

Projectos Artísticos relacionados com a Wearable Technology

Perante todos os avanços tecnológicos conseguidos e as mudanças prometidas para o vestuário, cabe aos artistas ter uma palavra a dizer sobre o assunto. Alguns artistas aproveitam estas tecnologias para salientar elementos invisíveis, que afectam o nosso dia-a-dia.



Figura 1 - Co2rset, de Kristen O'Friel.

Kristen O'Friel, com o seu projecto artístico *Co2rset*¹ (Figura 1), revela preocupações ambientais com a qualidade do ar que respiramos, impedindo que o utilizador do corpete respire livremente se o ar tiver demasiado dióxido de carbono (CO₂).



Figura 2 - 802.11 Apparel - Wifi Jacket, de Jenny Chowdhury.

Já Jenny Chowdhury quis salientar o facto de estarmos quase sempre rodeados de sinal *Wi-fi*, criando *802.11 Apparel - Wifi Jacket*² (Figura 2). Um casaco que acende mais ou menos *LEDs* para assinalar a melhor ou menor captação de ondas *Wi-fi*.

Outros artistas como Matt Roberts e Diana Eng dão mais importância ao documentar do quotidiano da pessoa, incorporando câmaras no vestuário, que reagem ao andar, disparando a intervalos regulares ou ao batimento cardíaco, registando os momentos em que o coração acelera.

¹ Conflux – Co2rset. In: <http://confluxfestival.org/conflux2008/co2rset/> (2008-10-30; 22h);

² CHOWDHURY, Jenny – 802.11 Apparel – Wifi Jacket. In: http://jennylc.com/802_11/ (2008-10-30; 22h);

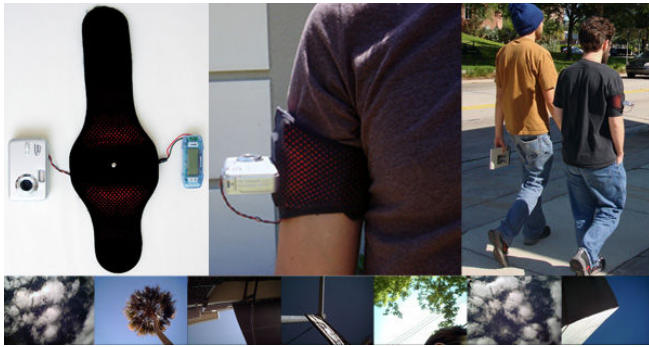


Figura 3 - *Every Step*, de Matt Roberts.

*Every Step*³ (Figura 3), de Matt Roberts, consiste numa braçadeira com uma máquina fotográfica adjacente, direccionada para cima, que fotografa a cada passo que o indivíduo que a usa dá.

Uma outra abordagem, está em tirar partido da adaptabilidade da roupa com recurso à tecnologia, como acontece com o projecto *Self-Sustainable Chair*⁴ (Figura 4) de Jooyoun Paek.

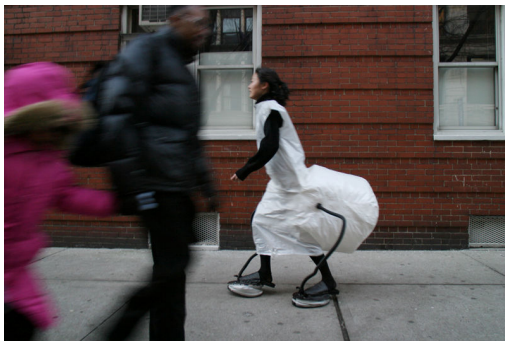


Figura 4 - *Self-Sustainable Chair*, de Jooyoun Paek.

Neste trabalho, um vestido com uma cauda insuflável ligado a uns sapatos que bombeiam ar, permite acrescentar, ainda que de forma algo primitiva, à função do vestido, a função de *puff* para sentar.

Todavia, os projectos artísticos desenvolvidos com o recurso às

tecnologias digitais não se restringem somente à incorporação de hardware e elementos electrónicos na roupa. A tecnologia digital pode também ser usada no processo da criação desses projectos, como no caso dos trabalhos no âmbito da visualização de informação. Os dados a visualizar são provenientes do meio digital, como a Internet, por vezes são processados recorrendo também ao computador e o resultado final materializa-se numa peça de vestuário.

³ ROBERTS, Matt – *Every Step*. In: <http://www.mattroberts.info/step/index.html> (2008-10-30; 22h);

⁴ PAEK Jooyoun – *Self-Sustainable Chair*. In: <http://www.jooyounpaek.com/ssc.html> (2008-10-31; 24h);



Figura 5 – News Knitter.



Figura 6 – T-Post.

Disso são exemplos os projectos *News Knitter*⁵ (Figura 5) – camisolas tricotadas com padrões criados generativamente a partir de notícias políticas – e *T-post*⁶ (Figura 6) – distribuição de seis em seis semanas de uma t-shirt com a frente ilustrada por um desenhador escolhido pela equipa do *T-post* em especial para cada t-shirt. A ilustração é relativa a um artigo de jornal também seleccionado pela equipa, artigo esse que é impresso na parte de trás da t-shirt, no seu interior.

Vemos então que, face a todas as mudanças que a *Wearable Technology* está a promover, os artistas têm um papel importante, ao manterem-se actualizados, recorrendo à tecnologia para se expressar de formas originais. E no que respeita à incorporação de elementos digitais e electrónicos em projectos artísticos relacionados com o vestuário, conclui-se que existem abordagens diversificadas do ponto de vista conceptual assim como no aspecto final da obra.

⁵ News Knitter. In: <http://casualdata.com/newsknitter/> (2008-10-26; 22h);

⁶ T-post. In: <http://www.t-post.se/> (2008-10-26; 22h);