figura 1). Alguns objetos-vestíveis são construídos a partir destes materiais escolhidos sem os critérios de durabilidade ou nobreza, sem hierarquia de valores convencionais. Muitas dessas apropriações de materiais fogem da noção clássica de *ready made* para se aproximar da versão do *ready made aidé* ou *ready made assistido*, em que o objeto sofre algum tipo de interferência para a composição da obra (SERENO, 2010). No caso deste trabalho, isso amplia o espectro dos materiais para além dos têxteis tradicionalmente usados na confecção de roupas. O exercício de uma atenção difusa sobre os materiais ordinários do cotidiano abre possibilidades de novas relações entre esses objetos, destituindo-os dos seus valores originais e funcionais, para assumir outros valores na estrutura construtiva dos objetos-vestíveis. Essa prática me foi apresentada pela psicanalista e artista Nelly Gutmacher que em seu curso de pesquisa de materiais no Parque Lage, nos anos oitenta, estimulava o alargamento perceptivo e o processo analítico dos materiais no desenvolvimento de narrativas poéticas.



Figura 1 -visão parcial da mesa arqueológica. Fonte: acervo pessoal.

Cada objeto, deslocado assim de seu contexto usual, é fotografado isoladamente, o que favorece a um olhar mais detido para a observação das suas potencialidades formais e conceituais. Nesse momento, foi possível perceber que vários materiais escolhidos para compor a “mesa arqueológica” mantinham entre si algumas analogias em relação seu universo original. Estavam presentes, por exemplo, gazes, máscara de nebulização, embalagens de remédios, bulas, chapas radiográficas, máscaras cirúrgicas, entre outros objetos que evocam o contexto médico-hospitalar. Assim, a metodologia permite uma análise das sintaxes objetuais e a experimentação de novas articulações. Em uma etapa seguinte, estas imagens são levadas para o ambiente digital apenas para facilitar a organização, a edição e o registro do processo. A “mesa arqueológica” é, pois, usada primordialmente como um método de análise e não são todos os objetos e materiais que a compõem que participarão da construção dos objetos-vestíveis. Esse é um procedimento inspirado no método de viés arqueológico da artista e professora Celeida Tostes que contribui para um amplo processo experimental livre das hierarquizações de materiais e das funções utilitárias (SILVA; COSTA, 2014). Foi a partir do curso Artes do Fogo na Escola de Artes Visuais Parque Lage, sob a influência de Celeida, que passei a incorporar esse método aos meus processos investigativos.



Figura 2 Croquis.

Antes da montagem tridimensional dos objetos vestíveis foi feito um estudo de silhuetas através de croquis (Figura 2), procedimento habitual nos desenvolvimentos dos meus projetos de *design* de roupas. É nessa fase que são experimentados a volumetria das formas, as relações de proporcionalidade, sem que haja necessariamente uma definição prévia de materiais. O raciocínio projetual se alia à plasticidade dos croquis, o desenho costurando desejos. Assim, a metodologia lança mão de procedimentos para favorecer o descondicionamento do olhar que implica em uma espécie deslocamento semântico dos objetos e materiais, além do embaralhamento das suas funções originais.

4 TRAMA E URDUME

Existe na concepção dos objetos-vestíveis o sentido de pele que pode, por um processo conceitual associativo, se conectar a outros sentidos, tais como membrana, divisória, revestimento, invólucro, casca. A roupa evoca a ideia de segunda pele, de um objeto que assume esta intermediação entre o corpo e o mundo, limite entre o interno e o externo. Tem, além disso, no seu aspecto funcional, o sentido de proteção, pudor e adorno. A pele, enquanto elemento fisiológico, desempenha funções vitais, tais como proteção do corpo contra traumatismos, regulação da temperatura corporal, manutenção do equilíbrio hídrico e eletrolítico, percepção de estímulos dolorosos e agradáveis além de participar da síntese de vitamina D. Os objetos-vestíveis partem deste conceito fundamental que é a pele, mas expandem sua abrangência para alcançar sentidos culturais e sociais.

A ideia de tecido está diretamente associada a confecção do vestuário. Os têxteis são os artefatos que cumprem a função estruturante fundamental na criação do vestuário estandardizado. A confecção dos vestíveis neste trabalho, entretanto, está livre de preocupações próprias à estandardização, como a reprodução em série, a repetição, a produtividade industrial, a questões tecnológicas ligadas durabilidade, a obsolescência, a qualidade material, aos valores do design e da moda. Sendo assim, o trabalho amplia a noção de tecido, para criar outras possibilidades estruturantes que vão assumir esta função fora das convenções tecnológicas industriais. Para isso, quando necessário, são criadas outras tecnologias, instrumentos e métodos como resposta às demandas singulares do processo construtivo. O trabalho assume a artesanaria na construção destes objetos criando estruturas não convencionais.

Como visto anteriormente, o trabalho preliminar no processo de coleta de materiais, montagem da “mesa arqueológica”, análise material das propriedades e o estudo das possibilidades de articulação destes elementos têm como propósito a criação das estruturas que vão constituir os objetos-vestíveis.

5 O QUE É QUE ELE TEM?

O videoperformance *O que é que ele tem?* é um trabalho realizado em 2021, no período da pandemia da covid 19 e ainda sob confinamento social. Este trabalho tem um aspecto autorreferente por tratar das preocupações com as ameaças à saúde que me atravessaram no âmbito individual, mas que dominavam também o coletivo e o institucional. Desde o início do período pandêmico passei a guardar todas as embalagens das medicações de que fiz uso e com elas produzi um objeto-vestível para ativá-lo em uma performance em que transitei pelas ruas do bairro em que moro, Copacabana, no Rio de Janeiro. Este trabalho me deu a noção quantitativa da medicação consumida e a percepção assustadora de que meu corpo poderia ser quase totalmente coberto pelas embalagens das medicações, que de uma certa maneira configuravam, mesmo que transitoriamente, minha identidade farmacológica. Embora não possa, a rigor, ser considerado um sujeito hipocondríaco, nem tampouco portador de comorbidade ou doença grave, estava naquele período fazendo uso de medicação controlada, além do habitual, para as dores lombares, para a bronquite alérgica e gastrite. Expor assim meu corpo teve um propósito de lançá-lo ao espaço público, abrindo às possíveis interações com quem cruzasse, e permitindo assim, que a casualidade e o imponderável fizessem parte do trabalho.



Figura 3 Quadro fotográfico do videoperformance *O que é que ele tem?*

O objeto-vestível se constituiu das seguintes peças: um chapéu que construí colando e costurando as caixas de embalagens dos remédios em uma estrutura de arame; e uma camiseta regata de malha branca sobre a qual eu costurei as embalagens cobrindo toda a superfície do tecido, fazendo antes um corte nas costas para facilitar o ato de vestir. O short e o tênis foram apropriados do meu acervo pessoal.

A rua como espaço de potencialidades múltiplas, espaço de disputas discursivas, de afetos e tensões é o espaço da imprevisibilidade. O videoperformance, portanto, deveria acontecer considerando este espaço pela definição de uma partitura bem simples:

Sair da minha residência, usando o objeto-vestível, sendo filmado ininterruptamente a partir da saída do prédio durante todo o trajeto, da Rua Djalma Ulrich, seguindo pela Av. Nossa Senhora de Copacabana, caminhando para além da Rua Sá Ferreira até a primeira farmácia, onde eu entraria e compraria um analgésico (Figura 3). Antes, porém deveria entrar em um banco, e acessar o caixa eletrônico fazendo uma consulta qualquer na máquina. Todo o percurso deveria ser feito de maneira naturalmente lenta.



Figura 4 Quadro fotográfico do videoperformance O que é que ele tem?

Quarenta minutos antes, foi feito um estudo prévio deste percurso para se verificar a extensão e a duração ideais, além permitir ao cinegrafista ajustar o equipamento e estudar a incidência de luz e a movimentação de câmera. A performance levou aproximadamente o tempo previsto. O efeito deste trabalho sob o aspecto individual foi sem dúvida catártico. Este trabalho resultou em um vídeo através da colaboração do videografista, Pedro Kirillos que captou as imagens do trajeto e participou da edição.

Ao contrário do que eu imaginava, não houve nenhuma interação relevante. Dentro do espaço bancário eu praticamente parecia invisível às pessoas, ninguém demonstrou qualquer reação. Salvo em momentos pontuais como um pequeno susto que uma senhora levou quando nos cruzamos; quando uma outra senhora que estava na fila do caixa da farmácia comentou alguma coisa sobre algum remédio que ela identificou na minha roupa; e um vendedor ambulante que num misto de perplexidade e ironia pergunta: O que é que ele tem?



Figura 5 Quadro fotográfico do videoperformance O que é que ele tem?

Vídeoperformance *O que é que ele tem?* disponível em
<https://www.youtube.com/watch?v=m_LE-s1szxE&t=383s> Acesso em: 07/05/2022

6 VESTÍVEIS 1

O outro trabalho que apresento aqui é o videoperformance *Vestíveis 1* que foi realizado em março de 2022, resultado de sete meses de elaboração. Este trabalho foi concebido para apresentar uma série de objetos vestíveis pensados para serem ativados pelo corpo de uma ou um modelo em performances feitas em estúdio e registradas em vídeo. A escolha do espaço de estúdio tem a ver com a busca de colocar o trabalho em um lugar híbrido, comum à moda e à arte. Além disso, o desejo de estabelecer um certo controle do ambiente, dos elementos espaciais, climatização, iluminação e controle do som também foi decisivo na escolha do espaço.

Este trabalho foi produzido em etapas, a primeira delas foi da construção de cinco composições de objetos-vestíveis, sendo que dois deles requereram o método tradicional de costura; em dois foram utilizados processos artesanais simples de colagem e costura; e em um deles o processo foi somente de montagem, sem colagem, sem costura.

A outra etapa foi a etapa da produção do videoperformance, que diante das dificuldades de orçamento, já que o projeto não teve apoio institucional, exigiu esforço, pesquisas de viabilidade, além da organização da agenda em espaço curto de tempo. A captação das imagens e a edição foram feitas com a colaboração do cinegrafista Bernardo Gois.

Foi desejado, a princípio, que estes objetos pudessem vestir corpos os mais diversos, independente de gênero, ou característica física. Mas, o desenvolvimento do trabalho exigiu uma certa definição de medidas. Assim, as peças foram construídas em cima das medidas da minha sobrinha que participou da etapa preliminar de elaboração como modelo de prova e assistente. Por esse motivo, a modelo a ser contratada para a performance deveria preencher, antes de qualquer coisa, esse pré-requisito. Além da opção por modelo profissional de moda como estratégia de contribuir para a relação dialógica do trabalho com a Moda, a modelo deveria ter uma certa abertura para performar, uma desenvoltura que não é muito comum entre as modelos da moda contemporânea, mesmo profissionais. Ao mesmo tempo, era desejável trazer ao trabalho o repertório gestual próprio da linguagem corporal das produções de moda. Quando vi os trabalhos de Lize Robert, percebi que ela seria a modelo ideal para este trabalho.

A partitura da performance foi definida separadamente para cada módulo, sendo que cada módulo corresponderia a um objeto vestível. Em todos, entretanto, a orientação dada foi que a modelo poderia performar com liberdade a partir dos sentimentos, percepções e sensações que

estes objetos provocassem. Para isso, houve uma conversa prévia e enquanto as peças iam sendo apresentadas à modelo, mesmo antes de serem vestidas, falamos sobre possibilidades gestuais e de interação do corpo com os objetos e com o espaço. Esse diálogo criou o ambiente propício à espontaneidade e permitiu alguns *insights* que puderam ser incorporados ao desenho da performance.

Videoperformance completo *Vestível 1* disponível em

<<https://www.youtube.com/watch?v=8uil1HAKNSU>> Acesso em: 07/05/2022

A seguir, apresento os cinco módulos do videoperformance *Vestíveis 1*: Molde, Bolha, Lacre, Mosaico e RX.

6.1 MOLDE

Neste trabalho foi usado os procedimentos tradicionais de modelagem e costura. A composição é constituída por uma máscara que cobre inteiramente o rosto da modelo, feita de um finíssimo jérsei de lamê dourado, usada com um grande e estruturado laço no mesmo material, posicionado na lateral do pescoço. Foi feito um macacão justo de mangas longas em lycra branca, sobre o qual foi reproduzido manualmente, com uso de canetas esferográficas, o desenho de um mapa de modelagem do método Gil Brandão, que vinham como encarte nas revistas de moda dos anos 60 e 70. Através destes mapas as donas de casa, costureiras domésticas e modistas, minha mãe inclusive, tinham a possibilidade de reproduzir os modelos que desejavam decalcando o risco do molde correspondente ao modelo fotografado na revista. Tratava-se de um método complexo, uma vez que seu sistema de códigos deveria ser apreendido como tradução da linguagem cartográfica bidimensional, para tridimensionalidade das roupas. É impressionante ver como a eficácia deste método e seu alcance democrático foram importantes para a moda daquela época. Me interessou trazer esta cartografia para este trabalho pela força iconográfica e por ser um elemento tecnológico de trânsito entre a estrutura do vestuário real e a estrutura do vestuário-imagem. Além, do valor como memória afetiva que tem na minha história pessoal.

Sobre o aspecto autorreferente do trabalho, os alfinetes sobre a boca fazem parte de uma imagem impactante de minha infância quando vi minha mãe trabalhando com os alfinetes presos entre os lábios e através desta ação, ao mesmo tempo delicada, perigosa e precisa construía suas belas roupas.

Na composição deste trabalho foram usados alfinetes de pressão, que foram aplicados na máscara, exatamente na altura da boca da modelo com a sugestão de que ela aplicasse outros tantos, encadeados sob a forma de correntes; criando extensões que permitissem outras possibilidades de configurações e movimentações, que naturalmente surgissem durante a performance. Estes alfinetes foram colocados em um prato de louça branca sobre uma banquetta de madeira. Um outro objeto foi criado para calçar os pés a partir de papéis e materiais sintéticos diversos.



Figura 6 Quadros fotográficos do videoperformance Vestíveis 1, módulo Molde.

Vídeoperformance módulo Molde, disponível em <<https://youtu.be/buYbvcwEqU>> Acesso em: 07/05/2022

6.2 BOLHA

A proposta deste módulo parte do desejo de experimentar as possibilidades expressivas do plástico bolha, suas propriedades formais, sonoras e seu popular efeito antiestresse. Esse material é usado para embalar objetos frágeis e seu conceito de proteção acaba trazendo uma camada importante de sentido ao objeto vestível que embala o corpo e ao mesmo tempo se conjuga ao efeito antiestresse.

A construção do objeto partiu de um microvestido soltinho, de lycra branca, como base para “esculpir” sua forma esférica por procedimento de acréscimo; aplicando com alfinetes de pressão, vários pompons de diferentes tamanhos, feitos com tiras de plástico bolha, cobrindo toda a superfície da base, modelando a forma. Sobre a cabeça um pompom e nos pés uma sandália, tudo no mesmo material.

A orientação para a performance foi para que a modelo ficasse à vontade para explorar a sonoridade do objeto vestível, que trouxesse seu vocabulário gestual da moda para se divertir, para “brincar de vogue”. O humor foi neste módulo um elemento importante para dar o tom crítico. E Lize performou com desenvoltura.



Figura 7 Quadros fotográficos do videoperformance Vestíveis 1, módulo Bolha.

Videoperformance módulo Bolha, disponível em <<https://youtu.be/6gcnASfb9oc>> Acesso em: 07/05/2022

6.3 LACRE

De todos os cinco módulos esta é a única composição que foi construída por apropriação de um único objeto, e por sua multiplicação. Com esse material foi produzido todo o objeto vestível, inclusive os acessórios e nenhum procedimento foi usado além do definido por sua própria função original, nem costura, nem colagem. Trata-se de um objeto de nylon, destinado a aplicações com travamento não violável que pode ser usado em malotes, extintores, organização de fios e cabos elétricos, dentre outras aplicações industriais que necessitem de um fechamento inviolável e que tenha, ou não, identificação. A abraçadeira lacre, como é conhecida, faz parte do cotidiano das confecções, e durante os anos em que trabalhei como estilista este objeto estava

sempre por perto. Estes lacres eram usados para permitir o registro de determinada peça de roupa e o rastreamento e controle do seu trajeto pela linha de produção, dentro ou fora da fábrica. A peça piloto, peça primeira, como é conhecida a versão prototípica do modelo da roupa que será reproduzida em série, caso seja aprovada, recebe um lacre provisório. Se aprovada, a peça piloto recebe um lacre com o código de aprovação. Esse procedimento varia entre as confecções, mas em geral é assim que se dá. Para os nós estilistas, o momento de ter nossa peça piloto lacrada significa o êxito da nossa criação. Este é um ato rotineiro nos bastidores da moda e o sentido de sucesso que o termo lacrar ganhou no microcosmos das confecções talvez tenha escapulado para o mundo como gíria gay. Ao menos para mim, a lacração diz respeito ao sucesso do trabalho e ao prazer do reconhecimento.

A peça principal desta composição é um vestido curto em que os lacres, todos na cor preta, são encadeados criando uma espécie de malha vazada. As possibilidades construtivas através da simples articulação deste elemento são infinitas. O que me interessou neste trabalho foi economia do procedimento, o rigor construtivo e a facilidade de se alterar a forma do vestível através do gesto de lacrar. Acompanham esta composição um acessório de cabeça, uma gargantilha e anéis, todos produzidos com o mesmo elemento, além as sandálias Havaianas sobre as quais também foram usados os lacres.

Para esta performance foi colocado um prato de louça branca no chão contendo uma porção de lacres, alguns encadeados e outros soltos para que a modelo pudesse usar como preferisse na performance, e poder alterar o objeto-vestível como desejasse. Esse objeto-vestível parece ter produzido na Lize uma gestualidade desafiadora, mais agressiva e alguns movimentos seus evocavam luta.



Figura 8 Quadros fotográficos do videoperformance “Vestíveis 1”, módulo Lacre.

Videoperformance módulo Lacre, disponível em <<https://youtu.be/ebdSRWb6qv0>> Acesso em: 07/05/2022

6.4 MOSAICO

Este trabalho foi produzido com a associação de dois materiais, um tule branco e chapas radiográficas que foram recortadas e coladas sobre a superfície do tecido criando uma configuração de mosaico. Dois procedimentos foram usados, a tradicional costura e a colagem artesanal. Depois de inúmeros testes frustrados para tentar compatibilizar estes materiais, chegou-se a um resultado razoável através do uso de determinada cola e de um método mais eficaz. Só então, foi possível a montagem do vestido com uma razoável eficácia. Mesmo assim, o tecido de teste, com suas imperfeições e fragilidade foi disponibilizado na performance.

De todos, este é o módulo que resultou em uma expressão mais lírica, tanto por sua plasticidade quanto pela performance em si. Quando a modelo vestiu a peça, imediatamente assumiu um ar solene e sua gestualidade teve algo de ritualístico. Por um momento fiz associações às *yabás*, a orixás das águas, Oxum, Yemanjá. A Lize incorporou a expressão das águas em uma movimentação suave e ondulada. E foi com espontaneidade, mas com altivez, que tomou em seus braços o tecido de teste como um manto sagrado, como um bebê ou ainda como ondas do mar. Todos no estúdio ficaram impressionados, todos em silêncio.



Figura 9 Quadros fotográficos do videoperformance Vestíveis 1, módulo Mosaico.

Videoperformance módulo Mosaico, disponível em <<https://youtu.be/8-MVRbTdCZM>>
 Acesso em: 07/05/2022

6.5 RX

As chapas de raio X usadas para compor este objeto-vestível evocam alguns sentidos conceituais que considero importantes no trabalho por significar ao mesmo tempo o corpo revelado e o corpo oculto: o dentro e o fora estão manifestados. Além de apontarem para a ideia da dicotomia doença/saúde. Tais chapas são fotografias internas do corpo e como tal consistem em uma estrutura icônica, correspondente a um objeto-imagem. Seus códigos são da ordem da plástica seu universo é formal, como Barthes demonstrou. O trabalho propõe a apropriação deste objeto-imagem, bidimensional para através dele construir seu objeto real (tecnológico), operando uma transposição para a tridimensionalidade do objeto vestível.

Cabe dizer que este é um material com o qual costumo trabalhar na joalheria e que durante um bom tempo, antes do período pandêmico, recolhia estas chapas entre amigos e familiares para encaminhar à reciclagem, já que o nitrato de prata contido na sua composição, pode ser extraído para se obter a prata. Por essa razão, tive quantidades suficientes para a produção destes objetos.

O procedimento usado na construção desta composição tomou, além das chapas de RX, três circunferências de fitas elásticas pretas, uma para o acessório da cabeça, outra para a “blusa” e última para a “saia”. Na primeira foi aplicada uma chapa e nas outras duas várias chapas foram costuradas em sequência formando uma espécie de franja. A composição contou ainda com um par de brincos feitos com uma profusão retalhos dessas chapas, recortados em formato de gota sob a forma de cascata.

Este módulo tem uma ambiência sonora importante no trabalho, sua concepção se vale dos sons das chapas provocados pela movimentação do corpo. Sugerimos à modelo que incorporasse essa sonoridade em sua ação. Como nos módulos anteriores, a orientação geral dada à modelo foi a mesma, ou seja, que ficasse à vontade para atuar. Para minha surpresa, Lize, tomou um caminho performático mais teatral, bastante dramático, diria até mesmo caricatural. Pareceu querer contar uma história com seus gestos enfáticos e sua expressão facial que remeteu a um tipo de interpretação do cinema mudo. Por essa razão e para potencializar esta narrativa optamos na edição por alterar a temporalidade acelerando um pouco o vídeo.



Figura 10 Quadros fotográfico do videoperformance Vestíveis 1, módulo RX.

Videoperformance módulo *RX*, disponível em <<https://youtu.be/q2SbgSO3bFg>> Acesso em: 07/05/2022

7 MONTANDO A VITRINA

A mostra dos trabalhos de *videoperformances* *O que é que ele tem?* e *Vestíveis 1*, está sendo feita aqui através de um projeto expográfico, não realizável fisicamente, considerando as condições do período pandêmico. Assim sendo, o projeto espacial aqui idealizado se faz valer da concepção de *cuvo branco*, o que facilita uma eventual futura montagem física. A ideia da exposição é promover um diálogo entre as dimensões objetuais da obra e os *videoperformances*. Para isso, foram pensadas formas expositivas que confrontassem os objetos vestíveis, como objetos autônomos, e o registro fílmico de sua ativação na performance, os *videoperformances* propriamente ditos. O projeto instalativo pretende evocar à ideia de ateliê, dos bastidores de confecção de moda pela apropriação de objetos de seu ambiente cotidiano.

Para facilitar a organização espacial da exposição optei por uma abordagem por módulos.

A exposição seria iniciada com um texto curatorial elaborado por uma pessoa convidada.

O projeto se estrutura então, da seguinte maneira:

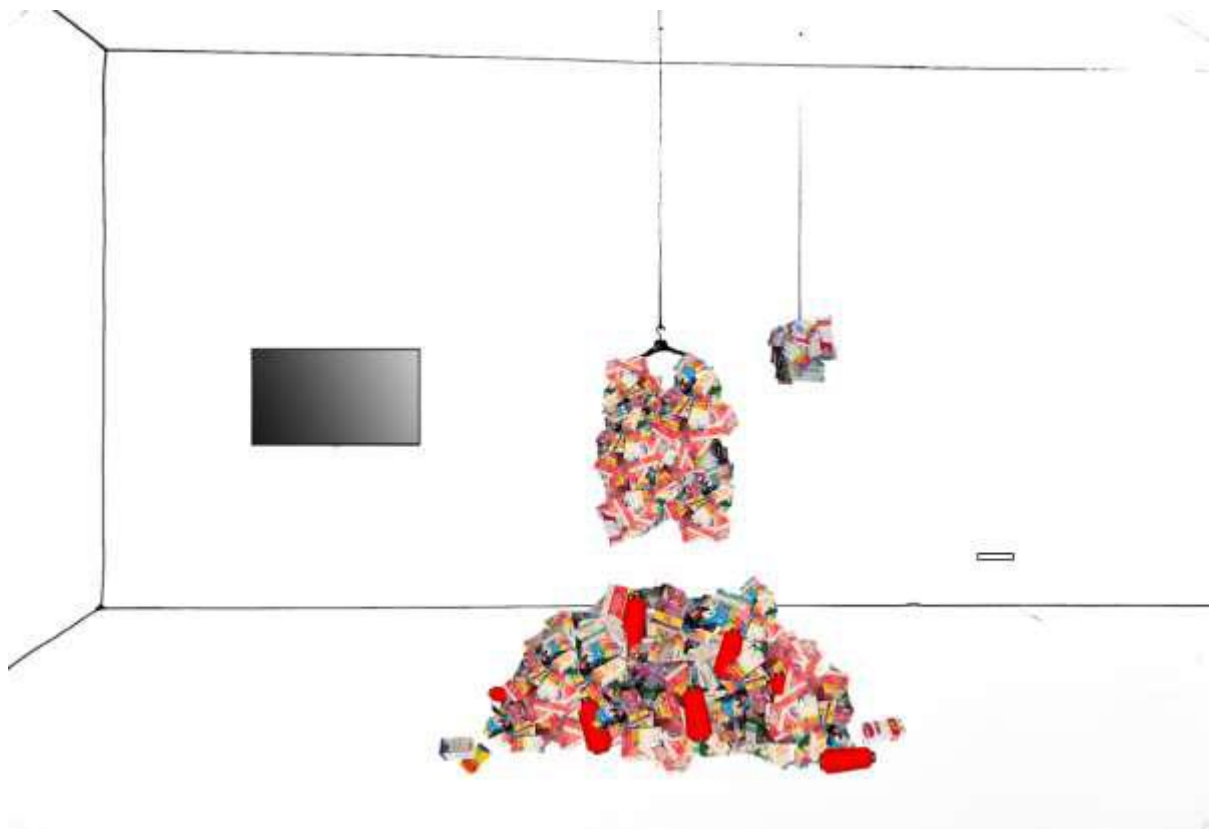
7.1 MÓDULOS

VIDEOPERFORMANCE *O QUE É QUE ELE TEM?*

Este módulo conta com um monitor disposto em parede, rodando em looping o *videoperformance O que é que ele tem?*.

Transversalmente à parede do monitor, ou em parede contígua, um cabo de aço fino sustenta do teto um cabide com o objeto vestível; paralelamente e próximo a esse, um outro cabo igualmente sustentará o acessório de cabeça. Ambos flutuarão na altura da linha de visão do expectador. Abaixo, sobre o solo inúmeros carretéis cônicos de linha vermelha estarão misturados a uma profusão caixas remédios e às bulas dos remédios que estarão ainda dobradas.

Legenda: *O que é que ele tem?*, objeto-vestível, 2022, composição de blusa e chapéu, feitos com embalagens de remédios, arame e blusa regata de malha branca de algodão, tamanho G.



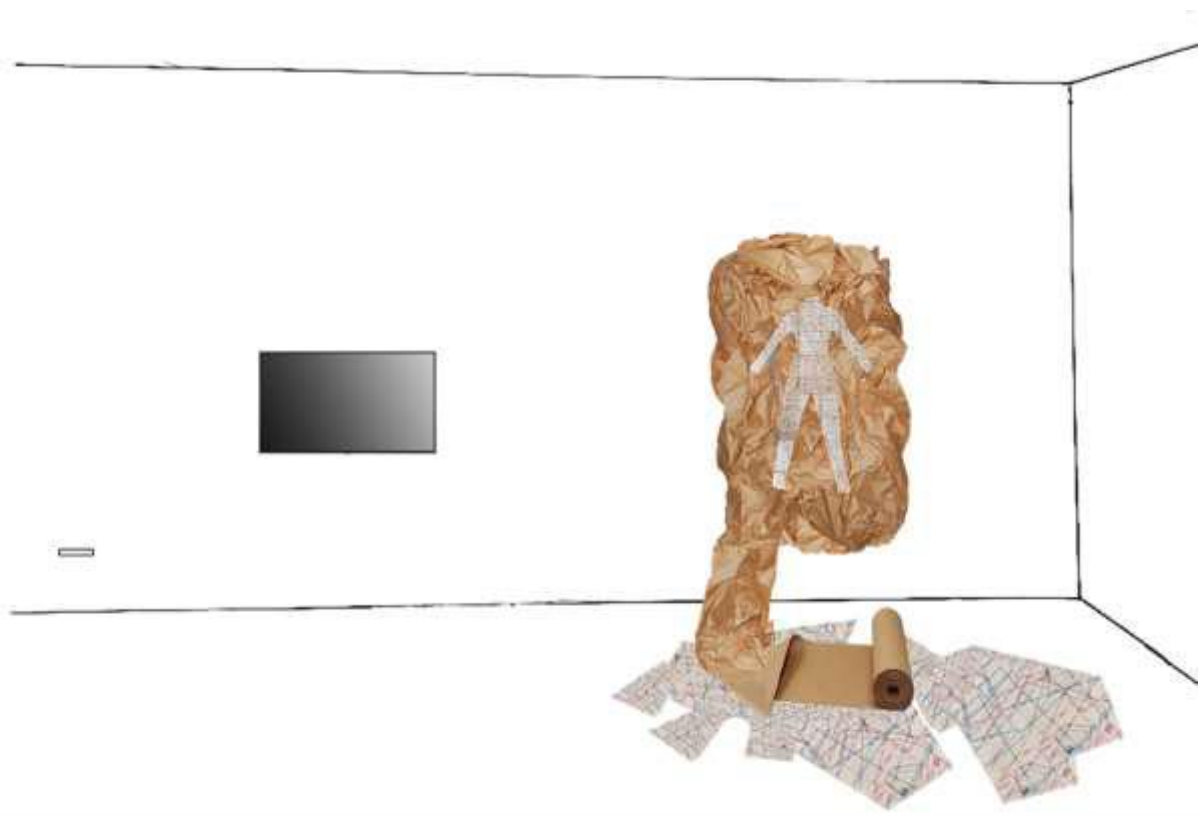
VIDEOPERFORMANCE *VESTÍVEIS 1*

Módulo Molde:

Este tópico conta com um monitor disposto em parede, rodando o módulo Molde do *videoperformance Vestível1*.

Uma parede transversal ao do monitor ou contígua, será parcialmente coberta por papel craft, usado comumente na modelagem em confecção de roupas. Este papel será amassado, criando relevos, e cobrindo parede que funcionará como fundo para o macacão que será preso a ele por suas extremidades com alfinetes de pressão. O papel craft usado na parede descerá ao chão, sem que seja cortado e estará no próprio rolo posto no solo, criando um continuum parede/chão. Ainda no solo serão colocadas aproximadamente 10 folhas das reproduções em papel jornal dos mapas de modelagem do método Gil Brandão.

Legenda: Molde, objeto-vestível, 2020, um macacão mangas longas de malha branca com elastano com estampa manual feita com canetas esferográficas.

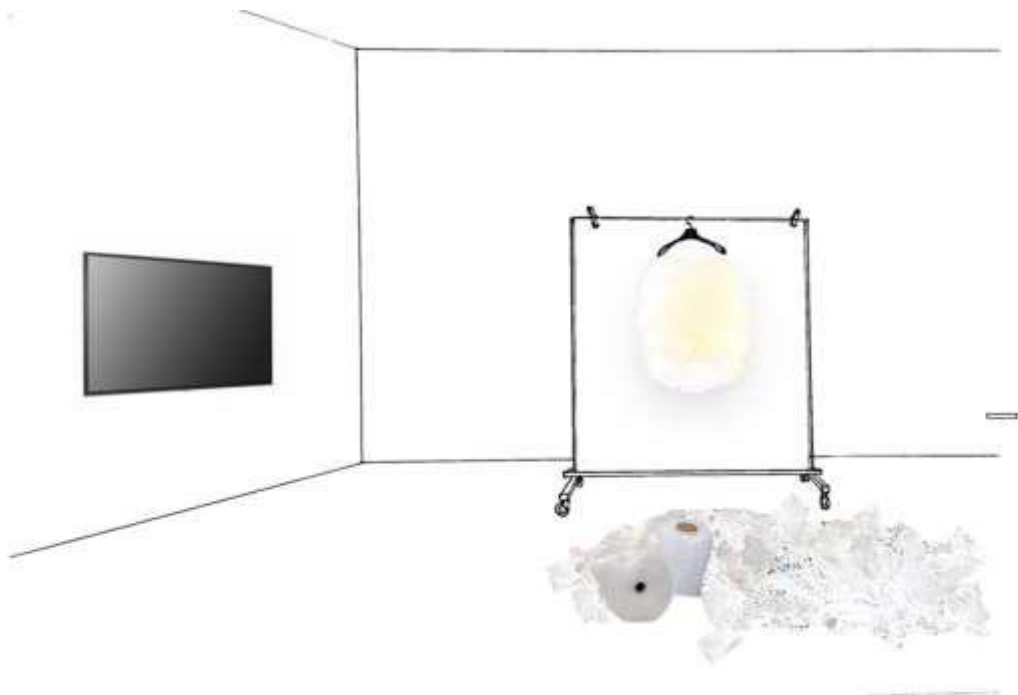


Módulo Bolha:

Este tópico conta com um monitor disposto em parede, rodando o módulo Bolha do *videoperformance Vistivell* em looping.

Transversalmente à parede do monitor, ou em parede contígua, uma arara preta de confecção, móvel, será usada como moldura para que uma folha de papel vegetal a cubra inteiramente, criando assim, uma superfície translúcida. Funcionará como uma espécie de quadro de luz, para servir de fundo ao objeto vestível bolha, que será pendurado, à sua frente, em cabide preto. Sobre o solo estarão postos dois rolos de plástico bolha parcialmente desenrolados.

Legenda: Bolha, objeto-vestível, 2022, microvestido regata de malha branca com elastano, tamanho G, com aplicação de Plástico bolha por alfinetes de pressão.

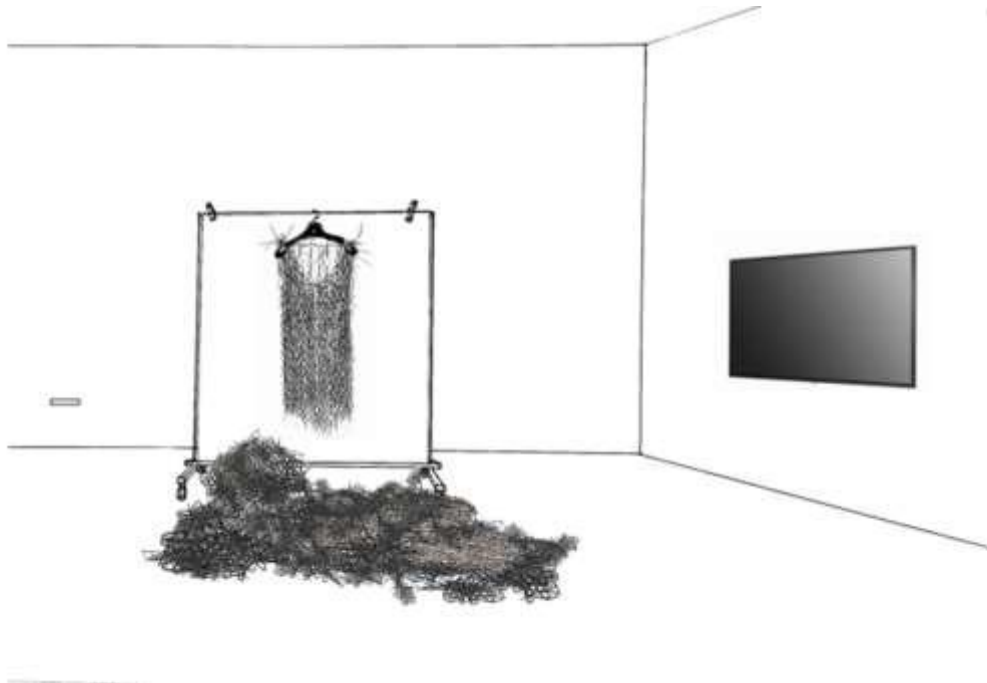


Módulo Lacre:

Este tópico conta com um monitor disposto em parede, rodando o módulo Lacre do videoperformance *VestívelI* em looping.

Transversalmente à parede do monitor, ou em parede contígua, uma arara preta de confecção, móvel, será usada como moldura para que uma folha de papel vegetal a cubra inteiramente, criando assim, uma superfície translúcida. Funcionará como uma espécie de quadro de luz, para servir de fundo ao objeto vestível Lacre, que será pendurado, à sua frente, em cabide preto. Sobre o chão serão instaladas camadas de “malhas” feita de lacres, criando relevos.

Legenda: Lacre, objeto-vestível, 2022, minivestido regata de lacres pretos de Nylon.



Módulo Mosaico:

Este tópico conta com um monitor disposto em parede, rodando o módulo Mosaico do *videoperformance Vestível1* em looping.

Transversalmente à parede do monitor, ou em parede contígua, uma arara preta de confecção, móvel, será usada como moldura para que uma folha de papel vegetal a cubra inteiramente, criando assim, uma superfície translúcida. Funcionará como uma espécie de quadro de luz, para servir de fundo ao objeto-vestível Mosaico, que será pendurado, à sua frente, em cabide preto. Sobre o chão, camadas de micro tule branco, com aproximadamente 30 m de comprimento, estarão associadas a uma peça de aproximadamente 2,40 m x 2,40 m do mesmo tule, coberta com aplicações dos retalhos das chapas radiográficas.

Legenda: Mosaico, objeto-vestível, 2022, vestido caftan tamanho M, feito em micro tule branco de poliéster com aplicações de retalhos de acetatos de chapas radiográficas; uma peça do mesmo tecido medindo 2,40 m x 2,40 m, também com aplicações de retalhos de chapas radiográficas.

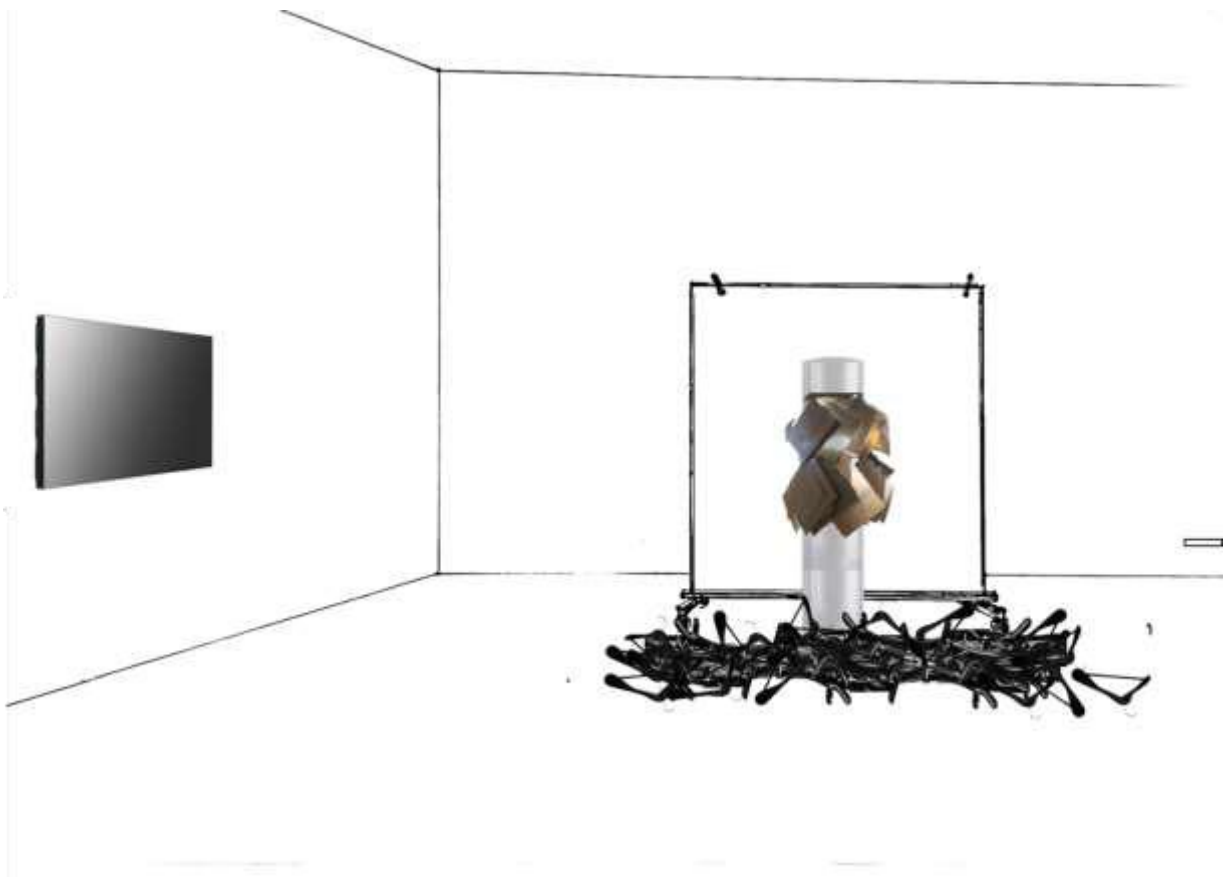


Módulo RX:

Este tópico conta com um monitor disposto em parede, rodando o módulo RX do videoperformance *VestívelI* em looping.

Transversalmente à parede do monitor, ou em parede contígua, uma arara móvel de confecção, preta, será usada como moldura para que uma folha de papel vegetal a cubra inteiramente, criando assim, uma superfície translúcida. Funcionará como uma espécie de quadro de luz, para servir de fundo a um cilindro de acrílico incolor sobre o qual os objetos vestíveis RX serão instalados. No chão, uma profusão de cabides pretos, aproximadamente 50, cobrirão a área.

Legenda: RX, objeto-vestível, 2022, chapas radiográficas, medidas mínimas de 15 cm x 20 cm e máximas de 25 cm x 30 cm, fita elástica preta.



8 DOBRAS E DESDOBRAMENTOS

A pesquisa, por seu caráter abrangente, e por seu trânsito interdisciplinar articulou problemas fronteiriços tomando o vestuário como o elemento para proposições artísticas. Ao abordar o tema da arte e do vestuário observo que este poderá gerar futuros desdobramentos estabelecendo trocas e interações com a cultura popular através da ação performática dos objetos-vestíveis e ativando agenciamentos que possam ir além do circuito da arte em direção às manifestações populares e espontâneas, tais como o carnaval de rua, às feiras livres, incluído “shopping chão”, às festas e outras manifestações folclóricas.

A partir destas considerações, observo a possibilidade de articular relações colaborativas com outros artistas que compartilham, em suas pesquisas individuais, de interesses convergentes, explorando as possibilidades de escala desses objetos vestíveis. Assim como, experimentar novas formas e espacialidades, criando extensões dos objetos vestíveis ou de partes deles, alterando proporções, produzindo distorções em suas configurações convencionais.

Considerando os campos expandidos tanto da Arte quanto da Moda contemporânea o lugar onde estas proposições vão ser ativadas está definido. Ambos os trabalhos de videoperformance aqui apresentados, puderam trazer, além do conteúdo autorreferencial nas manifestações de peculiaridades, questões relacionadas à materialidade dos próprios objetos-vestíveis, sua plasticidade, como também de linguagem, e discutir conceitualmente o vestuário no contexto artístico contemporâneo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARTHES, Roland. *Sistema da moda*. São Paulo: Ed. Nacional: Ed. da Universidade de São Paulo, 1979.
- CARVALHO, Flavio de. *A moda e o novo homem: dialética da moda*. Organização Sergio Cohn e Heyk Pimenta. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2010.
- CELANT, Germano. *Cortar é pensar: arte & moda*. In: CERÓN, Ileana Pradilla. REIS, Paulo. (org). *Kant: crítica e estética na modernidade*. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 1999.
- COSTA, Cacilda Teixeira da. *Roupa de artista – o vestuário na obra de arte*. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo: Edusp, 2009.
- COSTA, Marcus de Lontra; Silva, Raquel (Org.); AQUILA, Luiz (consultoria). *Celeida Tostes*. Rio de Janeiro: Memória Visual, 2014.
- DUGGAN, Ginger Gregg. *O maior espetáculo da Terra*. Fashion Theory, v.1, n.2, jun. 2002.
- FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília (org.). *Escritos de Artistas anos 60/70*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. *A estetização do mundo: Viver na era do capitalismo artista*. São Paulo: Companhia da Letras, 2015.
- MESQUITA, Cristiane; PRECIOSA, Rosane (Org.) *Moda em Ziguezague: Interfaces e Expansões*. São Paulo, Estação das Letras e Cores, 2011.
- MÜLLER, Florence. *Arte & Moda*. São Paulo: Cosac & Naify, 2000.
- SERENO, Ana. *O ready-made em Marcel Duchamp, a dimensão estética e o seu carácter conceptual na contemporaneidade*. Dissertação Mestrado em Estudos Artísticos: Teoria e Crítica da Arte. Orientador: Professor Hélder Gomes. Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto, 2010.
- STERN, Radu. *Against fashion: clothing as Art, 1850-1930*. Massachusetts Institute of Technology, 2004.
- SVENDSEN, Lars. *Moda uma filosofia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

