



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

LUANA KARAN MAGINI

**TRAMAS IN-TANGÍVEIS: EXPERIMENTAÇÕES ENTRE CORPO, MATÉRIA E
MODA**

FORTALEZA

2025

LUANA KARAN MAGINI

TRAMAS IN-TANGÍVEIS: EXPERIMENTAÇÕES ENTRE CORPO, MATÉRIA E MODA

Dissertação apresentada no Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Ceará (PPGARTES/UFC) como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes. Área de concentração: Linha 1: Arte e Pensamento: Das obras e suas interlocuções.

Orientador (a): Profa. Dra. Camila Bezerra Furtado Barros.

FORTALEZA

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

M174t Magini, Luana Karan.
Tramas in-tangíveis : Experimentações entre corpo, matéria e moda / Luana Karan Magini. – 2025.
102 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Programa de Mestrado Profissional em Artes, Fortaleza, 2025.

Orientação: Prof. Dr. Camila Bezerra Furtado Barros.

1. Corpo. 2. Moda. 3. Materialidade. 4. Arte. 5. Espaço virtual. I. Título.

CDD 700

LUANA KARAN MAGINI

TRAMAS IN-TANGÍVEIS: EXPERIMENTAÇÕES ENTRE CORPO, MATÉRIA E MODA.

Dissertação apresentada no Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Ceará (PPGARTES/UFC) como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes. Área de concentração: Linha 1: Arte e Pensamento: Das obras e suas interlocuções.

Aprovada em: 10/03/2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dra. Camila Bezerra Furtado Barros. (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof.^a Dra. Claudia Teixeira Marinho.
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof.^a Dra. Aline Teresinha Basso.
Universidade Federal do Ceará (UFC)

"Entre fios tangíveis e pixels etéreos, tecemos realidades que flutuam entre o corpo e a matéria, entre o toque e a ilusão."

AGRADECIMENTOS

Agradeço aqui,

Aos meus pais, por todo apoio e presença constante. Ao meu pai, Christiano, pelas mentorias e por me mostrar o caminho acadêmico. A minha mãe, Katia, pelas lições de comunicação, escrita e sensibilidade.

Aos colegas de turma que estiveram presentes nesta jornada acadêmica, compartilhando inquietações, pesquisas e os caminhos da vida, agradeço principalmente Levi, Pamela e Kevin, que ouviram meus desabafos, deram dicas e partilharam o tempo entre amizade, estudo e produção.

Aos amigos que me apoiaram e auxiliaram quando precisei.

Agradeço também os artistas que conheci em Fortaleza e durante o percurso de mobilidade acadêmica que realizei na Faculdade de Belas Artes do Porto, em Portugal, cujas trocas sobre arte, moda, fabulações e poéticas foram essenciais. Os debates enriquecedores que compartilhamos trouxeram novas perspectivas e iluminaram esta pesquisa.

À Universidade Federal do Ceará e à FUNCAP – Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico – pelo incentivo à pesquisa e à educação pública, bem como pela oportunidade de mobilidade acadêmica que me proporcionaram.

Aos docentes da Universidade Federal do Ceará, que me influenciaram, por meio das aulas, encontros e palestras. Às professoras convidadas da banca, Aline Basso e Cláudia Marinho, pela presença e apontamentos valiosos.

E, principalmente, à minha orientadora Camila Barros, que esteve presente e me acompanhou por todas as trajetórias e caminhos deste trabalho. Sempre trazendo materiais potentes, dando apontamentos primordiais e tramando comigo esse processo de escrita e criação.

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo explorar o(s) corpo(s) sob as perspectivas das áreas da arte, moda, tecnologia digital e das materialidades, para compreender como esse(s) está(estão) sendo reconfigurado(s) pelo meio *phygital* (Físico/Digital) e desenvolver uma “coisa de arte” como extensão prática e poética desta discussão. Busca-se relacionar o comportamento da sociedade contemporânea na perspectiva de consumo, comunicação e interação, intrínseco ao intangível, que reverbera no tangível e aos dispositivos tecnológicos que cercam os corpos contemporâneos, com foco no campo da moda. Defende-se que o corpo humano performa junto às tecnologias de maneira quase indissociável, em que o corpo físico é acoplado a dispositivos e tem na virtualidade um espaço fértil para diversas possibilidades de extensão/representação, podendo, assim, transformar-se em um “corpo biocibernético” ou um corpo reconfigurado (SANTAELLA, 2004, p. 75). A metodologia tem abordagem qualitativa com objetivo exploratório-descritivo e procedimentos bibliográficos e documental, a fim de compreender e tensionar os limites e as aproximações entre os campos de saberes da arte e da moda, e as relações destes com a noção de corpo. Por ser um objeto emergente das novas tecnologias, o conceito de corpo digital que é reconfigurado pelos dispositivos tecnológicos é um assunto relativamente recente e ainda com pouco referencial teórico, principalmente no que toca ao recorte específico da pesquisa. Com efeito, espera-se que por meio desta pesquisa haja uma contribuição tanto para o desenvolvimento científico da reflexão em questão, como também para o objeto artístico, produzindo uma “coisa de arte”, relacionando a pesquisa ao fazer e ao material, portanto, pensar meios de possíveis reconfigurações do corpo, materialidade e moda.

Palavras-chave: corpo; moda; materialidade; arte; espaço virtual.

ABSTRACT

This research aims to explore the body(s) from the perspectives of the areas of art, fashion, technology and materialities, to understand how they are being reconfigured by the phygital (Physical/Digital) environment and develop an object of art, as an extension of this discussion. The aim is to relate the behavior of contemporary society from the perspective of consumption, communication and interaction, intrinsic to the intangible, which reverberates in the tangible and to the technological devices that surround contemporary bodies, with a focus on the area of fashion. It is argued in the research that the human body performs alongside technologies in an almost inseparable way, in which the physical body is coupled to devices and has in virtuality a fertile space for different possibilities of extension/representation, thus being able to transform itself into a “biocybernetic body” or a reconfigured body (SANTAELLA, 2004, p. 75). The methodology has a qualitative approach with an exploratory-descriptive objective and bibliographic and documentary procedures, in order to understand and tension the limits and approximations between the fields of knowledge of art and fashion, and their relationships with the notion of body. As it is an emerging object of new technologies, the concept of a digital body that is reconfigured by technological devices is a relatively recent subject and still has little theoretical reference, especially when it comes to the specific scope of the research. In effect, it is expected that through this research there will be a contribution both to the scientific development of the reflection in question, as well, producing an “art object”, relating research to making and material, therefore, thinking about possible reconfigurations of the body, materiality and fashion.

Keywords: body; fashion; materiality; art; virtual space.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	– Flores feitas a partir da técnica tradicional de renda de bilros para a Coleção Flor da Maré de Márcia Ganem.....	24
Figura 2	– Processo artístico enquanto sistema 1.....	27
Figura 3	– Processo artístico enquanto sistema 2.....	28
Figura 4	– Obra “ il Faut Souffrir pour Être Belle 2018, Vídeo Performance 2`03” Exposição provador, do artista Tales Frey, Porto, 2024.....	31
Figura 5	– “Footwear, 2024.” exposição provador, do artista Tales Frey, Porto, 2024.....	31
Figura 6	– Painel Iris Van Herpen.....	34
Figura 7	– Painel Lucas Leão.....	35
Figura 8	– Painel Marina Bitu.....	36
Figura 9	– Peça de design autoral, em parecia com Collab com a NANA DUDU.....	36
Figura 10	– Painel Sherida.....	37
Figura 11	– Painel sobre moda digital.....	39
Figura 12	– Roupas digitais: look da DressX (à esquerda) e Lucas Leão (à direita) ...	42
Figura 13	– Bordados digitais e tecido texturizado em impressão 3D.....	42
Figura 14	– Bolsa impressa em 3D.....	43
Figura 15	– FACE Espinho, centro de arte e cultura, local concebido para exposição; corporalidades; a matéria dos sentidos.....	55
Figura 16	– Estudo do espaço.	59
Figura 17	– Estudo do espaço.	59
Figura 18	– Estudo da cenografia, rascunho das obras de cada artista à disposição do espaço.....	60
Figura 19	– Montagem da exposição.....	60
Figura 20	– Montagem da exposição.....	61
Figura 21	– Curadoras e produtoras da exposição, Mafalda Fidalgo e Luana Magini da esquerda para direita respectivamente.....	62
Figura 22	– Peça de Ivan Garcia, feita de <i>scooby</i>	62
Figura 23	– Foto tirada do canto da sala, mostrando a disposição das obras.....	63
Figura 24	– Outras imagens da exposição.....	63

Figura 25	–	Outras imagens da exposição.....	63
Figura 26	–	Cartaz da Performance de Suevia Rojo.....	64
Figura 27	–	Cartaz vernissage e cartaz divulgação geral.....	64
Figura 28	–	Experimentação com Clo 3D.....	69
Figura 29	–	Experimentação com Leonardo.ia, estudo de produção de um <i>corset</i> para ser impresso por filamento PLA por impressora 3D.....	71
Figura 30	–	Experimentação com Leonardo.ia, estudo de produção de um <i>corset</i> para ser impresso por filamento PLA por impressora 3D.....	71
Figura 31	–	Experimentação com Leonardo.ia, estudo de produção das rendas para serem impressas por filamento PLA por impressora 3D.....	72
Figura 32	–	Experimentação com Leonardo.ia, estudo de produção de um objeto artístico para mãos, impresso por filamento TPU por impressora 3D.....	72
Figura 33	–	Painel de inspiração, para a criação da “coisa de arte”	73
Figura 34	–	Rascunhos no Illustrator.....	74
Figura 35	–	Processos dos objetos a serem produzidos, anotações, colagens e desenhos.....	74
Figura 36	–	Processos dos objetos a serem produzidos, anotações, colagens e desenhos.....	75
Figura 37	–	Processos dos objetos a serem produzidos, anotações, colagens e desenhos.....	75
Figura 38	–	Processos dos objetos a serem produzidos, anotações, colagens e desenhos.....	75
Figura 39	–	Processo do objeto a ser produzido, desenho frente e costa da peça.....	76
Figura 40	–	Processo do objeto a ser produzido, utilização do Leonardo.ia para melhoramento da peça.....	76
Figura 41	–	Processo do objeto a ser produzido, ficha técnica.....	77
Figura 42	–	Painel de inspiração, peça olhos.....	79
Figura 43	–	Desenho final, peça olhos criada com suporte da plataforma DALL-E....	80
Figura 44	–	Painel de inspiração, peça mãos.....	80
Figura 45	–	Desenho final, peça mãos, criada com uso do DALL-E.....	81
Figura 46	–	Painel de inspiração, peça corpo.....	81

Figura 47	– Desenho final, peça corpo, ficha técnica no Illustrator e imagem criada com ajuda do DALL-E.....	82
Figura 48	– Peça corpo, colagem dos processos de modelagem e início da impressão 3D.....	82
Figura 49	– Peça corpo, colagem dos processos, união e finalização do protótipo.....	82
Figura 50	– Peça corpo- ensaio fotográfico, Pablo Angel em cena em meio a água e pedras foto p e b.....	84
Figura 51	– Peça corpo- ensaio fotográfico, Pablo Angel em cena. Foto p e b.....	85
Figura 52	– Peça corpo- ensaio fotográfico, Pablo Angel em cena. Foto sequência movimentos p e b.....	85
Figura 53	– Peça corpo- ensaio fotográfico, Pablo Angel em cena. Foto sequência movimentos p e b.....	86
Figura 54	– Peça corpo- ensaio fotográfico, Pablo Angel em cena em meio a água e pedras. Fotos sequência movimentos.....	87
Figura 55	– Peça corpo- ensaio fotográfico, Pablo Angel. Fotos corpos.....	88
Figura 56	– Peça corpo- ensaio fotográfico, Pablo Angel. Fotos corpos.....	88
Figura 57	– Peça corpo- ensaio fotográfico, Pablo Angel. Foto de <i>backstage</i>	88
Figura 58	– Produção- ensaio fotográfico, Pablo Angel e Luana Karan.	89

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	A MODA ARTÍSTICA.....	14
2.1	Moda e Arte.....	17
2.2	Sistemas: na perspectiva da moda artística e da obra de arte.....	19
2.2.1	<i>Sistemas: a reprodução, a tradição e a disrupção</i>	21
2.2.1.1	<i>Reprodução.....</i>	21
2.2.1.2	<i>Tradição.....</i>	23
2.2.1.3	<i>Disrupção.....</i>	25
2.3	Processo artístico.....	27
2.4	Moda como linguagem, símbolo, comunicação e expressão.....	29
2.5	Moda digital, entre o tangível e o intangível.....	38
2.6	A materialidade: O tangível e o intangível.....	41
3	FABULAÇÕES ENTRE; CORPO - MATÉRIA - MODA.....	44
3.1	Corpo digital e reconfigurado.....	47
4	EXPERIMENTAÇÃO.....	51
4.1	Memorial exposição - Corporalidades: a matéria dos sentidos.....	52
4.2	Experimentações entre corpo, matéria e moda.....	68
5	COISA DE ARTE.....	78
5.1	Coleção “O corpo reconfigurado”	79
5.2	Processos da peça “rendável corpo”	82
5.3	Ensaio Fotográfico.....	83
6	CONCLUSÃO	90
	REFERÊNCIAS	93
	GLOSSÁRIO	102

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa investiga a reconfiguração do corpo e da materialidade no espaço digital, considerando a moda como um campo do saber e uma ferramenta artística. Compreendida como uma linguagem sensível e poética, a moda é aqui abordada não apenas como sistema ou tendência, mas como uma possibilidade de expressão estética e social que se articula ao corpo, à tecnologia (especialmente a tecnologia digital e a impressão 3D) e à arte. O desejo, entendido aqui como força motriz da criação artística e da experiência do vestir-se, impulsiona o processo de experimentação e reconfiguração do corpo e da materialidade. A partir de uma abordagem processual e experimental, propõe-se refletir sobre como essas áreas se entrelaçam, criando novas formas de presença, criação e existência.

O limiar entre a arte, moda e virtualidade, reside na constante troca de elementos que desafiam as fronteiras entre o tangível e o intangível. Ao abordar o corpo e a materialidade, percebe-se que ambos são simultaneamente moldados e transformados por essas três áreas, que operam tanto no campo físico quanto no digital. A moda e a arte dialogam e apresentam similaridades, especialmente na maneira como absorvem e refletem as inovações, acompanhando as transformações culturais e sociais (RUIZ, 2007). Esse dinamismo facilita a aceitação do novo, evidenciando a fluidez das tendências e a presença dessas áreas em movimentos culturais contemporâneos.

Na perspectiva atual, essas áreas também estão adentrando em um novo ambiente (além do físico): o universo digital, que cresce cada vez mais e molda as relações ao nosso redor, entre o corporal, social e material (HSU et al, 2014). Esse ambiente digital, resultado da cultura moderna e contemporânea, está presente em grande parte da vida da população mundial. Ele se manifesta por meio de redes sociais, *sites*, plataformas e jogos virtuais, nos quais são acessados por *smartphones*, computadores e outros dispositivos tecnológicos. Trata-se de um território onde a arte e a moda se encontram e se tensionam, dando origem a práticas híbridas: o chamado *phygital*.¹ (PEREIRA, 2018)

Discutir essas práticas exige compreender como a moda se articula com a

¹**Phygital:** Esse termo vem da junção da palavra físico e digital, é utilizado atualmente para se referir a experiências que misturam esses dois universos. Como aponta Manoella Feijó e Filipe Costa (2023) em Varejo *phygital*: Um estudo do consumidor sob a ótica dos componentes das atitudes. Eles também citam que [...] “Em termos práticos, esse hibridismo na experiência de consumo se manifesta por uma lógica de onipresença que toma espaço na loja física, integrando tecnologias digitais como aplicativos, *touch screens*, cartões de aproximação e *QR Codes*, realidades alternativas, interfaces interativas, espelhos conectados, *self-checkout*, *Scan and Go*, etc.”(FEIJÓ, COSTA, 2023) Ou seja, em todo aparato que mescla a experiência do usuário, que no caso deste trabalho será fortemente visto na impressão em 3D, que é modelada no meio digital para ser impressa no físico.

virtualização e ao corpo na construção de novos sentidos estéticos e simbólicos. A moda digital emerge nesse cenário: um campo em que vestuários, imagens, avatares e interfaces se articulam em criações que transitam entre o físico e o virtual. Moda digital, aqui, refere-se a produções vestíveis ou conceituais que existem (ou nascem) no espaço digital, podendo ou não se materializar fisicamente. Esse movimento envolve tecnologias de visualização, modelagem, renderização e fabricação, como a impressão 3D.

A relação entre moda e o meio digital remonta aos anos 1960, com os primeiros estudos sobre tecnologia vestível, que investigaram os movimentos do corpo humano em relação aos computadores. Nos anos 1980, a miniaturização dos componentes eletrônicos representou um avanço crucial, permitindo que as pessoas começassem a “vestir tecnologias” e a carregar dispositivos no cotidiano. Máquinas, como computadores e celulares, que antes eram grandes e impossíveis de serem transportadas, foram atualizadas para versões portáteis, individuais e compactas (O’NASCIMENTO, 2020). Essa incorporação leva à pesquisa sobre o corpo, ele quando atravessado por tecnologias, dispositivos, redes e linguagens digitais, o corpo expande seus limites e se torna permeável, múltiplo, estendido.

A virtualização do corpo, nesse sentido, não o anula, mas o transforma. O corpo pode ser vestido com roupas digitais, simulado por *softwares*, modificado por dispositivos ou expandido por interfaces que o ligam ao mundo digital. Surge, assim, a noção de corpo biocibernético, híbrido entre o biológico e o robótico, entre a presença física e a performatividade virtual. As diversas ferramentas digitais, entre os aplicativos, o auxílio de tecnologias, como câmeras, computadores, smartphones, impressoras 3D, óculos de realidade aumentada, trazem possibilidades de criação que anteriormente não eram acessíveis. Nesse contexto, o ambiente digital se torna um território fértil para experimentações, onde “coisas de arte” se constroem sobre telas, corpos, tecidos, pixels e tramas, possibilitando novas formas de relação entre o corpo humano e os dispositivos tecnológicos e virtuais:

[...] Nosso corpo orgânico, desdobrado nas extensões virtuais, imerge em um mundo total de experiências (...) Além de estar ligado ao ambiente através de uma continuidade eletromagnética, trata-se de um corpo modificável por meio da tecnociência. Tudo isso torna o corpo permeável e sem fronteiras, abalando as antigas estruturas e as relações binárias entre mente e corpo, cultura e corpo, cultura e natureza. (SANTAELLA apud ONUKI, 2010, p.3 e 4)

Na perspectiva de Lucia Santaella o corpo, em contato com os dispositivos e imerso no meio virtual, é provocado a promover extensões corporais, gerando uma disrupção que possibilita o surgimento de um “novo corpo”, inserido em outra época e em um outro meio. A reconfiguração dos corpos e da matéria somada ao meio digital criam diversas possibilidades.

Discussões que não apenas cercam, mas também se manifestam e se incorporam a noção de corpo, alcançando a ideia de um “corpo biocibernético”, como Santaella (2004) aponta: “Organismo tecnologicamente estendido que liga ritmos biológicos e o universo midiático atravessado por fluxos de informação” (apud ONUKI, 2010, p.2 e 3).

Assim, a proposta desta dissertação é produzir uma “coisa de arte”, resultante de um processo criativo fundamentado nas vivências e experimentações da autora. Seguindo os princípios de Cecília Salles (2006), que explora a criação artística como um percurso processual e dinâmico. A pesquisa entende a obra como um percurso em aberto, mostrando as vivências da autora, em constante negociação com o criar e o fazer, incluindo processos de erros, acertos, exposições, desenvolvimentos. O objeto artístico resultante da pesquisa não se define apenas por sua materialidade, mas pela abertura ao diálogo simbólico com o espectador, onde a criação e a interpretação se entrelaçam, como propõe Umberto Eco (2023). A moda, nesse contexto, é compreendida não como produto mercadológico, mas como linguagem, gesto, dispositivo e campo epistêmico.

Com apoio de ferramentas do design de moda e da fabricação digital, se explorou a moda e o corpo no digital, transitando entre o tangível e o intangível e propondo outras formas de materialidade que atravessam o ambiente virtual e alcançam o físico. Para a produção final, contei com a colaboração do Laboratório de Experiência Digital (LED) da Universidade Federal do Ceará (UFC), permitindo integrar práticas técnicas ao desenvolvimento do objeto artístico. Seguindo a pergunta que norteia a pesquisa: **Como a moda, enquanto ferramenta artística, reconfigura a materialidade e o corpo no espaço digital, transitando entre o tangível e o intangível?**

Desse modo a dissertação se estruturou em 4 partes-chaves, o capítulo 2 investiga os diálogos entre moda e arte, explorando os sistemas que atravessam a moda artística e refletindo sobre linguagem, símbolos e materialidades, tangíveis e intangíveis, no contexto da moda digital. O capítulo 3, aprofunda o conceito de corpo em articulação com matéria e moda, propondo fabulações entre essas dimensões e problematizando o corpo reconfigurado na era digital. No capítulo 4, são apresentadas as experimentações realizadas durante a pesquisa, incluindo o memorial da exposição *Corporalidades: a matéria dos sentidos* e os registros das práticas que articulam corpo, matéria e moda. E por fim, o capítulo 5 é dedicado à análise do objeto artístico desenvolvido, nomeado aqui como “coisa de arte”, resultado da imersão prática e teórica ao longo da pesquisa.

2 A MODA ARTÍSTICA

[...] A moda é uma forma de arte que usa o corpo humano como seu ponto focal. (GECZY e KARAMINAS, 2012)²

[...] Is fashion art? And who decides? Art is usually understood to be a restricted field of high cultural production, including painting, sculpture, and music. By contrast, fashion is primarily viewed as an industry, albeit one with an element of creativity, and as a part of daily life. (GECZY e KARAMINAS, 2012, p 14)³

A moda pode ser uma forma de arte? Ou também compreendida como uma ferramenta de criação artística? Esses questionamentos são o ponto de partida do capítulo. Buscando respondê-los, o capítulo 2 se debruça sobre a relação entre moda e arte, abarcado sobre o criar/produzir, apresentando a moda como um campo de saber que perpassa linguagem e a expressão e que pode ser consecutivamente uma ferramenta de criação para objetos artísticos, como é apresentado por designers de diferentes vertentes que trazem o vestuário como algo além do comercial. E ainda com foco em inovação, tecnologia e virtualização, o capítulo apresenta e explora um ambiente novo onde a moda vem ocupando o meio digital em união com o físico, o *Phygital*. Esse vínculo de um mundo virtualizado com a moda é chamado de moda digital, e vem desafiando as noções tradicionais de materialidade, espaço, temporalidade e corpo, introduzindo novas possibilidades de criações, interações e experiências.

A moda, enquanto expressão artística e campo do saber, possui a capacidade de romper com tradições estabelecidas e de propor novas formas de percepção cultural. Mais do que refletir a sociedade, ela caminha ao lado dela e ao mesmo tempo atua como agente ativo nas transformações identitárias. Um exemplo ao se unir às novas tecnologias, a moda desafia os limites do que é considerado "natural" ou "tradicional" (VILLAÇA, 2016).

Sob um outro viés, Santaella (2003), traz um pensamento atento ao meio virtual, aprofundando a discussão ao considerar que a moda pode ser parte integrante dos produtos das novas mídias e de uma cultura digital. Ela argumenta que a moda, no contexto contemporâneo, transcende suas funções tradicionais ao incorporar elementos tecnológicos e virtuais, criando assim uma "hipermaterialidade". Essa compreensão, desafia as noções convencionais, pois permite romper com a materialidade esperada em produtos de moda (físico), proporcionar que ela seja compreendida para além de objetos de consumo, ampliando

²Tradução livre.

³ moda é arte? E quem decide? A arte geralmente é entendida como um campo restrito de alta produção cultural, incluindo pintura, escultura e música. Em contraste, a moda é vista principalmente como uma indústria, embora com um elemento de criatividade, e como parte da vida quotidiana. (tradução livre)

as possibilidades para questões estéticas e culturais, desafiando as noções convencionais (SANTAELLA, 2003).

Em sua maneira tradicional, o tecido foi utilizado para criar algo que vestisse o corpo: *um vestido, uma camisa, uma saia*, o que especificava o objeto da vestimenta, entendendo assim, por algo utilitário, de modo “tradicional”. Porém, com o avanço tecnológico, o encontro do virtual com o físico são experienciados frequentemente, como por exemplo: provadores virtuais, *qr codes*, filtros faciais e corporais, roupas digitais, tecnologias em si que se utilizam da fusão desses dois ambientes. A criação de uma nova materialidade: a *Phygital*, traz outras perspectivas de uso de uma materialidade “tradicional”, isso vem transformando o mercado de moda (BRUNO, 2017), afirma que:

[...] Nos encontramos no início de uma nova fase para os produtos de moda. Com a virtualização dos produtos, a experiência em moda foi ampliada, os canais e formas de contato estão em expansão e em experimentação. A virtualização pode aprimorar a experiência existente, permitindo que as peças de vestuário sejam vistas de qualquer ângulo, com a maior quantidade de detalhes, além de exibir as habituais informações sobre o tamanho e o preço. A interação pode se dar em diferentes plataformas móveis, *web* ou mesmo em espaços virtuais, que podem promover experiências imersivas e interativas. “(BRUNO, 2017 apud AMORIM e BOLDT, 2020, p. 4)

A moda virtual, conforme pesquisada por Amorim e Boldt (2020), representa uma nova fronteira, onde a materialidade física é substituída por *pixels*, criando roupas e acessórios no ambiente digital, que consequentemente reverberam no meio físico, ou roupas com dispositivos tecnológicos. Essas criações transcendem as limitações do espaço físico, desafiam as noções tradicionais de materialidade, tempo, espaço e corpo. As relações entre o ser humano e a tecnologia, começaram com as revoluções industriais, mas se intensificaram com as revoluções tecnológicas e informacionais.

Como explica Manuel Castells (1999), em sua obra "A Sociedade em Rede", a revolução informacional, iniciada na segunda metade do século XX, transformou a forma como o conhecimento e a informação são produzidos, disseminados e utilizados, criando uma nova estrutura social baseada em redes digitais. Segundo ele, "a revolução tecnológica informacional, é tanto a origem quanto o resultado da transformação mais profunda de nossas sociedades desde a Revolução Industrial" (CASTELLS, 1999).

Castells argumenta também que vivemos uma nova era histórica, caracterizada pelo imediatismo e em uma sociedade interconectada, onde a estrutura social é organizada em torno de redes de informação e comunicação digital. Essas redes são globais e flexíveis, permitindo uma comunicação instantânea com um fluxo de informação em escala global

(CASTELLS, 1999). Conforme o ser humano intensifica o uso das tecnologias digitais, intensifica e altera também o comportamento da sociedade e do próprio corpo.

A pesquisadora Paula Sibilia (2015), no livro *O Homem Pós-Orgânico: a alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais*, também concorda sobre as mudanças sociais em razão dos corpos e tecnologias. A autora explora as transformações do corpo e da subjetividade na era digital, discutindo como as tecnologias digitais e biotecnológicas têm influenciado a percepção do corpo humano, resultando na ideia de um "homem pós-orgânico". Nesse contexto, o corpo não é mais visto apenas como uma entidade biológica fixa, mas como um objeto em constante modificação e aprimoramento, moldado constantemente pelas tecnologias.

Sibilia argumenta que as tecnologias permitem uma redefinição da subjetividade e da identidade, desafiando as fronteiras entre o natural e o artificial. Ela aborda a crescente integração entre o corpo e tecnologias, sugerindo que o corpo pós-orgânico é uma construção híbrida, que cria novas formas de ser e existir. O conceito de corpo passa a ser mutável e sujeito a intervenções tecnológicas que redefinem os limites da humanidade. Devido ao fato principalmente da virtualidade atuar como elemento de mutabilidade de um corpo, Lúcia Santaella (2003), reflete sobre as noções de que o meio digital não apenas redefine os limites do corpo, mas também cria novas identidades e experiências imersivas.

Ao adentrar esse universo em que a tecnologia se integra ao fazer artístico, a moda reafirma-se aqui como campo de saber e experimentação. Compreendida como forma de artisticidade, a moda ultrapassa sua função utilitária para se tornar linguagem estética, onde o vestir configura um processo artístico e de comunicação visual (CIDREIRA, 2008). Essa relação entre arte e moda se torna ainda mais evidente quando consideramos a permeabilidade entre esses campos. A moda, nesse contexto, transcende seu papel tradicional, assumindo uma função criativa e performática, que amplia como uma linguagem artística e um meio de expressão, capaz de transformar o corpo em uma obra em constante construção ou desconstrução.

Ao se tornar ferramenta artística, a moda estabelece uma ponte entre estética e corpo, onde o próprio vestir se torna um processo artístico e de comunicação visual (GECZY e KARAMINAS, 2012). Consequentemente em uma peça vestível de arte que produz uma reflexão. Dessa maneira, compreendendo a moda enquanto um campo de saber que tensiona as fronteiras entre o físico e o virtual, entre o material e o simbólico, evidencia-se a necessidade de aprofundar as conexões entre moda e arte. Tal investigação permite explorar de que forma a moda se insere no universo artístico não apenas como produto de consumo,

mas como um gesto criativo, processual e simbólico. A seguir, será discutida a relação intrínseca entre moda e arte, analisando seus diálogos estéticos, culturais e materiais e o papel do corpo como suporte dela.

2.1 Moda e Arte

A relação entre moda e arte é profundamente entrelaçada, tornando difícil discernir se é a moda que atravessa a arte ou a arte que atravessa a moda. Ambas se influenciam mutuamente, em dinâmicas de troca de estéticas, conceitos e linguagens, criando um campo em que a moda não apenas se inspira na arte, mas também a transforma e vice-versa (EVANS, 2003). Essa interação é fundamental para a construção de objetos simbólicos que transcendem a mera função utilitária.

Dentro desse contexto, destaca-se a necessidade de compreender o fazer e a produção da moda sob uma perspectiva ampliada, na qual ela não é vista apenas como produto industrial ou comercial, mas como ferramenta de expressão artística. Tal entendimento aproxima a moda da noção de "coisa de arte", conceito que amplia sua compreensão enquanto forma de expressão e campo de criação. Ao considerar a moda como "coisa de arte", desloca-se o foco da função prática de vestir para a dimensão simbólica e estética do processo criativo.

Para Umberto Eco (2020), o objeto artístico é mais do que um item físico: trata-se de uma manifestação de criatividade que ultrapassa o utilitarismo ou o próprio objeto e se insere em um contexto interpretativo, no qual o espectador ou usuário atribui significados. Como ele afirma: “uma concepção de arte como fazer concreto, empírico, fabril, num contexto de elementos materiais e técnicos” que se funde a “um conceito da coisa de arte de um organismo regido por uma inteira legalidade estrutural” (ECO, 2020 apud BARBOZA, 2021, p. 1). A produção do objeto artístico, portanto, envolve não apenas a criação de uma forma material, mas também a configuração de um campo de interpretações. Trata-se de um processo em que as escolhas técnicas, materiais e conceituais se articulam para construir algo que extrapola a funcionalidade imediata. Essa perspectiva é especialmente relevante para compreender a moda conceitual, vertente que prioriza a ideia e o conceito sobre a função de lucro ou venda. Nesse tipo de criação, não importa necessariamente o produto final, mas a narrativa crítica e a experimentação estética que ele propõe. Caroline Evans (2003), no livro *Fashion at the Edge*, descreve a moda conceitual como uma prática que se caracteriza pela ênfase no processo criativo e no desenvolvimento de ideias, muitas vezes desafiando os limites tradicionais entre vestuário e arte, criando em parte uma certa performance. O

vestuário deixa de ser apenas funcional para se tornar suporte de narrativas críticas, reflexões estéticas e experimentações de linguagem.

Dessa perspectiva, a moda conceitual emerge como uma área que exemplifica a união entre moda e arte. Discutir ela ou a moda como ferramenta artística implica, necessariamente, abordar a noção de criação. Cecília Salles (2006), em *Gesto Inacabado: Processo de Criação Artística*, propõe que a criação não é um ato isolado, mas sim um processo dinâmico, construído em constante diálogo com a prática, a materialidade e as contingências da produção. Para a autora:

[...] O processo criativo não se dá de forma linear, ele é construído por idas e vindas, por acúmulos de tentativas e erros. A criação está sempre associada à produção, pois ambas são partes indissociáveis de um gesto que se constrói no tempo, em constante transformação. (SALLES, 2006, p. 40)

Na moda, assim como na arte, o processo criativo envolve tanto a inspiração quanto a produção de objetos e simbolismos. O conceito de "gesto inacabado" reforça que a criação é continuamente alimentada pela produção material e simbólica, fazendo com que o próprio processo se integre à obra final (SALLES, 2006).

Nesse sentido, designers de moda podem ser comparados a artistas: ambos trabalham em seus ateliês, criando obras que se manifestam em diferentes suportes. Enquanto pintores utilizam telas para expressar sua visão, designers empregam o corpo humano como suporte, utilizando roupas como linguagem artística. Geczy e Karaminas (2012), no livro *Fashion and Art*, também argumentam que a moda é uma manifestação da criatividade humana, capaz de transmitir subjetividades, emoções e narrativas visuais, utilizando elementos como forma, cor, textura e composição para criar códigos e símbolos.

O processo de criação dos designers envolve esboços e projeções, seja em papel ou em softwares digitais e a manipulação de diversas matérias-primas, como tecidos, linhas, rendas, miçangas, pedrarias, crochês, joias, tintas e pixels. Auxiliados por ferramentas como máquinas de costura, réguas de modelagem, instrumentos de medição e programas de visualização 3D, constroem o que se torna, em última instância, a "coisa de moda", que molda o corpo como extensão do gesto criativo.

Nízia Villaça (2016) explica que o corpo funciona como uma superfície viva, um molde dinâmico sobre o qual a moda projeta significados. No ato de vestir, o corpo é moldado e transformado, criando e experimentando novas formas de expressão. Assim, na moda, o corpo não é mero suporte passivo: ele é agente ativo na construção de sentidos, capaz de atravessar conceitos, estéticas e símbolos. Ornamentado por roupas, acessórios, tatuagens,

maquiagens e outras linguagens visuais, o corpo se transforma em território de inscrição simbólica.

2.2 Sistemas, na perspectiva da moda artística e da obra de arte.

Nesse sentido, ao compreender a moda como campo de criação artística, é importante também refletir sobre os sistemas que a sustentam, atravessam e tensionam. Afinal, a moda não existe isolada: ela está inserida em ambientes sociais, econômicos, culturais e mediados por dispositivos digitais. A partir disso, torna-se necessário considerar os modos de organização e funcionamento que envolvem tanto o campo da arte quanto o da moda. Assim, leva-se à análise da moda sob a ótica dos sistemas de criação e do processo artístico.

Sobre o significado de sistema de modo geral, é definido como um conjunto de elementos inter-relacionados que trabalham juntos para formar um “algo final”. Em qualquer sistema, os elementos funcionam em interação, cumprindo papéis específicos que dependem de regras e padrões que mantêm a coesão e o funcionamento eficiente desse todo e que pode ser encontrado em várias esferas, desde a biologia até a sociologia (BERTALANFFY, 1973). Para Norbert Wiener, focado em ideias da cibernética e comunicação, o sistema é um mecanismo que possui *feedback* e que pode se ajustar com base nas informações recebidas, mantendo a estabilidade e o equilíbrio. O pesquisador debate que esse sistema é inerente aos seres vivos e as máquinas compartilhando princípios comuns de organização e controle, com ênfase na transmissão de conteúdo e na adaptação ao ambiente. (WIENER, 1995)

Quando aplicamos o conceito de sistema à moda principalmente ao viés artístico, estamos nos referindo a uma rede de influências, criações, colaborações, processos e interações que envolvem, estilistas, artistas, consumidores, críticos, e as próprias indústrias de moda e arte, que atuam em uma lógica mercadológica diante do mundo capitalista atual. Essa lógica do mercado⁴ ou mercadológica, é onde as tendências, o desejo do consumidor e a dinâmica da oferta e demanda orientam as estratégias das marcas e estilistas. A moda, dentro desse sistema, não é apenas uma expressão cultural ou artística, mas também uma mercadoria que responde às exigências comerciais e ao consumo em massa (CHAUI, 2008).

Christo afirma, na citação a seguir, sob a relação do designer de moda como criador, explicando que a moda, na visão artística, é quando se desvincula das questões do mercado.

⁴Aprofundando no conceito de **mercado** de acordo com a UFRB mercado tem o significado de: [...] o “local” em que operam as forças da oferta e demanda, através de vendedores e compradores, de tal forma que ocorra a transferência de propriedade da mercadoria através de operações de compra e venda.

Pode-se entender, ao que o autor insinua, o sentido mercadológico como um sistema já moldado de valores, em que a produção da roupa teria apenas o apelo de venda:

[...] Por outro lado, esta relação nos faria entender o estilista como um profissional criativo, livre para a conceituação de um objeto e desvinculado das questões que envolvem o mercado, ou seja, livre para criar peças únicas. (CHRISTO,2008)

Divergindo dessa visão que a arte só seria arte quando distanciada do mercado, Chauí, (2008) discorre: “Eis por que o mercado cultural explora essa dimensão das obras de arte, isto é, o fato de que são espetáculo, submetendo-as ao show *business*” assim, o autor concorda com um outro lado no qual o mercado se apropria da arte para venda, e que ao se produzir algo artístico ele se compara ao espetáculo. Para a criação desse objeto artístico, podemos entender mais a fundo, analisando a obra de arte e seu sistema.

O sistema da arte, por assim dizer, é entendido como um espaço de criação, disputas e comercialização onde integram artistas, críticos, galeristas, curadores e colecionadores. Trazendo a arte não apenas como uma expressão individual, mas que ela está inserida em um campo social, em um contexto histórico, por reconhecimento e poder (BOURDIEU, 1996). Pois o sistema artístico, assim como na moda, está vinculado às demandas econômicas, influenciadas pelas forças do mercado que definem o valor das obras. O mercado pode tanto impulsionar a produção artística ao oferecer um espaço de legitimação e valorização, quanto limitar essa criação ao impor demandas e tendências que visam maximizar o valor comercial da obra. Assim a obra de arte só seria totalmente única quando criada livremente e pensada fora desse espaço mercadológico?

Umberto Eco, na Obra Aberta, destaca que as obras de arte possuem uma natureza aberta à interpretação e, muitas vezes, se desvinculam de uma lógica mercadológica pura. Ele afirma que a obra de arte não deve ser reduzida a um objeto de troca, pois sua essência está na relação entre a obra e o espectador, que atribui novos significados à peça a partir de seu contexto cultural e subjetivo. Eco enfatiza a importância da "obra de arte" como uma criação que transcende sua função econômica, que não tem o caráter do mesmo destinado para venda, ou seja, o criador não está criando aquilo pensando em vender (ECO, 2016).

Portanto, o sistema da arte em sua totalidade, seja na produção de obras visuais ou de moda, envolve uma complexa teia de interações entre o campo criativo e o mercado, vinculado ou desvinculado dele. Embora muitas criações artísticas sejam inseridas em contextos mercadológicos, há uma preocupação constante em manter a autenticidade e a autonomia da obra de arte, caracterizando arte além da lógica do consumo e ao mesmo tempo estando dentro dela, pois a sociedade está imersa em um sistema de compra e venda

(capitalismo) mas também que cria sensibilidade.

2.2.1 Sistemas: a reprodução, a tradição e a disrupção, sob a linha artística.

Nos subcapítulos a seguir, explora-se as dinâmicas dos sistemas que permeiam o processo criativo na moda e na arte, com ênfase em três pilares centrais: **reprodução, tradição e disrupção**. Esses conceitos refletem não apenas a evolução das práticas artísticas, mas também o impacto que as mudanças sociais, culturais e tecnológicas exercem sobre elas.

No primeiro eixo, **Reprodução**, discute-se como a moda e a arte se inserem em sistemas de repetição e reprodução, seja pela replicação de ideias, estéticas e práticas já consolidadas, seja pela industrialização que caracteriza a moda contemporânea. A análise se concentra nas implicações da reprodutibilidade técnica para o valor simbólico das criações, abordando a tensão entre o original e a cópia, e os deslocamentos de sentido que esse processo pode gerar.

No segundo eixo, **Tradição**, aborda o papel da continuidade e da preservação de valores estéticos, saberes e práticas culturais. Entendida como um processo dinâmico que permite a evolução da arte e da moda sem romper completamente com suas raízes históricas. Discutem-se aqui as formas pelas quais designers e artistas dialogam com o legado histórico da moda e das técnicas artesanais, tensionando a linha entre herança e inovação.

Por fim, no terceiro eixo, **Disrupção**, examina-se como a moda e a arte frequentemente rompem com padrões estabelecidos, desafiando convenções e criando novas realidades. Aqui, o foco está nas quebras ideológicas e estéticas que impulsionam a inovação e o surgimento de novos movimentos criativos, especialmente no contexto digital, onde a moda se torna uma plataforma de experimentação artística. Esses três sistemas, reprodução, tradição e disrupção, são meio para entender como a moda atua como uma ferramenta artística e como esses processos se manifestam na criação de novas expressões visuais e culturais que refletem atualmente na virtualidade.

2.2.1.1 Reprodução

Walter Benjamin (1996) em suas obras, “*A doutrina das semelhanças*” ou “*A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*”, propõe uma reflexão central: ao mesmo tempo que a arte é considerada como reprodução da realidade, culto a uma técnica ou tradição, ela também carrega um potencial disruptivo. A arte, nesse sentido, pode se apresentar como uma

ferramenta de continuidade cultural, mas também como um meio de inovação e transformação.

Para o autor a arte está profundamente enraizada na herança e no ritual. No entanto, essa conexão é alterada pela capacidade de reprodução em massa. O autor faz uma comparação entre o ser humano e o mundo animal, ressaltando que ambos desenvolvem processos variados. Por exemplo, os animais utilizam táticas como o mimetismo para se assemelhar aos outros, enquanto o ser humano, por meio de suas produções culturais e tecnológicas, cria e reproduz padrões e objetos que frequentemente imitam ou refletem aspectos do mundo natural. Esses objetos e padrões também são utilizados para se posicionar ou se comparar com o meio ambiente e com outros seres ao redor (BENJAMIN, 1996). Walter também explica, em sua segunda obra, que:

[...] Em sua essência, a obra de arte sempre foi reprodutível. O que os homens faziam sempre podia ser imitado por outros homens. Essa imitação era praticada por discípulos, em seus exercícios, pelos mestres, para a difusão das obras e finalmente por terceiros, meramente interessados no lucro"(BENJAMIN,1996)

Assim há uma ideia de um cenário de produção de obras de arte. Porém, mesmo que ocorra uma reprodução da realidade, ela própria nunca poderá ser reproduzida, apenas replicada, até que perfeitamente, em uma multiplicação infinita de cópias (BAUDRILLARD, 1991). Por mais que uma réplica possa se aproximar da peça original, ela nunca possuirá o mesmo valor. Isso se deve ao fato de que, na obra original, há um elemento fundamental que está ausente na cópia: o "aqui e agora" da obra de arte, sua existência única no lugar onde está (BENJAMIN, 1996).

Aplica-se a mesma premissa à moda: que no mercado de luxo, a produção e reprodução de produtos seguem um padrão semelhante. O mercado de luxo constrói, por meio da publicidade, o discurso de exclusividade e desejo, seja devido a aquisição de um produto ou a promoção de um estilo de vida inalcançável à maioria da população (de modo sucinto). A exclusividade cria uma tensão, onde a cópia e a réplica emergem como formas de democratizar o inatingível, tornando o luxo simultaneamente acessível e fugaz (LIPOVETSKY, 2009), mostrando que o desejo é replicado por outras marcas, na maioria de *fast fashion*⁵.

⁵**Fast Fashion**, refere-se a um modelo de produção e consumo no setor da moda caracterizado pela rápida produção de roupas, que são inspiradas em tendências de moda vistas nas passarelas, celebridades e redes sociais. Essas roupas são fabricadas e distribuídas, geralmente em grandes quantidades para serem vendidas a preços acessíveis, com o objetivo de atender à demanda por novidades e tendências do mercado. Esse modelo permite que os consumidores comprem roupas novas com frequência (THOMAS,2019). O modelo também tem sido criticado por seu impacto ambiental, social e econômico (BERLIM, 2012).

2.2.1.2 Tradição

A moda, em sua forma digital e material, pode manter e reinterpretar tradições culturais e estéticas ao mesmo tempo que se adapta às novas linguagens contemporâneas, principalmente ao recorte do espaço digital? Esse é um dos questionamentos que orienta esta seção, partindo da compreensão de que a tradição, tanto na arte quanto na moda, não é uma instância estática. Ao contrário, ela evolui, se transforma e se reinventa, refletindo as mudanças sociais e culturais, ao mesmo tempo em que mantém uma ligação com suas origens históricas (CRANE, 2006). Nesse sentido, a herança cultural pode ser compreendida como um conjunto de práticas, técnicas e estilos que são transmitidos ao longo do tempo, reiterando valores e estéticas de épocas passadas. No campo da arte e da moda, essas tradições se manifestam por meio de saberes artesanais, gestos manuais e repertórios simbólicos que influenciam as novas criações (HARRIS, 2009).

Com isso, pode-se relacionar a renda, renascença, o bordado, o tear, a tapeçaria, que representam processos criativos, artesanais intrínsecos na moda, como fazeres manuais e culturais, que ligam a memória e história de uma época e que segue pelo tempo. Esses fazeres conferem a cada item uma individualidade, autenticidade e singularidade, em que as reproduções em larga escala, como as do *fast fashion*, não conseguem replicar. Considerando que a produção e o fazer de cada peça, carrega consigo uma herança cultural tradicional, que não pode ser replicada em massa sem perder seu valor original (BERLIM, 2012). Dessa forma, a tradição na moda não é apenas uma prática estética e técnica, mas também é um processo artesanal que carrega valores de afeto, autenticidade, regionalidade e pertencimento social/familiar, como Renata Leahy, cita Barroso em seu artigo, tradição e inventividade na moda:

[...] artesanato tradicional: a produção tem finalidade expressiva cultural, mostrando tradições e culturas locais e de grupo. Esse tipo geralmente é realizado por pessoas de dentro da comunidade que aprenderam o ofício passado por gerações, podendo ser vizinhos ou familiares, refletindo sua organização social. Nessa classificação, pouco se inova em formas e processos de produção, preservando a maioria de suas características milenares, oriundas dos países ou regiões de origem; se configura, deste modo, como patrimônio cultural (BARROSO 2002, apud LEAHY 2019).

Tradição, pode ser uma repetição do passado, onde o conhecimento é transmitido de geração em geração. Ao mesmo tempo, que é um processo dinâmico de continuidade e renovação. Maurice Merleau-Ponty (2003), enfatiza que é uma forma de dar continuidade às práticas culturais, ao mesmo tempo em que permite a construção de algo novo. E que Jacques

Derrida (1993) complementa essa visão ao afirmar que essa prática pode também se dar a partir de releituras e desconstrução. Para Derrida deve ser constantemente interrogado e reexaminado, pois está repleta de presunções históricas, culturais e linguísticas que moldam o que consideramos "verdadeiro" ou "natural". Em sua visão, é através da desconstrução dessa tradição que podemos descobrir novos caminhos de pensamento e interpretação, o que também não está errado, mas o que é tradicional perpétua e não se altera.

No cenário da moda, essa ideia se manifesta quando designers reinterpretam o passado e trazem as tradições para o presente, ressignificando às de acordo com o contexto contemporâneo, um exemplo pode ser visto e analisado na figura 1 a seguir, são as flores de bilros que a designer Márcia Ganem pensa para sua coleção, porém até a produção do seu produto final, a estilista réplica a técnica tradicional de bilros adicionando a tecnologia dos fios de poliamida para atingir o efeito desejado:

Figura 1 - Flores feitas a partir da técnica tradicional de renda de bilros para a Coleção Flor da Maré de Márcia Ganem.



Fonte: EXTRA, (2010).

[...] A inovação proporcionada pela ligação entre esse artesanato tradicional e a moda evoluiu para um rearranjo da própria renda de bilros⁶. Desta vez, além da utilização dos fios em poliamida, Márcia Ganem sugeriu que as tradicionais flores que compõem muitos dos modelos da renda feita com bilros fossem desprendidas da renda circundante e que suas pétalas fossem alongadas. Com essa proposta, a estilista realizou a coleção Flor da Maré, nome dado à nova renda pelas rendeiras de Saubara. Na coleção Flor da Maré, as pétalas das flores soltas permitiram a Ganem o manejo necessário à composição das peças na técnica em que trabalha, a *moulage*. Moldando as Flores diretamente no corpo escultórico do manequim, foram elaborados muitos dos vestidos em que tais flores eram predominantes; ligando-se umas às outras justamente pelas pétalas, formaram o jardim almejado pela estilista. (LEAHY, 2019)

⁶**Renda de bilros:** chega ao Brasil pelos imigrantes portugueses no século XVI, tornou-se uma parte significativa do artesanato brasileiro, especialmente entre as rendeiras de localidades litorâneas, como em cidades do Ceará, Paraíba, Santa Catarina e Rio Grande do Norte. A renda é feita a partir dos chamados bilros, que são pequenos carretéis de madeira ou outros materiais, nos quais os fios são enrolados. O artesão move os bilros, cruzando e entrelaçando os fios sobre um desenho previamente traçado em uma almofada (ZANELLA et al, 2000).

A partir de exemplos como este, compreende-se que a moda habita uma zona de tensão e equilíbrio entre o efêmero e o eterno, entre a ruptura e a permanência. Gilles Lipovetsky (2009) afirma que a moda é o “reino do efêmero e do eterno”, justamente porque é nesse campo que tradição e modernidade coexistem e se retroalimentam.

Conclui-se, então, que a tradição, longe de ser um obstáculo à inovação, constitui uma base fundamental para a construção de novos significados. No entanto, também é preciso cuidado: nem toda repetição garante valor. Em alguns casos, a insistência em determinados modelos pode significar uma permanência no erro ou uma resistência ao necessário movimento de mudança. A tradição, portanto, deve ser entendida como um processo vivo, em constante negociação entre passado, presente e futuro.

2.2.1.3 *Disrupção*

A arte e a moda, em diversos momentos da história, configuram-se como veículos de disrupção, capazes de romper com paradigmas ideológicos estabelecidos e transformar realidades. Essa capacidade de questionar, transgredir e reinventar é central tanto para o campo da criação artística quanto para o da moda, especialmente quando se observa a quebra de tradições transmitidas ao longo do tempo. A disrupção, neste sentido, não é apenas uma ruptura formal, mas também ontológica: ela intervém nas estruturas da realidade e nas maneiras de percebê-la.

Vassão (2015) propõe uma concepção filosófica da arte como “mobilização ontológica”, ou seja, como a mutação daquilo que se considera “real”. O autor defende que o ato criativo possui o potencial de alterar categorias e estruturas do real, ampliando ou, ao menos, interrogando os parâmetros do que é considerado verdadeiro em determinado momento histórico:

[...] Definições do que pode ser considerada a Arte [...] é a que a considera como “mobilização ontológica”: a mutação do que se considera “real”. O ato criativo altera as categorias do real, e contribui para ampliar, ou pelo menos questionar, o *status* do real em um determinado momento histórico (VASSÃO, 2015, p1)

Dessa forma, o “real” pode ser questionado como uma verdade imposta, levantando o debate sobre se o que vivemos é uma realidade absoluta ou uma construção. Como se a quebra dessa imposição fosse a questão central da arte, que busca mostrar outras visões possíveis de um mesmo mundo. Derrida (1978) contribui para essa discussão ao abordar a desconstrução como um meio de revelar as falácias nas verdades tidas como absolutas,

permitindo o surgimento de novas interpretações. Nesse movimento, a arte e a moda emergem como formas de desconstruir e reinventar o real, ampliando as possibilidades de compreensão e de existência. O movimento artístico, ao mesmo tempo que representa a realidade, também a transforma, subvertendo suas normas e criando novas camadas de interpretação.

Ao seguimento dessas mudanças de tempos e realidades, em que a arte passa por períodos de “quebras”, as antigas tradições são desfeitas, para a aderência de novas. No contexto contemporâneo, também estamos passando por quebras e revoluções, principalmente tecnológicas e digitais. Na era da hiper-realidade, a arte e a mídia podem tensionar novos mundos, criando novas possibilidades, que substituem ou distorcem a percepção tradicional do que é real (BAUDRILLARD, 1991). A arte, então, não é apenas uma imitação do real, mas uma recriação contínua, permitindo uma multiplicidade de interpretações.

Historicamente, movimentos como o Renascimento, o Surrealismo, a Arte Déco e o Punk foram fundamentais para mudanças de realidade, pensamentos e visões. O Renascimento, por exemplo, desafiou as noções medievais, que vigoravam e inaugurou uma nova era, de humanismo e redescoberta da antiguidade clássica. Os artistas renascentistas procuraram superar os limites da realidade visível, criando obras que transcendem o mero retrato do mundo físico para expressar uma nova visão de humanidade (BYINGTON, 2009).

Já o Surrealismo, com nomes sobressalentes como Salvador Dalí, Schiaparelli, René Magritte, procuravam romper com as convenções artísticas tradicionais e trabalharam com a expressão autêntica, oculta nos sonhos e no inconsciente, algumas vezes ultrapassando as leis das físicas e da natureza (BRETON, 1924).

Trazendo essa discussão para o contexto contemporâneo e digital, percebemos que o impacto da tecnologia na arte e na moda resulta em novas formas de ruptura e inovação. A moda digital rompe com as noções tradicionais de vestuário físico, permitindo a criação de peças que só existem no ambiente virtual ou que se transcendem para o físico (PEREIRA, 2018). Em que o corpo se torna interface e a roupa, um artefato de dados, essa nova realidade, mediada pelas tecnologias digitais, altera nossa percepção do que é "real" na moda, assim como redefine as fronteiras entre o corpo e a vestimenta (SANTAELLA, 2003). Essa desmaterialização do vestuário tensiona a própria definição de moda, que passa a desafiar os limites do corpo e sua representação digital.

Em um mundo atravessado pela hiper-realidade, como propôs Baudrillard (1991), a arte e a moda não apenas reproduzem ou comentam o real: elas produzem o real, substituindo ou distorcendo suas referências. Assim, a disrupção se manifesta como potência crítica e

criativa, capaz de transformar não só os códigos estéticos, mas também os regimes de verdade e os modos de ser no mundo.

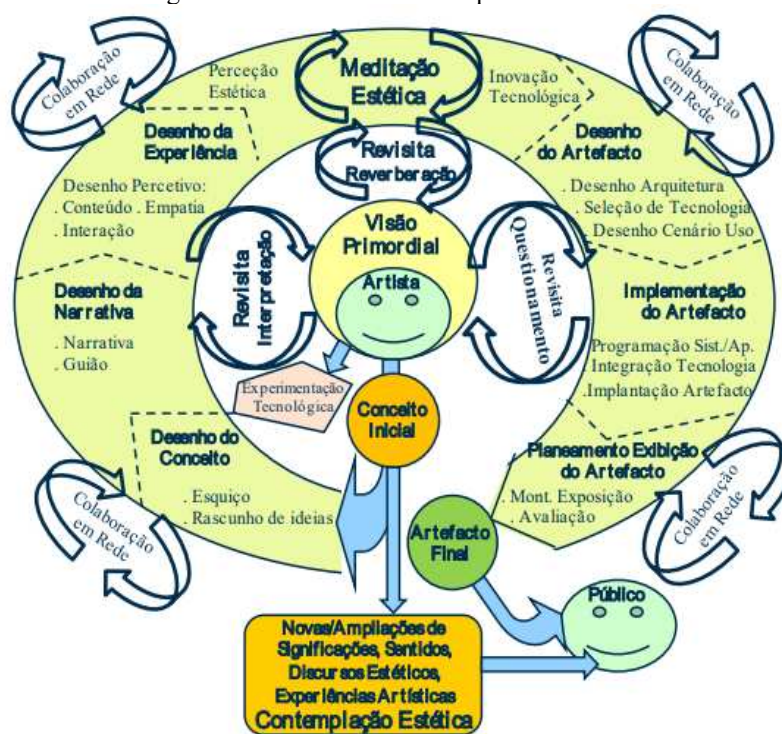
2.3 Processo artístico.

[...] A arte é formatividade, é reconhecer que ela é invenção, sim, mas um tipo de inventividade que floresce no próprio ato de execução, no contato com a matéria prima... O artista produz, assim, concomitantemente, a obra e o seu próprio modo de produzir, ou seja, seu estilo (CIDREIRA, 2008).

[...] O foco de atenção é, portanto, o processo por meio do qual algo que não existia antes, como tal, passa a existir, a partir de determinadas características que alguém vai lhe oferecendo. Um artefato artístico surge ao longo de um processo complexo de apropriações, transformações e ajustes. (SALLES, 2013)

As afirmações acima, trazem essa noção também abordada anteriormente, sobre o processo artístico na moda, pensando o designer enquanto artista. Como também acerca do processo criativo da questão de como é construído. Que perpassa desde a concepção até o produto final, chegando ao usuário, passando por fases de pesquisa, conceitualização, criação, desenvolvimento, comunicação e apresentação (GECZY e KARMINAS, 2012). Assim, a figura a seguir ilustra um sistema artístico, generalizando os processos da criação (rascunho) até a produção final (exibição), esse em questão traz em etapas o processo.

Figura 2 -Processo artístico enquanto sistema 1.

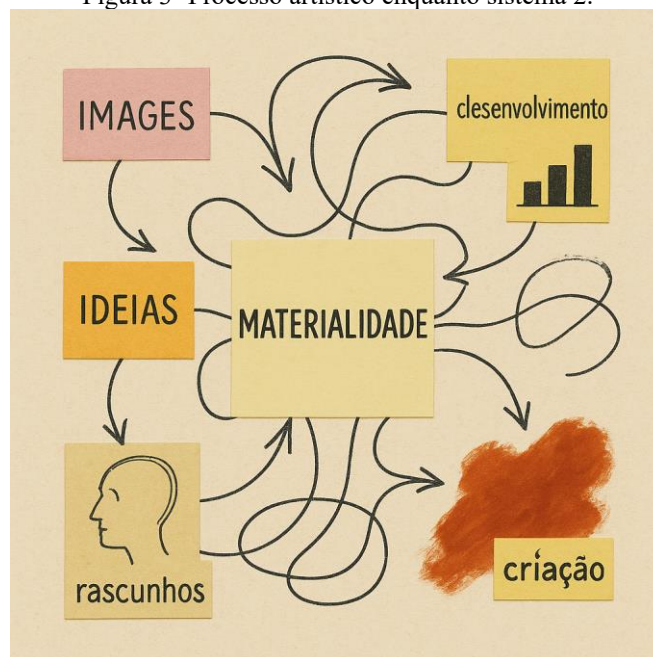


Fonte: MARCOS, (2017).

A imagem ilustra o caminho de um objeto artístico, em que ele em si é um ciclo com reviravoltas em que o pensamento, nem sempre contínuo, segue um caminho, passando pela visão inicial do artista -> A ideia -> O rascunho -> A narrativa -> O conteúdo -> Revisitas -> retorno a ideia inicial -> Desenho da coisa em si -> Implantação -> Exibição -> Artefato final -> Público.

Enquanto há outra perspectiva, e na qual aqui será defendido e executado, a visão da pesquisadora Cecília Salles, exemplifica que o processo da criação artística se dá por meio de rastros e diálogos constantes entre diferentes elementos, o artista não segue um caminho linear, mas sim um trajeto fluido, de constantes reformulações (SALLES, 2013). Essa visão concorda em parte com a dinâmica acima apresentada por Marcos, nas questões das revisitas, mas Cecília defende que todas as etapas têm uma ligação e não apenas essa linha e sequência, como ciclo, ela traz uma visão em rede, como exemplificado a seguir:

Figura 3 -Processo artístico enquanto sistema 2.



Fonte: Elaborado pela autora (2025).

No contexto da moda, essa dinâmica pode ser aplicada, por exemplo, às coleções de moda, cujo processo criativo muitas vezes é guiado por temas centrais baseados em referências históricas, culturais ou movimentos artísticos, assim se cria um conceito, que perpassa ao esboço dos desenhos (croquis), estudo da modelagem, corte, costura até a criação da peça, ao material de divulgação (direção de arte), marketing, experiência do usuário e venda. A direção de arte, por sua possibilidade artística - ao envolver a concepção visual para editoriais, campanhas publicitárias e *fashion films*, cada detalhe, desde a composição das

imagens até a escolha de cenário, iluminação e poses - é uma extensão do conceito criativo da coleção. Esse é o momento em que a moda se encontra com a comunicação visual, transformando roupas e acessórios em narrativas visuais que transcendem o produto em si (PALOMINO, 2012).

Além disso, as etapas do processo artístico na moda envolvem uma série de interações entre diferentes disciplinas como mercado, marketing, engenharia, matemática, psicologia, sociologia, tecnologia e biologia. Nesse sentido, os designers de moda se tornam profissionais multidisciplinares, pois necessitam integrar esses saberes enquanto mantêm o corpo como molde e a materialidade como meio. Renata Cidreira, em seu artigo "Moda e Artisticidade: Introdução a uma Estética da Moda", afirma:

[...] A preocupação: por um lado procura produzir as imagens a partir dos corpos que a vestimenta cobre e, por outro, introduz a imagem da figura e do corpo humano sobre a vestimenta (a esse respeito, o tecido – material ou suporte da roupa – pode ser definido como um plano esculpido, projetado sobre um volume em movimento no espaço). Observa-se, assim, uma intensa necessidade do estilista em sublinhar que a moda se refere, sobretudo, ao corpo. A moda aparece, desse modo, como uma espécie de exercício de interpretação do corpo, e enquanto tal pode ser apreendida como uma representação do presente e mesmo uma re/apresentação do corpo presente (CIDREIRA, 2008).

Dessa maneira, o processo artístico na moda não se restringe à criação de peças, mas à construção de narrativas visuais que emergem do diálogo entre corpo, matéria e espaço. Como Cidreira (2008) aponta, a moda é um exercício contínuo de interpretação do corpo, onde tecidos moldam volumes e vestimentas se tornam superfícies de expressão. Cada dobra do tecido é um traço de linguagem, cada peça vestida, uma página escrita no tempo. O corpo, nesse sentido, é uma tela e escultura em movimento, atravessado por signos e transformado pela criação.

2.4 Moda como linguagem, símbolo, comunicação e expressão.

Ao afirmar que o objeto de moda, é algo além de um produto mercadológico, um pedaço de tecido ou um item de funcionalidade, introduz-se o debate sobre a moda como um campo do saber capaz de articular valores, estéticas e simbologias. A moda, assim compreendida, se desvincula da vestimenta em si para se tornar linguagem, símbolo, comunicação e expressão. Giorgio Agamben, afirma que as coisas, os objetos e os dispositivos, extrapolam a materialidade, são entidades portadoras de significados, com a potencialidade de transformação e ressignificação, desafiando as fronteiras entre o criador e o

espectador (AGAMBEN, 2005). Da mesma forma, Roland Barthes (1990), em *O Sistema da Moda*, conceitua a moda como um sistema estruturado de signos. Para ele, o corpo, ao vestir-se, carrega identidades, valores e aspirações, transformando o elemento "roupa" em linguagem, assim como a palavra se transforma em discurso:

[...] A moda não reflete apenas estruturas sociais; ela realmente desempenha um papel na própria construção dos significados da sociedade. A vestimenta, dentro do sistema da moda, se torna uma mensagem codificada, um conjunto estruturado de signos que comunicam identidade, *status* e aspiração. (BARTHES, 1990)

Concordando com a visão acima, a moda pode ser compreendida como uma ferramenta de representação visual e simbólica, que reflete os valores estéticos e culturais de uma sociedade, além de expor transformações sociais e políticas de determinada época (RIBEIRO, 2003). O modo como um indivíduo escolhe se vestir transmite uma variedade de significados e emoções, refletindo não apenas a funcionalidade dos objetos, mas seu papel simbólico na construção de identidade e comunicação social. Cada combinação de cores, a escolha de um acessório, a utilização de texturas, a maquiagem, a cor do cabelo, e até as tatuagens, contribuem para a construção de uma narrativa pessoal. Por exemplo, vestir um terno elegante pode comunicar profissionalismo e autoridade, enquanto uma calça jeans pode transmitir uma impressão de descontração e casualidade.

Jean Baudrillard, em seu livro *Sistema dos Objetos* (2004), também amplia a compreensão dos objetos para além da utilidade prática. Para ele, os objetos são signos, participam de um sistema de comunicação e possuem valor simbólico. Isso os insere em um universo social e cultural:

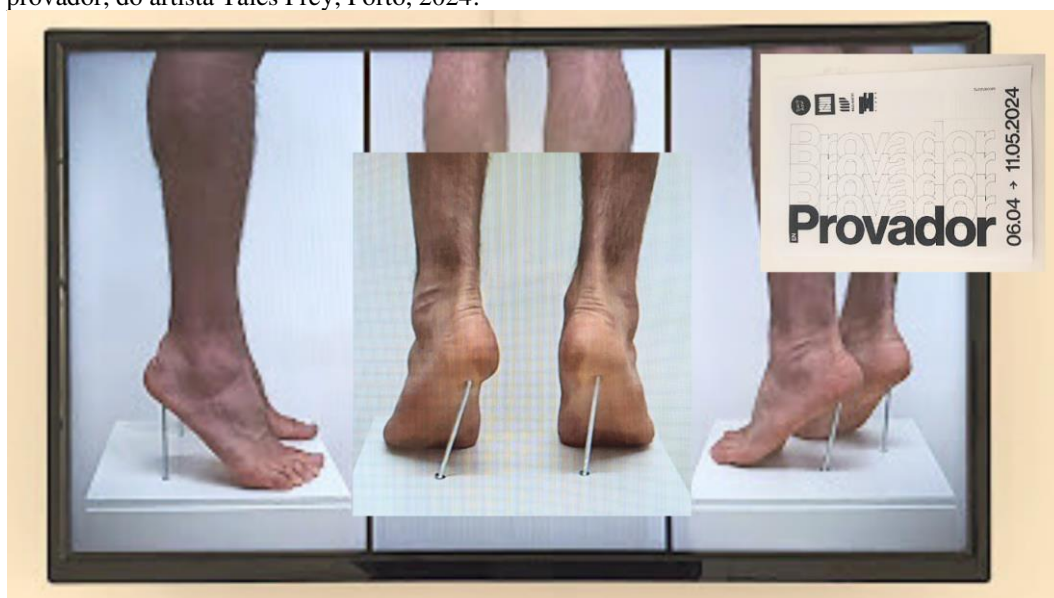
[...] Todo objeto tem desta forma duas funções: uma que é a de ser utilizado, a outra a de ser possuído. A primeira depende do campo de totalização prática do mundo pelo indivíduo, a outra um empreendimento de totalização abstrata realizada pelo indivíduo sem a participação do mundo. Estas duas funções encontram-se na razão inversa uma da outra. Em última instância, o objeto estritamente prático toma um estatuto social: é a máquina. Ao contrário, o objeto puro, privado de função ou abstraído de seu uso, toma um estatuto estritamente subjetivo. (BAUDRILLARD, 2004, p. 94).

A partir dessa perspectiva, o objeto artístico, central nesta pesquisa, não é utilitário ele existe enquanto forma e possibilidade de criação. Assim, a moda se torna um meio de expressão que não apenas veste o corpo, mas também insere o indivíduo em um sistema de signos que comunicam valores, *status* e identidade (MARTIN, 1987). Neste caso, há a criação

de um corpo, o identitário, nos quais são capazes de se transformar a de *produtos*⁷ coisas de moda, permitindo a expressão por meio desses objetos.

Além da moda ser denominada como uma expressão de linguagem, que comunica símbolos, ela também permite a leitura desses símbolos, desempenhando uma função social, determinando a classe econômica, o gênero, a idade ou até a localidade (CRANE, 2006). No exemplo, analisado a seguir, percebe-se a moda como ferramenta para expressão.

Figura 4 - Obra “il Faut Souffrir pour Être Belle 2018, Video Performance 2'03”. Exposição provador, do artista Tales Frey, Porto, 2024.



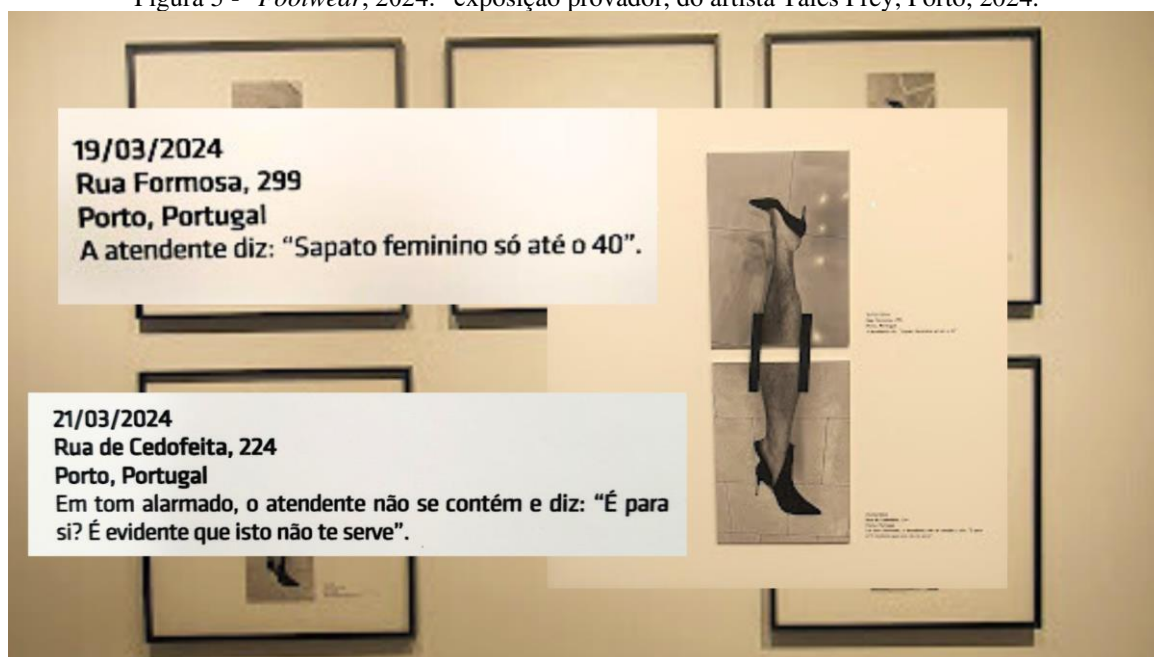
Fonte: Elaborado pela autora (2024).

A análise é da exposição Provador, sediada em Porto, Portugal no espaço expositivo dos *Maus Hábitos*, em que o artista Tales Frey⁸ (2024) apresenta uma série de 5 obras que abordam o diálogo entre o corpo com uma coisa de moda, nesse caso o sapato de salto alto, objeto que possui em si um símbolo, um mecanismo de identidade. A seguir são apresentadas e analisadas duas de suas obras, que presenciei no Porto, em Portugal, no espaço cultural Maus Hábitos.

⁷**Produto:** Neste contexto, o termo "produto" pode ser substituído por "coisa", como "coisa de moda" ou "coisa de arte". Desapropriando e coisificando o produto.

⁸**Tales Frey**, nascido em Catanduva-SP, Brasil, é artista transdisciplinar representado pela Galeria Verve em São Paulo e pela *Shame Gallery* em Bruxelas. É investigador de pós-doutoramento no Centro de Estudos Humanísticos da Universidade do Minho, onde é investigador auxiliar. Tem doutorado em Estudos de Teatro e Performance pela Universidade de Coimbra, mestre em Teoria e Crítica da Arte e especialização em Práticas Artísticas Contemporâneas pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto e licenciado em Teatro e Direção da Universidade Federal do Rio de Janeiro. O artista trabalha com temáticas do corpo que dialogam com os imaginários sociais de masculinidade e feminilidade, como também práticas sexuais, em suas emblemáticas (re)construções queer para questionar a ação de normatividade.

Figura 5 - “Footwear, 2024.” exposição provador, do artista Tales Frey, Porto, 2024.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Nas figuras 3 e 4, temos respectivamente: a obra intitulada: *il Faut Souffrir pour Être Belle*⁹ 2018, um vídeo performance, onde estacas cilíndricas de metal na posição vertical estão sendo servidas de apoio aos pés, dando sentido e formato do salto alto; e a *Footwear*¹⁰ 2024 *Collage*, apresenta uma parede com 5 quadros fotográficos de calçados com numeração menor em relação aos pés que os calçam, causando sentimento de frustração, o que pode ser percebido pelos comentários ao lado das fotos: “É para si? evidentemente que não te serve”, “a rapariga que vai usar está contigo?”, “sapato feminino só até 40” ou ainda “quarenta e três?? então não dá senhoras calçam menos”. (FREY, 2024)

A palavra prova“dor” escolhida pelo artista, tem sentido ambíguo, provoca sentimento, a obra se expressa pela ação. Ao utilizar o sapato de salto alto, na tentativa de calçar, a ação não se completa e traz a reflexão prova“dor”. Na figura 4 ainda temos o feminino e masculino em dualidade, afirmando o binarismo no contexto europeu do Porto. Pois, vestir um corpo, independe de gênero, cabe-se ao entendimento: forma e tamanho, quando se é pensado de forma universal, é vestível. Tramando esse ponto, é possível afirmar que a moda não se dissocia do corpo e precisa dele como meio para ser chamada de tal, pois as coisas de moda, ao estarem em um corpo, vão ser veículo de impressão de símbolos e criações de subjetividades, como posto acima, ela aqui entra como objeto de criação para debate do preconceito ao usar sapatos que não servem.

⁹ Tradução do francês, você deve sofrer para ser bonita.

¹⁰ Tradução do inglês, calçados ou sapatos.

Torna-se evidente que a moda vai além de simplesmente vestir o corpo; ela diverge da função utilitária da roupa, a moda se torna uma forma de expressão cultural, social e individual, permeando diversos aspectos da vida cotidiana (LIPOVETSKY, 2009). É uma forma de arte dinâmica e influente, capaz de transformar e redefinir a maneira como vemos e interagimos com o mundo ao nosso redor.

A partir das análises teóricas, vistas anteriormente, moda enquanto expressão de valor, cito exemplos visuais de designers de moda do panorama nacional e internacional, que trabalham de modo artístico com conceitos e fabulações vestíveis, se utilizando de materiais diversos, vinculados ou desvinculados do mercado, como Iris Van Herpen, Lucas Leão, Marina Bitu e Sherida;

Iris Van Herpen utiliza-se da fusão arte-moda-tecnologia para criar peças únicas, inclusive muitas delas estão expostas em museus, imprimindo nelas sentido de obras de arte. A seguir entrevista de 2011, realizada pelo portal de notícias de moda, FFW:

[...] “Iris Van Herpen é uma dessas estilistas que faz um trabalho cuja linha divisória entre moda e arte não fica clara. A holandesa, nascida em 1984 na cidade de Wamel, iniciou sua própria marca em 2007, após se formar em Design de Moda na ArtEZ, em Arnhem, também na Holanda. Enquanto estudante, ela estagiou com ninguém menos que Alexander McQueen, em Londres.” [...] “Suas criações frequentemente misturam elementos de moda, arte e escultura, usando materiais específicos do design de produtos e da arquitetura. Em entrevista para a “Dazed&Confused”, Iris contou que o mais importante de seu trabalho é manter-se próxima ao formato do corpo. “Meu trabalho é sobre materiais, formatos e novas técnicas. Eu gosto de trazer novas técnicas para a moda, porque de outra maneira eu não posso respirar ou continuar criando”, explicou a designer. Além da matéria-prima diversa, Iris coloca a tecnologia a seu favor, já que algumas peças são desenhadas no computador e feitas a laser, pois utilizam técnicas difíceis de serem feitas à mão. No entanto, em boa parte de seu trabalho, a estilista combina o uso da tecnologia com artesanato.” (FFW,2011)

A entrevista discorre ainda *“que em seu trabalho ela tenta deixar claro que moda é muito mais do que somente funcional ou uma ferramenta comercial, e sim uma maneira de mostrar e vestir arte.” (FFW,2011)*. Roupas performativas, que ao mesmo tempo trabalham com a tradição da alta costura, com técnicas impecáveis, certeiras e dão à luz a peças delicadas e fluídas, como podemos ver na figura a seguir:

Figura 6 - Pannel Iris Van Herpen



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

[...] A marca LUCAS LEÃO trabalha com peças que têm como foco, a pesquisa e inovação ligando o vestuário à tecnologia. A cartela de cor especial e as estampas são desenvolvidas em parcerias com novos artistas brasileiros e sua equipe, reforçando o olhar underground da marca. Seu trabalho de manipulação têxtil intensifica suas peças. Buscando questionar os padrões de vestir entre masculino/feminino vestido ambos os corpos. (LEÃO, 2024)

Lucas Leão, é exemplo de um jovem designer brasileiro, que dá seu nome à marca pioneira na exploração do ambiente digital. Sua moda autoral tem visão conceitual e dialoga com tecnologia e inovação. Sobre seu fazer, Leão reflete a seguir na entrevista dada à revista ELLE e ao portal de notícias de moda, FFW:

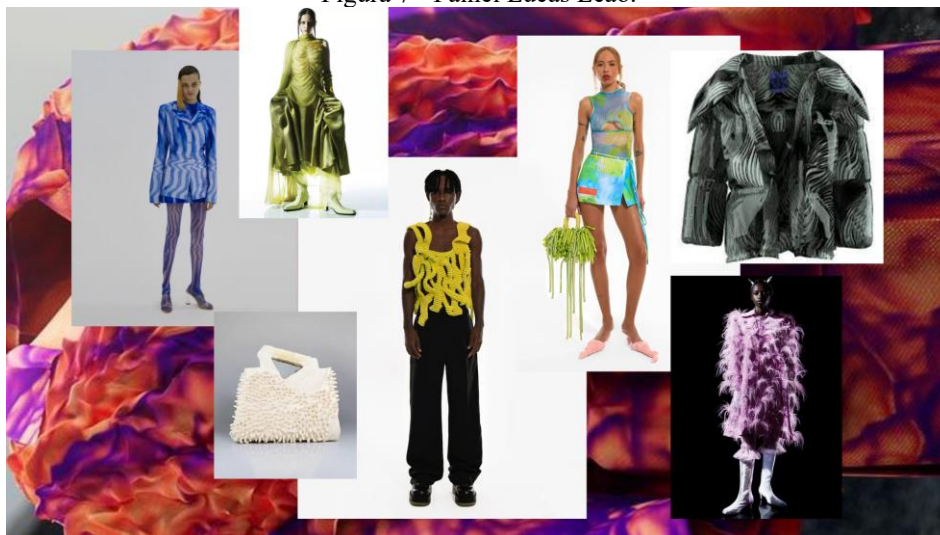
[...] “Para Lucas Leão, a tecnologia e o artesanato podem e devem coexistir, com mostra em desfile na SPFW N56” [...] “Em conversa com a ELLE, o estilista conta que, embora o uso da tecnologia nos processos criativos seja criticado, é graças a ele que os novos designers podem manter seus trabalhos.” (ELLE, 2023)

[...] “Lucas Leão, primeiro brasileiro a comercializar roupas 100% digitais. “Já estamos trabalhando com tecnologia desde 2019, junto com a narrativa da coleção sempre trazemos novidades que tangenciam entre a moda e a tecnologia, de uma coleção para outra sempre trazemos para o público novidades ligadas ao cenário de vanguarda tecnológica” conta Lucas ao FFW. O designer sempre flertou com o digital em seu trabalho, seja na estamparia ou em seus processos de comunicação. Seu mais recente desfile foi totalmente feito em 3D. Agora ele lança peças completamente digitais, que podem ser compradas e vestidas através de realidade aumentada. A marca começou a comercializar uma série de produtos exclusivamente digitais, que podem ser aplicados nas fotos dos clientes após a compra e usada, por exemplo, para postar nas redes sociais. As peças exclusivamente digitais são vendidas pela plataforma do Shop2Gether, com preços entre R\$130 a R\$150. (FFW, 2021)

A figura 7 representa uma colagem e apresenta algumas de suas criações onde de estampas manchadas, cores vibrantes, uso de materiais diversos, com a criação de texturas

diferenciadas e modelagem modernas. Ao lado superior direito uma jaqueta digital, peça totalmente virtual, criada em contexto pandêmico e inspiração para a matéria do portal FFW.

Figura 7 - Painel Lucas Leão.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

A estilista cearense Marina Bitu, faz criações tanto para sua marca autoral, propõe uma moda inventiva, trazendo temáticas do nordeste, do litoral, da feminilidade, como define sua marca em seu site:

[...] A marca fundada em 2017 pela estilista Marina Bitu ficou conhecida por executar um exímio trabalho em plissados fluidos e românticos que remetem às sanfonas tão características do Ceará, e por sua interpretação sofisticada, contemporânea e nada óbvia de referências regionais e de manualidades como o crochê. Tendo duas mulheres no comando, Marina Bitu e Cecília Baima, é uma marca que pretende traduzir em roupas os anseios, sonhos e necessidades da mulher contemporânea. A marca cearense tem como missão preservar e valorizar as culturas brasileira e nordestina através do design e de práticas que vão desde a preferência por matérias-primas naturais como o linho, seda e bordados em linha de algodão, muitos deles reutilizáveis, até o uso de mão de obra local (BITU, 2024).

No painel podemos ver essas características marcantes de Marina, ao utilizar texturas, plissados, recortes, fuxicos e materiais diversos, ela também trata do corpo feminino como protagonista, ao produzir uma moda exclusivamente para mulheres, utilizando e unindo diferentes técnicas, tecnologias com a tradição cultural cearense, com a utilização de fuxicos em peças como saias.

Figura 8 - Pannel Marina Bitu.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Em seu trabalho a colaboração entre artistas e artesãos, é presente constantemente, como a bolsa produzida por impressora 3D feita em parceria com a marca NANA DUDU, em seu site ela descreve “*Para essa collab, NANA DUDU e MARINA BITU unem design e exclusividade, criando peças que lançam um olhar fresco para a moda nacional ... NANA DUDU é uma marca brasileira, fundada em 2023, com base em três pilares: inovação tecnológica, responsabilidade ambiental e valorização do design autoral. Comprometida em gerar impacto positivo, a marca ressignifica o plástico por meio de criações que respeitam o meio ambiente. As bolsas - impressas com tecnologia 3D em plástico flexível - são resultado de um processo eficiente com resíduos mínimos*” (BITU, 2024). A seguir a peça que foi descrita, é possível visualizar na figura:

Figura 9 - Peça de design autoral, em parceria com a NANA DUDU.



Fonte: BITU, (2024).

uma coleção para C&A, com o tema “Beira Mar”, em que as suas peças foram comercializadas no *marketplace* do Instituto C&A (TRAVERESSONI, 2023).

Esses exemplos revelam como a moda pode ser compreendida como um campo de fabulações vestíveis, no qual o objeto se torna linguagem, signo e ferramenta de criação subjetiva. Longe de limitar-se à funcionalidade ou à estética de mercado, o vestuário performa, comunica e afeta, expandindo-se como prática artística em diálogo com o corpo e com os discursos que o atravessam. Ao romper com a lógica industrial e utilitária, essas criações assumem contornos de “obras de arte”, ainda que transitem entre passarelas, ateliês, galerias ou redes sociais.

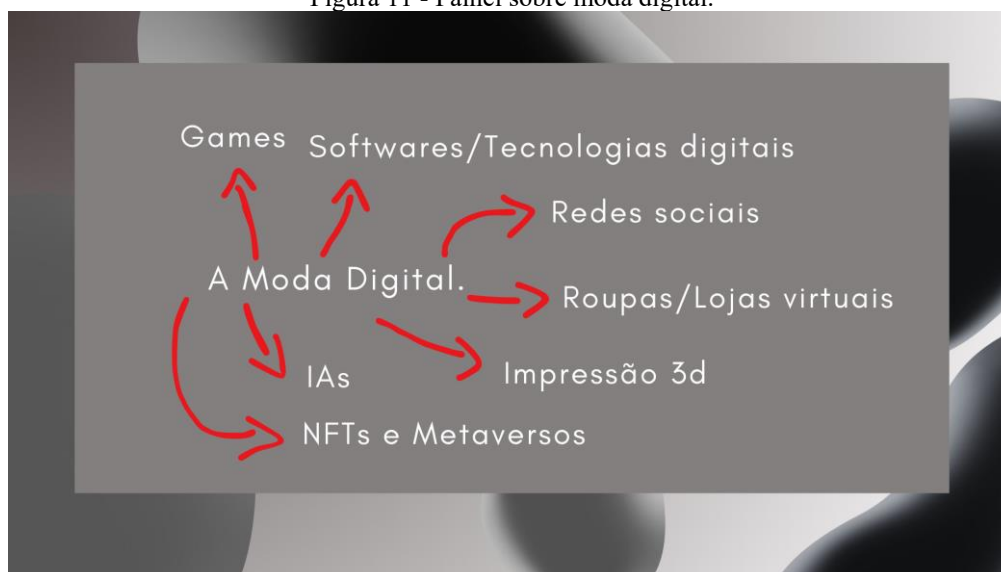
É importante ressaltar, contudo, que a aproximação entre arte e moda não apaga suas distinções, mas evidencia um território híbrido, poroso e fértil. Pois a moda pode ser entendida como uma forma de “arte comercializada”, ao carregar valores estéticos e simbólicos mesmo imersa nas engrenagens do consumo (EVANS, 2003). Já para Gilles Lipovetsky (2009), aponta sua efemeridade como força motriz: a moda reinventa-se continuamente, antecipando desejos e refletindo as mutações da sensibilidade contemporânea.

Assim, quando pensada como linguagem, objeto e expressão, a moda também pode-se tornar uma ferramenta sensível de construção. Ela tensiona o corpo, a matéria e os discursos, tornando visível o que muitas vezes é silenciado. Ao reunir o artesanal e o digital, o político e o poético, o efêmero e o simbólico, a vestimenta, seja ela tecida à mão, impressa em 3D ou performada em cena, revela modos plurais de ser e estar no mundo.

2.5 A Moda Digital, entre o tangível e o intangível.

O que é moda digital? De onde ela surge e quais demandas ela responde? Em um mundo cada vez mais mediado por dispositivos móveis conectados à internet, o físico e o virtual se entrelaçam. Nesse contexto, a moda digital desponta como uma expressão contemporânea que transcende os limites do vestuário material. Ela surge da convergência entre design, arte, corpo e tecnologia digital. Como veremos a seguir, o painel apresenta exemplos visuais e pontos-chave que nos conduzem a esse universo, permitindo uma melhor compreensão do campo da moda digital.

Figura 11 - Painel sobre moda digital.



Fonte: Elaborado pela autora (2025).

A moda digital pode ser entendida como uma vertente emergente que expande as possibilidades da criação e da expressão no vestuário, ela surge a partir dos avanços tecnológicos sob ótica dos dispositivos ao final dos anos 1990 e ocorre nos processos de interação digital e virtualização de diversas atividades, que vão do uso de roupas digitais em ambientes de realidade aumentada e/ou virtual, filtros para postagens em redes sociais, *skin* para jogos ou ainda a certificação digital para produtos do mercado do luxo com fins de comercialização e colecionismo e investimentos de risco (MARTINS, 2023). Como exemplificado no painel (utilizando ferramentas digitais como softwares de modelagem 3D, plataformas virtuais, redes sociais, NFTs, metaversos, impressão 3D). Representando uma extensão e, simultaneamente, uma ruptura da produção tradicional, a moda digital adquire novas dimensões, reconfigurando as relações entre corpo, materialidade e tecnologia.

Bauman (2007) sugere que, enquanto a tradição oferece uma base sólida de conhecimento e prática, a inovação artística e de design surge da capacidade de reinterpretar e desafiar normas estabelecidas. Assim, no espaço virtual, surgem novas formas de materialidade, temporalidade e espacialidade, distintas daquelas habituadas no meio físico. O ambiente digital, em constante transformação, instaura diferentes estruturas e limites, construindo realidades fluidas e mutáveis.

Esse fenômeno não se limita à moda, mas é reflexo de uma transformação cultural e material mais ampla, influenciada pela revolução digital. Esta revolução redefine as formas de comunicação e expressão e introduz uma nova materialidade: o virtual. Nesse cenário, a moda digital reconfigura a criatividade e a interação estética, transcende as fronteiras físicas e explora o potencial ilimitado do ambiente virtual (THOMAS, 2009).

Mais do que uma mera extensão do vestuário físico, a moda digital inaugura novas formas de interação, experiência e criação. Ao unir as barreiras entre o real e o virtual, ela propõe campos de experimentação estética, simbólica e tecnológica (SANTAELLA, 2003). Essa transformação guarda afinidades com os movimentos de disrupção da arte contemporânea, desafiando formalismos e abrindo espaço para novas ontologias do vestir.

O novo aqui é marcado pela crescente expansão tecnológica, das influências de inteligência artificial, da realidade aumentada ou da impressão tridimensional, em que os designers e artistas, através das plataformas digitais, exploram novos meios de criar e vivenciar a moda. Suas criações são expostas em redes sociais de alcance global, conectando os artistas aos consumidores. Por meio de diversas ferramentas, eles produzem objetos que vão além da mera utilidade, abordando questões de contemplação, pertencimento, *status* e engajamento (AMORIM e BOLDT, 2020). Pautas presenciadas nas redes sociais, como Instagram, TikTok e Snapchat, que desempenham um papel fundamental nesse novo cenário, de conteúdos rápidos que são criados e consumidos. Essa nova forma de interação com a moda não só redefine sua função, mas também a compreensão e o uso que fazemos dela (GIURIATTI e PINHEIRO, 2022).

Afirmando um ambiente fértil para novas criações e disrupções no âmbito do vestível, tanto no material quanto no corporal. Como aponta Nízia Villaça (2016), a moda atua no limiar entre o corpo e a tecnociência, operando como uma edição contínua da aparência corporal e das identidades sociais, revelando-se assim como uma prática profundamente imbricada nas transformações culturais e tecnológicas do nosso tempo. Villaça sugere que a moda, ao manipular o corpo e os materiais com o auxílio das tecnologias emergentes, transcende seu caráter utilitário e se posiciona como uma forma que questiona e reformula as convenções sociais e estéticas. Este aspecto se torna ainda mais relevante no contexto do meio virtual, que influencia diretamente as relações contemporâneas, em que o corpo passa a ser uma “ideia” vista em uma imagem;

[...]Enquanto lugar de construção identitária que se articula crescentemente com a imagem, o corpo, substitui, progressivamente, a ideia de adequação por uma estranheza. Se ele servia para vestir o sujeito, a corporeidade contemporânea, transportada pela imagem, traz a experiência de si que escapa do próprio sujeito. (VILLAÇA, 2016, p 14)

A transição da corporeidade, como também da materialidade, tradicional para a dimensão virtual cria a oportunidade de desconstruir as limitações impostas pelo meio físico, de cores, gravidade e efeitos, através da criação do vestuário digital, manipulação de imagens, etc. Essa prática não apenas reflete uma nova percepção, mas também abre caminhos para um

diálogo entre estéticas, identidades e ontologias, apresentadas nesse meio. Assim, a moda digital se torna um veículo capaz de mudanças, onde as fronteiras entre o real e o imaginário se dissolvem, permitindo a construção de outras narrativas.

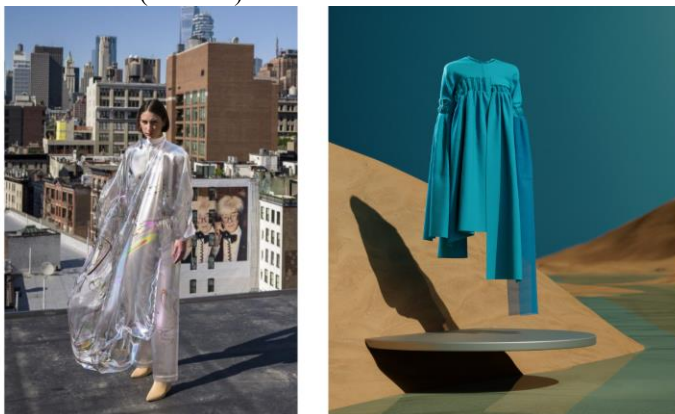
2.6 A materialidade: O tangível e o intangível.

Neste trabalho, entende-se materialidade como a forma sensível com que os objetos se manifestam no mundo, afetando sua criação, recepção e significação. No contexto da arte, do design, da moda e das mídias digitais, materialidade refere-se à maneira concreta ou perceptível com que algo se apresenta, seja por meio de matéria física (como tecido, papel ou metal) ou por elementos digitais (como pixels, códigos, dados ou interfaces). Segundo Lúcia Santaella (2003), mesmo no ambiente virtual, existe uma “hipermaterialidade”, pois o digital também carrega uma dimensão sensível e estrutural que condiciona a experiência estética e simbólica do usuário.

No contexto digital, a noção de materialidade se transforma. Hoje, ela pode se manifestar de duas formas principais: de um lado, como entidades inteiramente virtuais, como é o caso das roupas digitais; de outro, como criações virtuais que, por meio de tecnologias como a impressão 3D, adquirem forma física. Antes da virtualidade, a produção de moda era estritamente ligada ao corpo físico e aos materiais palpáveis — com base em croquis manuais, modelagem em papel kraft ou manequim, corte de tecido e costura. Tais práticas, embora ainda presentes, foram progressivamente atravessadas por ferramentas digitais e processos automatizados, que aceleram e modificam a dinâmica de criação. Com isso, práticas manuais e saberes tradicionais têm perdido espaço, gerando tensões entre inovação tecnológica e herança cultural.

No campo do intangível, destacam-se as roupas digitais, criadas para avatares ou imagens, e não para corpos físicos. Essas peças são utilizadas em fotografias manipuladas, filtros digitais ou ambientes imersivos, e funcionam como expressões de identidade no espaço virtual. A lógica dos avatares exemplifica essa nova dimensão, em que o corpo é representado por imagens estilizadas e adaptadas a diferentes plataformas digitais. Como mostrado a seguir:

Figura 12 - Roupas digitais: look da DressX (à esquerda) e Lucas Leão (à direita).



Fonte: ELLE, (2024).

As experiências *phygital*s, que mesclam os domínios físico e digital, têm se tornado cada vez mais comuns na moda contemporânea. Eventos híbridos, provadores virtuais em lojas físicas, filtros de realidade aumentada e coleções lançadas simultaneamente nos meios físico e digital são exemplos que demonstram essa fusão. Nesse contexto, o conceito de *phygital* (DEL VECCHIO et al, 2023) ganha centralidade ao evidenciar como os ambientes virtuais não apenas simulam, mas também moldam práticas materiais, ampliando os horizontes de criação e personalização, tanto para designers e consumidores.

A impressão 3D surge como uma tecnologia emblemática desse processo, pois parte de uma modelagem digital (intangível) para a criação de objetos físicos (tangíveis) por meio de filamentos. Essa técnica viabiliza o desenvolvimento de roupas, acessórios e superfícies têxteis que nascem no digital e se concretizam no mundo físico, ampliando os limites da experimentação e da materialidade na moda. Exemplos são vistos a seguir nas imagens:

Figura 13 - Bordados digitais e tecido texturizado em impressão 3D



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 14 – Bolsa impressa em 3D.



Fonte: YANKODESIGN, (2024).

Ademais, a experiência da moda digital se estende por plataformas como *DressX* e *The Fabricant* permitem que os usuários criem e experimentem roupas digitais em avatares antes de adquiri-las em sua forma física como também interajam com elas em ambientes virtuais ou compartilhem-nas em redes sociais. Tais práticas moldam uma nova lógica de consumo, em que a estética e o pertencimento se articulam de maneira instantânea e volátil, característica de uma cultura líquida (BAUMAN, 2007)

As Redes sociais, principalmente o Instagram e TikTok, desempenham um papel fundamental nessa dinâmica, onde influenciadores e marcas promovem tanto produtos físicos quanto digitais, criando um ciclo constante de desejo e consumo. A moda se torna um veículo para expressar identidade e pertencimento, em um espaço globalizado, impulsionando a venda e compra em perspectivas das tendências que surgem quase diariamente (GIURIATTI; PINHEIRO, 2022).

Nesse cenário, a materialidade deixa de ser exclusivamente física e passa a incluir texturas visuais, simulações, códigos e dados. Como aponta Villaça (2016), a moda contemporânea atua no limite entre o corpo e a tecnociência, editando continuamente as aparências e identidades sociais. A moda, ao manipular corpos e materiais com tecnologias emergentes, supera a função utilitária para se constituir como prática crítica e cultural.

Então, à medida que ela navega entre esses dois mundos, surge a necessidade de repensar o corpo no espaço digital. O corpo, que antes era o suporte para a moda física, agora se transforma em uma ideia, uma representação que é constantemente mediada por imagens digitais (SANTAELLA, 2021). Essa transformação não apenas altera a maneira como nos vestimos, mas também como nós percebemos e nos relacionamos com o mundo ao nosso redor. O corpo torna-se, assim, um elemento central na discussão sobre a moda digital, preparando o terreno para explorar a corporeidade.

3 FABULAÇÕES ENTRE: CORPO - MATÉRIA - MODA.

O corpo em si é (im)perfeito. Feito de carne, ossos, músculos e células, ele é repleto de extensões: veias, bactérias, unhas, cabelos, pelos... que crescem. As mãos, partes do corpo, criam com o auxílio motores e psíquicos do cérebro: desenham, pintam, moldam, costuram... e se estendem. A matéria, por sua vez, é manuseada por essas mãos. O pincel, a tinta, o lápis, a argila, o algodão, a linha, *os pixels*, o plástico, o metal... transformam-se. Assim, o corpo utiliza-se de aparatos, materiais e instrumentos para criar extensões de si mesmo.

[...] “Ao produzirmos objetos, produzimos dispositivos que subjugam e diminuem a nossa própria capacidade de produzir subjetividades não subjugadas. Na medida em que produzimos objetos acabamos sendo produzidos por eles. Na luta entre o vivo e o inorgânico, não é apenas como se objetos estivessem assumindo o comando – é a própria subjetividade que se torna algo de “objetal” (LEPECKI, MAYER, p.94 e 95) “hoje não há sequer um único instante em que a vida dos indivíduos não é modelada, contaminada ou controlada por algum dispositivo” (AGAMBEN apud LEPECKI, MAYER, p.94 e 95).”

Seja do algodão ou do plástico

Das mãos ou da máquina.

Assim o corpo se articula continuamente entre dispositivos e materiais. Como apontou Agamben, os dispositivos são extensões dos humanos e, ao mesmo tempo, mecanismos de controle sobre eles. Essa relação entre corpo, matéria e dispositivos nunca foi tão explícita quanto nos dias atuais. A questão que atravessa esta reflexão é: O que pode um corpo? Quando inserido em redes, sistemas e linguagens, o corpo não é apenas um dado biológico, ele se torna meio, signo e superfície de inscrição. Há tempos vemos filmes, séries, livros, pinturas e obras em geral que dialogam sobre a temática do corpo e suas reconfigurações. O corpo não mais se define apenas pela carne, mas pela interação constante com o digital, o virtual e o tecnológico, transformando-se em um espaço múltiplo e fluido.

Filmes como *Blade Runner* (1982), *Ghost in the Shell* (1995) exploram as implicações da fusão entre seres humanos e máquinas, apresentando cyborgs e indivíduos digitais que desafiam as fronteiras entre o físico e o virtual. A série *Black Mirror* (2011) leva essa reflexão ainda mais longe, criando episódios como "San Junipero" e "Be Right Back", onde os corpos se tornam meras projeções de uma identidade digital, questionando até que ponto a tecnologia redefine o que significa ser humano. Enquanto a série Brasileira *Onipresente* (2021) também explora esse tema, abordando a vigilância e o controle digital, onde a presença do corpo é

mediada por tecnologias que permitem observar e interagir com a identidade do outro em um mundo cada vez mais conectado e virtual.

Outros filmes são *The Matrix* (1999) que o corpo imerge em um mundo totalmente digital, não sendo possível entender se existe a realidade ou a virtualidade, as fronteiras entre o tangível e o intangível são inexistentes. E *Her* (2013), de Spike Jonze, traz um exemplo de relação emocional entre um corpo tecnológico e humano, representando um relacionamento entre humano-computador. Na literatura, com o livro *Neuromancer* (1984) de William Gibson explora como a relação entre corpo e tecnologia se transforma, projetando um futuro onde o corpo é cada vez mais uma interface ampliada para o digital.

A tecnologia permite ao corpo se reconfigurar de maneiras que antes eram impensáveis, criando novas possibilidades de expressão. A moda, enquanto expressão artística, surge como um reflexo direto dessa transformação. As roupas, os acessórios, os avatares digitais, os implantes tecnológicos e as interfaces virtuais tornam-se elementos que reconstroem as fronteiras entre o real e o imaginado. O que antes era visto como uma extensão física do corpo, agora se amplia para incluir as camadas tecnológicas que o rodeiam, deixando de ser apenas algo que o cobre para se tornar parte integrante da sua própria existência. Em um futuro onde os corpos e suas representações digitais se fundem, a moda e seus dispositivos podem, assim, criar novas formas de presença, movimento e comunicação, alterando para sempre as definições de realidade e identidade.

Narrativas ficcionais parecem cada vez menos distantes. Talvez “uma falha na matriz”¹¹. O Metaverso, ciborgues, robôs que falam, comunicações não humanas... Esses muitos conceitos foram imaginados primeiro e depois, a realidade os transformou. Assim funcionamos também o corpo. Podemos pensar as fronteiras do corpo físico e o digital, a partir reflexão de Merleau-Ponty que descreve a espacialidade do corpo próprio de forma singular:

[...] Descrevemos em primeiro lugar a espacialidade do corpo próprio. Se meu braço está posto sobre a mesa, eu nunca pensaria em dizer que ele está ao lado do cinzeiro do mesmo modo que o cinzeiro está ao lado do telefone. O contorno de meu corpo é uma fronteira que as relações de espaço ordinárias não transpõem. Isso ocorre porque suas partes se relacionam umas às outras de uma maneira original: elas não estão desdobradas umas ao lado das outras, mas envolvidas umas nas outras. Por exemplo, minha mão não é uma coleção de pontos. (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 142)

¹¹A expressão "**uma falha na matriz**" é usada para se referir a uma quebra ou reinterpretações, de um sistema ou situação, que aparentemente está ordenado ou bem estruturado, mas que, ao ser analisado mais de perto, revela falhas, inconsistências ou anomalias. Ela é associada a conceitos de ficção científica, do filme *Matrix* (1999), dirigido por Wachowski, onde "a matriz" é o sistema virtual que simula a realidade para os humanos.

Mas e se essa mão for um aglomerado de pixels? Ou um vetor gráfico? Ou um modelo 3D desenhado em uma interface digital? Ao pegar uma ferramenta gráfica, visualizamos a imagem de uma mão e a desenhamos ponto por ponto. Esses pontos e suas conexões criam redes, malhas geométricas que representam esse corpo. O que é, então, esse corpo representado digitalmente?

[...] O vocábulo “corpo” provém do latim corpus, e este do indo-europeu krp-es (de kpr-, de krep- corpo). Designa a substância material de um organismo; tronco de um homem ou de outro animal. (BARBERO; PEDERNEIRA, 2016)

Contudo, não se trata apenas da substância anatômica. Segundo o dicionário Oxford (2025), a palavra "corpo" possui 26 definições. Selecciono aqui algumas que se relacionam diretamente com esta pesquisa:

- 1. Anatomia geral:** Estrutura física de um organismo vivo (esp. o homem e o animal), englobando suas funções fisiológicas.
- 2. Anatomia humana:** Na configuração da espécie humana, é o conjunto formado por cabeça, tronco e membros.
- 15. Artes plásticas:** Em uma ilustração, desenho ou pintura, a área central ou principal.
- 16. Bibliologia/Jornalismo:** Parte principal de qualquer texto, excluídas as partes extratextuais e complementares.
- 25. Tecnologia:** Parte de um equipamento perfurante, como a broca, situada entre os gumes cortantes e o cabo.
- 26. Vestuário:** Parte da roupa que cobre ou veste o tronco. (OXFORD,2025)

Dessa forma, o corpo é entendido como múltiplo: animado ou inanimado, orgânico ou sintético, biológico ou mediado. É corpo desenhado, corpo de texto, corpo técnico, corpo roupa. É também o campo sobre o qual se inscrevem os dispositivos da moda, da imagem, da cultura e da informação. Nesta pesquisa, parte-se de uma noção de corpo que é moldável, programável e expandido por materialidades físicas e digitais. Um corpo reconfigurado por tecnologias, ferramentas e interfaces que reorganizam suas possibilidades de presença e ação no mundo. Na próxima seção, essa discussão se aprofunda ao explorar o corpo digital e suas implicações na criação e recepção de objetos vestíveis de arte.

3.1 Corpo digital e reconfigurado

Durante o percurso do mestrado, reflexões sobre o corpo emergiram a partir do contato com os estudos de Maria Lúcia Santaella, sobretudo no que se refere à cibercultura e seus efeitos sobre a cognição, a percepção e a experiência sensorial. A autora (2021) evidencia que a imersão em dispositivos e ambientes digitais transforma nossa maneira de compreender o humano. Ela propõe que a ontologia do sujeito contemporâneo se encontra em

mutação, atravessada por linguagens técnico-digitais. E a moda neste espaço? A moda tem o corpo como figura central, transforma ele em tela¹², diante das inovações e do novo mundo em que vivemos, o ambiente virtual é um espaço fértil para novos artistas e designers de moda, pois possibilita a criação de roupas, artigos, obras de arte e esculturas, permitindo sua comercialização e divulgação nesses ambientes. Nesse contexto, o corpo, tanto o físico, que interage com dispositivos, quanto o digital, que habita a tela, vem se modificando e se adequando a essa nova realidade.

Assim, no contemporâneo presencia-se uma interação entre dispositivos e corpos. Como enfatiza Santaella (2021) em seu livro “humanos hiper híbridos: Linguagens e cultura na segunda era da internet”, a cibercultura está abalando a ontologia do que se configura um ser humano. De acordo com especialistas em tecnologias emergentes, se seguirmos no ritmo atual: “os seres humanos estarão, se perguntando se tem alma ou não ou melhor, estarão indagando o que fazer com suas almas híbridas, metade carne, metade silício¹³”(SANTAELLA, 2021 p.117). Mesmo a autora utilizando-se de um sentido figurado, é explícito que a interação humana máquina (carne e silício) como escrito, vem se estreitando ao longo dos anos.

As tecnologias digitais são cada vez mais parte da vida da população mundial: *smartphones*, computadores e dispositivos eletrônicos utilizam-se de aplicativos e outros mecanismos que auxiliam em tarefas cotidianas, pertencendo intimamente no cotidiano. Assim, dispositivos e corpos interagem concomitantemente, transformando-se num corpo reconfigurado, que possui extensões (dispositivos), capazes de ir além do que um corpo biológico. Os corpos se “relacionam” às máquinas e dispositivos, modificam-se, vivem em conjunto, unindo-se em apenas um único ser. Seres orgânicos acoplados por artificialidades e imersos em virtualidades, estão permanentemente se reconfigurando (SANTAELLA, 2021).

Ainda não se sabe totalmente qual será o futuro da sociedade diante das inovações e tecnologias digitais, mas já sabe-se que a tecnologia influencia diretamente no corpo e na mente. O corpo, como uma extensão biológica, é atravessado por interfaces digitais que permitem novas formas de percepção, comunicação e até interação com o ambiente. A realidade aumentada, os dispositivos vestíveis e os aplicativos de monitoramento de saúde,

¹² De acordo com o dicionário Cambridge, (2024) **tela** significa; Pano grosso sobre o qual se pinta, tela de pintura, painel onde são projetadas imagens, monitor de computador, tela subcutânea, membrana. (tradução livre) (CAMBRIDGE, 2024)

¹³ **Silício**: é um elemento químico com o símbolo Si e o número atômico 14. Ele é um dos elementos mais abundantes na crosta terrestre, representando cerca de 27,7% de sua composição. O silício é um metalóide, o que significa que possui propriedades ricas entre metais e não metais. Ele é amplamente utilizado em diversas áreas, especialmente na indústria de tecnologia e eletrônica.

são apenas alguns exemplos de como estamos integrando as tecnologias em nosso cotidiano, criando um ciclo de feedback entre o corpo físico e as tecnologias digitais.

A autora N. Katherine Hayles (1999), no livro *How We Became Posthuman*, explora como essas tecnologias digitais estão transformando as noções de corpo e identidade. Hayles afirma que o conceito de "pós-humano" emerge precisamente do momento em que as fronteiras entre corpo e tecnologia começam a desaparecer, e a mente humana é entendida como algo que pode ser digitalizado e armazenado em sistemas de computação. Como cita em *"We need first to understand that the human form-including human desire and all its external representations-may be changing radically, and thus must be re-visioned. We need to understand that five hundred years of humanism may be coming to an end as humanism transforms itself into something that we must helplessly call post-humanism."*¹⁴ A ideia de corpo, segundo Hayles, se torna cada vez mais fluida, enquanto o cérebro e a consciência podem ser projetados e transformados em formas digitais. (HAYLES, 1999)

Com essas inovações, o corpo não se limita mais a um espaço físico e fixo; ele se torna fluido, mutável e expansivo. O conceito de corpo digital não só amplia os limites do corpo físico, mas também desafia a ideia de identidade e presença, permitindo que uma pessoa exista simultaneamente em múltiplos espaços. Pierre Lévy (2010), em ciberultura, argumenta que o virtual não deve ser entendido como algo oposto ao real, mas como uma dimensão distinta da existência. Para Lévy, o corpo virtual não é apenas uma projeção do corpo físico, mas uma nova forma de ser que se manifesta no ciberespaço. A digitalização do corpo permite sua multiplicação e transformação, criando identidades móveis e adaptáveis que se moldam de acordo com os ambientes digitais e as interações tecnológicas. Dessa forma, o corpo não está mais limitado às suas características biológicas, mas se torna um campo de possibilidades em constante redefinição, o que questiona os conceitos tradicionais de presença e subjetividade. (LEVY, 2010)

Além disso, o impacto da tecnologia vai além da mera transformação externa. As tecnologias digitais têm a capacidade de alterar o próprio funcionamento do corpo, influenciando desde os processos cognitivos até os sentidos e as emoções. A conexão constante aos dispositivos, por exemplo, pode afetar a maneira como processamos informações, como nos relacionamos com os outros e como experimentamos o mundo ao

¹⁴ Primeiramente é necessário compreender que a forma humana – incluindo o desejo humano e todas as suas representações externas - podem estar mudando radicalmente e, portanto, devem ser revisadas. Nós precisamos entender que quinhentos anos de humanismo podem estar chegando ao fim, o humanismo transforma-se em algo que devemos chamar imediatamente de pós-humanismo. (tradução livre)

nosso redor. O corpo, assim, se torna não apenas um organismo biológico, mas um campo de experiências sensoriais mediadas. Neste cenário, onde os limites entre o físico e o digital se tornam cada vez mais tênues, surgem questões fundamentais sobre o futuro da humanidade: até onde estamos dispostos a deixar que as tecnologias digitais reconfiguram o nosso corpo e a nossa identidade? A tecnologia sempre foi parte integrante da evolução humana, ao integrar os dispositivos digitais ao corpo, estamos apenas avançando uma tendência natural de expansão das nossas capacidades. No entanto, talvez haja um risco de perdermos o controle sobre essas tecnologias e de nos tornarmos excessivamente dependentes delas. (CLARK, 2003)

Essas questões permanecem abertas, mas o fato é que estamos, sem dúvida, avançando para uma era em que o corpo, a mente e a tecnologia são inseparáveis. O futuro, portanto, dependerá de como decidimos lidar com as tensões entre os corpos biológicos e digitais, e como essas interações afetam nossa experiência de ser humano.

Pode-se dizer, então, que a relação entre corpo, matéria e moda encontra-se em um momento de transição, impulsionada por transformações tecnológicas. O corpo físico, entendido como a materialidade biológica que carrega a vida, ainda atua como ponto de partida, mas, na contemporaneidade, ele transcende suas limitações tangíveis para adentrar novos territórios (MENDEL, 2000). Segundo Santaella (2003), o corpo biológico, com suas texturas, limites e fragilidades, é ressignificado à medida que as tecnologias digitais permitem a criação de extensões e simulações desse corpo no espaço virtual. Em que as fronteiras entre o físico e o virtual tornam-se porosas, possibilitando a coexistência de um corpo híbrido, composto tanto por matéria quanto por dados.

O corpo digital, por sua vez, surge como uma entidade autônoma e multifacetada, desprovida de tangibilidade, mas contendo camadas de significado que expandem a ideia de corporeidade. Esse corpo "não corporal", que habita as interfaces digitais, permite a construção de novas identidades que não se limitam aos marcadores físicos e biológicos tradicionais, como gênero, raça ou idade (HARAWAY, 2016). Ele também possibilita uma interação entre o indivíduo e o espaço digital que desafia as noções de tempo e espaço lineares, como ressaltam Amorim e Boldt (2020), ao apontarem que o espaço virtual rompe com as amarras da materialidade e amplia as possibilidades de expressão. A moda, enquanto ferramenta artística e simbólica, desempenha um papel central nesse processo, não apenas usando o corpo digital, mas também tensionando os limites entre o tangível e o intangível. Entretanto, esse corpo-dispositivo é capaz de dialogar com sua biologia e sua virtualidade, negociando continuamente os significados de presença, ausência e identidade. Como Haraway

explora, a noção de *cyborg*, definindo-o como "*a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction*"¹⁵ (Haraway, 2016).

Essa concepção de *cyborg* captura muito da subjetividade humana, de acordo com Haraway (2009), "somos todas quimeras, híbridos, teóricos e fabricados, de máquina e organismo; somos, em suma, ciborgues". Uma junção do corpo à tecnologia, da tecnologia ao corpo. A tecnologia já incide nos corpos humanos e é por nós regulada e modificada, assim como somos modificados e regulados (HARAWAY 2009 apud AIRES, A. SOUZA, J. 2019).

A moda, nesse contexto, atua como um elo entre essas dimensões, a fim de explorar a materialidade e subjetividade. Trazendo a ideia de vestuário como algo funcional e estético, mas também que dialoga com as potencialidades do corpo híbrido, integrando materiais tradicionais, como a renda artesanal, as texturas futuristas e biológicas que evocam as interações entre natureza e tecnologia.

Essa abordagem nos leva a considerar que o corpo, em suas múltiplas dimensões, físico, biológico, digital, não corporal e reflexivo, é ao mesmo tempo agente e campo de experimentação. Ele dialoga com o tempo, com o espaço e com as tecnologias que tensionam os limites de sua existência, sendo constantemente reconstruído pela moda e suas fabulações entre o tangível e o intangível. Esse processo reafirma a potência do corpo enquanto espaço político, artístico e criativo, criando tramas que conectam o humano, o material e o virtual.

¹⁵ "um organismo cibernético, um híbrido meio máquina e organismo, uma criatura da realidade como também uma criatura da ficção" (tradução livre)

4 EXPERIMENTAÇÃO

A construção deste capítulo reforça os argumentos apresentados nos capítulos anteriores ao abordar a experimentação como um eixo central da pesquisa. Longe de ser uma etapa final ou ilustrativa, a experimentação aqui se apresenta como o próprio método e como campo de criação, atravessando teoria e prática, corpo e matéria, arte e moda. Fundamentado, principalmente, nas perspectivas de Bruno Latour (1997) e Cecília Salles (2006). Que contextualizam a experimentação como uma prática multidimensional que transcende os limites do laboratório ou ateliês, essencial para o desenvolvimento criativo, como também mostrado que o próprio fazer é a obra.

O capítulo que se desenvolve a seguir percorre, não eles como uma linha reta e tênue, mas como processos que foram essenciais para criação até chegar a coisa de arte, de início temos a exposição que executei durante o intercâmbio acadêmico em Portugal, realizado pela parceria entre a Universidade Federal do Ceará e a Universidade do Porto. As experimentações se debruçam sobre a moda no meio digital, a análise e descrição dos processos. Inicialmente ao tocar no assunto da experimentação, volta-se para o significado do termo, vindo da área científica:

[...] O termo experimentação, surgido na aurora das ciências experimentais, é apresentado no *Novum Organum* de Francis Bacon como uma maneira de atestar as causas e os axiomas verdadeiros ou, em outros termos, como um modo de testar experimentalmente algum conjunto de teorias de modo a validá-las ou desqualificá-las (FACHIN, 2004 apud VINCI, 2019)

Para a etapa de experimentação da pesquisa, não será levado em conta uma verdade absoluta ou conjunto de teorias, mas sim um conjunto de tentativas, com uma metodologia processual e base teórica da Cecília Salles, em busca de novas formas de criar, ou de fazer, entendendo a experimentação como uma prática que redefine o que é possível ou não possível, permitindo que o novo emergja de maneira fluida, envolvendo o experimentador e o mundo ao seu redor.

Como comenta Stengers (2013), em sua obra *Cosmopolíticas*, “Experimentar não é simplesmente testar uma hipótese, mas sim envolver-se em uma prática que altera tanto o experimentador quanto o mundo que ele investiga. É um ato de criação que desafia e transforma.” (STRANGERS, 2013). Em sentido semelhante, Deleuze e Guattari argumentam que a arte é um campo privilegiado para a experimentação. Para os autores, a arte é uma prática de criação que desafia as normas estabelecidas e inventa novas formas de expressão. A

experimentação artística, é sobre testar hipóteses e criar novas formas de pensar, sentir e viver (DELEUZE, e GUATTARI, 1995).

Por sua vez, Bruno Latour (2012), em sua obra *Reagregando o Social. Uma Introdução à Teoria do Ator-Rede* completa que a experimentação é fruto de um coletivo, sendo definida além de um processo de prática/criação, como é apontado por Isabelle, Deleuze e Guattari. Ele enfatiza que o processo de criação não ocorre isoladamente, mas envolve uma rede de atores, instrumentos e materiais que juntos constroem a realidade da obra (LATOURE, 2012). No contexto da moda, esse olhar é fundamental para entender como o trabalho colaborativo entre designers, artesãos, materiais e tecnologias resulta em criações que são, em si, experimentos tangíveis ou intangíveis. A moda, vista através das lentes de Latour, é um campo onde a experimentação não apenas explora novas estéticas, mas também constrói novas realidades, principalmente ao recorte da contemporaneidade:

[...], Mas essa realidade somente é possível dentro de uma noção de arte total, como o foi pensado no final do século XIX, no sentido em que, na criação artística contemporânea, favoreça a reaproximação entre arte e a vida, entre a criação e a modernidade científica, entre concepção e fruição. Associar moda e arte, e pensar a ciência e a tecnologia envolvidas nesse processo de criação, apesar dessas áreas possuírem estruturas diversas, apesar de se desenvolverem separadamente, é perceber que seus caminhos no mundo contemporâneo se fazem de modo paralelo, podendo permear-se entre si, produzindo objetos inusitados, proporcionando experimentações novas. (COPPOLA, 2010 p. 36)

Nesse contexto, o capítulo não apenas documenta as práticas experimentais realizadas, mas também reflete sobre o significado desses experimentos. Ao mostrar que a pesquisa é feita constantemente, sem que haja um fim, que o ambiente e as pessoas ao redor interferem diretamente nesse processo, assim como os materiais utilizados, oferecendo *insights* sobre as implicações e possíveis aplicações dos resultados encontrados.

4.1 Memorial exposição - Corporalidades: a matéria dos sentidos.

Concepção

O texto a seguir foi produzido por mim em conjunto com a universitária Mafalda Fidalgo (Portugal) como resultado do projeto final da disciplina de exposição da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, o que possibilitou a criação da exposição intitulada "Corporalidades: a matéria dos sentidos", fruto da pesquisa de ambas, sobre moda, arte e corpo.

O projeto de curadoria pretende abordar a interseção entre a matéria e corpo, a

materialidade e a corporalidade. A produção artesanal, ao trabalhar com o material, percorre um caminho de criação e transformação, mostrando que o processo é também um fazer artístico. Por outro lado, o corpo - aquele que veste a materialidade – ocupa tanto um espaço físico como social, podendo apresentar-se em diversos estados: performando com o meio e o meio performando junto a ele. Procura-se, pois, mostrar e tensionar os desdobramentos dos corpos, nos seus sentidos mais diversos: o corpo físico, o corpo biológico, o corpo espiritual, o corpo reconfigurado, o não-corpo, o corpo cultural e o corpo transformacional. São todos estes corpos, envolvidos no trabalho com o material, que permitem que se alcance a obra exposta (que não é, necessariamente, um produto final) ao sublinharem o poder metafórico da matéria no campo dos sentidos e da sensibilidade.

Desta forma, relacionam-se todos os diferentes processos envolvidos, desde o saber-fazer como exercício temporalmente comprometido que invoca a memória, até ao comportamento controlado ou imprevisível da própria matéria-prima. Isto tudo, por sua vez, aponta para as questões da interação das corporalidades com o espaço, explorando o plano mediado onde o mundo natural e o corpo convergem. Ao unir peças e obras de artistas e designers autorais, brasileiros(as) e portugueses(as) - atravessando a pintura, o design de moda, a fotografia, o filme, o têxtil e a cerâmica - a exposição faz questionar a ontologia do que atualmente é entendido como artesanato. Isoladamente, enquanto ação repetitiva numa atividade dependente de um grupo e que executa alguma coisa idêntica a outra já existente, o artesanato compila em si a prática artística quando depende de desvios de toda a rotina ao requerer um esforço solitário (KUBLER,2008). Pretendemos, afirmá-lo enquanto produção e enquanto materialidade que transita também entre os corpos.

O material implica a matéria física, mas também um processo de reflexão e escolhas. Esse processo é precisamente o elo que o corpo constrói com o material – o material é uma extensão do corpo que amplia a sua capacidade física, cultural, espiritual e intelectual. O corpo é entendido, neste caso, enquanto ferramenta para aceder ao material nos seus diversos estados, quer seja enquanto forma ou estrutura, quer seja como base de ideias e conteúdo. Pretende-se, assim, explorar a matéria assumindo-a como o lugar de criação, princípio de origem e causalidade que compõe aquilo para a qual fornece também a inteligibilidade. A ligação entre a matéria e o sentido sugere que esta não é uma superfície dependente de uma significação externa, mas é sempre temporalizada. A necessidade inerente de um ponto de ruptura com conceitos e fórmulas pré-definidas é aquilo que permite a transgressão para um exercício corporal, exercício esse que assenta na base deste projeto.

É precisamente o exame do material - a tentativa e o erro - que, em última análise,

define o processo artístico: a experiência corporalizada da experimentação. Ao colocar-se o corpo enquanto processo ativo de incorporação de possibilidades históricas e culturais, este adquire sentido através de uma expressão concretamente mediada no mundo. O corpo não é auto idêntico, mas sim uma materialidade contínua portadora de significados. Fazer o corpo implica um modo de corporalização onde essas possibilidades não são exteriores ao processo da corporalidade em si, mas são tanto condicionadas como circunscritas. Por outras palavras, o corpo é uma situação histórica, como afirma Beauvoir, (2016), e é uma forma de fazer, dramatizar e reproduzir uma situação histórica. Fazer, dramatizar, reproduzir - parecem ser algumas das estruturas elementares da corporalidade.

Neste sentido, o projeto produzido para a disciplina “A Exposição: Teorias e Práticas II, no curso de Mestrado em Estudos de Arte (MEA) - Estudos Museológicos e Curatoriais”, realizada no período de fevereiro a julho de 2024, teve como docente Andreia Susana Magalhães Correia. A exposição coletiva, com curadoria de Luana Magini e Mafalda Fidalgo, ocorreu em 22 de julho de 2024, no Museu Municipal de Espinho / FACE, em Portugal. Partindo de uma seleção de treze obras (incluindo uma comissão) de sete artistas e designers autorais portugueses e brasileiros, expos projetos habitualmente deslocados dos circuitos institucionais.

A cenografia do espaço e a disposição das obras propostas afirmam a tensão entre o controle premeditado e o acaso. A sensibilidade para as propriedades particulares dos materiais e para a matéria transformacional é realçada pela apresentação dos objetos em todas as suas dimensões – o interior, o exterior, o avesso, o outro lado. Por terem dimensões muito variadas e ao serem apresentadas espacialmente tendo em conta o exagero da percepção (conseguido, por exemplo, pelas diferentes alturas em relação ao chão) as obras supõem também o esforço do corpo do espectador, que pode tocar nelas livremente.

A questão da gravidade enquanto princípio para a composição justifica a suspensão das obras no espaço, criando um movimento gestual através de um circuito livre e reforçando o conceito de espaço negativo e positivo, espaço interior e exterior (através das janelas e paredes de vidro, por exemplo). A ausência e a presença simulam a dualidade de perda de um corpo e existência corporal: quando o corpo é esvaziado, torna-se um campo construído tanto de recessos como de revelações.

Consideramos que a importância deste projeto assenta no reconhecimento de artistas emergentes e designers autorais que desenvolvem trabalhos com linguagens muito diversificadas em áreas que geralmente se afastam da experiência museológica e do objeto artístico, como o design de moda, o têxtil e a cerâmica, apelando à relevância da experiência

sensorial.

“[Talvez] a disponibilidade dos corpos à experiência relacional – e, por decorrência, à significação – possa ser o ponto de partida para a (re)criação da cultura, como um fazer comunitário configurado à moda de um jogo. Nesse caso, a Museologia como integrar/conhecer/fazer/cuidar de uma matriz cultural não poderia prescindir de abordar adequadamente essas noções. (...) Além disso, é possível supor que as operações que acionam ou permitem a emergência da incorporação – e deflagram a significação dos corpos, em contexto cultural – desempenham, analogamente, funções museológicas”. (PRIMO, 2021, p.12).

Local

Museu Municipal de Espinho, situado no Fórum de Arte e Cultura de Espinho (FACE), no edifício da antiga Fábrica de Conservas Brandão, Gomes & C^a. O Museu alberga as coleções provenientes desta fábrica, arte-xávega, coleções relacionadas com a atividade e tradição balnear, e coleções arqueológicas, históricas, artísticas, etnográficas, documentais e imagéticas decorrentes de um território com uma forte vocação marítima e rural. A sua funcionalidade passa também por uma galeria de exposições temporárias, pelo centro de documentação em história local e por um Serviço Educativo aberto às escolas e à população em geral. Na atualidade, o Museu Municipal de Espinho está integrado na Rede Portuguesa de Museus. O Espaço é acessível a pessoas com mobilidade reduzida.

Figura 15 - FACE Espinho, centro de arte e cultura, local concebido para exposição; corporalidades; a matéria dos sentidos.



Fonte: ALL ABOUT PORTUGAL, (2024).

Artistas

Gabriel Marques (1996) é um artista visual nascido em Fortaleza, Ceará (Brasil). Graduado em Cinema e Audiovisual na Universidade Federal do Ceará - UFC, atualmente transita entre as cidades de Fortaleza e São Paulo (Brasil). Nos seus trabalhos, focados

sobretudo na fotografia e no vídeo, assina artisticamente com o nome Antropofagia, fazendo referência ao movimento modernista brasileiro. Neles, procura uma atmosfera *avant-garde* que explora as relações de conflito e degradação - os corpos e os espaços, internamente em ruínas. A sua imagética perpassa os temas de distopia entre a internet, a sociedade e o futuro do planeta. Destacam-se “Pássaros” e “Bonito para Chover”, dois editoriais produzidos para a Harper’s Bazaar Brasil em 2018 e 2019, respectivamente.

Ivan Hunga Garcia, (2000) nasceu em Lisboa e trabalha atualmente no Porto. Após a sua experiência com produção têxtil na Escola Artística António Arroio, licenciou-se em Design de Moda na ESAD do Porto. Ivan posiciona-se com um trabalho de investigação orientada para o design de moda e figurinos através de organismos vivos e mecanismos biodegradáveis. Entre o design de moda, os têxteis e a *land art*, questiona constantemente os métodos atuais da indústria têxtil e a sua forma de consumo. Em resposta, tem vindo a desenvolver superfícies à base de plantas que dependem do cuidado e da responsabilidade do utilizador, como é o caso dos projetos *Neohominidae* (2021), *O Último Prefixo* (2022), e *Vivid Touch, Warm Yet Distant* (2023) apresentados na *Lisbon Fashion Week*.

Inês Canha (1999) é natural de Espinho. Licenciou-se em design de comunicação pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto, onde iniciou o seu percurso na cerâmica, dedicando-se simultaneamente à ilustração. Mudou-se para Creta (Grécia) para trabalhar enquanto ceramista e, mais tarde, formou-se na Escola de Cerâmicas de La Bisbal em Girona (Catalunha). Aí, conviveu e aprendeu com artistas como Mon Bertran, Dolors Ros, Josep Matés e Marcos Pacheco. É na Catalunha que trabalha atualmente e que se dedica a esta área procurando reivindicar o artesanato. As suas peças de cerâmica encontram-se atualmente expostas em espaços como a *Ó! Galeria*, no Porto.

Isabel Quaresma (1974) nasceu em Lamego, vive e trabalha no Porto. É Artista Plástica, investigadora e docente. A sua formação iniciou-se com o curso de Design de Moda do Citex, atividade que exerceu durante os anos 90, tendo depois concluído a Licenciaturas em Artes Plásticas no ramo de Pintura na Faculdade de Belas Artes do Porto, onde terminou também o seu mestrado em Desenho e Técnicas de Impressão com foco nos Têxteis. O seu trabalho materializa-se multidisciplinarmente, intersectando principalmente desenho, pintura, escultura, têxtil ou vídeo. Através de uma prática, ancorada no gesto de fazer, e na experiência do lugar, alude ao desaparecimento de práticas ancestrais, que, subjetivadas na singularidade

da sua ação, podem reverberar ainda hoje. Expõe individualmente e coletivamente desde 2002 e o seu trabalho é citado em inúmeros catálogos e publicações.

João Viana (1964) é natural do Porto, Portugal. 1965. Iniciou os seus estudos na Escola Artística Soares dos Reis (Porto) no curso de design gráfico com especialização em multimídia. Após alguma experiência com a joalheria, formou-se em Design de Moda no Modatex. Atualmente, gere a sua própria marca de moda internacional - Veehana - onde é também responsável por todo o design e confecção. O trabalho artesanal com a matéria de forma a explorar diferentes texturas permite que as suas peças possibilitem uma experiência sensorial e emocional. Veehana foca-se sobretudo na vertente mais experimental da moda e utiliza o contraste entre os materiais orgânicos delicados e os materiais plastificados ou rugosos. Ao trabalhar quase exclusivamente com fio e desperdícios da indústria, cria o seu próprio suporte têxtil.

Margarida Almeida (1998) nasceu na Póvoa de Varzim, Portugal. Licenciou-se em Artes Plásticas pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto em 2020 e concluiu o Mestrado em Estudos de Arte (especialização em Teoria e Crítica da Arte) nessa mesma Faculdade em 2023. Expõe de forma regular desde 2018, participando em exposições coletivas e individuais: colaborou com entidades como o Museu Nacional Soares dos Reis, na curadoria da exposição *Encontro(s) às Cegas* (2021) e Teatro Municipal do Porto, no âmbito do festival DDD (2022). Em 2023 foi distinguida com o prémio Aveiro Jovem Criador. O seu trabalho desenvolve-se entre a pintura e o formato livro, onde palavras e imagens se inscrevem no mesmo plano de fruição sensível.

Mateos Quadros (1996) nasceu em Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. Formado em moda pela Universidade Feevale de Novo Hamburgo (Brasil), desenvolve o seu trabalho nesta área focando-se na investigação dos pontos de convergência entre tecnologia e natureza no desenvolvimento criativo. Assina desde 2021 com a marca – Mateos Quadros – protagonizada juntamente com o designer Gui Fontana. Reconhecida na sua estreia como emergente pela plataforma FFW, Mateos Quadros situa-se atualmente em São Paulo, onde faz parte do *line-up* da Casa de Criadores. A partir da fruição entre o manual/punho e o digital/software, o designer brasileiro desenvolve esculturas corporais tridimensionais em polímeros termoplásticos assentes na ideia de produção de sentidos.

Suevia Rojo (2002) é bailarina e performance freelancer, nascida em Santiago de Compostela, Espanha. Entre 2020 e 2022 estudou na *Performact* - Torres Vedras, um programa intensivo de dois anos onde teve a oportunidade de trabalhar com vários artistas internacionais e onde começou a desenvolver a sua própria identidade na dança e na performance contemporâneas. Recentemente começou a ganhar interesse na área da produção artística e atualmente é aluna do curso de Produção e Direção de Cena da ESMAE. Atualmente reside no Porto, Portugal, onde trabalha como bailarina para o “Instável Centro Coreográfico” e onde está a desenvolver vários projetos em colaboração com outros artistas como bailarina, performer e produtora.

Curadoras

Luana Karan Magini (2000) nasceu em Piracicaba, interior de São Paulo, Brasil, e vive desde os 5 anos de idade em Fortaleza, no Ceará, onde teve a maior parte de suas influências. Se formou pela Universidade de Fortaleza - UNIFOR, em design de moda e está finalizando o mestrado em artes na Universidade Federal do Ceará - UFC. Frequentou o programa de intercâmbio acadêmico na Faculdade de Belas Artes do Porto - 2024. Atua com criação artística no universo da moda, tem experiência na área comercial e de produção, trabalhando em marcas como: SAU.swim, Iury Costa, Lenita Negrão, Renault e Iguatemi. Como linha de pesquisa, segue os assuntos voltados ao design e artes, com ênfase no corpo e tecnologia. Participa também do grupo acadêmico (PADE) voltado aos estudos das artes e do design.

Mafalda Fidalgo (1999) nasceu em Espinho, Portugal. Licenciou-se em Design de Moda na Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa e atualmente frequenta o Mestrado em Estudos de Arte na Faculdade de Belas-Artes do Porto, com especialização em Estudos Museológicos e Curatoriais. A sua formação estende-se também às áreas da dança e da música, sendo que atualmente trabalha de forma interdisciplinar conjugando todas estas vertentes e desdobrando-se como bailarina, DJ, designer gráfico e designer de moda/têxtil. Juntamente com Carolina Duran e Leonardo Moura, gere um coletivo intitulado Intra-Collective que, em 2022, apresentou a coleção INTRA2022 na Plataforma Bloom do Portugal Fashion. Nesse mesmo ano, o coletivo foi distinguido com o prémio MNJC (Mostra Nacional de Jovens Criadores) do Gerador na categoria de design de moda.

Designer

Frank Ferreira (1999), natural de Santa Maria da Feira, é designer gráfico freelancer. Formou-se em Design de Comunicação na Escola Superior de Artes e Design de Matosinhos, destacando-se, desde então, por intersectar esta área com a sua paixão pela música. Nos anos de 2022 e 2023 integrou a equipa de criação da identidade gráfica do Space Festival. Posteriormente, trabalhou no Countach Studio em Bordéus (França), dedicando-se ao design de exposições, como foi o caso da “Ce que la Palestine apporte au monde” no Institut du Monde Arabe em Paris. Atualmente, foca-se em explorar projetos que conectem o design gráfico e o seu trabalho como DJ.

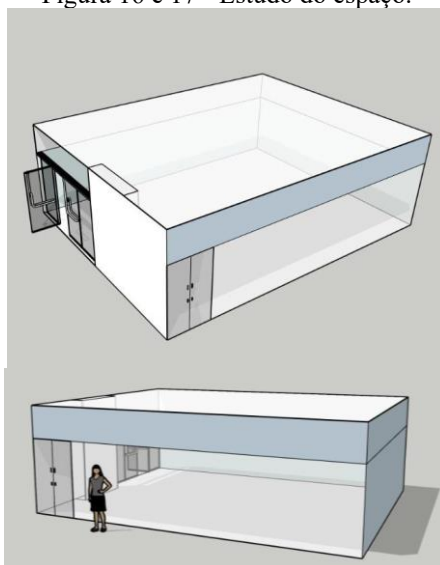
O texto a seguir é feito individualmente pela autora.

Montagem

[...] “Estreita linha que simultaneamente separa e une corpos e coisas, delineia uma zona de indiscernibilidade entre o corporal, o subjetivo e a coisa.” (LEPECKI, e MAYER, 2019, p.98)

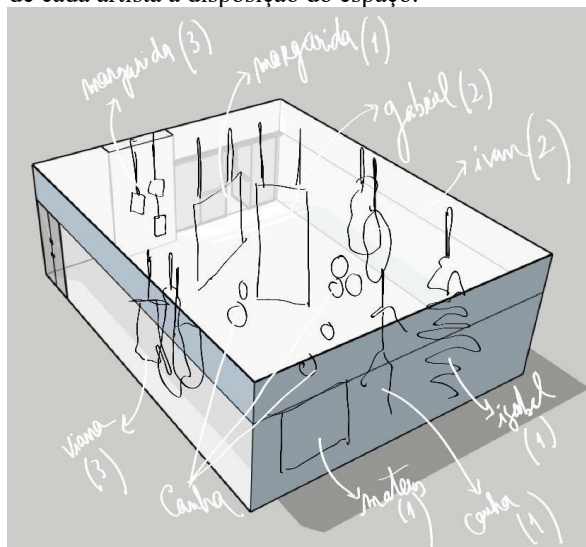
Para a montagem, priorizou-se dispor os objetos em “cena” numa composição não tradicional, analisando a frase acima, se faz pensar o que há entre o limiar das 3 palavras; corporal, subjetivo e coisa? Ao entender que: corpo - aquele que entrará em contato, com coisas - que são as obras, eles irão se relacionar de modo que a totalidade disso se transformará na construção da exposição.

Figura 16 e 17 - Estudo do espaço.



Fonte: Elaborado por Luana Magini e Mafalda Fidalgo, (2024)

Figura 18 - Estudo da cenografia, rascunho das obras de cada artista à disposição do espaço.



Fonte: Elaborado por Luana Magini e Mafalda Fidalgo, (2024)

As peças foram expostas numa perspectiva tridimensional, ficaram suspensas propositalmente obrigando o espectador a interagir com o espaço e as obras, possibilitando assim a análise de todo o objeto, criando uma percepção frente e avesso. Enquanto o espectador segue o percurso ao longo do espaço, seus corpos vão se relacionando com os objetos. Desta forma, o participante é a própria exposição, seus corpos se movem de certa maneira “dançante” e fluída.

Figura 19 e 20 - Montagem da exposição



Fonte: Foto da autora, (2024).

As peças foram propositalmente penduradas no teto com ajuda de ganchos e cabos de aços, permanecendo suspensas para causar sensações e percepções nos espectadores. Conforme explica a pesquisadora Claire Bishop (2005), em seu livro “*installation art*”, essa

relação dos corpos com as obras de arte interfere na experiência do espectador/usuário, fazendo com que isso seja essencial para se produzir subjetividades e diferentes sentidos. Como afirma a seguir:

[...] "No longer something to be looked at, installation art requires active perceptual and often physical engagement from the viewer. The viewer enters the artwork and is enveloped by it, which encourages a decentering of the conventional relationship between artwork and spectator. In installation art, the viewer is not just positioned in front of the work, but must physically move through the space, encountering the artwork from multiple angles and perspectives. This engagement transforms the spectator's body into an active participant in the unfolding of the work." ¹⁶ (BISHOP, 2005, p. 11)

Desse modo, as obras de artes também se relacionam com o espectador. Além da relação corpos/obras, a percepção 3D foi explorada, fazendo refletir sobre o desenvolvimento de produtos de moda tridimensional. ("coisa de moda" tridimensional permite relacionar a construção dos produtos de moda em 3D, que vestem o corpo, por exemplo, como ocorre na *moulage*¹⁷).

A exposição trouxe outra nuance para o espectador: a frente e o avesso das obras, com o intuito de mostrar como o avesso do corpo - a parte que geralmente não é vista - pode ser visível aos olhos e aos sentidos. Em uma peça de roupa, a parte de "dentro" (o avesso), possui costuras, restos de linhas, etiquetas e pequenos remendos, que são imperceptíveis pela frente, geralmente bem acabada e polida.

A exposição

Para a exposição, cada peça foi disposta de forma planejada levando em consideração a sua necessidade, a percepção do espectador, a iluminação, a altura, o peso, o tamanho, e a maleabilidade. Além disso, buscou harmonizar cores, materiais e formas, criando uma experiência visual equilibrada e envolvente. O processo de curadoria foi criar essas conexões, colocando as obras em diálogo umas com as outras, oferecendo uma experiência além do

¹⁶ Não sendo mais algo para ser visto, a arte da instalação requer um envolvimento perceptivo ativo e muitas vezes físico do espectador. O espectador entra na obra de arte e é envolvido por ela, o que incentiva um descentramento da relação convencional entre obra de arte e espectador. Na instalação artística, o espectador não está apenas posicionado em frente à obra, mas deve mover-se fisicamente pelo espaço, encontrando a obra de arte a partir de múltiplos ângulos e perspectivas. Este envolvimento transforma o corpo do espectador num participante ativo no desenrolar da obra.

¹⁷ [...] A *moulage* é uma técnica de modelagem, onde a construção do modelo do vestuário é feita diretamente sobre o corpo de modelo vivo ou busto de costura, permitindo a sua visualização no espaço, bem como seu caimento e volume, antes de a peça ser confeccionada. O processo de modelagem tridimensional facilita o entendimento da montagem das partes da roupa e suas respectivas funções. A técnica permite a produção de peças bem projetadas, com caimento perfeito, favorecendo a percepção das formas estruturais do corpo durante a construção das roupas. (SILVEIRA, 2017)

simples ato de expor. O curador deve pensar no ritmo, na narrativa e em como o visitante se deslocará pelo espaço (OBRIST, 2010).

Figura 21- Curadoras e produtoras da exposição, Mafalda Fidalgo e Luana Magini da esquerda para direita respectivamente.



Fonte: Andressa Medina, (2024).

Figura 22 - Peça de Ivan Garcia, feita de *scooby*.



Fonte: Foto da autora, (2024).

Dando ênfase a essa peça, um vestido criado por Ivan Hunga Garcia a partir de *scooby*¹⁸, a película simbiótica da kombucha, repousa próximo à janela, posicionado estrategicamente, onde a luz natural atravessa sua matéria translúcida. A composição revela nervuras, espessuras e texturas que evocam a aparência de uma pele viva, em constante mutação. Entre o orgânico e o artificial, a peça pulsa com a ambiguidade entre tecido e pele.

¹⁸ **SCOOPY** (*Symbiotic Culture of Bacteria and Yeast*), é uma cultura de bactérias e leveduras que pode ser cultivada em casa, geralmente em placas de *petri*, também é usada para fazer a bebida chamada *kombucha*. Atualmente está sendo utilizada em outras áreas além da alimentícia, dando possibilidades para criação de “objetos vivos”, como o vestido acima. Pois quando cultivado em camadas espessas, pode ser seco e transformado em um tecido semelhante ao couro. (MAIA, et al, 2020)

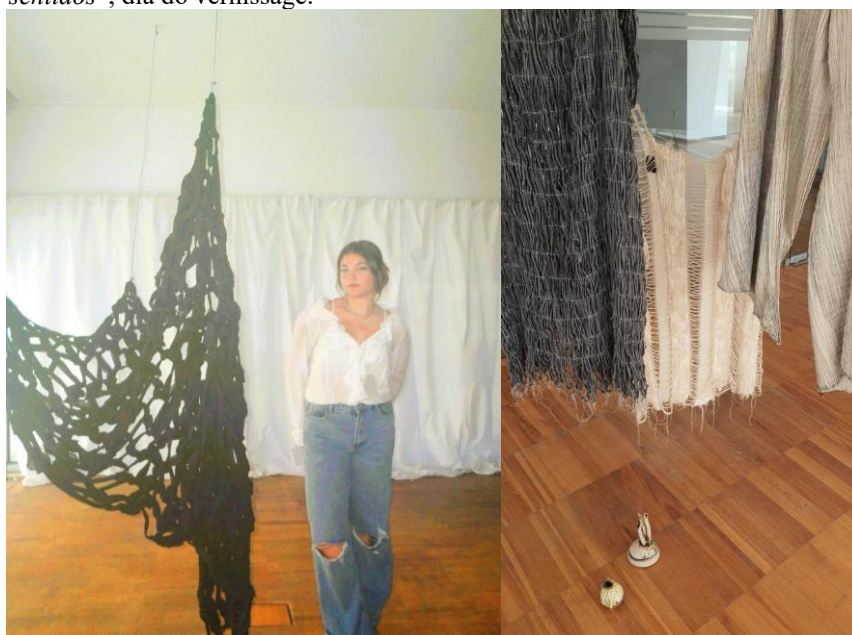
Após o estudo do espaço, a montagem ficou exposta da seguinte forma:

Figura 23 - Foto tirada do canto da sala, mostrando a disposição das obras



Fonte: Foto da autora, (2024).

Figura 24 e 25 - Outras imagens da exposição *“corporalidades; a matéria dos sentidos”*, dia do vernissage.



Fonte: Andressa Medina, (2024).

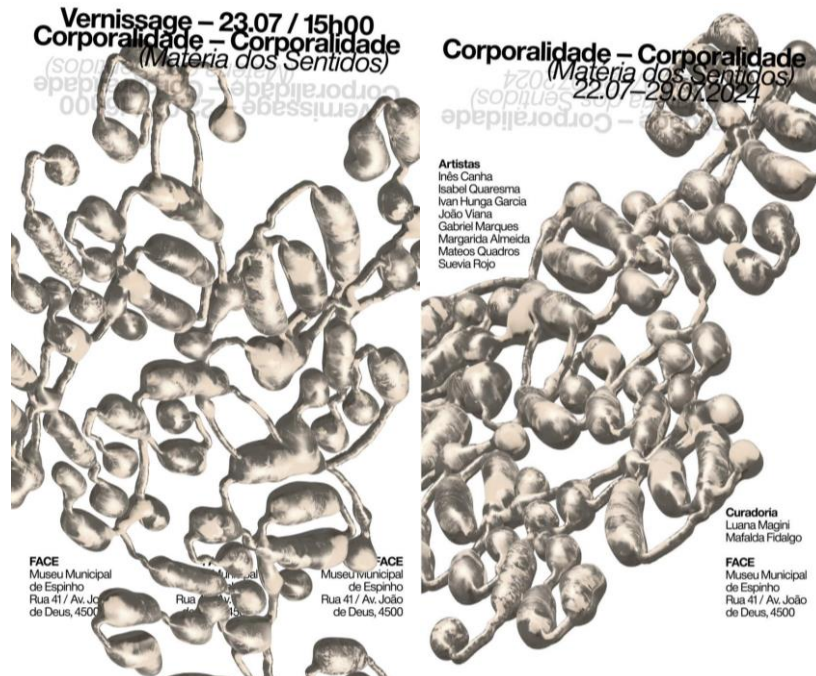
No diálogo entre corpo e espaço, a artista da dança Suévia Rojo realiza uma performance sensível em meio às obras, integrando cenografia e peças ao movimento. Seu corpo se torna extensão do ambiente, reagindo às texturas, formas e atmosferas presentes. A dança ocupa o espaço, instaura uma conversa silenciosa entre matéria, gesto e presença.

Figura 26 - Cartaz da Performance de Suévia Rojo.



Fonte: Designer de Frank Ferreira, (2024).

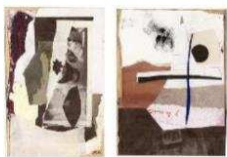
Figura 27 - Cartaz vernissage e cartaz, divulgação geral.



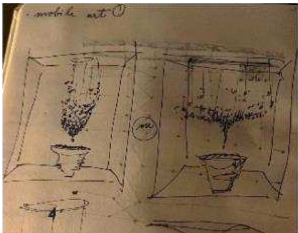
Fonte: Designer de Frank Ferreira, (2024).

[...] “A experimentação nos obriga a lidar com o imprevisível, a abrir mão da certeza em nome da descoberta. É uma prática que nos mantém atentos à surpresa e ao novo.” (STENGERS, 2013)

Assim, a exposição que foi produzida abraça essa incerteza como um motor criativo, destacando que, o corpo se transforma em diálogo com o material, a obra de arte também surge e se desdobra a partir desse fluxo contínuo entre regras e liberdade, entre intenção e acaso. Nesse sentido, a mostra não se limita a apresentar produtos acabados, mas revela os processos e os caminhos percorridos, valorizando o gesto artesanal, a memória incorporada nos materiais e a relação imprevisível com o espaço, o corpo e a própria materialidade. Ao fim, o imprevisível é uma possibilidade de abrir portas para o novo, a descoberta e a constante renovação artística.

Obra	Ficha Técnica	Instalação
	Isabel Quaresma <i>Da Suspensão do Ruído e do Silêncio.</i> 2018 Crochet usando o corpo, com fita de algodão. Dimensões variáveis. Dimensões máximas: 300 x 100 cm Nota: a obra encontra-se no atelier da artista, no Porto.	Obra suspensa no teto com cabo de aço. A obra deve chegar até ao chão.
	Margarida Almeida <i>Mulher Perfeita.</i> 2024 Acrílico sobre tela. 165 x 270 cm Nota: a obra encontra-se no atelier da artista, no Porto.	Obra suspensa no teto vareta de aço inoxidável e cabo de aço.
	Margarida Almeida <i>Silent Night,</i> 2020 Colagem em papel. 21 x 29,8 cm Nota: a obra encontra-se no atelier da artista, no Porto.	Obra suspensa no teto com fio de algodão, junto à parede.
	Margarida Almeida <i>Small Collages.</i> 2021 Colagem sobre papel. 10,9 x 17 cm (esquerda) 11,4 x 15 cm (direita) Nota: a obra encontra-se no atelier da artista, no Porto.	Obra suspensa no teto com fio de algodão, junto à parede.
	João Viana <i>Veehana1.</i> 2020 (look nº5) Calças com nervuras de pano cru 100% algodão. Dimensões variáveis. Dimensões máximas: Nota: a obra encontra-se no atelier do artista, no Porto.	Obra suspensa no teto com fio de algodão, pendurada numa vareta de aço inoxidável. Deverá formar-se uma composição juntamente com as outras duas obras deste artista, sendo que esta fica a uma altura intermédia do chão.

	João Viana <i>Veehana2. 2021 (look nº3)</i> Vestido com nervuras de malha 100% algodão e tricot flutuante com fio de lã. Dimensões variáveis. Dimensões máximas: 115cm x 60cm x 60cm Nota: a obra encontra-se no atelier da artista, no Porto.	Obra suspensa no teto com fio de algodão. Deverá formar-se uma composição juntamente com as outras duas obras deste artista, sendo que esta fica a uma altura mais distante do chão.
	João Viana <i>Veehana2. 2021 (look nº5)</i> Vestido feito com manipulação têxtil a partir de desperdícios de poliéster. Dimensões variáveis. Dimensões máximas: 165cm x 60cm x 60cm Nota: a obra encontra-se no atelier da artista, no Porto.	Obra suspensa no teto com fio de algodão. Deverá formar-se uma composição juntamente com as outras duas obras deste artista, sendo que esta fica a uma altura mais próxima do chão.
	Ivan Hunga Garcia <i>Vivid Touch, Warm Yet Distant #003. 2023</i> Vestido modelar em SCOBY desidratado como um cabedal biótico, estruturado com caules reapropriados de flores de corte. Dimensões variáveis. Dimensões máximas: 100cm x 60cm x 60cm Nota: a obra encontra-se no atelier da artista, no Porto.	Obra suspensa no teto com fio de algodão. A obra deve ser dividida nos seus dois componentes, sendo que as peças ficam a alturas distintas do chão.
	Inês Canha <i>Uma casa para o Narciso. 2023</i> Composição de 7 peças de cerâmica. Argila refratária negra chamotada vidrada com esmalte. Algumas peças contêm engobe e óxido de cobalto. Dimensões variáveis. Nota: a obra encontra-se num dos ateliers da artista, em Espinho	Obra pousada no chão, dividida por três núcleos ($1^a+5^a/2^a+7^a/3^a+4^a+6^a$)
	Gabriel Marques. Antropofagia <i>Título. Ano</i> Fotografia analógica Dimensões Nota: a obra encontra-se na pose do artista e será enviada por mail.	Obra impressa em tecido pano cru, juntamente com a outra obra deste artista). O tecido deverá estender-se pelo chão. Cada obra fica de um lado do tecido.

	Gabriel Marques. Antropofagia <i>Genesis. 2020</i> Fotografia analógica 20 x 25cm Nota: a obra encontra-se na pose do artista e será enviada por mail.	Obra impressa em tecido pano cru, juntamente com a outra obra deste artista). O tecido deverá estender-se pelo chão.
	Mateos Quadros <i>Debut. 2023</i> Filme em HD 1080p; 1'23". Cor e som. Nota: a obra encontra-se na pose do artista e será enviada por mail.	Obra projetada em tecido. Projetor no teto. A obra será apresentada sem som.
	Inês Canha <i>Corpo / Espaço. 2024</i> Obra de cerâmica, comissionada para a exposição. Ainda em desenvolvimento.	Obra suspensa no teto com cabo de aço.

4.2 Experimentações entre corpo, matéria e moda.

[...] Enfim, a experimentação da tecnologia através da arte e da moda tem sido o grande eixo conversor dessas áreas, trazendo para as ruas e galerias uma proposta de diálogo, interdisciplinaridade e desenvolvimento. (COPPOLA, 2010 p. 38)

Soraya Aparecida Álvares Coppola é professora da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), com especialidade em conservação e restauração de bens culturais, além de atuar nas áreas de cerâmica, escultura, pintura, tecelagem e têxteis. Em seu artigo *Arte, moda, ciência e tecnologia: permeabilidade e experimentação*, Coppola analisa como a arte contemporânea tem explorado a interseção entre arte, moda, ciência e tecnologia, resultando em experimentações que rompem com as fronteiras tradicionais das artes formais. Ao abordar a produção artística relacionada aos têxteis e a moda, ela destaca como a interdisciplinaridade e o uso de novas tecnologias impulsiona a inovação em processos criativos, ampliando as possibilidades estéticas e conceituais da arte.

Coppola utiliza o argumento, na citação acima, mostrando que quando juntamos as áreas, tal qual uma soma, amplia-se o leque de criação e possibilidades para essas áreas principalmente no contemporâneo. A autora argumenta sobre os cenários físicos de ruas e galerias, lugares formais e informais em que a arte está presente, mas também podendo

enquadrar o meio digital nesse aspecto (como espaço de visibilidade, que interage o espectador e a obra). E para a concepção da coisa de arte que será vista no próximo capítulo, testo diversas linguagens e materiais, fazendo essa soma entre áreas, corpo, matéria e moda, que foram base para a criação “final” do objeto artístico. Para documentar essas experimentações e seus resultados, utilizei ferramentas como, *Dall-E* e *Leonardo ia* para produção de imagens, o *software adobe Illustrator* para criar o croqui e desenho digital e o papel desenhando, rabiscando e registrando o processo de criação como as reflexões emergentes.

Destaco novamente que aqui o foco não está apenas no produto final, mas no processo como trajeto, que perpassa por inúmeras conexões, como apontado por Cecília Salles (2006), onde cada etapa da experimentação contribui para a criação. É o processo a ser explorado não como algo fixo, mas como um campo aberto às novas descobertas e reflexões. Proponho a criação artística moldada pelas interações com o meio digital e suas tecnologias. Então, de início, posso estar percorrendo um caminho que, conseqüentemente, não é o caminho final, mudo de rota, para outra coisa, me permitindo perambular e ampliar minha visão e não apenas focando em um objetivo final, mas em tudo que envolve a poética estudada (SALLES, 2006).

E esse foi meu trajeto, iniciei com um objetivo e acabo com outro, pesquisando sobre roupa virtual e vestimentas 3D, para depois me mover, não apenas entre o meio digital, mas também o meio físico e criando uma peça de moda/arte real impressa em 3D. No meu trajeto, em 2023, comecei a esboçar no papel e ao mesmo tempo aprender a utilizar as novas ferramentas que estavam surgindo, as inteligências artificiais, criadoras de imagens, *chat gpt*, *clo3D*, como veremos a seguir:

Figura 28 - Experimentação com Clo 3D.



Fonte: CLO3D (2023).

A figura acima, é fruto de um estudo realizado durante um curso “moda digital para NFTs”¹⁹ no *Senai*, entre final de 2022 e início de 2023, alinhado à pesquisa que vinha desenvolvendo. Esse estudo possui uma vertente mais técnica, focada na modelagem de peças no *software Clo3D*, cuja ferramenta não impede a criação de peças artísticas que era minha meta futura.

O *Clo3D* é uma ferramenta avançada de modelagem tridimensional que permite a criação de peças de vestuário digitais de alta precisão. As roupas modeladas neste software podem ser utilizadas em diversas aplicações, como fotografias digitais, desfiles virtuais, *games*, e-commerce, para o desenvolvimento de peças exclusivas no ambiente virtual no geral, mas que também a modelagem feita no programa pode ser utilizada no físico (impressa)(CLO3D, 2025). Uma tecnologia que amplia as usabilidades da moda e que pode ser usada para explorar a produção de algo artístico, como roupas “fictícias” que desafiam a gravidade, com brilho, texturas, e que são possíveis apenas no ambiente virtual.

Já no fim de 2023, defini estudar o corpo no meio digital e as diversas representações dele, percebo como atualmente a sociedade está imersa nas tecnologias e somos de certa forma necessitadas delas e necessárias a elas. Como descreve os livros de Lucia Santaella “Humanos Hiper Híbridos: Linguagens e cultura na segunda era da internet” (2021) e “Simbioses do Humano & Tecnologias: Impasses, Dilemas e Desafios” (2022), falam sobre essa visão.

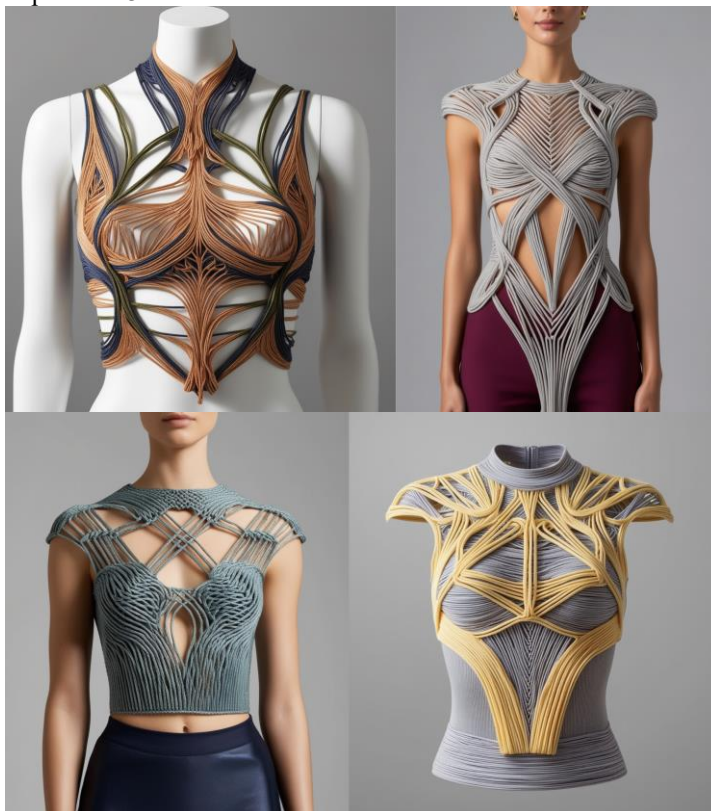
Entre 2023 e 2024 mergulhei no universo de Nízia Villaça, através do livro “A edição do corpo: tecnociência, artes e moda” (2016), que traz a ideia e conceitos de “corpo(s)”, com um recorte para as grandes áreas trabalhadas como da arte e a moda. A partir destas leituras minha pesquisa se move não apenas para o reflexo do que é a moda digital, mas de onde o corpo, o humano, se re/configura nesse espaço sob perspectiva da moda.

Por fim, vem a materialidade, a matéria, que foi chave para saber o que viria a ser “a coisa de arte”, e respondeu a pergunta “Como ela seria produzida?” O objeto leva em questão o estudo de como o corpo humano e as tecnologias estão em simbiose. Com isso, comecei a estudar sobre impressão 3D, o conceito de *Phygital*, o corpo humano para além da moda, mas também biológico, filosófico e artístico. Entendendo que as áreas da vida estão todas interligadas e conectadas, onde sim precisamos de um recorte para estudo, mas que no

¹⁹ **NFTs**-(Non-Fungible Tokens) são certificados digitais baseados em *blockchain* que garantem a propriedade exclusiva de um ativo digital. Diferentemente das criptomoedas, que são fungíveis e podem ser trocadas entre si, os NFTs são únicos e indivisíveis. No contexto da moda, esses tokens possibilitam a criação e comercialização de roupas digitais exclusivas, permitindo novas formas de consumo e experimentação estética no meio virtual (AUDACES, 2021). Essa inovação redefine a relação entre criadores, consumidores e a materialidade da moda, em um ambiente digital.

intrínseco é meramente ficcional e que para criar há uma rede de links e *hiperlinks* ligados (LATOURE, 2012).

Figura 29 e 30 - Experimentação com Leonardo.ai, estudo de produção de um *corset* para ser impresso por filamento PLA por impressora 3D.



Fonte: Elaborado pela autora, com ajuda do Leonardo.ai (2024)

Para além da tecnologia, ou apenas “o criar”, tinham outras questões que me perpassavam, era necessário não apenas uma metáfora, mas que a matéria em si transmitisse algo além de ser apenas um produto novo, mas que ela também reverberasse o passado. Buscando isso, quis trazer a dualidade à questão. Como já vinha explorando o físico e o digital, o tangível e o intangível, a moda e a arte, me adentro entre também no passado e no presente. E assim surgem as rendas, não exponho tanto aqui a questão das diferentes rendas ou de sua produção artesanal, mas o conceito de (re)viver memórias, mesmo construindo algo novo e contemporâneo.

Figura 31 - Experimentação com Leonardo.ia, estudo de produção das rendas para serem impressas por filamento PLA por impressora 3D.



Fonte: Elaborado pela autora, com ajuda do Leonardo.ia (2024)

Passo a explorar as rendas do nordeste principalmente, por morar em Fortaleza, Ceará, analisando os padrões das rendas de bilro, filé e renascença (em suas formas e desenhos), percebo como o entrelaçamento delas também é como uma segunda pele sob nosso corpo, como uma armadura, tais quais similares às células e que a ideia de ser um fio que se transforma em um produto cheio de padrões e figuras, dá espaço a ser impresso por um fio que também tem a potencialidade de criar padrões e tramas.

Figura 32 - Experimentação com Leonardo.ia, estudo de produção de um objeto artístico para mãos, impresso por filamento TPU por impressora 3D.

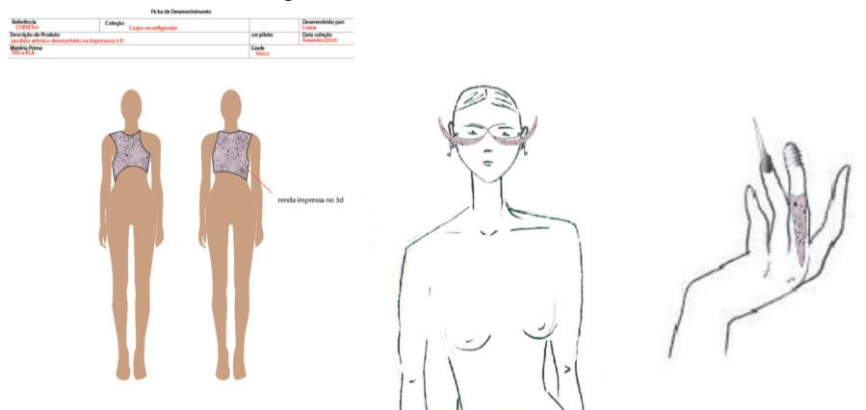


Fonte: Elaborado pela autora, com ajuda do Leonardo.ia (2024)

Em 2024, durante meu intercâmbio no Porto, tive a oportunidade de interagir com diversos artistas e colegas das áreas de moda, artes visuais e design. Muitos deles trabalham intensamente com o fazer manual, ressaltando a importância desse processo para manter o legado do passado, transmitido de mão em mão, de geração em geração. Nesse contexto, aprendi com a criação e execução da exposição “corporeidades a matéria dos sentidos” que a materialidade tem uma conexão sensível, essencial. Ela se aproxima, enquanto a virtualidade

central do objeto artístico: "o corpo reconfigurado". A partir deste conceito, surge um painel imagético e os primeiros rascunhos.

Figura 34 - Rascunhos no Illustrator.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Inicialmente, meu objetivo era criar uma mini coleção, e os objetos relacionados ao corpo, aos olhos e às mãos, como podem ser visualizados na figura 35. Antes de dar forma a essas ideias, realizei alguns processos para esboçar as primeiras propostas e experimentações:

Figura 35 - Processos dos objetos a serem produzidos, anotações, colagens e desenhos.

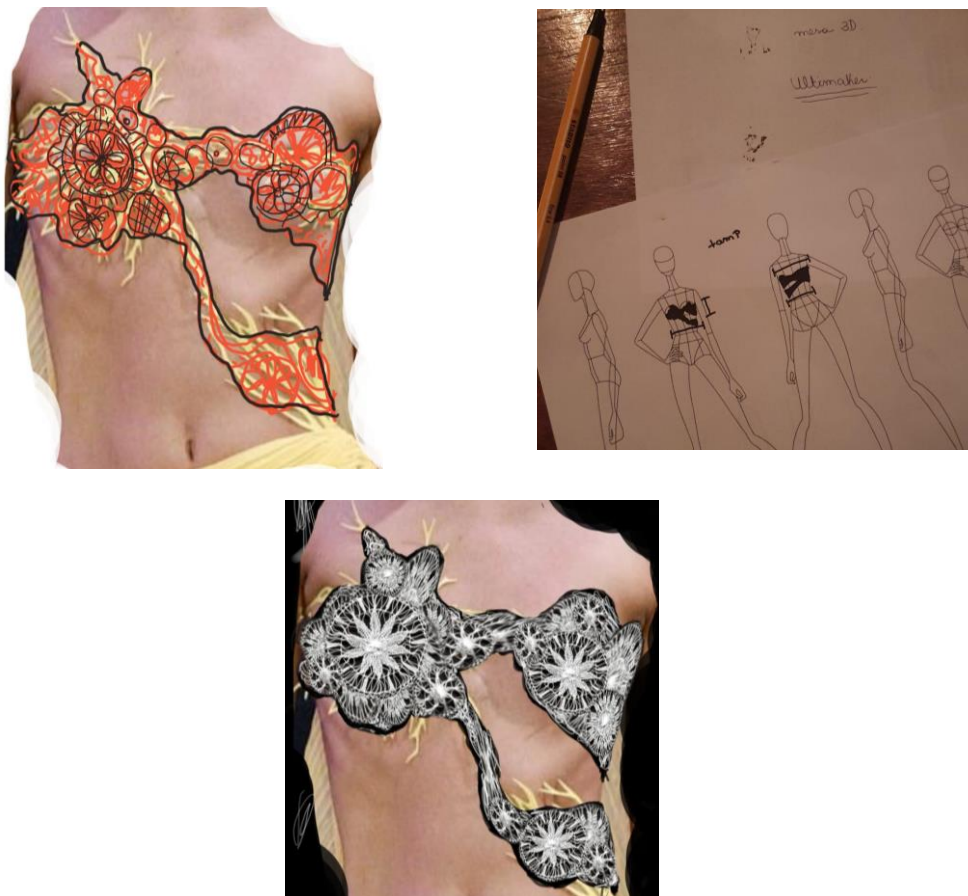


Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Tiveram algumas etapas até chegar ao desenho com ideia final, fiquei estudando e trabalhando sobre as possibilidades de aplicação da impressão 3D, pois nunca tinha usado antes, tive que estudar várias questões técnicas, o tipo de filamento PLA ou TPU²⁰, tamanho da área de impressão, modelo da máquina, temperatura, etc. Pois só poderia projetar algo que saísse do papel, após esse estudo, passei por alguns modelos das peças até decidir por fim criar apenas a peça do corpo, devido ao tempo.

²⁰ Dois filamentos utilizados para a impressão 3D, o PLA é rígido enquanto o TPU é flexível e há diversos no mercado, com cores, efeitos metalizados, diferentes graus de flexibilidades, etc.

Figura 36, 37 e 38- Processos dos objetos a serem produzidos, anotações, colagens e desenhos.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Com a ideia do modelo da peça, tanto frente quanto costas, utilizei um tronco como base para a modelagem. No software *Sketchbook*, que tenho no celular, comecei a aplicar a renda, cujo padrão lembrava células (exatamente o efeito que desejava criar). Fui manipulando a imagem, distorcendo-a, tornando as rendas ora definidas, ora desfeitas, certas e desconfiguradas, em um processo de tramagem contínua. Minha intenção era incorporar a noção de falha/desconfiguração na peça, explorando a imperfeição como parte essencial da composição, onde a desconstrução do padrão reforça a ideia de um corpo em transformação, tirando assim a noção de algo como roupa e funcional trazendo o objeto, para um padrão conceitual e artístico.

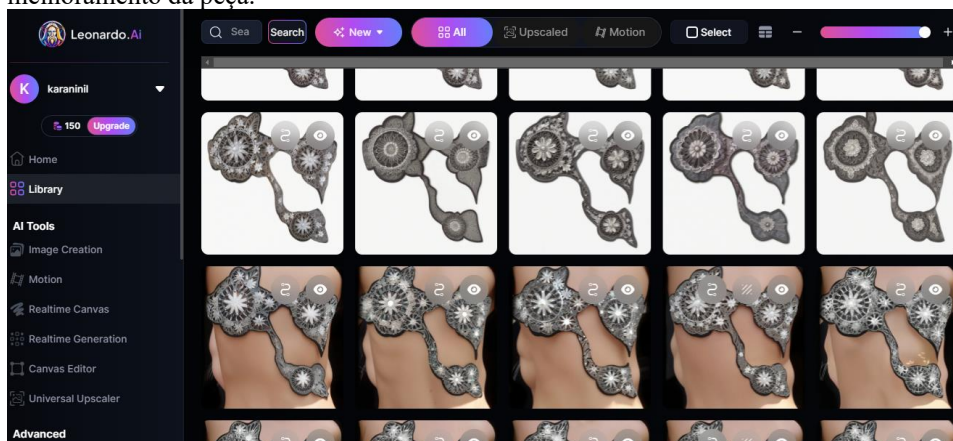
Figura 39 - Processo do objeto a ser produzido, desenho frente e costa da peça.



Fonte: Foto da autora, (2024).

Para aperfeiçoar a imagem, utilizei a plataforma de geração de imagens por Inteligência artificial *Leonardo.i.a*, apliquei alguns comandos para que ela se tornasse um pouco mais similar a de que será produzida na impressora, tirei o fundo da imagem e a peça da frente final pode ser vista na figura.

Figura 40 - Processo do objeto a ser produzido, utilização do Leonardo para melhoramento da peça.

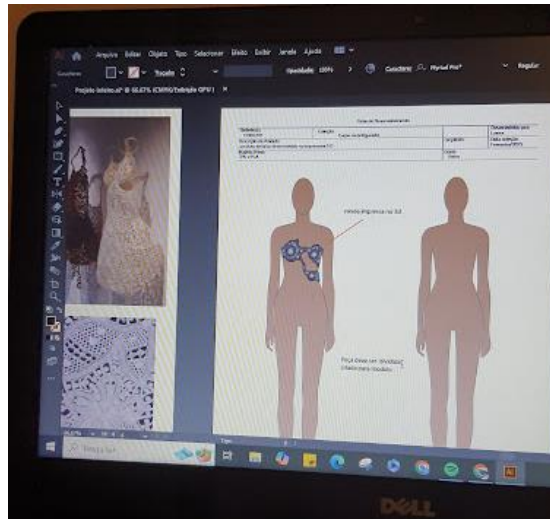


Fonte: Foto da autora, (2025).

Por fim, elaborei uma ficha técnica, que serve como referência essencial para a criação da peça, funcionando como um parâmetro para que o projeto fosse executado conforme o planejado, mesmo sendo uma obra de caráter artístico. Considerando que eu realizaria a modelagem no software destinado à impressão, porém não faria a modelagem, solicitei o

apoio de Camila Monteiro²¹ para esta etapa.

Figura 41 - Processo do objeto a ser produzido, ficha técnica.



Fonte: Foto da autora, (2025).

²¹ **Camila Monteiro** é designer de moda 3D, pioneira no Brasil e uma das únicas do mundo em moda impressa 3D. Gestora da *NewSew 3D* uma marca revolucionária que combina tecnologia de impressão 3D com sustentabilidade e personalização. Utiliza técnicas avançadas de modelagem digital em softwares para projetar tecidos completamente feitos em impressoras 3D, muitos deles modulares, realistas ou tridimensionais. A marca também alcança o mercado global por meio de sua biblioteca digital, que alinhada ao movimento "faça você mesmo", oferece modelagens digitais que possibilitam a impressão 3D de roupas em qualquer lugar do mundo, alinhando moda, conhecimento e tecnologia.

5 OBJETO ARTÍSTICO / COISA DE ARTE

Neste tópico, a “peça artística de moda”, conforme Umberto Eco (2016), está vinculada à ideia de que uma obra de arte vai além de um quadro, por exemplo (arte formal). Não se trata de um objeto fixo e estático, mas sim de um processo contínuo de interpretação e criação, que pode adentrar diversas áreas. Essa perspectiva está detalhada em sua obra *Obra Aberta* (2016), bem como em *A definição da arte* (2023), nas quais Eco propõe que a arte moderna rompe com a noção tradicional de uma obra fechada, definitiva e autoexplicativa.

O objetivo aqui foi analisar como o corpo, mediado por tecnologias, transforma-se em um espaço de expressão artística, desafiando as fronteiras entre o virtual e o físico. A moda, nesse sentido, emerge como um fenômeno que ultrapassa a função prática do vestir, assumindo um caráter simbólico e interativo. Impulsionada pelas inovações tecnológicas, a moda se apresenta como um objeto vestível artístico.

Na produção da obra, utilizo a impressão 3D porque ela representa, de forma simbólica e prática, o diálogo entre corpo, tecnologia e arte. Esse método de produção distancia-se das modelagens tradicionais, oferecendo uma liberdade criativa que dificilmente seria alcançada com técnicas convencionais. A impressão 3D permite a concepção de peças únicas, modeladas digitalmente com precisão, adaptando-se perfeitamente às curvas e particularidades do corpo humano.

A partir desse processo, a coisa de arte aqui proposta assume uma nova dimensão, na qual o vestuário não apenas cobre o corpo, mas também se integra à sua forma, transformando-se em uma segunda pele, produzida por uma tecnologia emergente com grande potencial de transformação artística. Para concepção e como processo de fechamento desse ciclo do mestrado, fiz a mini coleção que apresento a seguir. São objetos de moda/coisas de arte, em 3D, que expressam o conceito de “corpo reconfigurado”, que instiga meu olhar como profissional, artista e pesquisadora, desde 2023. Tensionamentos e encontros entre os campos de saberes, da moda e arte.

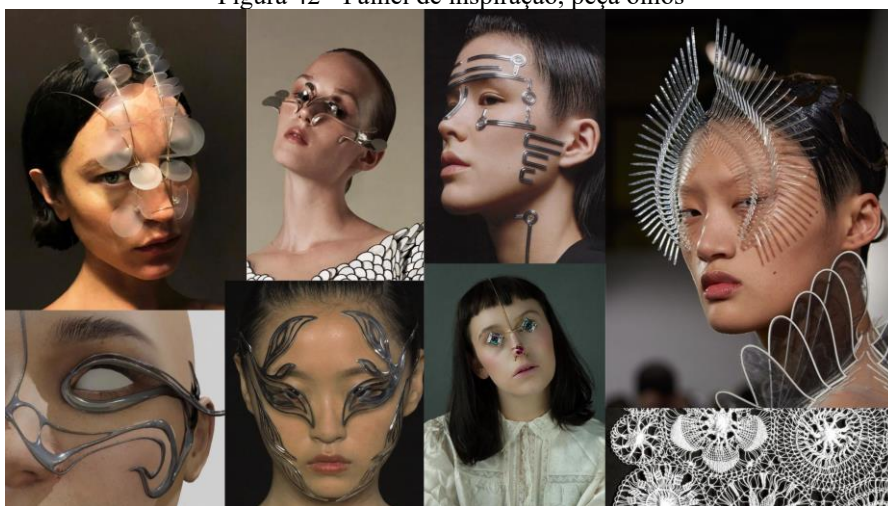
Como conceito artístico me baseei em explorar a materialidade, o corpo e o espaço em um diálogo entre o orgânico e o tecnológico, o tradicional e o futuro, o tangível e o intangível. As peças como expressões visuais e conceituais, transcendendo a funcionalidade da moda e posicionando-se como obras de arte, em que a interação entre o corpo e a tecnologia, vão além. São extensões e sobreposições do corpo, o formato da renda remetendo às células, tem uma inspiração no design fractal, em que um rio, as veias e elementos naturais também

possuem. Somando-se a uma estética *glitch*²². Utilize materiais transparentes para que a transparência, a revelação parcial do corpo, sugira vulnerabilidade e interatividade com o ambiente. Essa escolha é complementada por acabamentos metalizados, impressos em TPU/PLA, que conferem um brilho sutil, criando um efeito visual semelhante à transparência das telas de dispositivos móveis. A combinação entre o brilho e a transparência reforça a ideia de fluidez e permeabilidade, fazendo um paralelo entre a exposição do corpo e a interface digital. Como pode ser visto a seguir nas 3 peças da mini coleção “O corpo reconfigurado”:

5.1 Coleção “O corpo reconfigurado”

Conceito geral da mini coleção: Inspirada na interseção entre tecnologia, biologia e estética futurista, a coleção explora o corpo humano como suporte para peças artísticas e esculturas vestíveis, combinando texturas inspiradas em células, organismos orgânicos e padrões biológicos. A renda é inspiração representativa das tecnologias manuais e da produção humana, em sua trama. Em contraponto, a coleção fará uso de materiais e processos digitais, como impressão 3D, TPU e PLA, cores metalizadas e texturas vazadas, buscando ressignificar a tradição artesanal da renda e uma ideia futurista de corpo, foram divididas em 3 peças visão-mão-corpo.

Figura 42 - Painel de inspiração, peça olhos



Fonte: Elaborado pela autora, (2025).

²²O conceito de *glitch*, refere-se à estética do erro, uma aparência que surge quando falhas técnicas, digitais ou de sistemas são transformadas em expressões artísticas, presente na arte digital contemporânea, explora o caos e a desordem gerada por falhas tecnológicas. No contexto digital, o *glitch* é um erro visual ou sonoro que, ao ser incorporado intencionalmente em uma obra, provoca um desconforto estético, mas também cria uma nova forma de beleza, marcada pela imperfeição. (GAZANA,2013)

Figura 45 – Desenho final, peça criada com uso do DALL-E



Fonte: Elaborado pela autora, com uso do DALL-E (2025).

3. Nome: "Rendável corpo": Um objeto artístico vestível, vazado e escultural, feito com impressão 3D. O design explora padrões biológicos, remetendo à leveza e complexidade da renda artesanal. A peça cobre o tronco, de forma desconstruída, com um comprimento que finaliza acima do umbigo

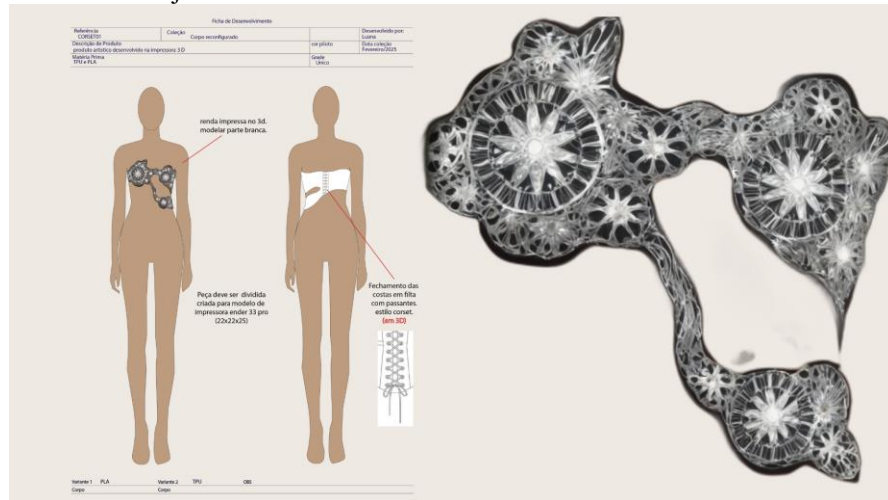
Figura 46 - Pannel de inspiração, peça corpo.



Fonte: Elaborado pela autora, (2025).

Da mini coleção vista acima, apenas uma peça foi selecionada para ser produzida e descrita: **"Rendável Corpo"**. Para sua reprodução, foi elaborada uma ficha técnica, e a modelagem tridimensional ficou a cargo da Camila Monteiro.

Figura 47 – Desenho final, peça corpo, ficha técnica no Illustrator e imagem criada com ajuda do DALL-E

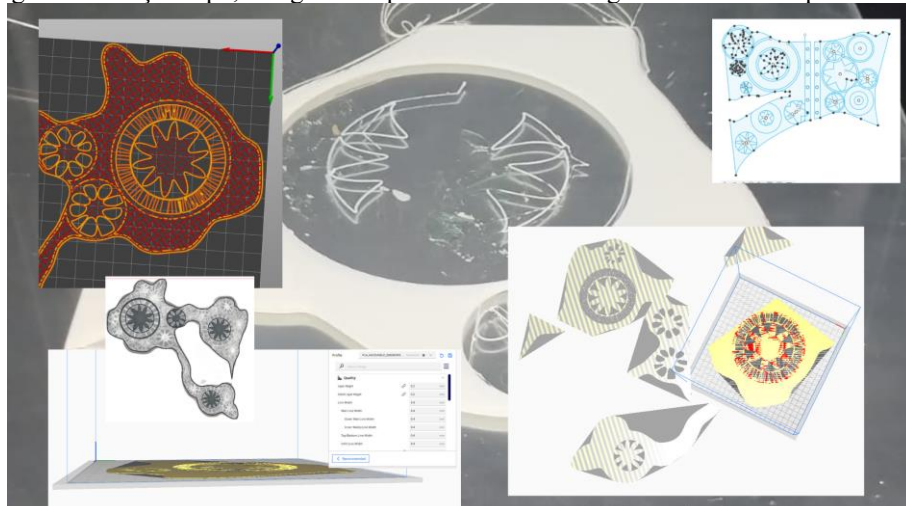


Fonte: Elaborado pela autora, (2025).

5.2 Processos da peça "Rendável corpo".

Por se tratar de um saber técnico específico, convidei Camila Monteiro para colaborar no projeto. Após a conceitualização e o desenho da peça, ela realizou a modelagem no Fusion 360, utilizando ferramentas como Photoshop, Blender, Cura e caneta digital. Ela relata: “Um eu fiz direto no Fusion, coloquei a imagem lá e fui riscando em cima, depois extraí como STL para o fatiador.” E complementa: “*Utilizei a caneta digital para marcar a peça como um desenho mesmo, fazendo esse esqueleto para impressão e finalizei com algumas edições pelo Fusion, a parte dos círculos, para as medidas ficarem certinhas e proporcionais, principalmente onde tem a amarração das costas, para o espaçamento ficar certinho e alinhado.*” Como pode ser observado a seguir, temos a peça fatiada, a foto frente e costas e no fundo, ela sendo impressa em 3D:

Figura 48 - Peça corpo, colagem dos processos de modelagem e início da impressão 3D.



Fonte: Elaborado pela autora, (2025).

A impressão da peça foi realizada no LED – Laboratório de Experiência Digital, com assistência técnica de Pedro Pereira Filho, que contribuiu com o manuseio das impressoras e configurações. Foram necessárias várias tentativas até alcançar o protótipo desejado. Devido ao tamanho da mesa da impressora (22x24 cm), a peça foi dividida em cinco partes. Cada parte levou aproximadamente uma hora para ser impressa, e as partes foram unidas com uma caneta 3D, resultando no objeto abaixo:

Figura 49 - Peça corpo, colagem dos processos, união e finalização do protótipo.



Fonte: Elaborado pela autora, (2025).

Após o primeiro protótipo, que apresentou um tamanho maior do que o ideal, além de dificuldades como encaixe, fragilidade e caimento irregular, foi possível refinar o projeto e compreender os ajustes necessários. A partir dessas observações, uma nova versão da peça foi desenvolvida. Com ela finalizada, decidi realizar um editorial fotográfico como encerramento deste trabalho. As imagens resultantes articulam os conceitos desenvolvidos ao longo da pesquisa e constroem uma narrativa visual em torno da peça.

5.3 Ensaio Fotográfico.

Como parte do desenvolvimento prático da pesquisa, foi realizado o ensaio fotográfico Corpo Reconfigurado, no dia 5 de abril de 2025, das 15h às 18h, na Avenida Beira-Mar, em Fortaleza/CE. A escolha do local foi motivada pela presença de uma paisagem que entrelaça natureza e urbanidade, favorecendo o diálogo simbólico entre corpo, matéria e ambiente. A necessidade de criar uma imagem final surge como uma etapa fundamental da pesquisa, voltada à materialização visual da narrativa²³ construída conceitualmente ao longo do projeto.

²³ **Narrativa** é a construção de sentido por meio da organização de elementos, visuais, simbólicos ou textuais que, articulados, formam uma experiência interpretativa para o espectador. A narrativa aqui amplia o sentido da

Figura 50 - Peça corpo- ensaio fotográfico, Pablo Angel em cena em meio a água e pedras foto p e b.



Fonte: Roberto Arruda, (2025).

Na imagem, corpo, peça e paisagem se entrelaçam em uma poética visual que faz do vestir um gesto, o corpo em suporte do objeto. É uma pele, feita de fios reinventados, onde o artesanal encontra o tecnológico, o corpo que a sustenta é andrógono, abrindo brechas para subjetividades, tão fluidas quanto o mar que o circunda. O litoral, lugar de travessias, também é território de ancestralidades, evoca o ditado “onde tem rede, tem renda”²⁴, aqui reencenado como provocação: que redes estão sendo tecidas entre corpo, arte e paisagem? A fotografia, nesse contexto, cria. É a construção de uma atmosfera, de um instante sensível onde a moda se torna linguagem expandida. A imagem não apenas documenta a peça: ela a performa.

A fotografia, é compreendida como um ato criativo que estrutura sentidos e propõe leituras. Como discute Susan Sontag (2004) em *Sobre a fotografia*, toda imagem fotográfica é, antes de tudo, uma construção de sentido, um recorte do real que simultaneamente revela e oculta aspectos daquilo que representa. Fotografar implica escolher o que mostrar, como mostrar e o que deixar fora do enquadramento, constituindo assim uma narrativa própria.

obra, que será lida pelo espectador de acordo com a sua subjetividade.

²⁴ O ditado popular “**onde há rede, há renda**” reflete a conexão entre a prática da pesca e a confecção de rendas, especialmente em comunidades litorâneas. Acredita-se que as mulheres dessas comunidades, ao auxiliarem na confecção e manutenção das redes de pesca, desenvolveram habilidades que foram adaptadas para a produção de rendas, como a renda de bilros. (PORTUGAL, 2023)

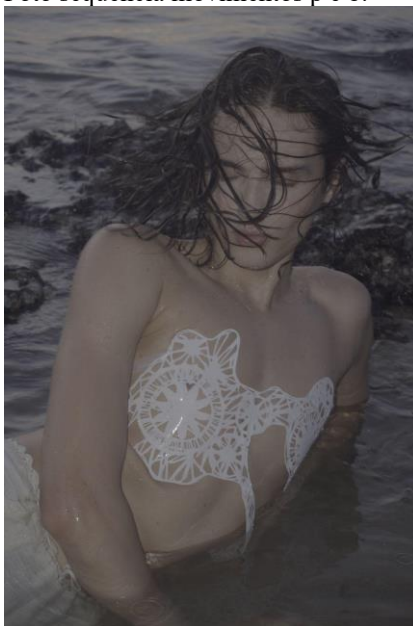
Figura 51 - Peça corpo- ensaio fotográfico, Pablo Angel em cena. Foto p e b.



Fonte: Lorena Sanay, (2025).

Então o gesto fotográfico opera nesse jogo de explorar a interação entre o corpo semivestido e o ambiente natural, juntamente com as texturas e movimentos. A renda digital, aplicada ao corpo como uma segunda pele, traz o artesanal e o tecnológico, enquanto a paisagem costeira reforça a fluidez e o etéreo. Assim, as imagens criadas são ferramentas de expressão artística, imagens expandidas que entrelaçam corpo, natureza e coisa de arte em uma composição poética.

Figura 52- Peça corpo- ensaio fotográfico, Pablo Angel em cena. Foto sequência movimentos p e b.



Fonte: Roberto Arruda, (2025).

Figura 53- Peça corpo- ensaio fotográfico, Pablo Angel em cena. Foto sequência movimentos p e b.



Fonte: Lorena Sanay, (2025).

A equipe envolvida reuniu profissionais que colaboraram ativamente com a proposta estética e conceitual do editorial:

Luana Karan Magini – Concepção, direção de arte e design do vestível (também autora da pesquisa).

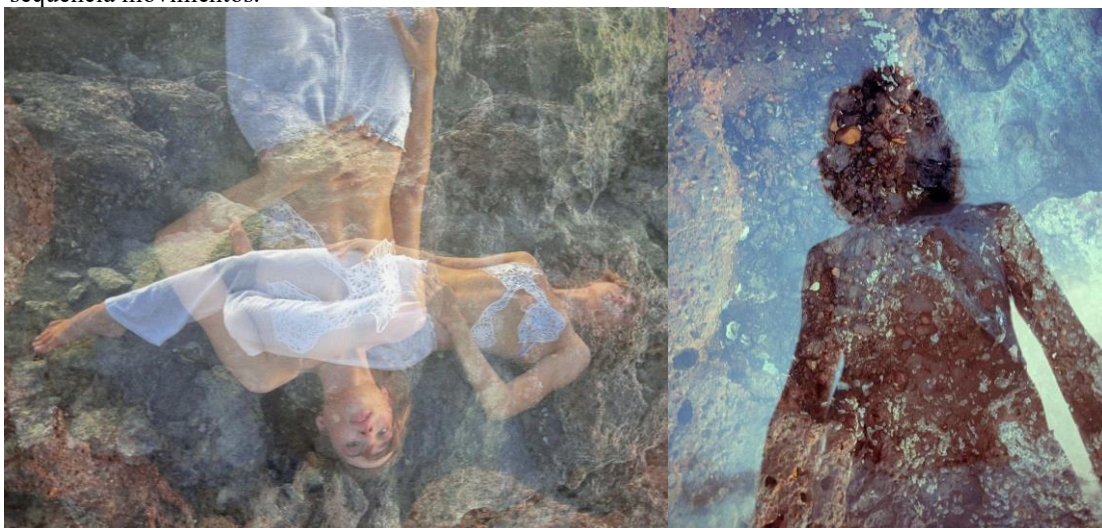
Pablo Angel (responsável por corporificar a proposta do editorial) é modelo, ator e profissional de marketing, nascido em Pacajus, Ceará. Sua trajetória teve início na fotografia independente, onde desenvolveu um olhar apurado para estética e composição. Com sensibilidade visual e interesse pela comunicação, expandiu sua atuação para o universo do social media, caminhando hoje para nichos mais comerciais, da comunicação e da moda. Como modelo, já participou de editoriais autorais, *shootings* e desfiles para marcas e artistas nacionais (conheça o trabalho em: <https://www.cosmosmgm.com/models/pablo-angel/>). Em 2024, deu os primeiros passos no teatro, agregando à sua experiência a curtas-metragens e um espetáculo. Seu trabalho transita entre imagem e expressão, sempre guiado por uma inquietude entre performar e criar.

Lorena Sanay (Fotógrafa do editorial) é estudante de Publicidade e Propaganda na Universidade de Fortaleza (UNIFOR). Apaixonada pelo universo da criação, atualmente, atua como fotógrafa e assistente de produção, sempre buscando viver de perto todas as etapas que transformam uma ideia em realidade. Adora desenvolver trabalhos autorais, onde se permite trabalhar com inventividades e conceitos, experimentando novas formas de expressão. Teve a

oportunidade de participar de um documentário como diretora de arte, mergulhando ainda mais fundo no mundo da produção e da fotografia. “Tudo o que faço carrega um pedacinho da minha paixão por contar histórias de um jeito único e sensível”.

Roberto Arruda (Fotógrafo do editorial) é um artista visual, fotógrafo e designer cearense nascido em Fortaleza. Cursando design na Universidade de Fortaleza (UNIFOR), permeia entre experimentos visuais em diversas cenas na capital. Suas fotografias, em maioria, focadas em editorial de moda, trazem à tona uma “dramatização refrescante” da mensagem que ele deseja passar. Destaca-se a execução do seu projeto para o Centro de Artesanato das Rendeiras da Prainha, onde idealizou e dirigiu o portfólio das peças autorais da instituição.

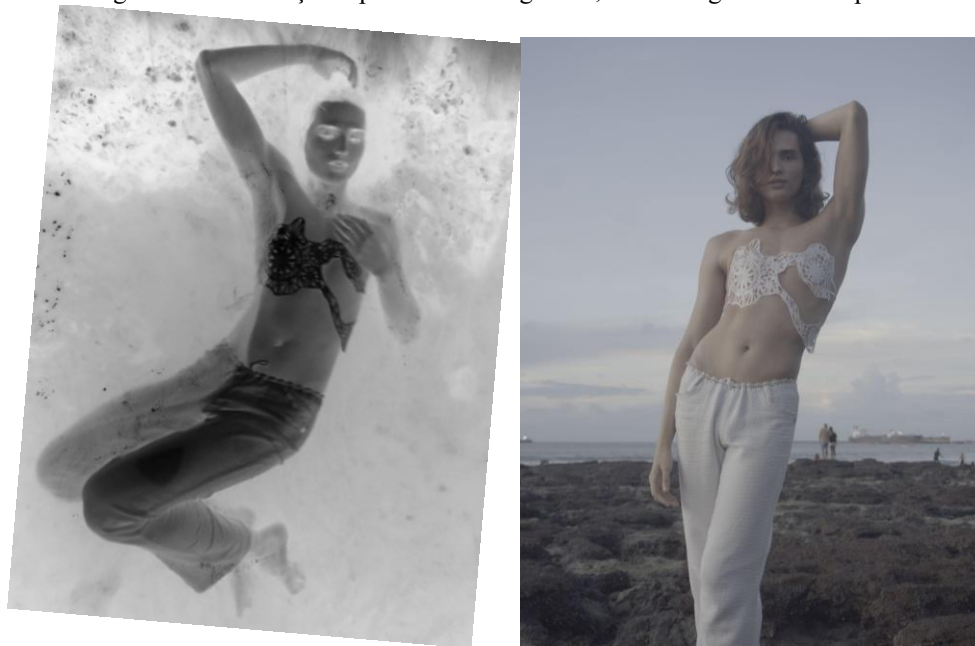
Figura 54 - Peça corpo- ensaio fotográfico, Pablo Angel em cena em meio a água e pedras. Fotos sequência movimentos.



Fonte: Lorena Sanay, 2025.

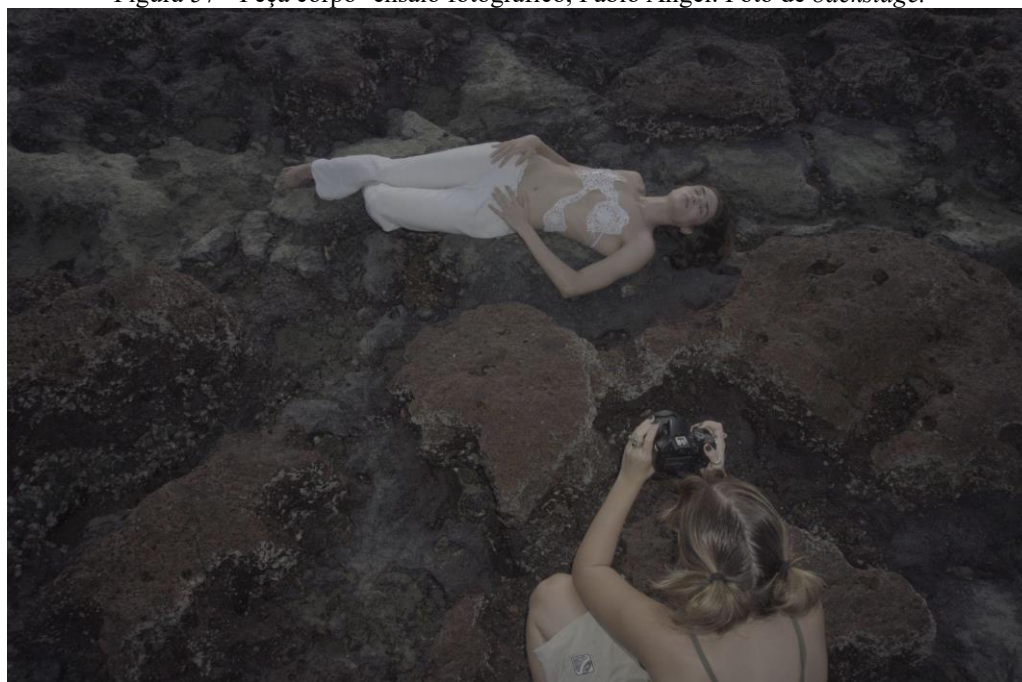
A realização do ensaio foi planejada com base em estudos teóricos e experimentações práticas anteriores. O processo reafirma o compromisso da pesquisa com a criação como ferramenta epistemológica, conforme discutido ao longo da fundamentação teórica, especialmente a partir dos aportes de Cecília Salles e das reflexões sobre moda, arte e corpo.

Figura 55 e 56 - Peça corpo- ensaio fotográfico, Pablo Angel. Fotos corpos.



Fonte: Luana Magini à esquerda e Roberto Arruda à direita. (2025)

Figura 57 - Peça corpo- ensaio fotográfico, Pablo Angel. Foto de *backstage*.



Fonte: Roberto Arruda, (2025).

O ensaio *Corpo Reconfigurado* constitui uma etapa essencial do projeto, por permitir o cruzamento entre teoria e prática, abrindo espaço para reflexões sobre os modos de fazer, de vestir e de existir na contemporaneidade. Além disso, oferece um registro potente, que pode ser mobilizado tanto como memória do processo quanto como material de divulgação e ampliação da pesquisa.

Figura 58 - Produção- ensaio fotográfico, Pablo Angel e Luana Karan.



Fonte: Lorena Sanay, 2025.

6 CONCLUSÃO

Esta dissertação, intitulada de *"Tramas In-tangíveis: Experimentações entre Corpo, Matéria e Moda"*, buscou investigar as interseções entre o corpo, a arte, a moda e a tecnologia (dispositivos e meio digital) no contexto do meio *phygital*, compreendendo como esses elementos transformam as relações entre o tangível e o intangível (matéria). A pesquisa procurou compreender o entrelaçamento entre arte e moda, trazendo a moda como uma ferramenta artística e campo de conhecimento. As reconfigurações do corpo na contemporaneidade, especialmente quando ligado ao ambiente digital, ao mesmo tempo que se explorou o processo criativo como um trajeto dinâmico e essencial para a criação artística. O foco esteve em duas bases conceituais principais: o de Lúcia Santaella sobre as questões que permeiam a virtualidade e a abordagem das “redes de criação” de Cecília Salles, mas que se entrelaçam com outros autores e ideias como Umberto Eco, Latour, Nízia Villaça e Donna Haraway.

Ao longo da pesquisa, foi possível abordar questões relacionadas à virtualização do corpo, aos dispositivos de moda e à expansão dos processos criativos na interseção entre o físico e o digital - materialidade. Os objetivos traçados inicialmente foram exercidos de maneira integrada. A análise dos conceitos de corpo, questões da virtualização com base em Lúcia Santaella, permitiu compreender como o espaço virtual desafia noções tradicionais de presença, identidade e materialidade. Além disso, uma investigação sobre a moda como linguagem artística revelou seu papel crítico e expressivo. E como a produção artística final, de um objeto vestível criado a partir da impressão 3D, inspirado em elementos tradicionais dos padrões da renda, contrapondo esse mix do tecnológico/virtual com a renda e tradição, materializou as reflexões da pesquisa. Este processo prático evidenciou o potencial da moda como um campo experimental, fabulativo e artístico.

O conceito de corpo de modo filosófico, segundo Santaella, foi central para as reflexões apresentadas. A ideia de um corpo que se estende para além de sua materialidade biológica, imerso em ambientes digitais e acoplado a dispositivos tecnológicos, revela as transformações profundas que vivenciamos na contemporaneidade. Este corpo, denominado "biocibernético", transcende as dicotomias tradicionais entre corpo e máquina, tangível e intangível, e reflete uma existência permeada por fluxos de informação e interações virtuais. No campo da moda, essas transformações são especialmente evidentes, uma vez que o corpo é moldado e ressignificado pela integração com roupas virtuais, impressões 3D e outras tecnologias que expandem as possibilidades de expressão e criação.

A pesquisa teórica sobre moda e arte contribuiu para reforçar a compreensão de como esses dois campos dialogam e se entrelaçam. A moda, muitas vezes considerada apenas como uma indústria ou expressão do efêmero, revelou-se como uma linguagem artística capaz de transcender o funcional e o comercial. Designers e artistas exploram estéticas inovadoras, utilizando a moda como meio de expressão cultural, conceitual, social, conforme debatido ao longo do capítulo teórico. Essa abordagem evidencia a moda como uma forma de arte em si, onde o corpo humano atua como suporte para narrativas criativas e simbólicas.

Ao longo da pesquisa, ficou claro que a moda não apenas pode ressignificar o corpo e a materialidade, mas também tem um diálogo entre tradição e futuro. A tradição, com seus valores culturais e estéticos, traz a manualidade e a continuidade de práticas artesanais e históricas. Ao mesmo tempo, o futuro se desenha no campo das tecnologias emergentes e no ambiente *phygital*, onde novas materialidades e linguagens desafiam as fronteiras do que é conhecido. Este debate entre tradição e futuro ressalta a importância de equilibrar o respeito às raízes culturais apesar da inovação tecnológica e criativa na qual estamos passando, de inteligências artificiais e de sociedades em redes (globalizadas).

Ademais, o processo criativo descrito por Cecília Salles possibilitou pensar a metodologia processual e experimental de maneira dinâmica, não linear e multifacetada da criação e também a relação imbricada entre teoria e prática poética. Este estudo não se restringiu ao resultado final, mas valorizou o percurso criativo como um trajeto de idas e vindas, erros e experimentações que enriqueceram o desenvolvimento da "coisa de arte". Combinando elementos de arte, moda e tecnologia, o trabalho final funcionou como uma metalinguagem do processo investigativo, refletindo as técnicas e conceitos que guiaram a pesquisa, também evocando como uma criação potente e simbólica ao se tornar um ensaio fotográfico conceitual.

A pesquisa também contribui para ampliar as discussões acerca da relação entre corpo, materialidade e moda no meio digital, trazendo novas perspectivas sobre a interseção entre o tangível e o intangível. Por meio de uma abordagem qualitativa, foi possível tensionar as fronteiras entre o físico e o virtual, propondo reflexões que dialogam com as práticas artísticas contemporâneas.

Por fim, espera-se que este trabalho inspire futuras investigações e produções artísticas que desafiem os limites do corpo e da moda, considerando a potencialidade das tecnologias emergentes. O campo do *phygital* apresenta um vasto território para exploração criativa, e as transformações que apontam para um futuro em que o corpo, os dispositivos tecnológicos, a arte e a moda se entrelaçam de formas cada vez mais inovadoras e imprevisíveis. Mais do que

isso, é essencial refletir sobre os futuros que estamos criando: quais corpos estamos debatendo e como o uso constante de tecnologias e a virtualização das imagens corporais impactam nossa sociedade? Estamos construindo algo sustentável (no quesito ambiental e social) para as futuras gerações e para o planeta? Estas questões, que envolvem o campo da moda, da arte e da tecnologia, devem nos levar a repensar não apenas as práticas criativas, mas também os desdobramentos culturais e éticos dessas novas realidades, equilibrando a preservação das tradições com a construção de futuros mais conscientes e inclusivos.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. **O que é um dispositivo?** Outra travessia, n. 5, p. 9-16. Santa Catarina, 2005.
- AIRES, Aliana ; SOUZA, Josenilde. **Ciborgues Invadem A Moda: Corpo, Gênero E Medicina.** Arte 21, [S. l.], v. 12, n. 1, p. 18–29, 2019. DOI: 10.62507/a21.v12i1.136. Disponível em: <https://revistas.belasartes.br/arte21/article/view/136>. Acesso em: 29 jan. 2025.
- ALL ABOUT PORTUGAL. **Museu Municipal de Espinho.** 2024 Disponível em : <https://www.allaboutportugal.pt/pt/espinho/cultura/museu-municipal-de-espinho>. Acesso em: 31 ago. 2024.
- AMORIM, Wadson Gomes; BOLDT, Rachel Sager. **Moda Virtual: aceleração no processo de transformação digital devido à pandemia de COVID-19.** Colóquio Internacional de Design, 2020.
- AUDACES. **NFT na moda: por que criar e vender roupas digitais é o futuro?** Audaces, 2021. Disponível em: <https://audaces.com/pt-br/blog/nft-moda>. Acesso em: 31 jan. 2025.
- BARTHES, Roland. **The Fashion System.** London, England. Editora: University of California Press, 1990.
- BARBERO, Luis. PEDERNERA, María . **“CORPO ‘BIOLÓGICO’ E CORPO ‘ERÓGENO’** .Federação Psicanalítica da América Latina. Setembro de 2016. Cartagena, Colômbia. Disponível em: <https://www.fepal.org/wp-content/uploads/017-por.pdf>.
- BARBOZA, Railson. **Discussão sobre a Perspectiva Estética em Umberto Eco: limites e Contribuições.** Anais do Encontro Nacional de Pós-graduação, v. 5, n. 1, p. 1-5, 2021.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação.** Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos.**Tradução Zulmira Ribeiro Tavares. - São Paulo: Perspectiva, 2004.
- BAUMAN, Zygmunt. **Retrotopia.** Rio de Janeiro: Zahar, 2017.
- BAUMAN, Zygmunt. **Tempos líquidos.** Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- BEAUVOIR, Simone de. **O segundo sexo: fatos e mitos.** (Vol. 1). Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura.** Tradução Sérgio Paulo Rouanet; prefácio Jeanne Gagnebin. 7ª edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.
- BERLIM, Lilyan. **Moda e Sustentabilidade: Uma Reflexão Necessária.** Rio de Janeiro: Estação das Letras, 2012.
- BERTALANFFY, Ludwig von. **Teoria Geral dos Sistemas: Fundamentos,**

Desenvolvimento, Aplicações. São Paulo: Editora Nacional, 1973.

BEZERRA, Cecília Oliveira; DAVEL, Eduardo Paes Barreto. **Tradição e inovação na era digital: valor simbólico, cultura e marketing.** REAd. Revista Eletrônica de Administração (Porto Alegre), v. 23, p. 288-312, 2017.

BISHOP, Claire. **Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship.** Londres: Verso, 2012.

BISHOP, Claire. **Installation Art: A Critical History.** Universidade de Michigan. Routledge, 2005.

BITU, Marina. 2024. Disponível em:
https://marinabitu.com/?srsltid=AfmBOor6BxlGAJq7y1OmSqw37jUo3KTDBqtUZvrrxirwCpOpldI_o1Q4 . Acesso em: 27 de setembro de 2024.

BLACK MIRROR. Criada por Charlie Brooker. Série. 2011.

BOURDIEU, Pierre. **As regras da arte.** São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

BRETON, **Manifesto do surrealismo**, 1924. Disponível em:
<https://www.colegiodearquitetos.com.br/wp-content/uploads/2017/03/Manifesto-de-breton.pdf>

BYINGTON, Elisa. **O Projeto do Renascimento.** 1 edição. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede.** volume 1. São Paulo: Paz e terra, 6 edição. 1999.

CAMBRIDGE, 2024. **Significado de tela.** Disponível em:
https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/portugues-ingles/tela#google_vignette. Acesso em 22 de Dezembro de 2024.

CHRISTO, Deborah Chagas. **Designer de moda ou estilista? Pequena reflexão sobre a relação entre noções e valores do campo da arte, do design e da moda.** BADUY, Dorotéia. Design de Moda: olhares diversos. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores, 2008.

CHAUÍ, Marilena. **Cultura e democracia.** *Crítica y emancipación*, 2008, 1.1: 53-76.

CIDREIRA, Renata Pitombo. **Moda e artisticidade: introdução a uma estética da moda.** Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura Disponível, v. 4, p. 1-13, 2008.

CLARK, Andy. **Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence.** Oxford: Oxford University Press, 2003.

CLO 3D, 2025. Disponível em: <https://www.clo3d.com/pt/> Acesso em: 17 de Janeiro de 2025.

COPPOLA, Soraya. **Arte, moda, ciência e tecnologia: permeabilidade e experimentação.** Ciência e Cultura, v. 62, n. 2, p. 36-38, 2010.

CRANE, Diana. **A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas.** São

Paulo. Editora Senac São Paulo, 2006.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. 5. ed. São Paulo: Editora 34, 1995.

DEL VECCHIO, Pasquale; SECUNDO, Giustina; GARZONI, Antonello. **Tecnologias e ambientes phygital para inovação revolucionária na jornada de clientes e cidadãos**. Uma revisão crítica da literatura e agenda futura. *Technological Forecasting and Social Change*, v. 189, p. 122342, 2023.

DERRIDA, Jacques. **A escritura e a diferença**. São Paulo: Perspectiva, 1978.

DERRIDA, Jacques. **A Desconstrução na Filosofia**. Editora Perspectiva, 1993.

EAGLETON, Terry. **A Ideologia da Estética**. Editora Paz e Terra, 2000.

ECO, Umberto. **A definição da arte**. Record, 2023.

ECO, Umberto. **Os limites da interpretação**. Editora Perspectiva SA, 2016.

ELLE, Disponível em; https://elle.com.br/moda/spfw-n56-lucas-leao?srsltid=AfmBOop6odNUS_MI6pw7kMu06DCwXrQ2vJLgOuGymPymOT0Ok5RhTOEZ. Acesso em: 25 de setembro de 2024.

ELLE, Disponível em: <https://elle.com.br/moda/marina-bitu?srsltid=AfmBOoqrq89-RS4T6PbW8Zj7G1uH9coF2JaA18oWkMAUaIXwTB5I9Q5r>. Acesso em: 27 de setembro de 2024.

EVANS, Caroline. **Fashion at the Edge: Spectacle, Modernity and Deathliness**. New Haven; London: Yale University Press, 2003.

EXTRA, 2010. Disponível em; <https://extra.globo.com/tv-e-lazer/marcia-ganem-787893.html>. Acesso em: 14 de Setembro de 2025.

FEIJÓ, Manoela ; COSTA, Filipe. (2023). **Varejo phygital: Um estudo do consumidor sob a ótica dos componentes das atitudes**. *Retail Management Review*. 4. e27. 10.53946/rmr.v4i1.27. Acesso em: 21 de janeiro de 2025.

FFW. Disponível em ; <https://ffw.uol.com.br/noticias/moda/iris-van-herpen-promessa-de-frescor-na-alta-costura/>, 2011. Acesso em: 24 de setembro de 2024.

FFW. Disponível em ; <https://ffw.uol.com.br/noticias/moda/lucas-leao-lanca-roupas-exclusivamente-digitais/>, 2021. Acesso em: 25 de setembro de 2024.

FREY, Talles. **Exposição Proveedor**. Maus hábitos, Porto, Portugal, 2024.

GARCIA, W. **Perenidade contemporânea, precariedade humana**. *Revista Alterjor*, [S. l.], v. 22, n. 2, p. 02-05, 2020. DOI: 10.11606/issn.2176-1507.v22i2p02-05. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/alterjor/article/view/172105>. Acesso em: 2 de Julho de 2023.

GAZANA, C. et al. **Glitch: estética contemporânea visual e sonora do erro**. In: Cultura Visual, n. 19, julho/2013, Salvador: EDUFBA, p. 81-99. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/rcvisual/article/view/8244/6001>. Acesso em: 31 de Janeiro de 2025.

GECZY, Adam; KARAMINAS, Vicki. **Fashion and Art**. Bedford Square, London. Berg, 2012.

GIBSON, William. **Neuromancer**. New York: Ace Books, 1984.

GIURIATTI, L. P.; PINHEIRO, O. J. **Rethinking about the consumption through of digital fashion design**. DAT Journal, [S. l.], v. 7, n. 4, p. 62–78, 2022. DOI: 10.29147/datjournal.v7i4.641. Disponível em: <https://datjournal.anhembib.br/dat/article/view/641>. Acesso em: 23 setembro de 2024.

GOOGLE, **Sherida marca**, 2024. Disponível em : https://www.google.com/search?sca_esv=18fa2256dcc18326&sca_upv=1&q=sherida+marca Acesso em : 20 de setembro de 2024.

GOOGLE, **Impressora 3D tecidos**, 2024. Disponível em: https://www.google.com/search?sca_esv=a97edc60ac3eacea&sca_upv=1&q=impressora+3d+tecidos. Acesso em : 27 de setembro de 2024.

GOOGLE, **Iris Van Herpen**, 2024. Disponível em: https://www.google.com/search?sca_esv=5009c1303de011b0&sca_upv=1&q=iris+van+herpen Acesso em : 17 de setembro de 2024.

GROSZ, Elizabeth. **Corpos reconfigurados**. Cadernos pagu, 2000: pp.45-86. Disponível em: [https://ieg.ufsc.br/public/storage/articles/October2020/Pagu/2000\(14\)/Grosz.pdf](https://ieg.ufsc.br/public/storage/articles/October2020/Pagu/2000(14)/Grosz.pdf). Acesso em : 6 de Janeiro de 2025.

HARAWAY, J. **Manifestly Haraway**. University of Minnesota Press, 2016. ProQuest Ebook Central, 2016. Disponível em: <http://ebookcentral.proquest.com/lib/warw/detail.action?docID=4392065>. Acesso em: 9 de Março de 2024.

HARRIS, Jonathan. **Art and Tradition: The Influence of the Past on Modern Artistic Practices**. London: Routledge, 2009.

HAYLES, N. Katherine. **How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics**. Chicago: University of Chicago Press, 1999. Disponível em: https://monoskop.org/images/5/50/Hayles_N_Katherine_How_We_Became_Posthuman_Virtual_Bodies_in_Cybernetics_Literature_and_Informatics.pdf. Acesso em: 15 de Janeiro de 2025.

HELOISA, 2022. Disponível em: <https://heloisatolipan.com.br/moda/dfb-festival-sherida-livas-ilumina-passarela-com-visionarias-criacoes-e-subverte-com-sua-moda-autoral-o-status-quo/>, 2022. Acesso em: 20 de setembro de 2024.

HSU, Meng-Hsiang; CHUANG, Li-Wen; HSU, Cheng-Se. **Understanding online shopping**

intention: the roles of four types of trust and their antecedents. Internet research, v. 24, n. 3, p. 332-352, 2014.

JONZE, Spike (Dir.). **Her**. 2013. Filme.

KANT, Immanuel. **Crítica da faculdade do juízo**. Tradução; Valério Rohden e António Marques. Rio de Janeiro; Forense Universitária, 1993.

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. 2ª edição. São Paulo: companhia das letras, 2020.

KUBLER, George. **The shape of time: Remarks on the history of things**. Yale University Press, 2008.

LATOUR, Bruno. **Reagregando o Social. Uma Introdução à Teoria do Ator-Rede**. Editora Edufba, 2012.

LATOUR, Bruno; WOOLGAR, Steve. **A vida do laboratório: a construção dos fatos científicos**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1997.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.

LEAHY, Renata Costa. **Tradição e inventividade na moda: a ressignificação da renda de bilros na criação dialógica de Márcia Ganem**. In: Livro de atas do III Congresso Internacional sobre Culturas: Interfaces da Lusofonia. Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS), 2019. p. 100-112.

LEÃO, 2024. Disponível em : <https://www.lucasleao.co/sobre> Acesso em : 18 de setembro de 2024.

LEPECKI, André.; MAYER, Tânia.S. **9 variações sobre coisas e performance**. Urdimento: Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 2, n. 19, p. 093-099, 2019.DOI:10.5965/1414573102192012095.Disponível em:<https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/3194>. Acesso em: 1 de Julho de 2024.

LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero: A moda e seu destino nas sociedades modernas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

MAIA, Yara. CORREIA, Maria et al. **Kombucha: características e aspectos biológicos**. Referências em Saúde do Centro Universitário Estácio de Goiás, v. 3, n. 01, p. 114-123, 2020. Disponível em :file:///D:/Downloads/RRS_FESGO_2020_1_e18.pdf. Acesso em: 31 de Agosto de 2024.

MARTIN, Richard. **Fashion and Surrealism**. London, England. Editora: Thames & Hudson, 1987.

MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial(org.)**. (Coleção Campo Imagético). Campinas, São Paulo. Papirus, 2006. Disponível em: <http://paginapessoal.utfpr.edu.br/cfernandes/linguagem-visual-2/textos/historia-do-cinema-mundial.pdf>. Acesso em: 19 de Maio de 2024.

MARCOS, Aderito. **Artefato computacional: elemento central na prática artística em arte e cultura digital**. Revista Lusófona De Estudos Culturais, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.21814/rlec.182>. Acesso em: 21 de Maio de 2024.

MARTINS, Marcelo Machado. **Moda na era digital: explorando as tendências do metaverso, NFTs e sustentabilidade**. Revista de Ensino em Artes, Moda e Design, Florianópolis, v. 7, n. 2, p. 1–26, 2023. Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/23530/15868>. Acesso em: 29 abr. 2025.

MATRIX. Direção de Lana WACHOWSKI e Lilly WACHOWSKI. Warner Bros. Pictures, 1999.

MENDEL, A. **O corpo na biologia moderna**. 2000.

MENDES, Ana Margarida Louro Pina. **O Processo Criativo Artístico: as suas implicações na criação de uma Marca de Moda**. 2017. Dissertação de Mestrado. Universidade da Beira Interior (Portugal).

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O Visível e o Invisível**. Editora Perspectiva. São Paulo- SP. Brasil. 2003.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. Tradução Carlos Alberto Ribeiro de Moura. 2ª edição. São Paulo Martins Fontes, 1999.

OBRIST, Hans Ulrich. **Uma Breve História Da Curadoria**. Tradução de Ana Resende. São Paulo: Bei Editora; 1ª edição, 2010.

O’NASCIMENTO, Ricardo. **Roupas inteligentes: combinando moda e tecnologia**. São Paulo: Senac, 2020.

ONUKE, Gisele Miyoko. **Tecnologia e Cultura: Corpo Reconfigurado**. Interin, v. 9, n. 1, p. 1-8, 2010.

OSHI, Mamoru (Dir.). **Ghost in the Shell**. 1995. Filme.

OXFORD, 2025. **Significado de corpo**. Disponível em: <https://languages.oup.com/google-dictionary-pt/>. Acesso em: 7 de Janeiro de 2025.

PALOMINO, Erika. **A moda**. 4ª edição. São Paulo: Publifolha, 2012.

PEREIRA, Selma. **A moda na era pós-digital**. 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.2/7265> Acesso em: 14 de Setembro de 2024.

PORTUGAL. Ministério da Cultura. Direção-Geral das Artes. Renda de bilros. Programa Saber Fazer, 2023. Disponível em: <https://programasaberfazer.gov.pt/arte/renda-de-bilros>. Acesso em: 28 abr. 2025.

PRIMO, Judite et al. **Teoria e prática da Sociomuseologia, Cadernos de Sociomuseologia**. n. livro 02, 2021.

REGINA RECH, Sandra; STRUFFALDI MORATO CHEMIN, Fabiana. **O sistema de moda e o coolhunting**. Da Pesquisa, Florianópolis, v. 4, n. 6, p. 631–636, 2018. DOI: 10.5965/1808312904062009631. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/dapesquisa/article/view/14238>. Acesso em: 19 de Setembro de 2024.

REFOSCO, Ereany; GURSOY, Beylem Cansu; BROEGA, Ana Cristina. **Limiar entre a moda e a arte**. Iara: Revista de moda, cultura e arte, São Paulo, v. 4, p. 55-79, 2011.

RIBEIRO, Aileen. **The Art of Dress: Fashion in England and France, 1750-1820**. Yale University press New Haven e London editors, 2002.

RIBEIRO, Aileen. **Dress and Morality**. 2ª ed. Londres: Bloomsbury publishing, (inglês). 2003

RODRIGUES, Ellen Cristina. **Moda digital e sentidos da sustentabilidade: uma análise semiótica das marcas dressx e studio ACCI**. Monografia. Universidade de São Paulo. https://cmc.eca.usp.br/monografias/2022/Ellen_Rodrigues.pdf, 2022. Acesso em: 19 de Agosto de 2024.

RUIZ, José Mário Martinez. **Arte e moda conceitual: uma reflexão epistemológica**. Revista Cesiumar–Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, v. 12, n. 1, 2007.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: Intermeios, 2013. Disponível em :file:///D:/Downloads/toaz.info-salles-cecilia-almeida-gesto-inacabado-pr_c683ef6ef4c0245466a5d080b673f445.pdf. Acesso em: 23 de Setembro de 2024.

SALLES, Cecília Almeida. **Redes da Criação: Construção da Obra de Arte**. Editora Horizonte, 2006.

SANTAELLA, Lucia. **"Cultura e Artes do Pós-Humano: Da Cultura das Mídias à Cibercultura"**. 2003.

SANTAELLA, Lucia (ORG). Vários autores. **Simbiose Do Humano E Tecnologias: Impasses, Dilemas, Desafios**. São Paulo, sp: Editora da Universidade de São Paulo/ IEA-USP, 2022.

SANTAELLA, L. **Corpo e Comunicação: Sintoma de um tempo**. Paulus Editora, 3ª edição, 2004.

SANTAELLA, L. **Humanos hiper-híbridos: Linguagens e cultura na segunda era da internet**. Paulus Editora, 1ª edição, 2021.

SANTOS, Eduardo (Dir.). **Onipresente** . Série. 2021.

SIBILA, Paula. **O homem pós-orgânico: A Alquimia dos corpos e das almas á luz das tecnologias digitais**. Contraponto editora, Rio de Janeiro, 2015.

SILVEIRA, Icléia. **Modelagem tridimensional: moulage**. Florianópolis, 2017. Disponível em:https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id_cpmenu/3787/Apostila_Moulage___2017_152062

13254004_3787.pdf. Acesso em: 31 ago. 2024.

SCOTT, Ridley (Dir.). **Blade Runner**. 1982. Filme.

SOGABE, Milton. **Arte, Tecnologia E Sustentabilidade**. Artigo, 2019. Disponível em: https://anpap.org.br/anais/2019/PDF/ARTIGO/28encontro____SOGABE_Milton_Terumitsu_1168-1185.pdf. Acesso em: 30 de agosto de 2024.

SONTAG, Susan. **Sobre fotografia**. Tradução de Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. Disponível em: <https://estudosaudiovisuais.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/10/susan-sontag-sobre-fotografia-p-131-163.pdf>. Acesso em: 28 abr. 2025.

STENGERS, Isabelle. **Cosmopolíticas**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

SHERIDA, **sobre a marca**. 2024. Disponível em: <https://www.sherida.com.br/sobre> Acesso em: 9 de Setembro de 2024.

TRAVERSSONI. 2023, Disponível em: <https://marciatravessoni.com.br/moda/casa-de-criadores-marca-cearense-sherida-estreia-com-a-colecao-trip/>. Acesso em: 20 de Setembro de 2024.

TRAVERSSONI. 2023, Disponível em: <https://marciatravessoni.com.br/moda/marca-cearense-sherida-lanca-pecas-ineditas-para-nova-colecao-do-instituto-ca/>. Acesso em: 20 de Setembro de 2024.

THOMAS, Dana. **Fashionopolis: The Price of Fast Fashion and the Future of Clothes**. New York: Penguin Press, 2019.

TOMAZ, Tadeu. **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte : Autêntica Editora, 2009.

UFRB, 2010. **Significado de mercado**. Disponível em: <https://www.ufrb.edu.br/proexc/images/conceitosmercado.pdf>. Acesso em: 2 de Agosto de 2024.

VASSÃO, Caio Adorno. **Fratura Romântico-Positivista: um ensaio sobre a epistemologia da poiésis**. II Seminário Internacional das Artes e seus Territórios Sensíveis: Metodologias e Processos de Criação em Artes, 2015.

VILLAÇA, Nízia. **A edição do corpo : Tecnociência, artes e moda**. 2 edição. São Paulo: estação das letras e cores editora Ltda, 2016.

VINCI, Christian Fernando Ribeiro Guimarães. **O conceito de experimentação na filosofia de Gilles Deleuze**. Sofia , Espírito Santo, Brasil, v. 7, n. 2, p. 322–342, 2019. DOI: 10.47456/sofia.v7i2.20467. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/sofia/article/view/20467>. Acesso em: 31 ago. 2024.

WIENER, Norbert. **Cibernética e Controle: Comunicação e Controle em Animais e Máquinas**. São Paulo: Editora Hucitec, 1995. Disponível em:

<https://ffw.uol.com.br/noticias/moda/roupas-digitais-por-que-elas-sao-tao-importante-em-2020/>. Acesso em: 19 de setembro de 2024.

YANKODESIGN, **3D printed handbag**. 2024. Disponível em: <https://www.yankodesign.com/2024/02/15/black-panther-costume-designer-launches-otherworldly-3d-printed-handbags/> . Acesso em: 27 de setembro de 2024.

ZANELLA, Andréa Vieira; BALBINOT, Gabriela; PEREIRA, Renata Susan. **Re-criar a (na) renda de bilro: analisando a nova trama tecida**. Psicologia: Reflexão e Crítica, v. 13, p. 539-547, 2000.

GLOSSÁRIO

Phyigital: Fusão entre o mundo físico e digital, criando experiências imersivas que integram tecnologia e materialidade.

Pixels: Menor unidade de uma imagem digital, compondo a estrutura visual das representações gráficas no meio virtual.

QR Codes: Códigos bidimensionais que armazenam informações e podem ser escaneados para acessar conteúdos digitais.

Self Checkout: Sistema de autoatendimento no varejo, permitindo que o consumidor finalize suas compras sem a necessidade de um operador de caixa.

Scan and Go: Tecnologia que possibilita a digitalização de produtos por meio de dispositivos móveis, agilizando a experiência de compra sem filas.

Hipermaterialidade: Conceito que explora a relação entre o tangível e o digital, sugerindo novas percepções sobre matéria e presença principalmente na era tecnológica.

Web: Rede global de informações interconectadas, permitindo comunicação, comércio e interação em ambientes digitais.

Business: Termo em inglês para negócios, abrangendo estratégias e operações comerciais, incluindo inovações tecnológicas no mercado da moda.

Fast Fashion: Modelo de produção e consumo acelerado na moda, caracterizado por coleções rápidas e alta rotatividade de produtos.

Moulage: Termo em francês, é uma técnica de modelagem tridimensional utilizada na moda, onde o tecido é moldado diretamente sobre o corpo ou manequim.

Status: Posição ou reconhecimento social de um indivíduo, muitas vezes mediado por símbolos materiais.

Avatar: Representação virtual de um usuário em ambientes digitais, podendo assumir diversas formas e expressar identidades fluidas.

Cyborg: Ser híbrido entre um organismo biológico e a tecnologia, explorando a fusão entre corpo e máquina.