

Claudia Marinho \*

# Corpecendo: Vestir-se e criar espacialidades in-comuns

Docente PPG Design | 2006 a 2009



**Claudia Marinho** é artista e designer, mestre e doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, pós-doutorado em Design na Faculdade de Arquitetura, Design e Urbanismo da Universidade de Buenos Aires (2009). Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Artes da UFC (Universidade Federal do Ceará), professora colaborador do Programa de Pós-Graduação de Arquitetura e Urbanismo e Design da UFC. Atuou como docente do PPG Design da UAM entre os anos de 2006 e 2009. Investiga processos de criação (arte e design). Atualmente desenvolve pesquisas sobre espacialidades cotidianas e tecnologia ubíqua, com foco na educação patrimonial, no vestir e na intervenção urbana.

<marinhoclufc@gmail.com >

ORCID: 0000-0003-0521-0106

**Resumo** O artigo apresenta o relato de processo do Projeto Corpecendo, com foco nas ferramentas de representação de design e os modos de interpretar e dar visibilidade para a prática do vestir. Parte dos conceitos de “inscrição” (Latour, 2001) e “documentos de processo” (Salles, 2011), para propor uma abordagem poética da prática de projeto e buscar aproximações entre os processos e materialidades das práticas investigativas da arte e do design. Investe em experimentações estéticas, vinculadas a arte do corpo e a prática artesanal, para abordar o vestir pelo viés de estratégias investigativas mediadas pelas dinâmicas do corpo e criação de artefatos.

**Palavras chave** Vestir, Design, Processo, Arte, Espacialidade, Visualidade.

### **Corpecendo: Dressing up and creating unusual spaces**

**Abstract** *The article presents the process report of the Corpecendo Project, focusing on design representation tools and ways of interpreting and giving visibility to the practice of dressing. It starts from the concept of “inscription” (Latour, 2001) and “process documents” (Salles, 2011), to propose a poetic approach to the design practice and to seek approximations between the processes and materialities of the investigative practices of art and design. It invests in aesthetic experiments, linked to body art and artisanal practice, to approach dressing through the bias of investigative strategies mediated by body dynamics and artifact creation.*

**Keywords** *Dressing, Design, Process, Art, Spatiality, Visuality.*

### **Corpecendo: Vestirse y crear espacialidad en-común**

**Resumen** *El artículo presenta el informe de proceso del Proyecto Corpecendo, centrándose en las herramientas de representación del diseño y las formas de interpretar y dar visibilidad a la práctica del vestir. Se parte del concepto de “inscripción” (Latour, 2001) y “documentos de proceso” (Salles, 2011), para proponer un acercamiento poético a la práctica del diseño y buscar aproximaciones entre los procesos y materialidades de las prácticas investigativas del arte y del diseño. Invierte en experimentos estéticos, vinculados al arte corporal y la práctica artesanal, para abordar el vestir a través de estrategias de investigación mediadas por la dinámica corporal y la creación de artefactos.*

**Palabras clave** *Vestir, Diseño, Proceso, Arte, Espacialidad, Visualidad.*

## Introdução

Corpecendo é um projeto de pesquisa em artes e design que aborda o corpo como dimensão topológica - de convergência, conectividade e continuidade entre objetos e lugares - pelo viés do vestir; parte de questionamentos sobre como os objetos permeiam nossas vivências cotidianas e afetam o modo como nos “entendemos” e nos “produzimos” no mundo e exploramos suas potencialidades (Ingold, 2015), (Sloterdijk, 2005), (Latour, 2004). O projeto faz parte de uma série de experimentações que vem sendo realizadas desde 2017 por pesquisadores e bolsistas dos grupos de pesquisa ActLab, LabRep e LAS, em torno de temáticas comuns às artes e ao design - relacionadas às práticas cotidianas - e às conexões entre razões e saberes ancestrais e modernos. O artigo apresenta o relato de processo do projeto Corpecendo, ao apresentar um modo de trabalhar com as ferramentas de projeto, na interface entre o conceito de “inscrição” (Latour, 2001) e “documentos de processo” (Salles, 2011), para propor uma abordagem poética da prática de projeto em design.

## 1. Vestir é uma questão de interesse

Mais do que uma prática dedicada a “embelezar” os produtos industriais, o design emerge como um processo de estruturação das vivências urbanas, no contexto das cidades modernas (Baudellaire, 1996), (Ranciere, 2012) (Forty, 2010); tem as suas dinâmicas pautadas pelos ciclos do desenvolvimento do capital bem como, mostre uma flexibilidade em alterar seus paradigmas de produção desde que se possa assegurar o bom desempenho do capitalismo. Para Forty (2010), o design teria por vocação inicial facilitar o acolhimento das mudanças trazidas pelo produtos industriais nas vivências cotidianas das pessoas que viviam na Europa do séc. XIX, articulando-se portanto, como uma espécie de “pedagogia de aceitação” dos produtos, ao mudar o modo como as pessoas viam as mercadorias. Posteriormente, ainda segue o autor, o design torna-se um modo de criar compensações - de forma constante, sólida e tangível - para a “desgastante experiência de se viver a modernidade”. (Forty, 2010, p.9)

A expansão do termo design, em extensão e compreensão seria um claro sinal da mudança na forma como nos relacionamos com os objetos hoje (Latour, 2014, p. 9); o autor aborda o design mirando não somente para as formas dos artefatos, mas sobretudo para as noções de regras e métodos que ampliaram e sofisticaram as práticas de projetos, atentando para esse momento atual em que em que todas as coisas têm que ser elaboradas e reelaboradas através do design (Latour, 2014, p. 4).

O autor afirma ainda que a sofisticação (tecnológica e conceitual) dos processos do design teria resultado também em bons desenhos - desde a perspectiva concêntrica renascentista, passando pelo desenho técnico, até as renderizações CAD 3D - e destaca o seu potencial de mediar proces-

sos, que não somente aqueles engendrados no desenvolvimento da prática projetual; Latour coloca como desafio para os estudantes e profissionais que assistiam a sua palestra: como fazer uso dessas ferramentas de projeto para gerar documentos que explicitem as controvérsias estruturantes dos processos sociais contemporâneos? - Das quais o design é também, franco signatário. Latour evidencia pelo viés desse desafio a principal falácia das inovações modernas: os objetos sempre foram projetos; questões de fato sempre foram questões de interesse (Latour, 2012, p. 21).

Através das ferramentas de projeto empregadas e inventadas para a produção do vestível que faz parte do projeto Corpecendo, refletimos sobre o potencial criativo da prática de projeto, para criar possibilidades de interpretação e de visibilidade para os modos de vida cotidianos; falamos portanto sobre uma topologia do vestir especulando sobre as conexões entre pessoas, objetos e lugares, na forma como o uso do vestível possibilita, relacionando o ato de se vestir à criação de espacialidades in-comum.

Como primeira estratégia aproveitamos a dupla conotação que o hífen traz para o termo comum para identificar o ato de se vestir e as vestimentas enquanto dispositivos de inscrição (Latour, 2001) do corpo nos espaços cotidianos.

Como vestir um corpo que se sabe destituído da sua função de morada temporária de uma alma imortal, receptáculo do pensamento ou ocupado por um sentimento perene de humanidade?

Como vestir um corpo que se legitima - a cada movimento e ação - como um conhecimento 'situado'?

Como tornar as dinâmicas e as formas singulares do corpo os parâmetros para mediar as etapas do projeto para chegar às formas dos objetos (vestíveis), e não ao contrário?

Partimos dessas perguntas para propor uma abordagem, ao mesmo tempo investigativa e poética da prática de projeto, considerando que as ferramentas de representação do projeto são preparadas para evidenciar, ao mesmo tempo, provas materiais de uma problematização a qual o projeto se vincula e articuladas como registro de algum posicionamento - poético, político, estético - do designer.

O artigo se constitui de duas partes, uma primeira na qual apresentamos os fundamentos das estratégias empregadas para o desenvolvimento da pesquisa - que se constitui de uma abordagem poética-processual das ferramentas de projeto e uma leitura do corpo como lugar; uma segunda na qual apresentamos-relatamos as ferramentas empregadas para o desenvolvimento do vestível, bem como o seu uso (performances).

## **2. Ferramentas de projeto – inscrição, criação e trajetos**

As ferramentas de representação materializam as formas de interação entre entendimento e criação, nos processos de projeto; marcados pela construção de uma estrutura que empregada como argumento para

apresentação do produto final do projeto: as narrativas sobre o processo. Narrativa essa que inclui, por exemplo, rascunhos das formas de um artefato, painéis semânticos, mapas mentais, listas de palavras, etc., ou seja, um conjunto visual de inscrições das quais o designer faz uso para articular códigos, artefatos, estéticas, experiências e campos de saberes, para as redes que compõem o projeto.

Essa dinâmica, vista de uma perspectiva econômica-social, permite identificar que os processos e fundamentos do design mudam porque mudam as lógicas produtivas dos sistemas, poderíamos especular sobre como tais mudanças afetam diretamente as práticas cotidianas mais corriqueira - como comer, caminhar, tomar banho, vestir - e tecer considerações sobre a incompatibilidade entre o bem viver e a expansão mundial da economia de mercado; mas isso significaria confinar a reflexão sobre design a um território determinado a priori. Nossa opção é por desdobrar as reflexões sobre as ferramentas de projeto para os territórios de reflexão do fazer arte.

Essa discussão se assenta em uma questão clássica nos estudos da filosofia, da arte e da ciência: como acondicionar o mundo em (na) linguagem? Para levar esta questão adiante, ancoramos as experimentações trazidas ao corpo deste artigo nos estudos de Cecília Salles (2008-2012) e Bruno Latour (2001), autores que, cada um em seu campo de pesquisa - arte e ciência - parecem encampar a discussão partindo de domínios diferentes, mas com estratégias semelhantes; as quais identificamos nos processos de produção de referências.

Antes, no entanto, é preciso pontuar que não partiremos de um conceito de pesquisa comum, partilhado na obra de ambos. Apoiado no feramental da observação etnográfica, Latour emprega a meticulosa observação de campo para analisar os laboratórios de cientistas, por isso seus argumentos partem de um paradigma de pesquisa muito próximo do que se pode observar nas ciências exatas, ou nos naturais, em suas práticas laboratoriais, com a mediação de instrumentos, tecnologia e fundamentação lógico-matemática, ou ainda no uso de equipamentos sofisticados para a observação e quantificação de dados da natureza. Cecília Salles, por sua vez, fazendo uso das estratégias oferecidas pela Crítica Genética, aborda os processos estruturantes do fazer artístico a partir da análise dos rastros deixados pelo artista durante o desenvolvimento de um projeto, os documentos de processo. Coloca em foco a pesquisa que é realizada e implicada no próprio processo de produção da obra de arte.

A autora fala sobre um tipo de pesquisa realizada pelos próprios artistas em seu trabalho de compreensão de suas obras ou da arte em geral, a partir de uma demanda comunicativa existente no processo: de produção de diálogos de natureza Inter e intrapessoal ao longo das cadeias que definem os sistemas de criação.

Ambas as noções não são opostas, mas complementares, refletem modos conscientes de obtenção de conhecimento, a partir da construção e percursos.

Podemos encontrar rastros de coleta de informações, por exemplo, sobre assuntos a serem tratados, sobre técnicas a serem utilizadas ou sobre as propriedades da matéria que está sendo manuseada. Dicionários, enciclopédias, recortes de jornais, revistas, livros citados e trechos copiados são documentos dessa necessidade de pesquisa. (Salles, 2011, p. 125)

Percursos estes que são também táticas de deslocamento de interesses e objetivos, como se produz na ciência: “transladar interesses significa, ao mesmo tempo, oferecer novas interpretações desses interesses e canalizar as pessoas para direções diferentes” (Salles, 2011, p.126).

Dessa forma, os conceitos de documento de processo e de inscrição são acionados aqui para a abordagem do tema da produção de referência na prática de projeto em design e a inserção dessas referências na cadeia de circulação de sentidos sobre a qual se estruturam as práticas cotidianas.

As noções de percurso e de deslocamento despertam também a reflexão sobre o progressivo adensamento das redes de relação estabelecidas com o fazer projeto – físicas, conceituais, poéticas, estéticas – que estão potencializadas pelas estratégias de representação (ferramentas) empregadas pelo designer, para fazer circular as informações no interior do próprio processo, e nas dinâmicas do mundo.

Assim como na arte e na ciência, a produção de referência, no campo do design, não pode se reduzir a um mero processo de tradução – uma nova imagem que representa uma forma sabida – trata-se de um procedimento mais denso, de aproximação entre pensamentos e contextos; produzir referência é uma forma de preencher lacunas, pequenas lacunas, entre as palavras e as coisas, entre a linguagem e o mundo, entre os corpos e os lugares.

Em relação à produção de referência na ciência, diz Latour, a palavra referência aplica-se à estabilidade de um movimento ao longo de inúmeras mediações e implementos diferentes. (...) Todavia, se a referência é aquilo que circula pela série inteira, toda mudança em qualquer elemento da série provocará outra na referência. (Latour, 2001, p.176)

E acrescenta:

Em (...) com as proposições, ninguém precisa ser tão avaro e a sofisticação pode ser dividida igualmente entre todos os que contribuem para o ato de referência. Não tendo de preencher uma imensa e radical lacuna entre duas esferas, mas apenas transitar por inúmeras lacunas menores entre entidades ativas ligeiramente diferentes, a referência já não é uma correspondência na base do tudo-ou-nada. (Latour, 2001, p.173)

Salles (2011) fala sobre a produção de referência na arte a partir do estudo dos documentos de processo. Por este viés, segundo a autora, a ideia da pesquisa, poderia ser constatada a partir de duas grandes constantes que acompanham o movimento de produção da obra: armazenamento e experimentação. O primeiro termo refere-se aos recursos e meios de registro empregados pelo artista para guardar as informações, de modo a poder re-cessá-las em momentos diferentes do percurso investigativo, e o segundo é por onde transparece a natureza indutiva da criação.

Queremos enfatizar que o ato de armazenar é geral, está sempre presente nos documentos de processo. (...) Outra função desempenhada pelos documentos de processo é a de registro de experimentação, deixando transparecer a natureza indutiva da criação. Nesse momento de concretização da obra, hipóteses de naturezas diversas são levantadas e vão sendo testadas. (Salles, 2011, p.18)

A partir de uma abordagem relacional entre os documentos de processo e as inscrições é suscitada no relato que segue uma reflexão sobre o processo de projeto pelo viés do modelo de rede e ancorado nos procedimentos da arte: como um processo contínuo de interconexões instáveis, pela geração de nós de interação, cuja variabilidade obedece a alguns princípios direcionadores.

A vantagem desta estratégia é a possibilidade de se compreenderem as interconexões produzidas pela(o)s pesquisadora(e)s a partir das relações buscamos produzir com os espaços - por meio de questões relativas à produção e uso dos vestíveis e os diferentes modos de estruturar as tramas do projeto. Dois pensamentos - Salles (2011) e Latour (2001) - que trazem duas formas distintas de se olhar para o movimento de produção de referência e informacionais das pesquisas em arte e design, que podem ser empregados para pensar o processo de pesquisa-projeto em design. São noções que nos auxiliaram também para a apropriação de informações do cotidiano - mirando os corpos e objetos - pelos vieses das proposições e procedimentos de natureza artística bastante distintas, para compor o projeto; e que nos permitiu uma aproximação maior e um espaço comum entre os modos de fazer pesquisa em arte e design.

### 3. Relatos poéticos e práticas de projeto: notas sobre o Projeto Corpecendo

O Projeto Corpecendo consiste em ações performáticas (uso) que encenam o intrincado jogo das disputas por espaço; as potencialidades do corpo são exploradas por meio de métodos inspirados na Educação Somática e através de roupas inteligentes, dotadas de sensores de aproximação, cujo uso se traduz na criação de paisagens sonoras. O vestível foi confeccionado por materiais que evocam as texturas e qualidades da pele - (maior órgão sensível do corpo) e dos espaços internos de alguns sistemas corporais tais como, o sistema facial e o sistema esquelético; bem como remete ao vestir como forma de produzir espacialidades de fronteiras - entre os espaços internos e externos (do corpo) , entre as dimensões do grande e do pequeno , do orgânico e do maquinal - de forma a relacionar corporeidades e tecnologias.

#### 3.1 Método do projeto

As estratégias de projeto para o desenvolvimento dos vestíveis e das ações performativas (vestir) teve como premissa ser um método poético-experimental e se baseou nos debates apresentados ao longo do artigo - relacionado aos processos de representação do projeto e o papel do design na produção de espacialidades.

Para tornar possível trabalhar com as ferramentas do design, examinamos as relações entre os seguintes dispositivos poéticos:

- Corpo - interface que remete ao sujeito coletivo e a produção de espacialidade;
- Vestir - máquina de conexão de intensidades (corpóreas), espaço e artefatos;
- Espacialidades (in-comuns) - efeito de aglutinar e acionar diferentes, sentidos de corporeidade (corpos e coisas).

#### 3.2 Etapas

Para estruturar o processo de design das vestimentas e das formas de uso (performance), identificamos sete etapas do projeto, como proposto por Ambrose (2011).



Fig 1. Modelo proposto por Gavin Ambrose (AMBROSE, 2011, p.12)



Fig 2. Lygia Clark - Diálogos de mãos - com fita de Moebius - 1966.

3.2.1 Definir (identificar quais ações são necessárias para o desenvolvimento do projeto)

**Ação 1:** refletir sobre a relação binária corpo-espço e atentar para as transições infinitas do Anel de Moebius.

Atividade coletiva realizada pelos pesquisadores e bolsistas dos grupos de pesquisa com o objetivo de identificar as tensões e contra tensões que podem envolver um vestir coletivo: identificar as dinâmicas de mobilidade corporal, estabilidade, expressão, movimentos interno e externo ao corpo.



Fig 3. Atividade de investigação (corpo-espço), arquivo de pesquisa, 2017.

O sentido do vestir fundamenta-se no jogo de tensão e compressão que é produzido pela resistência do tecido, o movimento dos corpos e a possibilidade de emergências de novas formas de espacialidades.

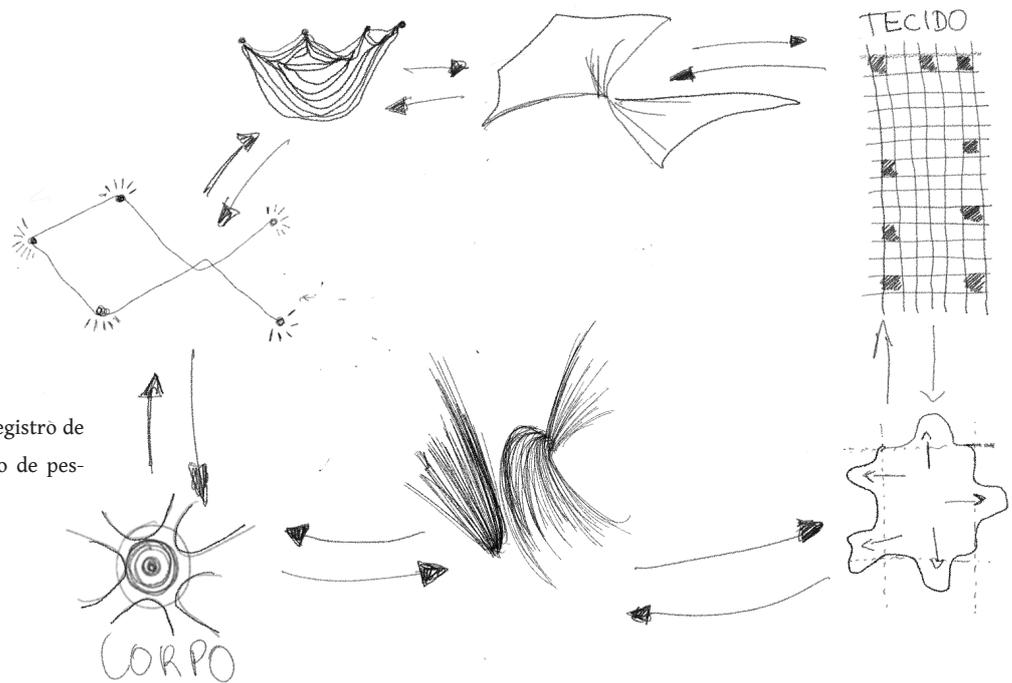


Fig 4. Notação de processo, registro de tensão e movimento, arquivo de pesquisa, 2018.

**Ação 2:** criar sistemas de notação (ferramentas de representação) para capturar, registrar as informações estruturantes dos processos do projeto.

Estratégias para fazer transbordar os espaços internos (do corpo) nos espaços externos (lugares), e vice-versa: o movimento dos corpos definem os parâmetros para a produção dos vestíveis, sendo que o uso dos vestíveis estará condicionado pelas configurações dos vestíveis- o movimento será definido pela elasticidade e flexibilidade do material de que é feito o vestível;

### 3.2.2 Pesquisar (analisar informações sobre o vestir coletivo e a experiência poética do vestir)

**Ação 3:** Entrevista com os participantes da ação 1 para identificar e promover encaminhamentos da pesquisa e debater questões sobre os sentidos do vestir coletivo (considerando o eixo das movimentações e as possibilidades de sustentação e equilíbrio)

Parâmetros para a produção dos vestíveis:

- Os vestíveis supõe um processo que evita apaziguar a matéria e criar conforto;
- Os vestíveis vestem os corpos e os espaços- antes da identidade presume identificação;
- Os vestíveis nem sempre cabem nas partes dos corpos previstas para o uso; é necessário definir qual parte do corpo a ser vestido e a partir também do sentir de quem veste;

- Os corpos totalmente vestidos ficam fadados à estagnação- trancados em formas finais e fechados em si mesmos; por isso vestimos no máximo dois pontos dos corpos ou apenas a cintura.
- O corpo sempre estará insuficientemente vestido.
- Os vestíveis serão desenvolvidos em tamanho absoluto, tendo como medida o movimento dos corpos. A produção parte das escalas do corpo para construir os espaços.
- Trabalhamos com protótipo sem redução de escala, isso significa que cada fase investigativa se apresenta como produto do processo, com possibilidade de uso em diversos espaços.
- Não buscamos modelos para produzir os vestíveis – eles não são modelos para ser vestidos. Queremos que eles se apresentem como produto das ações, explicitem as tensões e as compressões entre corpos e lugares.
- Construimos o vestível a partir de ligações lineares, para que a liberdade de construção da trama pelos performers seja enfatizada e imprevisível, o que permite uma variação infinita de composições.

### 3.2.3 Gerar ideias (busca de referências formais e conceituais)

#### **Ação 4:** Cobrir o corpo.

Exploramos a estética das máscaras africanas como extensão do corpo; o propósito é dar ao rosto a possibilidade de também gerar tensão na composição, como uma extremidade do corpo, a cabeça é involuntariamente movimentada com o conjunto.



Fig 5. Cobrir o rosto – confecção de máscaras, arquivo de pesquisa, 2018.

### **Ação 5: Tensionar o corpo (Tensegridade)**

**Conceito:** A palavra tensegridade é uma contração dos termos integridade e tensional. O termo descreve um princípio de relação estrutural em que a forma é garantida pelos comportamentos tencionais finamente fechados, compreensivamente contínuos em um sistema: a tensegridade define a capacidade de um sistema se produzir, cada vez mais, sem, no entanto, se quebrar ou se romper.

O termo tensegridade tem sido empregado para a descrição de uma infinidade de estruturas - do sistema solar ao átomo, passando pelas forças da natureza, as tramas sociais e os sistemas corporais. No campo da arte e do design é aplicado como conceito e princípio de edificação de formas; para a anatomia, descreve o corpo humano pela capacidade do equilíbrio entre tração e compressão nos seus diversos pontos de uma articulação.



Fig 6. EasyLanding. Snelson (2004).

#### 3.2.4 Testar protótipos

Os testes executados pela a equipe de pesquisa da Dança e do Design procuraram explorar o comportamento de materiais diversos, como malhas flexíveis, fios, modos de tecer, para trazer o conceito de tensegridades. Dentre as tramas estudadas, o crochê apresentou uma malha fechada que, mesmo quando confeccionado com elastano, apresenta uma resistência maior que qualquer outro fio. Essa resistência foi explorada como trama para construir os movimentos e o vestir coletivo. Cada peça fechada, presa ao corpo, principalmente as extremidades, como braço e perna, exerce pressão sobre o fio sem ser ter sua aderência ao corpo comprometida, o que garantiu maior confiança ao performer para explorar livremente os movimentos.

Cada uma das unidades do vestível, alinhadas lado a lado não tem uma relação aparente entre si nem com os lugares, no entanto, o ato de vestir produz as tensões que estruturam o vestível; além dos alinhavos e tramas em crochê (Figuras 7, 8, 9 e 10).



Figs 7, 8, 9 e 10. Protótipos 1, 2, 3 e 4 – arquivo de pesquisa, 2018.

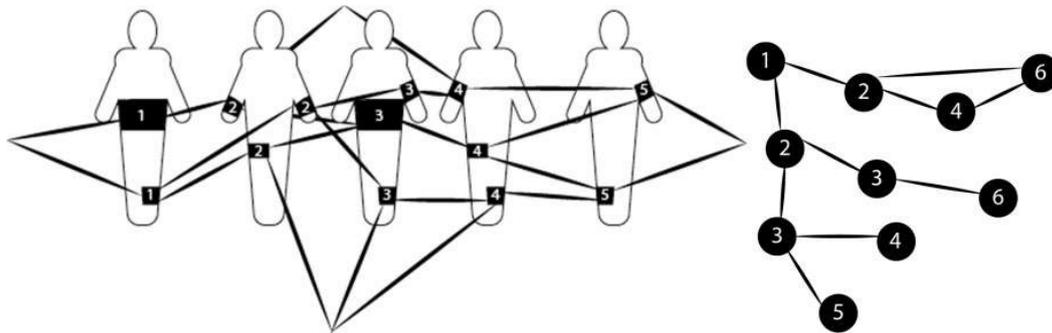


Fig 11. Diagrama de composição da vestimenta, arquivo de pesquisa, 2018.

### 3.2.5 Selecionar: diretrizes

Após várias experimentações, definimos as regras a respeito da quantidade de fios de tensão ligados a cada pessoa e cada peça, chegamos no limite de dois fios por ponto de tensão.

1. O processo de construção do artefato envolveu a criação de regras para desenvolver uma gramática da forma que respondesse ao corpo sem limitá-lo drasticamente. Nos protótipos iniciais, o caos das linhas era um fator a ser explorado na performance, mas também um problema de projeto, por dificultar a instalação do vestível no espaço.
2. Cada uma das unidades do vestível, alinhadas lado a lado não tem uma relação aparente entre si nem com os lugares, no entanto, o ato de vestir produz as tensões pelos alinhavos e nós.
3. Cada peça da roupa (módulo) pode ser vista como um “ícone de relação”, um diagrama que se associa a ideia de tecer em movimento, de fazer crescer o espaço de dentro e para fora, para ligar as dinâmicas do corpo às dinâmicas dos espaços.
4. Em relação ao uso (performance) um fator a ser considerado é a variação da distância na articulação do movimento dos corpos. O espaço entre os corpos foi definido a partir de experimentações – é pelo movimento que eles são definidos, portanto, as distâncias foram calculadas com base em testes para que todos os pontos de tensão fossem identificados e o movimento dos corpos fossem possíveis.

**Design e tecnologia**

Desenvolvimento de interface física a partir de tecnologias empregadas pela Internet das Coisas (IoT) utilizando-se da plataforma de prototipagem eletrônica *open source* Arduino e sensores para desenvolver uma tecnologia que promova conexões entre performance, vestíveis e espaços pelo viés de experimentações sonoras.

**Arduino**  
Faz o intermédio entre o dispositivo e o PC.

**HC-SR04**  
Fornece a distância do objeto a frente mais próximo.

**HC-05**  
Permite que o circuito possa se conectar ao PC se a ajuda de cabos.

**Estação de trabalho de áudio digital**  
O circuito demonstrado se conecta à estação, proporciona a sonoridade interativa.

**Funcionalidade**



Conforme o sensor se aproxima ou se afasta de um objeto o mesmo capta essa distância e envia para o computador dados relativos a esse distanciamento; com isso, a estação de trabalho de áudio digital interpreta esse dado como uma nota musical relativa ao teclado digital, assim reproduzindo uma sonoridade pré-definida com a nota relativa à distância.

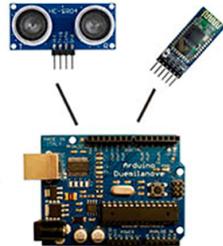


Fig 12. Projeto Arduino – sensores, arquivo de pesquisa, 2018.

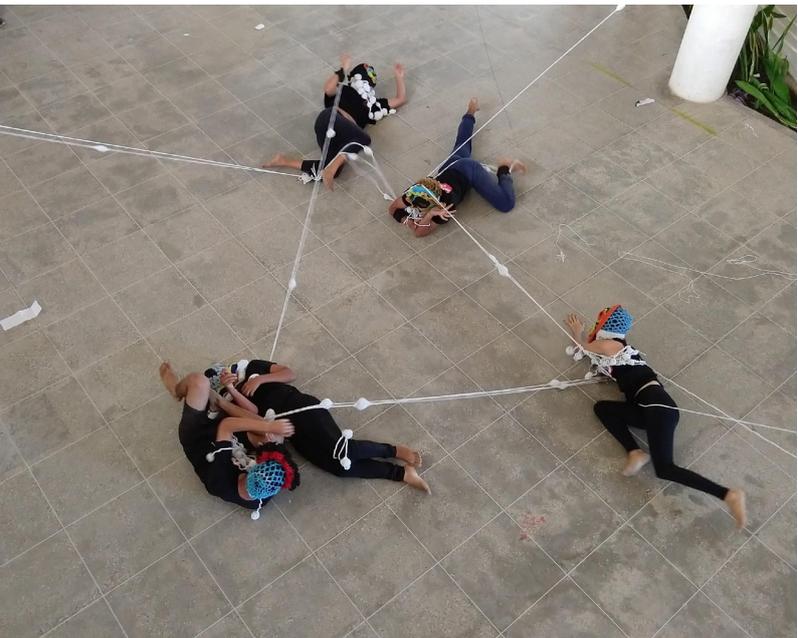
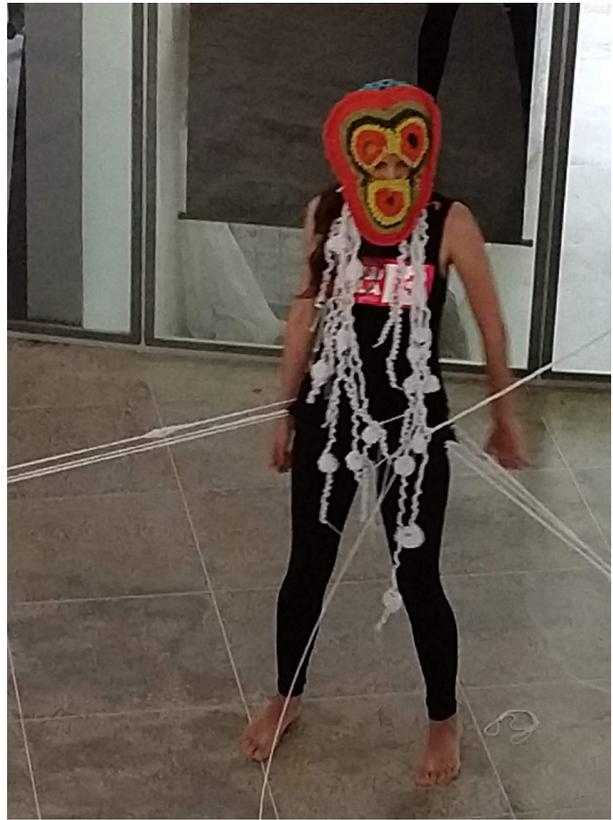
### 3.2.6 Implementar: apresentações (performance-uso)

#### Encontros Universitários – ICA -UFC – 2017.



Figs 13 e 14. Apresentação Corpecendo, ICA-UFC, arquivo de pesquisa (2017).

**Apresentação Encontros Universitários –2018**



Figs 15, 16, 17 e 18. Montagem: apresentação Corpecendo - ICA-UFC, arquivo de pesquisa, 2018.

#### 4. (aprender) Considerações Finais

O Projeto Corpecendo investe no movimento dos corpos, nas conexões entre eles e deles com os artefatos para propor uma reflexão sobre as ferramentas de projeto, a partir de um recorte que prevê e busca uma elaboração e a reelaboração da prática do design pelo viés da poética. O que nos interessou, sobretudo, foi propor uma abordagem do corpo como uma interface (d)nas práticas cotidianas, no sentido de refletir sobre esse corpo que se molda para ser (e ao ser) afetada pelos artefatos e os lugares - para tornar o designer sensível para aquilo de que de fato o mundo é feito: movimentos e conexões.

A partir de Latour e Salles articulamos uma noção de projeto, que associada a ideia de inscrição e documento, edifica-se pelas conexões em rede entre signos, arquivos, documentos, um pedaço de papel, um fragmento de imagem, um objeto, um traço. Inscrições e documentos remetem a ideia de superposição e combinação, retrata as dinâmicas de um saber muito mais vinculado a uma natureza móvel, e menos vinculado a um conjunto de procedimentos a serem cumpridos. O vestível, apresentado como resultado da pesquisa Corpecendo, bem como o seu uso, emerge com uma arquitetura para a performance; em termos poéticos, nossa proposição se compõe por relações de tensegridade, nas quais as materialidades (a trama, o corpo, a roupa, o som, o ambiente) em movimento, criam e recriam estruturas espaciais a todo momento, perfazendo uma arquitetura que não é harmônica: remete ao ato de se vestir como (i) um movimento dinâmico, um complexo de tramas e relações instabilidades, identifica que (ii) o corpo não termina no limite da pele pois ele também é espaço, e pode se expandir à medida em que se movimenta.

## Referências

- AMBROSE, Harris. **Design Thinking**. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- BAUDELAIRE, Charles. **Sobre a modernidade: o pintor da vida moderna**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.
- FORTY, Adrian. **Objetos de desejo**. Design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- INGOLD, Tim. **Estar Vivo: Ensaio sobre movimento, conhecimento e descrição**. Rio de Janeiro, Vozes, 2015.
- LATOUR, Bruno. **A Esperança de Pandora: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos**. São Paulo: EDUSC, 2001.
- LATOUR, Bruno. **Por uma antropologia do centro**. MANA 10 (2) :397-414, 2004. Entrevista, 2004. Disponível em: <[https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-93132004000200007](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-93132004000200007)>. Acesso em: 25 set. 2020.
- LATOUR, Bruno. **Reagregando o Social**. Bauru: EDUSC/ Salvador, BA: EDUFBA, 2012.
- LIPOVETSKY, GILLES; SERROY, JEAN. **A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- RANCIÈRE, Jacques. **O Destino das Imagens**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- RANCIÈRE, Jacques. **Reagregando o social: uma introdução à teoria do ator-rede**. Salvador: EDUFBA-Edusc, 2012.
- RANCIÈRE, Jacques. **Um Prometeu cauteloso? Alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk)**. In: AGITROP: revista brasileira de design, São Paulo, v. 6, n. 58, jul./ago. 2014.
- SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. 5. ed. São Paulo: Intermeios, 2011.
- SALLES, Cecília Almeida. **Redes da criação: construção da obra de arte**. Vinhedo: Horizonte, 2006.
- SLOTERDIJK, Peter. **Esferas III, Espumas**. Madrid: Editorial Siruela, 2005.
- SNELSON, Kenneth. **The Art of Tensegrity**. International Journal of Space Structures, Volume 27, Number 2 & 3, 2012.

**Recebido:** 29 de setembro de 2020.

**Aprovado:** 13 de outubro de 2020.