

# PANORAMA DA WEARABLE ART NO BRASIL: AÇÕES E RELAÇÕES DA ESTÉTICA

Marina Pessôa Gomes de Oliveira / UFPE

Simone Grace de Barros / UFPE

## 1. RESUMO

A pesquisa se lança na dimensão sociocultural da *wearable art* (arte vestível) no Brasil, para entender como a relação entre arte, design e cultura afeta suas características e seus meios. O objeto vestível, possivelmente, é munido de intenções artísticas que se desenvolvem por processos estéticos, semióticos, subjetivos e relacionados à sociedade e seus contextos culturais. A arte vestível iniciou-se quase como um processo regresso à indústria, com produções de características mais artesanais e individuais, que indicariam caminhos mais autênticos de representação, onde a relação entre indivíduo e sociedade estaria na contramão da industrialização. Na observação destes fenômenos, foram incluídas novas ideias e argumentos, que convergem em analisar artefatos considerando o contexto sociocultural, como os conceitos de *Arte* e *Agência*, do antropólogo britânico Alfred Gell (1945-1997) e a teoria da Estética Relacional, do curador e crítico Nicolas Bourriaud (França, 1965).

**Palavras-chave:** *Wearable art*; Arte Vestível; Intencionalidade; Sociocultural; Brasil;

## 2. APRESENTAÇÃO

Esta pesquisa tem como tema principal a *wearable art* no Brasil, ou seja, as produções que se caracterizam como arte vestível, porém, algumas ficaram conhecidas como “roupa de artista”, “roupa arte”, “objeto de arte vestível”, entre outras nomenclaturas. Os poucos esclarecimentos em frente a tantas dúvidas, como ‘o que é *wearable art*?’, são bem esclarecidos na consagrada competição anual chamada WOW – The World of Wearableart Awards – que ocorre desde 1987 na Nova Zelândia, sendo uma grande incentivadora da produção e premiação deste segmento. Devido a uma revista catálogo desse evento, de 2016, diversas inquietações surgiram sobre o assunto, principalmente pelas características que se assemelhavam à Performance Art, também, porque, à primeira vista, essa ‘nova’ categoria que surgia, parecia ter muita relevância para a Nova Zelândia. As semelhanças entre design de moda, artesanato, figurino e arte – propriamente dita – despertaram a curiosidade de investigar as produções brasileiras que se aproximam a esse segmento, uma vez que a autora principal já produzia figurinos e atuava como atriz.

Isto gerou a reflexão sobre todos os vestuários que intencionalmente tiveram esta relação transversal entre arte, design e artesanato, e, como seria possível definir o que era e o que não era *wearable art*, ao investigar na história estas obras. Outras questões, como: Os limites e as interseções entre esses campos caracterizam a arte vestível? De fato, são muitas as perguntas para encontrar uma maneira de apresentar a *wearable art* já realizada no Brasil, percebemos a necessidade, então, de aprofundar as investigações acerca do assunto na transversalidade entre Design, Arte e Antropologia.

No Brasil, é possível encontrar alguns artistas mais relacionados com as artes plásticas e outrora com o design de moda, que produziram com a intenção de promover à roupa características da arte e do artesanato.

to, contradizendo as produções em massa. Neste contexto, observa-se que essas produções atípicas começaram a surgir diante das mudanças decorrentes da Revolução Industrial do século XIX, as quais motivaram o surgimento de movimentos vanguardistas. Os questionamentos sobre o crescimento das cidades estavam relacionados às indústrias que, aparentemente, sugeriam o crescimento urbano, mas que, com isso, atraíam outros problemas socioculturais e políticos, os quais interferiam diretamente na arte e no design, além da própria sociedade. O que possibilitou um movimento de contracultura, posicionando-se contra as produções industriais e a generalização dos indivíduos.

Os diversos artistas e suas inúmeras produções com vestuário, em específico de *wearable art*, ou arte vestível, com pouca publicação, esclarecimento, identificação, relação direta e caracterização do termo, principalmente no Brasil. Este panorama propõe-se a revelar, esclarecer e identificar produções, considerando os fatores socioculturais em relação ao crescimento industrial, com o intuito de colaborar para o reconhecimento, o incentivo e a preservação da memória deste segmento no Brasil. Proporcionando, assim, uma vasta gama de exemplos de produções, que se aproximam da *wearable art*, em suas características e objetivos, demonstrando não uma evolução do segmento, mas uma renovação das possibilidades críticas através do vestuário, para além do vestir cotidiano.

### **3. RELEVÂNCIA, OBJETIVOS E RECORTES DA PESQUISA SOBRE WEARABLE ART**

Os cursos acadêmicos na área de Moda no Brasil, assim como as produções de conhecimento e da profissionalização do setor são muito recentes, sendo consolidada como matéria do design na virada do milênio, como relata Ana Mery Sehbe de Carli (2010). Pesquisar a *wearable art*, sob a perspectiva do design, torna-se um desafio em vista dos poucos estudos produzidos, embora seja possível encontrar alguns estudos de caso

que relacionem alguns designers de moda e artistas plásticos à prática da *wearable art*. Quando aproximarmos o olhar às diferentes produções e pesquisarmos as características que as definem em cada contexto histórico e sociocultural, poderemos, então, possivelmente, identificar como a *wearable art* opera, em quais meios ela surge e quais ações ela sugere no contexto em que age. Por isso, optamos por produzir um estudo panorâmico sobre a *wearable art* no Brasil, para talvez colaborar com outras pesquisas que buscam aprofundar o conhecimento nesta temática, e, desta maneira, também, revelar diferentes artistas e designers que, produziram e experimentaram a arte vestível a partir de meados do século XX.

A presente pesquisa se lança na dimensão sociocultural da *wearable art* no Brasil, para entender como a relação entre arte, design e sociedade afeta suas características e seus meios. Desta maneira, se objetiva a responder: Como se caracteriza a *wearable art* no Brasil através da visão contemporânea sobre suas produções, a partir de meados do século XX? A *wearable art* no Brasil é um agente de relações socioculturais? Propondo assim: apresentar conceitos e características da *wearable art* no contexto internacional e discussões sobre a arte na moda e moda na arte, destacando os princípios básicos da arte vestível; desenvolver um panorama da *wearable art* no Brasil através dos meios de expressões culturais onde este segmento é encontrado, evidenciando as suas características em relação a cada contexto sociocultural, do artista e/ou da obra; e, argumentar sobre o fenômeno da *wearable art* no Brasil, considerando os conceitos de *Arte e Agência*, do antropólogo londrino Alfred Gell (1945–1997) e as ideias de Estética Relacional, do curador e crítico Nicolas Bourriaud (França, 1965).

A hipótese que se precipita na observação do panorama, do Brasil, é a de que a *wearable art* opera em diferentes meios de expressão, nos quais a relação entre o indivíduo e a sociedade são características fundamentais para a ação proposta por este segmento. Também, sugere diferentes hibri-

dismos, a depender de sua proposição de origem e suas ações, para além da estética, a composição torna-se agente de relações sociais com intencionalidades, seja ela de contracultura ou de representação. A interação sugerida pela *wearable art* não só está relacionada com o corpo que a veste, mas com os espectadores, nesta simbiose, existe uma abertura para múltiplas interpretações da obra, proporcionando, algumas vezes, uma nova interação, uma coautoria, uma vez que, quem a veste dá vida e corpo à obra, ou interage com quem as dão vida. Para além de significados semióticos, as obras vestíveis são carregadas de intencionalidades, é sobre estas que pretendemos investigar e discutir, relacionando a intencionalidade da obra com a sociedade e as mudanças que ocorrem paralelamente no contexto de cada uma. Pretende-se evidenciar o surgimento do segmento em decorrência das mudanças geradas desde a Revolução Industrial, mas que, de fato começam a se expressar artisticamente após o Modernismo, através de um olhar transversal e contemporâneo entre arte, design e antropologia.

O recorte temporal que será pesquisado ocorre a partir dos anos 1950 até o ano 2000, pois, revela a arte contemporânea ou pós-moderna, onde as artes iniciam diferentes fusões de linguagens. Assim, revelando a relação sociocultural que ocorre junto à arte, com a ruptura com o passado, a reinvenção da arte, a não arte e movimentos contra a industrialização mundial, todas correspondentes às circunstâncias apresentadas pela *wearable art* internacionalmente. No Brasil de 1950, após a 4ª República Populista (1945-1964), iniciada com Eurico Gaspar Dutra após o fim da 'era Vargas', instaurou-se a ditadura militar (1964-1985). Este contexto militarista interfere diretamente na liberdade de expressão, onde os civis, entre eles, principalmente artistas, filósofos, pensadores em geral, eram perseguidos, censurados, oprimidos de forma violenta e autoritária, um ataque aos direitos democráticos. Somente no período de redemocratização, após as eleições de 1985, houve a abertura política e reintegração das instituições democráticas, na busca de restituir os direitos.

A intenção desta pesquisa é focar na ação do objeto de arte vestível na sociedade, nos saberes carregados neles e como cada meio, onde a encontramos, opera de maneira diferente diante de suas relações sociais. Possibilitando, ou não, que a *wearable art* no Brasil seja um agente socio-cultural, diante dos conceitos que propomos para esse panorama. Por um olhar contemporâneo, sobre a história da arte vestível, buscamos mostrar a diversidade deste segmento, associado a diferentes meios, sem ignorar as causas e os efeitos do objeto sobre o indivíduo e sobre a sociedade, que ocorrem muitas vezes no tempo-espaço efêmero. Pelos setores profissionais, de artistas e de designers, pretende-se explorar a aliança entre ambos, como aliados, ampliando o olhar dessa união nas produções de arte vestível. Neste sentido, os profissionais de arte vestível poderiam se classificar de maneira independente, gerando seus próprios eventos e incentivando patrocinadores e/ou órgãos públicos de cultura, ao investimento, à propaganda, aos estudos e ao estímulo da prática. Para esta pesquisa, foi escolhido o método de abordagem abdução, uma vez que, para Peirce (CP 5.181, 1935), as semelhanças podem intuitivamente deduzir uma hipótese apresentando apenas uma sugestão, mas que, mesmo sendo falível, é indubitável o julgamento perceptivo como a abdução.

#### **4. FUNDAMENTOS PARA A CONSTRUÇÃO DE UM PANORAMA DA WEARABLE ART NO BRASIL**

O termo *wearable art*, ou vestuário arte, ou, também, arte vestível, no Brasil ainda é pouco explorado por pesquisas acadêmicas e, por isso, quase não existe bibliografia específica com a conceituação do termo. Torna-se fundamental a concepção deste segmento através da transversalidade entre Design, Arte, Moda e Artesanato, por meio de pesquisa, de investigação em produções existentes e da categorização. A palavra '*wearable*' é traduzida por *adj. que se pode usar* (In.: **Dicionário Larousse**, 2009, p.399), ou seja, vestuário, vestível, vestimenta, usável no corpo, entre outros, o

que sugere diferentes possibilidades de interações com o corpo. Como exemplo, o mercado do *wearable tech* apresenta-se em relógios, *headphones*, pulseiras, coletes, ligas, diferentes peças de roupas e acessórios usados no corpo, principalmente no setor *fitness*, na saúde e ciência. Por outro lado, nos anos 1970, o termo *fiber art* foi bastante difundido, apesar de ser confundido com técnicas como *patchwork*, *quilt* e estamparia, mas segundo Aline Basso, ele:

[...] diz respeito às obras produzidas com fibras animais, vegetais ou sintéticas, em fios ou tecidos, através de técnicas diversas como feltragem, tear, trançados, crochê, tricô, costuras etc., visando à elaboração de superfícies e volumes têxteis sem finalidades funcionais. Ou seja, é como se fossem telas e esculturas têxteis. Muitos artistas também trabalham com instalações baseadas em tecidos e fibras. Devido à grande liberdade em termos de formas, muitas vezes se confunde a *Wearable Art* com arte têxtil (BASSO, 2014, p.24-25).

Diferente do *fiber art*, temos a *wearable art*, que seria uma arte vestível, ou um vestuário de arte, uma roupa arte que vai além do uso cotidiano da moda, mas que, paralelamente, usa do fator performático, que os desfiles também utilizam, e potencializa a arte e o design. Segundo Cacilda Teixeira da Costa (2009), o objetivo primordial da arte difere da moda:

A arte remotamente originou-se do adorno, assim como na vestimenta e a moda, cada uma em seu devido tempo, no entanto, as intenções e a atitude dos artistas diferem dos objetivos dos profissionais de moda, que perseguem ideais próprios e agem por meio de outros programas de ação, relacionados à indústria, ao comércio, publicida-

de e consumo, enquanto a arte trabalha com os estratos mais profundos do conhecimento e da sensibilidade humana (COSTA, 2009, p.75).

A *wearable art*, tecnicamente, é uma obra de arte prioritariamente feita para ser 'vestível', em edições limitadas, que, por vezes, são exibidas em desfiles-shows, galerias ou museus, e podem integrar a categoria roupas produzidas para uso em performances, acrescenta Melissa Leventon (2005). Neste sentido, sobre *wearable art*, diversas são as possibilidades de utilização da arte vestível, todavia, o objetivo da criação fica a cargo da expressividade, dos materiais utilizados e da comunicação através deles, da performance e, principalmente, dos fatores culturais do artista, o qual pode apontar inúmeros argumentos para a sua obra. Nos anos 1920, sob a análise da arte e da tecnologia, a Bauhaus experimentava performances, ou balés mecânicos, como eram chamados alguns destes, com os figurinos da Oficina de Teatro *projetados de modo que a figura humana se metamorfoseasse em um objeto mecânico* (GOLDBERG, 2015, p.96). Nesses espetáculos, os figurinos poderiam limitar a movimentação do performer, mas gerava outra ação pelo próprio figurino ao interagir na cena, [...] *os trajes iam desde 'figuras flexíveis', com figurinos cheios de penugem, até aqueles que envolviam o corpo em aros concêntricos e, em cada caso, as próprias restrições desse tipo complexo de vestuário transformavam totalmente os movimentos tradicionais da dança* (GOLDBERG, 2015, p.97).

No capítulo cinco do livro *Artwear: fashion and anti-fashion*, Melissa Leventon (2005) aborda a *artwear* além do uso formal e cotidiano das roupas, explanando sobre pequenos grupos que criaram roupas conceituais para as artes performáticas, as quais ela chama de *wearable art*. Nos anos 1970, muitas peças foram criadas para o cinema, teatro, dança e performance art, porém, algumas não foram desenvolvidas com esta finalidade, apesar de usadas posteriormente em algum desses segmentos. Leventon



(2005) cita artistas como Debra Rapoport; Yoshiko Wada; Corky Brown; Miyake; Ruth Pelz; Nick Cave; Pat Oleszko, entre outros, que exploraram os vestuários em suas potencialidades artísticas, com formas, materiais e conceitos, incluindo-os nos museus, festivais e nas ruas. Outro levantamento é sobre o vestuário como metáfora, a roupa não vestível, com a disfuncionalidade de objetos funcionais, movimento muito recorrente da arte contemporânea, como fez Joseph Beuys com Felt Suit em 1970, ao colocar um terno de feltro pendurado na parede, porém, a autora afirma que, ao mesmo tempo, os estudos em moda se tornavam mais sérios. Leventon (2005) indaga que, nesse sentido, a roupa arte que não pode ser vestida geralmente se concentra na natureza simbólica do vestido, pelo fator metafórico ou ilustrativo, com foco nos significados da roupa, evitando a moda e objetificando a vestimenta ao retirar sua função principal.

*As peças de Unwearable – não vestíveis – de artistas de arte vestível são geralmente feitas de forma que, tecnicamente, possam ser vestidas, embora na realidade não possam* (LEVENTON, 2005, p. 140, tradução nossa<sup>1</sup>), muitas vezes, por conta da dimensão dessas obras de *wearable art*, ou pela própria proposta. A autora diz que existe muita coisa em comum entre *wearable* e *unwearable art*, mas que a linha entre elas é porosa. *Além disso, à medida que as fronteiras entre artwear, moda e arte mudaram ao longo da última geração, a questão de usabilidade versus conceito forneceu uma fonte contínua de tensão criativa e desafio para o designer, o artista e o possível usuário* (LEVENTON, 2005, p.149, tradução nossa<sup>2</sup>). Essa ambiguidade, entre vestível e não vestível, levou designers a produzirem com materiais modernos e ousados, como embalagens de doces, latas,

---

1 Tradução de: "Unwearable pieces by wearable artists are usually made so that technically they could be donned although in reality they cannot" (LEVENTON, 2005, p. 140).

2 Tradução de: "Moreover, as the boundaries between artwear, fashion, and art have shifted over the past generation, the issue of wearability versus concept has provided a continuing source of creative tension and challenge for designer, artist, and prospective wearer" (LEVENTON, 2005, p.149).

reciclando roupas íntimas, e até dinheiro, assumindo colocar em risco a função, por fim, Melissa Leventon cita o artista Miyake, quando ele disse, em 1982, que, *a questão não é se essas roupas são vestíveis ou não. O que conta é a comunicação* (2005, p.149, tradução nossa<sup>3</sup>).

Ao mesmo tempo que, Melissa Leventon (2005) escolhe o termo *wearable art* (arte vestível) para usar em seu livro, mesmo que os outros termos apareçam, *artwear* e *art to wear*, a autora diz que essa discussão é contínua, e existem diferentes pontos de vista para cada escolha. A galerista Julie Schafler Dale da Artisan's Gallery em Nova Iorque, por exemplo, preferiu o título *Art to Wear* para seu livro cânone publicado em 1986, por achar que o termo invertido era mais digno da obra, como conta Leventon (2005). Apesar do termo *wearable art* ter passado por uma fase em que o desejo era ampliar o sentido, incluindo, assim, diversos trabalhos considerados amadores, ou que se tratava apenas de pinturas em roupa, ou aplicações de obras de arte prontas sobre vestuários, muitas pessoas são, e foram, contra essa generalização (LEVENTON, 2005). Leventon acredita ser positivo que as ideias que constituem o termo estejam aumentando, mesmo que ao acaso, e que, *embora muitos tenham tentado, ninguém chegou a um único termo alternativo que tenha sido tão amplamente aceito quanto a wearable art e, dessa maneira, o sentido inverso art to wear permaneceu em uso ativo* (2005, p.25, tradução nossa<sup>4</sup>).

Com o objetivo de preservar, conservar e celebrar as artes vestíveis, encontramos diferentes museus e festivais que expõem estas obras, considerando seus aspectos mais subjetivos e surpreendentes.

---

3 Tradução de: "The issue is not whether these clothes are worn or not. What counts is communication" (LEVENTON, 2005, p.149).

4 Tradução de: "Though many have tried, no one has come up with a single alternative term that has been as widely accepted as wearable art and so it and the inverse art to wear have remained in active use" (LEVENTON, 2005, p.25).

Um dos fenômenos culturais mundiais mais inspiradores, do gênero 'arte vestível', tem acontecido na Nova Zelândia há mais de trinta anos, o The World of WearableArt Awards - WOW, o qual trata-se de uma competição anual em formato de espetáculos performáticos e exposições, que exploram a interseção entre moda, arte e design. A variedade das peças produzidas segue as seções temáticas determinadas a cada ano, que já se dividiram entre: arquitetura, monocromia, era Elizabetana, Avant-garden, Aotearoa (cultura tradicional da Nova Zelândia), e a seção aberta, entre outras. A diversidade dessas seções temáticas anuais gera uma infinidade de possibilidades criativas ao design final, com o uso dos mais inusitados materiais e técnicas na construção física e conceitual dessas obras vestíveis, as quais são expostas em grandes espetáculos performáticos da WOW.

O show da premiação é um verdadeiro espetáculo teatral para o público, enquanto é uma grande oportunidade para os designers, segundo a fundadora do evento Dame Suzie Moncrieff (2021). As apresentações dos finalistas são grandes shows performáticos, que incluem, além da obra em destaque, bailarinos, acrobatas, cenários harmônicos, música, iluminação e efeitos especiais, como mostram as próximas imagens. O fotógrafo e editor da WOW, com inúmeras publicações desde o surgimento, Craig Potton (1993, p.04) acredita que o debate sobre o *que é wearable art* reabre questões como: *o que é arte? a arte é vestível?* E, as respostas sempre serão carregadas de subjetividade e paixão, embora, em síntese, venham da área da comunicação e estética, alguns trazem para as obras suas relações com espiritualidade e moral, e outros buscam nas culturas tradicionais (ou originárias). A infinidade de resultados de arte vestível, que vão do bizarro ao belo, ao ultrajante, ou angelical, são elaborados sem nenhuma preocupação com venda ou restrição de função, Potton (1993) defende que, sem dúvida, a criatividade é levada a outro nível.

Em 1997, na Nova Zelândia, a escultora Suzie Moncrieff, numa área

rural de Nelson, precisava de algo 'novo' para lançar sua nova galeria de arte, uma cabana rústica de argila e palha recém reformada, como conta Craig Potton (2013). Ela imaginou um grande show, onde obras de arte seriam expostas sobre corpos em movimento, mais do que modelos desfilando em passarelas, ela queria que toda atmosfera contasse uma história, e, para isso, era fundamental criar um clima com luzes, performers e música, como uma peça de teatro emocionalmente audaciosa. Tanto o público quanto os artistas ficaram entusiasmados com a ideia de obras de arte vestindo o corpo humano com formas bizarras e incrivelmente belas (POTTON, 2013).

Para mim, a felicidade e a energia do WearableArt™ é que ele permite que os designers saiam dessas restrições e vejam o corpo como uma tela em branco na qual eles podem desenvolver qualquer ideia que os atraia. Quanto mais provocativo, heterodoxo e original, melhor. As roupas não precisam ser comercialmente viáveis. Eles nem precisam se levar a sério. A única coisa que as obras devem ser é vestível (MONCRIEFF, 2011, p.12, tradução nossa<sup>5</sup>).

Tais restrições citadas por Moncrieff (2011) estão relacionadas às roupas cotidianas e à moda, que para ela só encorajam a conformidade e o aumento do consumo de grifes e em massa, sendo roupas seguras, confortáveis, industriais e geralmente não tão exóticas. Por outro lado, a Arte Vestível está cada vez mais sendo encontrada em diferentes movimentos, com diferentes usos, mantendo o aspecto performático, que parece sem-

---

<sup>5</sup> Tradução de: "For me, the joy and energy of WearableArt™ is that it enables designers to step out from these constraints, and to see the body as a blank canvas on which they can develop any idea that appeals to them. The more provocative, unorthodox and original, the better. The garments do not have to be commercially viable. They do not even have to take themselves seriously. They only thing they must be is wearable" (MONCRIEFF, 2011, p.12).

pre acompanhar as obras, assim podemos destacar as roupas usadas em shows de drag queens, shows musicais, e, até mesmo algumas usadas na passarela da moda, as quais são peças únicas e inusitadas.

O próprio movimento modernista, no Brasil, no início de século XX, proporcionou rupturas com elos estabelecidos anteriormente com as belas artes, porém, as experimentações tanto gráficas, quanto performativas, além da chegada da fotografia, foram fundamentais para que o campo das artes ampliasse seu repertório na pós-modernidade. Nesta 'ampliação', as interações nas obras, as quais começam a surgir, têm suas origens na arte minimalista. Essa ação provém da intenção do artista em fazer o observador participar da obra, fazendo-o ser coautor na elaboração de seu sentido, dando vida e completando a obra (BOURRIAUD, 2009). Através do olhar contemporâneo, do crítico Nicolas Bourriaud, é possível investigar a *wearable art* pela teoria da estética relacional, que não se trata de uma teoria da arte, mas uma teoria da forma, sem supor um enunciado de origem ou de destino. Ele explica que forma é *uma unidade coerente, uma estrutura (entidade autônoma de dependências internas) que apresenta as características de um mundo: a obra de arte não detém o monopólio da forma; ela é apenas um subconjunto na totalidade das formas existentes* (BOURRIAUD, 2009, p. 26). Neste sentido, o encontro e a participação com a obra deixam de ser apenas de observação e contemplação, para se tornar completo com o corpo do espectador, com uma presença repleta de intersubjetividades, as quais são elaboradas *na resposta emocional, comportamental e histórica que o espectador dá à experiência proposta* (BOURRIAUD, 2009, p. 83).

Um dos artistas abordados, em recorrentes estudos, pelo olhar de Bourriaud, é Hélio Oiticica (1973-1980), por reconhecer na obra *Parangolé* sua teoria. Em 1966, Oiticica torna-se passista na escola de samba Estação Primeira da Mangueira, no Rio de Janeiro, e este momento foi um divisor de águas para o artista e para seus novos experimentos artísticos (PEDROSA;

TOLEDO, 2020), passando dos Metaesquemas aos relevos espaciais, Núcleos, Penetráveis, Bólides e, por fim, os Parangolés. Esta trajetória demonstra um grande avanço na interação com suas obras, tanto os Penetráveis quanto os Bólides, que necessitavam da presença e participação do público para 'acontecer'. Mas, *o caminho de Oiticica rumo à dança não foi direto. Foi mediado pela 'descoberta' (nos termos de Oiticica - 'descoberta', e não 'invenção' ou 'criação'), em 1964, de um transobjeto particular: o Parangolé (LEPECKI. In: PEDROSA; TOLEDO, 2020, p.123). O qual foi levado aos ensaios da Mangueira, e inspirado também por isso, a princípio, como bandeiras e estandartes de restos de tecidos, emendados com outras texturas e cores, com uso de imagens e textos, a maioria de caráter político. Depois de algumas produções de diferentes Parangolés, o artista alcança a forma mais consistente: capas de vestir feitas de toda espécie de material barato, tecidos e folhas de plástico em diferentes cores e graus de opacidade e transparência, algumas delas cobertas com textos impressos (LEPECKI. In: PEDROSA; TOLEDO, 2020, p.123-124, grifo nosso)*



Figura 1. Moradores do morro da Mangueira, no Rio de Janeiro, com Parangolés de Hélio Oiticica, 1979.

Fonte: homepage MASP <<https://masp.org.br/exposicoes/helio-oiticica-a-danca-na-minha-experiencia>>

Estas obras só 'funcionavam' vestidas, e neste vestir, o movimento interativo de cada pessoa dá vida e expressividade àqueles materiais, texturas,

informações e cores. Os diferentes Parangolés eram levados por Oiticica às comunidades, fazendo as pessoas experimentarem e interagirem com a obra e entre eles, como mostra a figura 1, feita durante a filmagem do vídeo *H.O.*, de Ivan Cardoso. Os Parangolés em relação à *wearable art* evidenciam diversas características em comum, mesmo estando muito distantes do ‘universo da moda’, pelo fato de serem produções artesanais e únicas, não comercializáveis, por serem uma composição de diferentes materiais e por trazerem questões intersubjetivas sobre industrialização, política, religião e sociedade. Principalmente pela característica da interação que ocorre ao estar vestindo-os, idealizados para o vestir, para ação que gera esta circunstância experimental artística, performática e relacional.

Outras perspectivas precisam ser somadas às teorias da estética relacional de Bourriaud, para ampliar a visão e a investigação de um panorama sobre *wearable art* no Brasil, como somos um povo miscigenado com muita diversidade, este segmento foi sendo produzido em diferentes meios que não só a da arte, mas das culturas ditas tradicionais, ritualísticas e populares. Assim, a transversalidade com a antropologia, pelas teorias de Arte e Agência do antropólogo Alfred Gell, parece coerente para analisar obras de arte vestíveis, nesse horizonte multicultural, onde são representadas e encontradas no Brasil. Ora a reconhecemos no desfile de moda, ora a reconhecemos nos desfiles de carnaval, por isso, a importância de uma abordagem que considere não apenas a estética, mas as relações com a sociedade, seu tempo e seu espaço, tornando-se assim, o ponto principal desta investigação. Porque como o próprio Alfred Gell enfatiza:

A antropologia, do meu ponto de vista, é uma disciplina das ciências sociais, e não das humanidades. Admito não ser fácil reconhecer essa distinção, mas ela implica que a “antropologia da arte” se concentra no contexto social da produção, circulação e recepção da arte, e não na va-

loração de obras de artes específicas, o que para mim, é função do crítico (GELL, 2020, p.25).

Esta maneira de concentrar a antropologia da arte no contexto, no qual ela surge, proporciona às características de 'índice' em relação à obra de arte, e 'agência' como um processo que envolve os índices e efeitos (GELL, 2020). Uma mediação que ocorre da agência sobre os índices pode ser entendida como configurações materiais que motivam interferência, respostas ou interpretações. Mesmo considerando que 'coisas' podem ser, também, representadas de maneira não mimética e não visual, como se propõe o panorama da *wearable art* no Brasil, onde, as obras são as coisas que os índices podem representar. Uma vez que os espectadores (ou destinatários) segundo Gell (2020), são aqueles sobre os quais os índices exercem efeito, e, nesta colaboração, podem ocasionar a efetiva coautoria do espectador nas ações e efeitos, porém, não apenas da vontade individual, mas sugerida por uma prática mediada, entre a agência do artista (agente) e o destinatário, através do índice.

Por estes olhares contemporâneos que se possibilita preservar os efeitos, ou ações efêmeras, que consideramos, no intuito de mostrar diversos meios onde existem arte vestível, sem ignorar os 'momentos de vida', as causas e efeitos, que são proporcionados por obras deste gênero, as quais também indicam suas características socioculturais. Para isso, selecionamos obras e artistas que proporcionam essa relação com a história sociocultural, em diferentes aspectos, e sobre as características que são semelhantes em intencionalidades, nos seus meios de expressão. Incluindo novas ideias e argumentos para observação dos fenômenos que tenham as características baseadas na *wearable art* internacional, nas quais novas características podem surgir da investigação.



## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se observar, então, que, na preservação da memória do vestuário apresentam-se diferentes objetivos, e que, entre esses, é possível identificar uma linha que possivelmente se direciona para as artes vestíveis produzidas no Brasil, mesmo que em diversas áreas artísticas, da performance teatral, musical, da dança, além das artes plásticas e do design de moda. Redescobrir essas produções no Brasil pode revelar o próprio termo *wearable art* no país, reconduzindo à caracterização deste segmento, ao exercício da conservação e à preservação desta cultura, e, ao reconhecimento dos artistas de vestíveis. Nesta investigação percebemos essas diversas esferas da *wearable art* no Brasil, podendo abranger mais de trinta artistas, entre os diversos meios identificados.

## REFERÊNCIAS

BASSO, Aline Teresinha. **A Costura do Invisível**: uma discussão sobre as fronteiras entre arte e moda na obra de Jum Nakao. Dissertação PPGAV UFPE/UFPB, Recife, 2014.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

COSTA, Cacilda Teixeira da. **Roupa de Artista**: o vestuário na obra de arte. São Paulo: EDUSP, 2009.

GÁLVEZ, José A. coord. editorial. **Dicionário Larousse inglês-português, português-inglês**: avançado. 2ª ed., São Paulo: Larousse do Brasil, 2009.

GELL, Alfred. **Arte e Agência**: uma teoria antropológica. São Paulo: Ubu Editora, 2020.

GOLDBERG, RoseLee. **A Arte da Performance**. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

LEVENTON, Melissa. **Artwear**: fashion and anti-fashion. Londres: Thames & Hudson, 2005.

MONCRIEFF, Dame Suzie. **WOW World of WearableArt**, New Zealand, 2021. About.

Disponível em: <<https://www.worldofwearableart.com/about/>>

>. Acesso em: 23 de mar. de 2021.

MONCRIEFF, Dame Suzie. Introduction. *In*: RUYTER, M. *et al.* **Off The Wall: The World Of WearableArt**. New Zealand: Craig Potton Publishing, 2011, p.12-13.

PEDROSA, Adriano; TOLEDO, Tomás (org). **Hélio Oiticica: a dança na minha experiência**. São Paulo: MASP, 2020 (catálogo exposição).

PEIRCE, Charles Sanders. **Collected Papers of Charles Sanders Peirce, Volumes V and VI: Pragmatism and Pragmaticism and Scientific Metaphysics**. CP 5.181. Harvard, EUA: Belknap Press, 1935.

POTTON, Craig. **Angels & Bacon: Wearable Art**. New Zealand: Craig Potton Publishing, 1993.

POTTON, Craig. **Wearable Art**. New Zealand: Craig Potton Publishing and World of WearableArt, 2013.

## AUTORAS

### **MARINA OLIVEIRA**

<http://lattes.cnpq.br/8147897240290737>

Oliveira, Marina é mestranda em Design pela UFPE, orientada pela professora doutora Simone Barros. Tem o cargo TAE de figurinista na UFPB, atualmente cedida à UFPE, atuando com gestão de projetos culturais na Diretoria de Cultura da PROExC. Formada em Moda e Figurino, e bacharelada em Teatro, com especialização em Artes Visuais: cultura e criação.

[marina.oliveira@ufpe.br](mailto:marina.oliveira@ufpe.br)

---

### **SIMONE GRACE DE BARROS**

<http://lattes.cnpq.br/7164428104501210>

Tem pós-doutorado em Design de Moda pela Universidade da Beira-Interior, em Portugal. Doutora em Design e mestre em Educação pela UFPE, tem graduação em Comunicação Social pela mesma instituição. Professora adjunta do Departamento de Design e no PPG em Design e Ergonomia da UFPE.

[simone.grace@ufpe.br](mailto:simone.grace@ufpe.br)

---