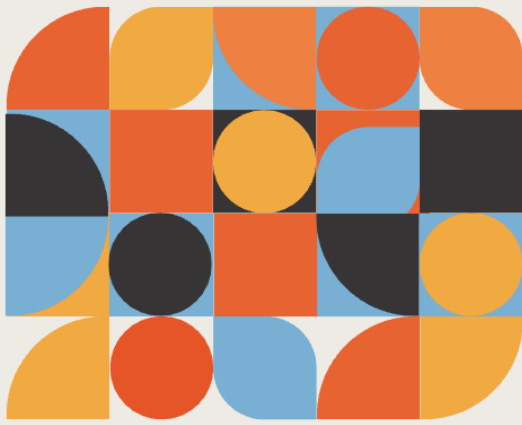




# 20<sup>º</sup> COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTEIA BADUY PIRES  
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO  
DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

## TECNOLOGIAS VESTÍVEIS EM CENA: POÉTICAS, POTÊNCIAS E TENSÕES

*Wearable technologies on stage: poetics, potentials and tensions*

Marcato, Luiza; Mestranda; Universidade de São Paulo, luiza.marcato@hotmail.com<sup>1</sup>

**Resumo:** Esta pesquisa investiga o uso de tecnologias vestíveis no traje de cena, analisando se atuam como agentes dramaturgicos ou apenas como tendências visuais. Foram analisadas três performances: *Phosphere*, *Eingeweide* e *Inferno*, que exploram diferentes interações entre corpo e máquina. A ideia é discutir como os dispositivos vestíveis podem transformar percepção e ação em cena, tornando o traje tecnológico um espaço de reinvenção poética da presença cênica.

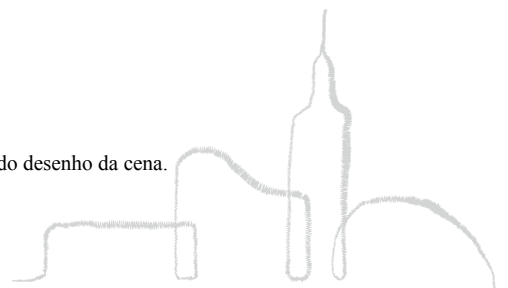
**Palavras chave:** Tecnologias vestíveis; Corpo e tecnologia; traje de cena.

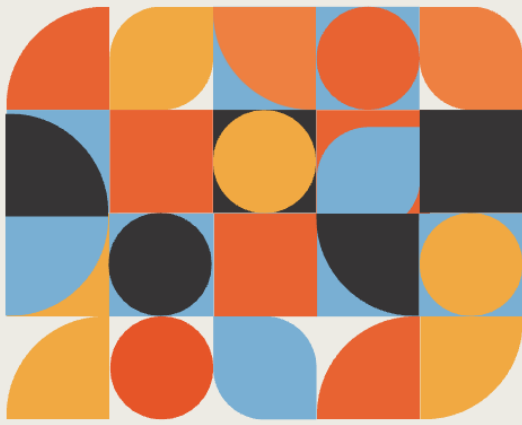
**Abstract:** This research investigates the use of wearable technologies in performance costumes, analyzing whether they function as dramaturgical agents or merely as visual trends. Three performances were analyzed: *Phosphere*, *Eingeweide*, and *Inferno*, which explore different interactions between body and machine. The idea is to discuss how wearable devices can transform perception and action on stage, making the technological costume a space for the poetic reinvention of stage presence.

**Keywords:** Wearable Technologies; Body and technology; costume design.

---

<sup>1</sup> Mestranda em Artes Cênicas, na Universidade de São Paulo (ECA/USP). Pesquisa a tecnologia digital dentro do desenho da cena.





# 20<sup>º</sup> COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTEIA BADUY PIRES  
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

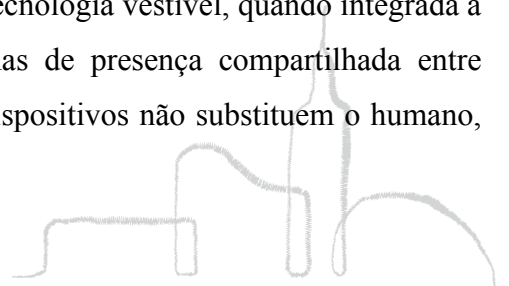
## Introdução

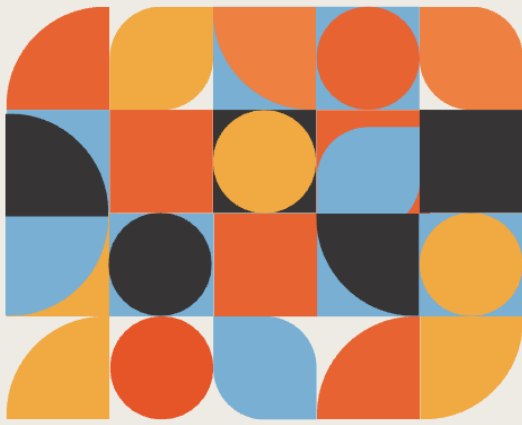
Esse ensaio se propõe a investigar a incorporação de tecnologias vestíveis no traje de cena, com o objetivo de compreender se tais dispositivos operam como agentes dramaturgicos capazes de gerar novas discussões poéticas, ou se sua adoção em cena se restringe a estratégias de visibilidade ou a uma tendência superficial de inovação tecnológica. Tecnologias vestíveis, entendidas como dispositivos integrados ao corpo capazes de captar, processar e ampliar informações e ações, têm se consolidado como instrumentos que mediam a relação entre performer, espaço e público, promovendo efeitos sensoriais e cênicos inéditos.

Para examinar essas questões, a pesquisa recorre a três estudos de caso que ilustram distintas formas de interação entre corpo e tecnologia em contextos performativos contemporâneos. *Phosphere*, colaboração entre Rhizomatiks e ELEVENPLAY, apresentada na 24ª edição do Festival Sónar, em Barcelona, em 2017, utiliza pulseiras de captura de movimento em tempo real que conectam diretamente os gestos corporais das bailarinas a um ambiente digital tridimensional projetado. O dispositivo não apenas ativa elementos visuais no espaço, mas permite que a movimentação das performers seja traduzida em imagens e formas geométricas que reagem e se transformam junto ao corpo, expandindo a corporeidade para além do espaço físico da cena.

Em *Eingeweide*, de Marco Donnarumma, a fusão entre corpo e tecnologia assume caráter visceral. O performer interage com próteses robotizadas guiadas por inteligência artificial, capazes de aprender e reagir aos movimentos em tempo real. A obra transforma o corpo em um campo de tensão entre organicidade e controle algorítmico, questionando limites de autonomia, identidade e experiência sensorial, e propondo uma hibridização entre humano, máquina e não-humano. *Inferno*, de Bill Vorn, estreada no Exit Festival, na França, em 2015, oferece uma abordagem contrastante, em que o espectador se torna performer involuntário ao vestir exoesqueletos robóticos que controlam seus movimentos. A obra instaura uma situação de ambiguidade entre sujeito e objeto, problematizando a agência corporal e explorando dimensões políticas e éticas da mediação tecnológica em cena.

Ao reunir essas três obras, esta pesquisa busca evidenciar que a tecnologia vestível, quando integrada à linguagem da cena, atua como meio poético e sensível, criando formas de presença compartilhada entre performer e máquina. Ao interagir em tempo real com o corpo, esses dispositivos não substituem o humano,





# 20<sup>º</sup> COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTEIA BADUY PIRES  
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO  
DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

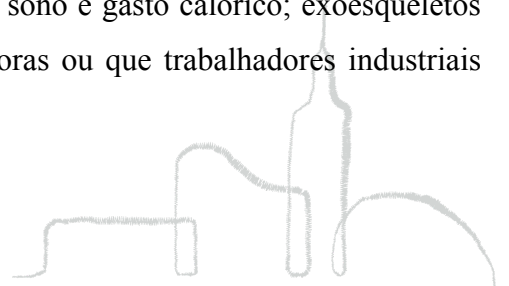
mas reorganizam a lógica da ação e da percepção em cena, introduzindo novas camadas sensoriais e dramatúrgicas. A investigação proposta problematiza, portanto, os efeitos dos vestíveis nas artes da cena, interrogando seus limites, potenciais e contradições, e defendendo que o traje tecnológico possa se constituir como um espaço crítico para a reinvenção poética da presença performativa.

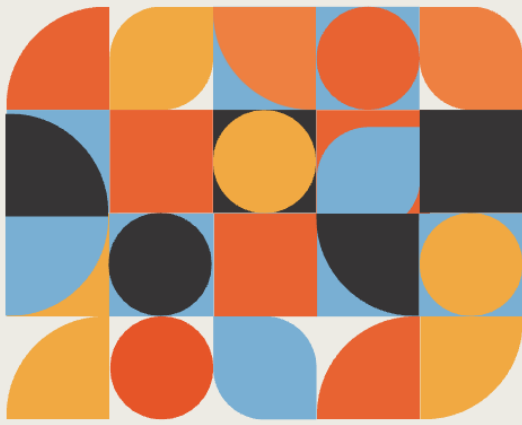
## O que são Tecnologias vestíveis?

Tecnologias vestíveis (*wearable technologies*, somente *wearable* ou vestíveis) são dispositivos integrados ao corpo capazes de captar, processar e/ou ampliar informações e ações. Podem assumir a forma de roupas, próteses, sensores, exoesqueletos ou acessórios. Além de registrar dados sobre rotina, localização, sinais vitais e outros aspectos do usuário, esses aparelhos também os armazenam, possibilitando usos diversos, desde monitoramento de saúde e otimização do desempenho físico até práticas de segurança ou estratégias de consumo. Esse caráter de acompanhamento contínuo e personalização faz com que sejam considerados extremamente pessoais.

Ainda que um *smartphone* também opere com altos níveis de personalização e armazenamento de informações de seu usuário, ele não é classificado como dispositivo vestível, mas sim como *gadget*, termo que designa dispositivos tecnológicos portáteis e multifuncionais, porém não integrados de forma íntima e constante ao corpo. Os dispositivos vestíveis diferenciam-se de outras tecnologias digitais e *gadgets* por sua proximidade constitutiva com o corpo, funcionando como interfaces que não se limitam à supervisão ou registro externo das ações, mas interagem diretamente com a corporeidade do usuário. Essa proximidade cria uma experiência distinta daquela proporcionada por telas, computadores ou *smartphones*: no vestível, a tecnologia não é mediada por um objeto externo, mas adere ao corpo como extensão e, muitas vezes, como prótese indispensável.

A origem e a expansão das tecnologias vestíveis se consolidam fora do campo artístico, especialmente em áreas voltadas à saúde, esporte, indústria e vigilância. A promessa de otimização do corpo é um traço recorrente nesses contextos. Roupas inteligentes são capazes de monitorar sinais vitais e prevenir riscos médicos; relógios digitais armazenam informações sobre ritmo cardíaco, sono e gasto calórico; exoesqueletos aplicados à reabilitação permitem que pacientes adquiram funções motoras ou que trabalhadores industriais sustentem grandes cargas com menos esforço físico.





# 20<sup>º</sup> COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTEIA BADUY PIRES  
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO  
DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

Nas artes da cena, o interesse contemporâneo pelos dispositivos decorre de sua capacidade de transformar a corporeidade do performer em um ponto de interface entre ação e tecnologia. Diferentemente de dispositivos digitais convencionais, que operam de forma externa e mediada, os vestíveis interagem diretamente com o corpo, modulando gestos, movimentos e relações espaciais, e, consequentemente, a própria percepção do espectador. Nessa perspectiva, tais dispositivos não são meros adereços, mas instrumentos ativos na construção da dramaturgia. Birringer e Danjoux (2009) escreveram o capítulo Tecnologia vestível para as artes cênicas<sup>2</sup> para o livro Roupas inteligentes e tecnologia vestível<sup>3</sup> de 2009. O texto analisa como os vestíveis podem atuar tanto como ferramentas técnicas de coleta e processamento de dados quanto como elementos composicionais que potencializam ou transformam a expressividade do corpo em cena.

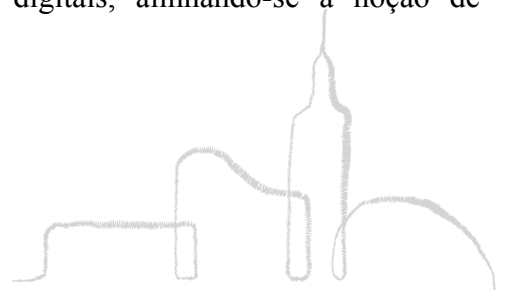
Em contextos artísticos, espera-se que tais dispositivos vestíveis integrados desempenhem a função dupla de instrumentos de interface (por exemplo, aquisição e troca de dados de sensores), usados para propósitos específicos, seja para comunicação com o ambiente ou para diversas expressões estéticas e composicionais (BIRRINGER; DANJOUX, 2009, p. 388, tradução nossa)

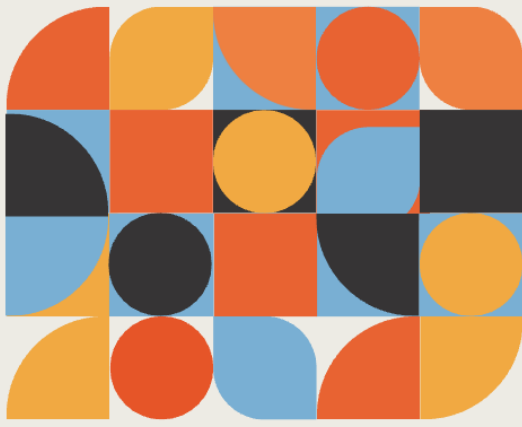
O trecho evidencia que os vestíveis assumem um duplo papel: por um lado, como mecanismos de coleta e processamento de dados sensoriais; por outro, como agentes composicionais capazes de ampliar ou redefinir a expressividade do corpo em cena. Esse caráter duplo torna os vestíveis particularmente relevantes para o estudo da performance contemporânea, pois eles não apenas acompanham o performer, mas participam ativamente da configuração do espaço, do tempo e da dramaturgia cênica.

Essa característica estabelece uma relação de co-dependência entre sujeito e dispositivo, na qual o gesto e a presença em cena são parcialmente mediados, modulados e potencializados pelo traje. Do ponto de vista das artes cênicas, tal configuração permite um campo híbrido em que a corporeidade humana e o dispositivo técnico se articulam, produzindo uma presença que não se limita à materialidade do corpo, mas se estende à mediação tecnológica e ao espaço sensorial por ele criado. Nesse contexto, a presença performativa pode ser compreendida como uma experiência distribuída entre corpo, tecnologia e ambiente, em que o gesto humano é simultaneamente ampliado e reinterpretado por camadas digitais, alinhando-se à noção de

<sup>2</sup> Título original em inglês: Wearable Technology for the Performing Arts.

<sup>3</sup> Título original em inglês: Smart Clothes and Wearable Technology.





# 20<sup>º</sup> COLÓQUIO DE MODA

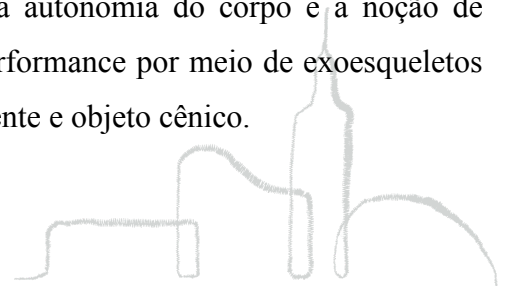
19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTEIA BADUY PIRES  
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

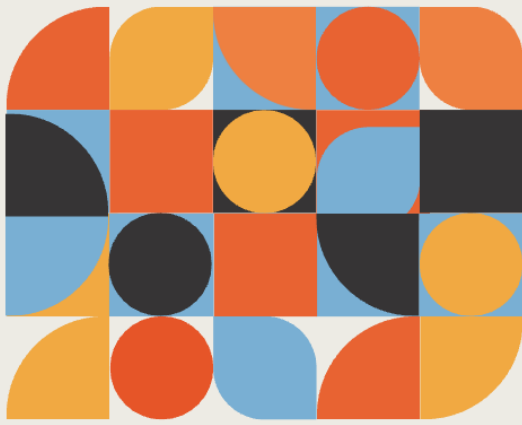
FAAP - SÃO PAULO  
DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

telepresença proposta por Paulsen (2017), que entende a presença como um efeito emergente da interface e da sensorialidade mediada. Ao mesmo tempo, a análise deleuziana, inspirada em *Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia* (DELEUZE; GUATTARI, 1980), permite conceber o corpo em cena como um corpo ao mesmo tempo virtual, biológico e rizomático, cuja ação se desdobra em multiplicidades de relações e efeitos, atravessando a materialidade física e incorporando os fluxos digitais como extensão de sua agência, isso ocorre quando a luz e a geometria digital se vincula aos corpos. Em *Phosphere*, essas reflexões teóricas se materializam na coreografia expandida, na qual a interação entre corpo e tecnologia redefine tanto o espaço cênico quanto a percepção do espectador, colocando em evidência a presença como um fenômeno híbrido, sensível e relacional.

Essa configuração híbrida, em que corpo e tecnologia se articulam de maneira co-dependente, levanta questões centrais sobre o impacto dos vestíveis nas artes da cena. Sabe-se que o traje de cena exerce papel fundamental tanto na narrativa quanto na constituição estética do espetáculo; contudo, a incorporação de tecnologia vestível modifica essas funções ao transformar o traje em uma interface ativa, capaz de processar, modular e expandir a ação do performer? Assim como outros elementos de cena, os vestíveis tecnológicos não apenas acompanham o corpo, mas introduzem variáveis técnicas e sensoriais que alteram a própria lógica da presença em cena. Tal característica implica repensar conceitos tradicionais da performance, como corporeidade, agência e relação com o espaço, colocando em evidência a mediação tecnológica como elemento constitutivo do gesto performativo.

O presente artigo propõe discutir essas questões a partir da presença dos vestíveis em cena, analisando como esses dispositivos participam da definição da presença do performer, da organização de gestos e ritmos, da configuração espacial e da relação com o público. *Phosphere* (2017), é uma das três obras escolhidas para análise, nela, a captura de movimentos das bailarinas é traduzida em imagens digitais projetadas em tempo real, criando um diálogo dinâmico entre corpo e espaço; *Eingeweide* (2018), em que a interação entre performer e prótese robotizada, controlada por inteligência artificial, problematiza a autonomia do corpo e a noção de agência; e *Inferno* (2015), que desloca o espectador para o interior da performance por meio de exoesqueletos que modulam seus movimentos, transformando-o simultaneamente em agente e objeto cênico.





# 20<sup>º</sup> COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTEIA BADUY PIRES  
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO  
DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

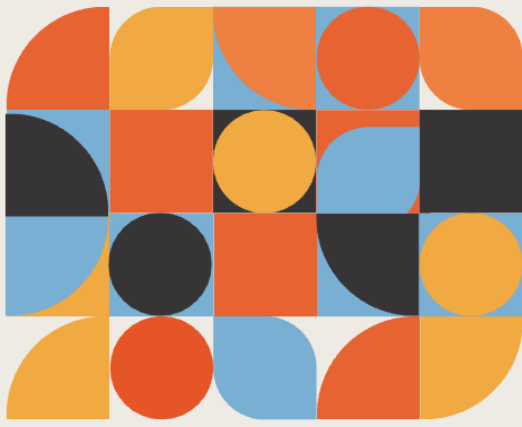
## Phosphere

A performance *Phosphere* resulta da colaboração entre Rhizomatiks, coletivo japonês reconhecido por suas experimentações com arte, som, tecnologias digitais, robótica e interação audiovisual, e ELEVENPLAY, companhia japonesa feminina de dança contemporânea que investiga a integração entre corpo, tecnologia e coreografia. Rhizomatiks atua principalmente no desenvolvimento de sistemas interativos que conectam gesto humano, luz, plasticidade, projeção e dados digitais, produzindo trabalhos que transitam entre instalações interativas, performances ao vivo e projetos experimentais de mídia. O coletivo é conhecido por colaborar com músicos, artistas visuais e companhias de dança, desenvolvendo desde algoritmos de controle de luz até sistemas complexos de captura de movimento que transformam a ação do corpo em efeitos visuais e sonoros em tempo real. Entre suas produções destacam-se colaborações com artistas internacionais e projetos para festivais de grande repercussão, sempre explorando a interseção entre tecnologia, estética e experiência sensorial.

ELEVENPLAY, por sua vez, tem uma trajetória marcada pela experimentação com a relação entre movimento humano e sistemas tecnológicos. A companhia investiga como dispositivos interativos, sensores e softwares podem expandir a percepção do gesto e a expressividade do corpo, criando performances que questionam a fronteira entre o físico e o digital. Suas produções frequentemente combinam dança, instalação, luz e projeção, explorando tanto a precisão técnica quanto o efeito poético do corpo em interação com tecnologias complexas. A parceria com Rhizomatiks evidencia um modelo de produção performativa em que o trabalho de coreografia e o desenvolvimento técnico caminham de forma integrada, mostrando que a tecnologia não atua apenas como suporte ou adereço, mas como coautora do gesto cênico e do espaço performativo.

*Phosphere* estreou na 24ª edição do Festival Sónar, em Barcelona, em 2017, e se caracteriza pelo uso de vestíveis como interfaces de captura de movimento em tempo real para manipular elementos de luz. Foi concebida como um híbrido entre instalação (devido aos equipamentos e possibilidade de interação com o público em um momento expositivo) e performance. Espelhos sincronizados, máquinas de fumaça, feixes de luz e projetores de vídeo criam o espaço cênico tridimensional. A performance contou com três bailarinas, Saya, Erisa e Kaori. A obra possui inspiração no Ballet Triádico de Oskar Schlemmer.





As bailarinas vestem dispositivos nos pulsos, figura 1, que registram precisamente a posição, a velocidade e a dinâmica de seus gestos, transmitindo essas informações para um sistema digital que projeta formas geométricas e imagens abstratas sincronizadas com a movimentação do corpo. Esteticamente, a obra apresenta um diálogo contínuo entre o corpo humano e o espaço digital, com luzes e projeções que, por meio da captura de movimento dos vestíveis, respondem diretamente aos gestos, criando uma coreografia expandida, que inclui não apenas o movimento das bailarinas, mas também a transformação visual do ambiente cênico.

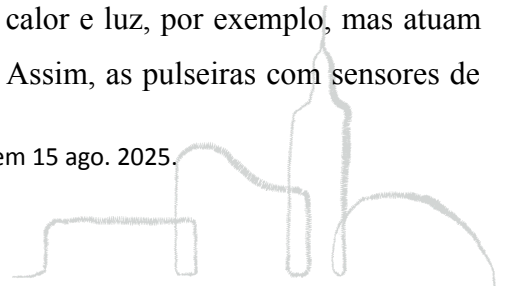
Figura 1: Phosphere (2017).

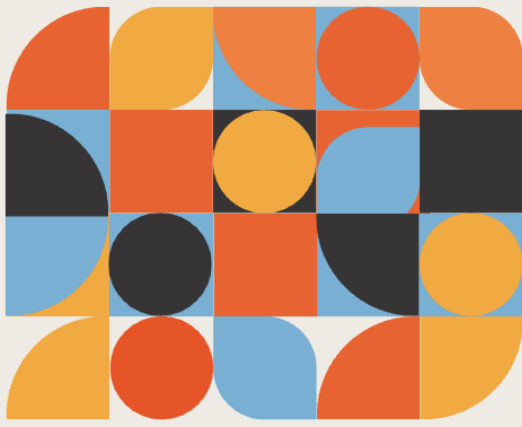


Fonte: Rhizomatiks<sup>4</sup>

Birringer e Danjoux (2009) distinguem duas categorias principais de vestíveis performáticos: “(1) Trajes inteligentes ... com efeitos eletrônicos, químicos ou mecânicos que ocorrem dentro dos próprios materiais vestíveis. (2) Trajes interfaciados, que percebem e ‘atuam’ sobre o ambiente virtual por meio da corporificação sensorial...” (BIRRINGER; DANJOUX, 2009, p. 393, tradução nossa). No caso de *Phosphere*, os dispositivos utilizados podem ser compreendidos como “trajes interfaciados”, pois não produzem efeitos internos em seus materiais, como uma mudança de cor em contato com calor e luz, por exemplo, mas atuam como mediadores entre o gesto humano e um ambiente digital projetado. Assim, as pulseiras com sensores de

<sup>4</sup> Disponível em: <https://rhizomatiks.com/en/work/phosphere-sonar-barcelona/> Acesso em 15 ago. 2025.





# 20<sup>º</sup> COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTEIA BADUY PIRES  
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

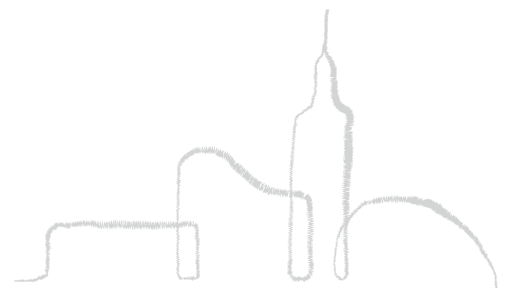
movimento usadas pelas bailarinas estabelecem uma interface que amplia e transforma a presença cênica, projetando sua fisicalidade em formas visuais que reconfiguram o espaço ao redor. Essa noção de vestível como interface reforça o caráter geométrico e visual da performance, aproximando Phosphere de experimentações históricas que também buscaram deslocar o corpo de um lugar puramente expressivo para um papel estrutural dentro da cena.

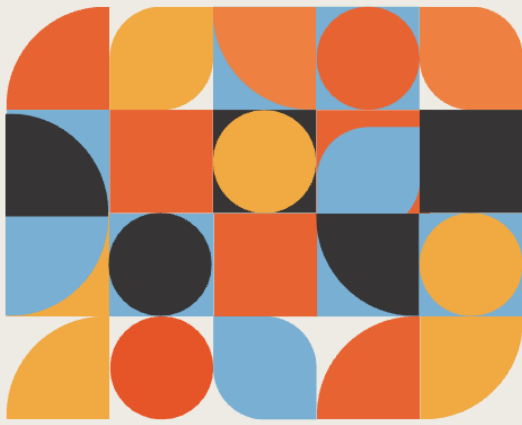
A performance possui inspiração no *Triadisches Ballett* (Ballet Triádico), concebido por Oskar Schlemmer na Bauhaus em 1922, esse ballet é conhecido por sua experimentação com corpo, geometria e espaço cênico. Schlemmer propôs uma reinterpretação da dança como disciplina formal, deslocando o foco do gesto expressivo tradicional para a exploração das relações entre corpo, forma e cor. O balé era estruturado em três seções, cada uma correspondente a uma forma geométrica: triângulo, círculo e quadrado, e utilizava apenas três bailarinos, cujos corpos eram transformados por trajes esculturais que enfatizavam proporções, volumes e movimentos espaciais.

Os trajes de Schlemmer não apenas vestiam os performers, mas configuravam a coreografia, definindo limites e possibilidades de movimento. Materiais rígidos e formas abstratas provocavam um distanciamento entre o corpo natural e a forma cênica, evidenciando o corpo como elemento plástico dentro de uma composição visual mais ampla. Essa abordagem inaugurou um conceito de corpo como interface visual e espacial, em que a dança se torna uma construção de relações geométricas e de movimentos controlados, quase mecânicos, articulados com ritmo, luz e espaço.

No contexto de *Phosphere*, o *Triadisches Ballett* é relevante porque fornece um modelo histórico de experimentação com o corpo e elemento digital direcionável como elemento configurador do espaço cênico. Camadas de mediação tecnológica com projeções, luzes e interfaces digitais expandem a geometria do gesto para dimensões visuais e sensoriais, mantendo a relação entre forma e movimento como eixo central da composição, como podemos observar na figura 2.

Figura 2: Colagem de cenas de *Phosphere*.





# 20º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTEIA BADUY PIRES  
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025



Fonte: Rhizomatiks<sup>5</sup>

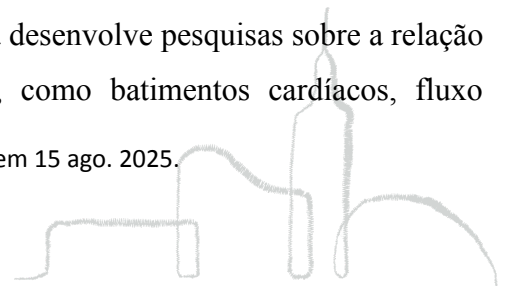
Do ponto de vista técnico, nessa obra, os vestíveis funcionam como interfaces que ampliam a expressão coreográfica: eles capturam dados de movimento e os traduzem em efeitos visuais e sonoros que não apenas têm valor estético, mas prolongam e intensificam a percepção do gesto das performers. A fisicalidade do corpo é reconfigurada em função da interação com o ambiente digital, já que os movimentos das luzes e projeções, guiados pela captura de movimento, transformam a experiência sensorial tanto para as intérpretes quanto para o público. A tecnologia, portanto, atua como extensão da ação performativa, estabelecendo um elo entre corpo e projeção, sem fundir o performer à máquina. Diferentemente de trabalhos em que o corpo se torna híbrido ou ciborgue, em *Phosphere* o performer mantém sua autonomia, enquanto a tecnologia amplia e reorganiza a corporeidade e a presença em cena.

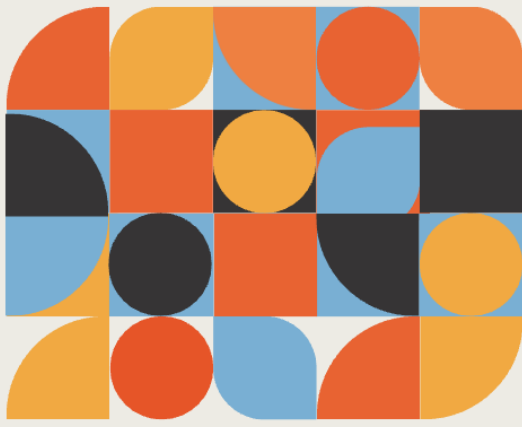
Essa configuração permite refletir sobre o papel do vestível: ele cria novas camadas de significação e percepção, tornando visível o gesto e sua relação com o espaço digital, sem despersonalizar a presença humana. A obra evidencia como a tecnologia pode atuar como amplificadora da ação performativa, explorando possibilidades estéticas e sensoriais que seriam impossíveis apenas com o corpo e o espaço físico, ao mesmo tempo em que preserva a integridade do movimento e da agência do performer.

## Eingeweide

*Eingeweide*, figura 3, é uma performance do artista italiano Marco Donnarumma, conhecido por sua produção na interseção entre bioarte (arte que utiliza processos biológicos e sinais corporais como meio expressivo), performance eletrônica e música experimental. Donnarumma desenvolve pesquisas sobre a relação entre corpo, tecnologia e som, explorando como sinais fisiológicos, como batimentos cardíacos, fluxo

<sup>5</sup> Disponível em: <https://rhizomatiks.com/en/work/phosphere-sonar-barcelona/> Acesso em 15 ago. 2025.





# 20<sup>º</sup> COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTEIA BADUY PIRES  
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO  
DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

sanguíneo, atividade muscular e respiração, podem ser capturados e traduzidos em ambientes sonoros e visuais em tempo real.

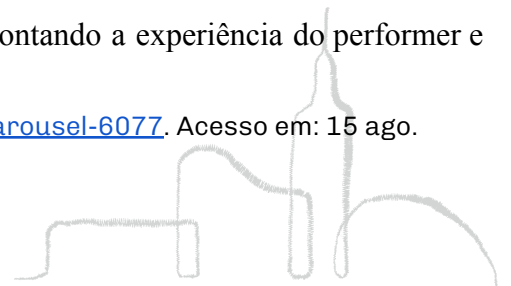
Figura 3: Cena de *Eingeweide*

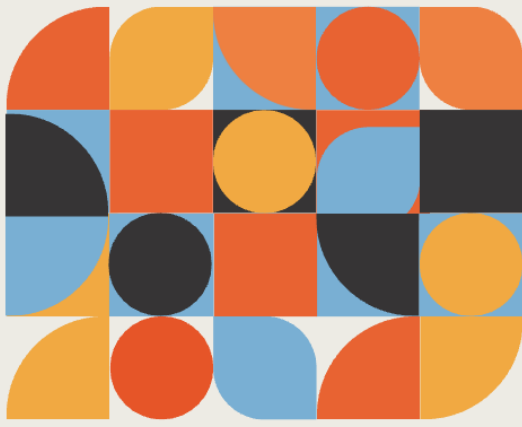


Fonte: Marco Donnarumma<sup>6</sup>

Em *Eingeweide*, essas tecnologias são integradas ao corpo do performer por meio de próteses robotizadas e sensores corporais, permitindo uma leitura contínua da atividade biológica. A obra propõe uma investigação da vulnerabilidade e da fisicalidade do corpo humano, confrontando a experiência do performer e

<sup>6</sup> Disponível em: <https://marcodonnarumma.com/works/eingeweide/#jp-carousel-6077>. Acesso em: 15 ago. 2025





# 20<sup>º</sup> COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTEIA BADUY PIRES  
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

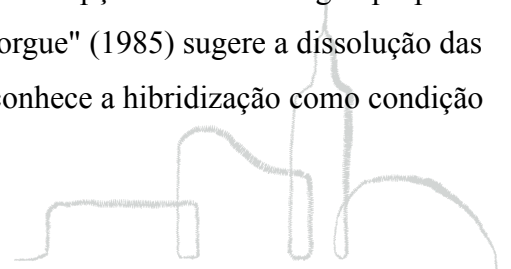
DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

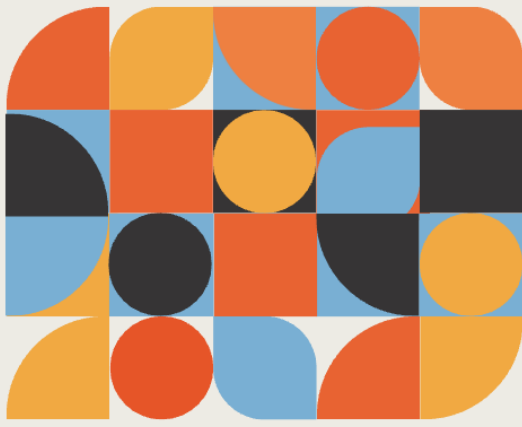
do espectador com a transformação do corpo em um organismo amplificado e tecnologicamente mediado. Ao mesmo tempo, a performance questiona os limites entre o orgânico e o tecnológico, problematizando categorias tradicionais de agência, autonomia e identidade na cena contemporânea e estabelecendo o corpo como um campo experimental sensível a fatores internos e externos que mediam a expressão performativa.

Na obra, o performer veste próteses robotizadas e sensores corporais que captam e monitoram continuamente dados fisiológicos, como batimentos cardíacos, tensão muscular, respiração e pequenos gestos involuntários. Esses sinais são integrados a sistemas de inteligência artificial capazes de aprender os padrões corporais do performer e reagir a eles em tempo real, modulando sons, movimentos mecânicos e efeitos visuais. Dessa forma, o corpo atua simultaneamente como emissor e receptor, tornando-se um elemento ativo e responsivo dentro de uma rede de mediação tecnológica. Esteticamente, a obra desenvolve uma linguagem visceral, em que cada gesto, respiração e micro-movimento produz uma resposta sonora ou mecânica, criando uma experiência sensorial intensificada.

Nesse contexto, os dispositivos usados pelo performer em *Eingeweide* configuram-se como vestíveis tecnológicos, integrando corpo, sensores e sistemas de inteligência artificial em uma unidade performativa. Esses vestíveis atuam como extensões funcionais do corpo, mediando a expressão e ampliando a presença cênica por meio da transformação de sinais fisiológicos em efeitos sonoros e mecânicos. Ao incorporar funções ativas de percepção, processamento e atuação, o traje cumpre um papel dramático central, reorganizando a ação do performer e modulando a percepção do espectador. Essa articulação aproxima a obra do conceito de traje inteligente, conforme definido por Birringer e Danjoux (2009), em que o vestível tornar-se elemento coautor da performance, ao mesmo tempo em que mantém a corporeidade humana como núcleo da experiência cênica.

Essa relação transforma o corpo em um espaço de experimentação performativa, ampliando a percepção de sua fisicalidade e ao mesmo tempo problematizando os limites entre organismo e tecnologia, presença e mediação, agência e resposta automática. Essa abordagem ressoa com a concepção de ator ciborgue proposta por autores como Donna Haraway, que em seu manifesto "Manifesto Ciborgue" (1985) sugere a dissolução das fronteiras entre humano e máquina, propondo uma nova ontologia que reconhece a hibridização como condição





# 20º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTEIA BADUY PIRES  
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO  
DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

contemporânea. Donnarumma, ao incorporar tecnologias que amplificam e modificam a fisiologia humana, materializa essa hibridização no palco, criando um corpo que é simultaneamente biológico e tecnológico.

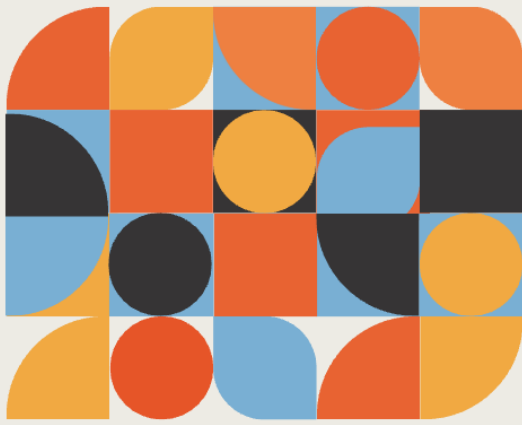
Além disso, a performance questiona as implicações éticas e filosóficas dessa fusão, explorando temas como autonomia, identidade e controle. Ao permitir que a IA (inteligência artificial) aprenda e reaja aos padrões corporais do performer, *Eingeweide* coloca em debate a agência do corpo humano frente à inteligência artificial, propondo uma reflexão sobre os limites da autonomia e a coevolução entre seres humanos e máquinas.

## Inferno

Para abordar *Inferno*, figura 4, de Bill Vorn, podemos começar contextualizando o artista e sua produção. Bill Vorn é um artista canadense que trabalha com robótica, performance e arte interativa, explorando as fronteiras entre corpo, máquina e comportamento humano. Sua pesquisa concentra-se na criação de sistemas robóticos que desafiam as noções tradicionais de agência, presença e interação em contextos performativos, frequentemente deslocando o controle do performer para o dispositivo tecnológico.

Figura 4: Cena de *Inferno*





# 20<sup>º</sup> COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTEIA BADUY PIRES  
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO  
DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

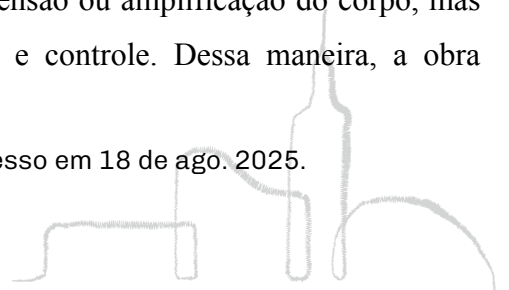
Fonte: Bill Vorn<sup>7</sup>

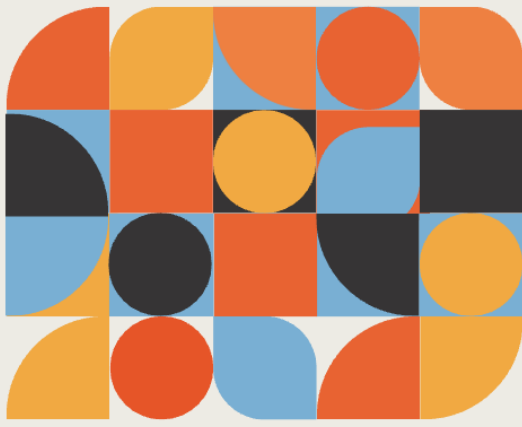
A obra *Inferno* (2015) consiste em exoesqueletos robóticos que são colocados nos membros dos espectadores, permitindo que os movimentos destes sejam parcialmente ou totalmente controlados pelo sistema. O dispositivo converte o corpo do espectador em um ator involuntário, transformando a experiência de assistir em uma experiência performativa, onde os limites entre autor, intérprete e público se tornam ambíguos. Esteticamente, a obra explora uma sensação de desorientação e perda de controle, a ambientação com inspirações em distopias tecnológicas contribui para a narrativa, gerando tensão entre a expectativa de agência corporal e a submissão à mediação tecnológica.

Do ponto de vista teórico sobre vestíveis, os exoesqueletos de *Inferno* podem ser considerados vestíveis tecnológicos com função dramática e política: eles mediam a ação e impõem uma relação de poder e controle, deslocando a agência do corpo humano para o dispositivo. Esse deslocamento permite discutir a dimensão ética e política do vestível em cena, mostrando como tais tecnologias podem ser usadas para explorar a sujeição, a resistência e a negociação de autonomia corporal dentro da performance. Nesse momento, podemos problematizar a função do traje tecnológico como extensão ou amplificação do corpo, mostrando que o vestível também pode operar como mecanismo de controle e questionamento da liberdade do performer, ampliando o debate sobre a presença e a agência em contextos cênicos mediados por tecnologia.

O debate mencionado refere-se à reconfiguração da presença, da agência e da autonomia corporal em contextos cênicos mediados por tecnologia. Tradicionalmente, a ação performativa depende do controle pleno do performer sobre seus gestos e movimentos; entretanto, a introdução de vestíveis que podem modular ou controlar a ação, como os exoesqueletos de *Inferno*, desloca essa agência, tornando o corpo parcialmente mediado pelo dispositivo. Nesse cenário, a presença em cena deixa de ser exclusivamente determinada pela intenção e pelo controle do performer, tornando-se híbrida, e a própria noção de performer se expande para incluir o vestível como co-agente na produção de sentido dramático. Além disso, surgem implicações éticas e políticas, uma vez que o vestível pode funcionar não apenas como extensão ou amplificação do corpo, mas também como mecanismo de sujeição, explorando relações de poder e controle. Dessa maneira, a obra

<sup>7</sup> Disponível em: <https://billvorn.concordia.ca/robography/inferno.html>. Acesso em 18 de ago. 2025.





# 20<sup>º</sup> COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTEIA BADUY PIRES  
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO  
DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

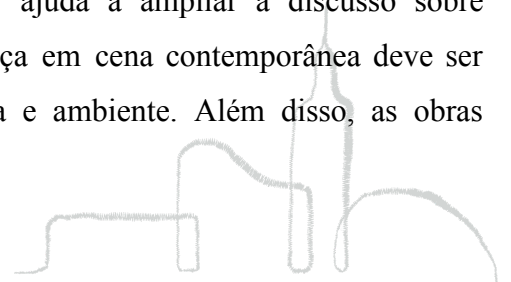
evidencia como a tecnologia vestível pode problematizar a centralidade do corpo humano na cena e provocar reflexões sobre as condições de agência, liberdade e mediação estética em performances contemporâneas.

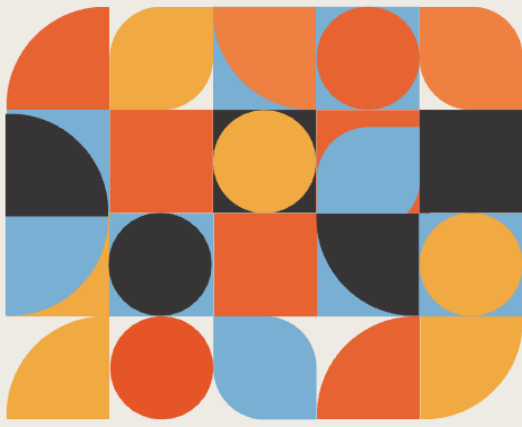
Enquanto em *Phosphere* os vestíveis funcionam como extensões sensíveis do corpo, traduzindo os gestos das bailarinas em projeções digitais que ampliam e reorganizam a geometria do espaço cênico, em *Inferno* ocorre um movimento inverso: o corpo do espectador-performer é controlado por exoesqueletos robóticos que determinam seus movimentos, subordinando a ação humana à programação tecnológica. Essa oposição evidencia como a mesma categoria de dispositivos vestíveis pode operar de maneiras radicalmente distintas na cena, ora ampliando a expressividade e a autonomia do corpo, ora impondo limites e mediando o gesto de forma coercitiva.

## Considerações Finais

Com base na análise das obras *Phosphere*, *Eingeweide* e *Inferno*, é possível identificar diferentes modos de articulação entre corpo e tecnologia no contexto da performance contemporânea, evidenciando o papel central dos vestíveis na configuração da presença cênica e na mediação da ação performativa. Em *Phosphere*, os vestíveis funcionam como interfaces que amplificam e reorganizam a corporeidade do performer, traduzindo gestos em projeções digitais e luzes que expandem o espaço coreográfico e a percepção do espectador, mantendo a autonomia do corpo enquanto exploram sua expressividade. Em *Eingeweide*, a integração de próteses robotizadas e sensores fisiológicos introduz uma dimensão de hibridização orgânico-tecnológica, na qual o corpo se torna tanto emissor quanto receptor, e a inteligência artificial atua como coautora do gesto, problematizando os limites entre agência humana e resposta automática. Já em *Inferno*, os vestíveis assumem uma função inversa, controlando parcialmente os movimentos do espectador e deslocando sua agência para o dispositivo tecnológico, evidenciando as implicações políticas e éticas da mediação tecnológica na performance.

Esses casos demonstram que tecnologias vestíveis podem operar em diferentes eixos: como extensões sensíveis do corpo, como dispositivos de amplificação da presença ou como mecanismos de controle que deslocam a autonomia performativa. Essa multiplicidade de funções ajuda a ampliar a discussão sobre corporeidade, agência e relação com o espaço, sugerindo que a presença em cena contemporânea deve ser entendida como fenômeno híbrido, distribuído entre corpo, tecnologia e ambiente. Além disso, as obras





# 20<sup>º</sup> COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTEIA BADUY PIRES  
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO  
DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

analisadas revelam que a tecnologia vestível não se limita a ser um adereço ou suporte estético, mas constitui um elemento composicional ativo, capaz de reorganizar a dramaturgia, criar novas experiências sensoriais e provocar reflexões sobre a relação entre humano e máquina. Assim, o estudo dos vestíveis nas artes cênicas não apenas amplia o entendimento sobre o papel do traje na cena, mas também contribui para debates mais amplos sobre agência, ética e hibridização no contexto contemporâneo.

## Referências

BIRINGER, Johannes; DANJOUX, Michele. Wearable technology for the performing arts. In: DANJOUX, Michele; BIRINGER, Johannes (org.). **Smart Clothes and Wearable Technology**. Boca Raton: CRC Press, 2009. p. 388–419. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/291244122\\_Wearable\\_technology\\_for\\_the\\_performing\\_arts](https://www.researchgate.net/publication/291244122_Wearable_technology_for_the_performing_arts). Acesso em: 25 jul. 2025.

DELEUZE, GILLES; GUATTARI, FÉLIX. **Mil Platôs** – Vol. 1: Capitalismo e esquizofrenia 2. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira, Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 2011. ISBN 8585490497.

HARAWAY, Donna. **Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século XX**. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 2004.

PAULSEN, KRIS. **Here/There: Telepresence, Touch, and Art at the Interface**. London: Bloomsbury Academic, 2017. ISBN-10 : 0262035723

