

FASHION CIBERNÉTICO – ALGO PARA VESTIR, NEM TANTO, ALGO PARA INTERAGIR, UM POUCO MAIS

FASHION CYBERNETICS – SOMETHING TO WEAR, NOT SO MUCH SOMETHING TO INTERACT, A LITTLE MORE

SEABRA, Lavínnia Gomes.

Professora assistente da Faculdade de Artes Visuais - FAV da Universidade Federal de Goiás, UFG.

Resumo: Ao propormos como tema de discussão, a moda no contexto da cibernética, pretendemos construir como cerne de investigação a hibridização entre interação, arte, moda e o design, todos aplicados no desenvolvimento de roupas eletrônicas. Para tanto é importante frisarmos que, os objetos de apoio para a abordagem neste artigo foram dois trabalhos do designer Hussein Chalayan e três do grupo *XS Lab* com foco na inovação e no campo de têxteis eletrônicos e *wearable computing*. Desta forma, as colocações apresentadas ao longo de nosso texto deram suporte poético e prático para a criação de um vestido interativo realizado durante a prática da disciplina de Tópicos Avançados em Arte e Tecnologia 2 no Programa de Pós Graduação em Arte da UnB.

Palavras-chaves – moda, *wearable computing*, interatividade e arte.

Abstract: *When proposing as a matter of discussion, the fashion in the context of cyberspace, we want to build a core research hybridization between interaction, art, fashion and design, all applied in the development of electronic clothes. Thus it is important to emphasize that the objects to support the approach in this article were two works of designer Hussein Chalayan and three XS Lab group with focus on innovation and in the field of electronic textiles and wearable computing. Thus, the placement made through our text gave poetic and practical support for the creation of an interactive dress made for the practice of discipline, in Advanced Topics in Art and Technology 2 Graduate Program in Art UnB.*

Keys-words – fashion, *wearable computing*, interactive and art.

Introdução

Denotamos, ao longo dos tempos, uma construção incessante de objetos de moda com tecnologias avançadas, proporcionando uma ampla esfera criativa e, cada vez mais, intensa. Desta maneira, foi possível perceber que a cada momento nos deparávamos com algo que podia ser inserido na investigação da poética visual. Trazer a moda como um dos suportes para uma discussão técnica e poética na criação de um objeto tridimensional interativo, no caso, uma roupa, foi estabelecer a idéia da hibridização entre as áreas aqui abordadas, viabilizando um discurso cuja principal característica foi desenvolver algo que pudesse ser apreciado por alguém. Duggan relacionando os desfiles de moda contemporâneos e sua relação com a Arte Performática afirma que:

Em muitos pontos ao longo da história, arte e moda partilharam uma relação simbiótica, na qual cada disciplina inspira, incentiva e compete com a outra. Já na década de 1910, colaborações entre artistas e *couturiers* reforçaram essa conexão, a ponto de diluir criativamente o limite entre os mundos de arte e moda. Tais relações individuais resultam na produção de um traje que existe como documentação da parceria incomum. [...] Desde meados da década de 1990, designers como Alexander McQueen e John Galiano (criando para Givenchy e Christian Dior respectivamente) ganham notoriedade por desfiles de moda que se interpretam como seqüências de imagens de sonho ou visões fantásticas. (2002, p. 3 – 4).

A moda sempre se manifestou de várias maneiras, gerando inúmeros códigos. Prova disso é que, quando explodiu, em meados do século XX, junto com o consumismo desenfreado da cultura de massas, com sua transitoriedade passageira, com as imagens nos jornais, nas capas de revistas, nas telas do cinema e na publicidade televisiva, seus produtos tornam-se verdadeiros símbolos de uma cultura. Para Villaça e Góes (1998, p. 126) “a moda é a maneira perfeita de expressar um mundo de identidades incomensuráveis e fragmentadas, oferecendo uma procissão dinâmica de signos flutuantes e trocas simbólicas”. Deve ser por estas e outras questões que a moda tem sido assunto para a discussão e expressão das diferenças no contemporâneo.

Partindo do princípio de que, em termos teóricos, a roupa gera códigos específicos e, nessa medida, propõe e expressa idéias condicionadas pela cultura e pela sociedade, é possível perceber que as imagens de moda e seus atributos, criados por designers e laboratórios de pesquisa em design de moda podem construir, juntamente com as artes plásticas e a tecnologia, elementos imagéticos mais poéticos, questionando subjetivamente, o contemporâneo. Adorno (1982, p. 300-301) alega que: O sujeito impressionado pela arte faz experiências reais, contudo, em virtude da penetração na obra de arte enquanto obra de arte, tais experiências são aquelas em que o seu endurecimento se dissolve na própria subjetividade[...]. Ou seja, somos levados a perceber além do material, direcionados à imaterialidade da idéia.

E para fazermos a conexão destas proposições, é importante salientarmos os significados do quadro que vamos apresentar e outros autores, que darão suporte a este artigo, no que diz respeito às questões da interatividade e do cibernético. Começamos em Levy (1999, p. 82) cuja abordagem teórica à cerca da interatividade analisa uma ampla perspectiva: A interatividade assinala muito mais um problema, a necessidade de um novo trabalho de observação, de concepção e de avaliação dos modos de comunicação do que uma característica simples e unívoca atribuível a um sistema específico “Ele sugere a idéia de que podemos interagir não somente pelos meios digitais, mas por uma série de outros meios, como a TV, o telefone, o videocassete entre outros dispositivos.

Já para Silva (1998, p.29), outro autor que utilizamos para desenvolver este artigo a interatividade está na “disposição ou predisposição para mais interação, para uma hiper-interação, para bidirecionalidade – fusão, emissão – recepção, para participação e intervenção”. Portanto, não é apenas um ato de troca, nem se limita à interação digital. Interatividade é a abertura para mais e mais comunicação, mais e mais trocas, mais e mais participação. É ...

“...a disponibilização consciente de um mais comunicacional de modo expressivamente complexo, e, ao mesmo tempo, atentando para as interações existentes e promovendo mais e melhores interações – seja entre usuário e tecnologias comunicacionais (hipertextuais ou não), seja nas relações (presenciais ou virtuais) entre seres humanos”. (IBIDEN, 1999, p.155).

A possibilidade de gerar comunicação, expressão visual ou corporal é acarretada na diversidade interativa defendida pelos dois autores acima citados. Desta forma é através de dois trabalhos de Hussein Chalayan e de três do estúdio *XS Labs* que esmiuçaremos em breves palavras como a arte, moda e tecnologia foram utilizadas na criação do projeto *Marilyn Techblack*, um protótipo vestível e interativo.

Hussein Chalayan: um poético eletrônico da moda

Chalayan graduou-se em 1993 pela Escola de Arte e Design de Saint Martin em Londres, inaugurando seu ateliê em 1994. Este poeta das roupas eletrônicas usa filmes, instalações e formas esculturais para explorar a percepção e a realidade da vida moderna, com um interesse particular na identidade cultural, migração, antropologia, tecnologia, natureza e genética. O seu trabalho é apresentado em desfiles e em galerias de arte e suas peças de roupas estão disponíveis em lojas do mundo todo. Também já dirigiu pequenos curtas metragens patrocinados pela Turquality, como: “*Temporal Meditations*”, “*Place to Passage*” e “*Anaesthetics*”, apresentados na Turquia em 2005, na Bienal de Veneza, e no Museu Groningen, na Holanda, com uma retrospectiva de 10 anos de seu trabalho. Em 2006 foi adjudicado como Designer de Moda *Honoree Star* do Grupo Internacional em Nova York.

Ele possui em sua bagagem um conjunto de coleções que transitam pela hibridização de idéias e áreas que vão da moda à construção de instalações eletrônicas. Todo o seu trabalho proporciona um questionamento acerca do contemporâneo e da própria mudança ambiental que vem afetando nossas formas de sobrevivência. As suas coleções de roupas que, mais parecem ter saído de um filme de ficção científica, têm o apoio de grandes empresas de moda, como a *Swarovski* que produz cristais e de fabricantes de dispositivos eletrônicos. Os objetos de inspiração para o desenvolvimento do protótipo interativo, *Marilyn*

foram o *Before Minus Now* (Antes Menos Agora) – coleção de primavera-verão, 2000. E o outro o *Echoform*, coleção outono- inverno de 1999.



Figura 1 Coleção *Before Minus Now* – primavera-verão, 2000 (Vestido Controle Remoto)



Figura 2 Vestido *Airplane* - coleção *Echoform*, outono/inverno, 1999

A primeira coleção teve como foco a relação entre humanos, natureza e tecnologia. Um número de vestidos em formas geométricas irregulares com painéis rígidos salientes. O Vestido Controle Remoto é operado com um controle remoto que abre os painéis de fibra de vidro laterais e traseiras para mostrar a saia de tule que fica abaixo. Todas as suas peças de impacto possuem características e dispositivos eletrônicos que dão “vida” a um objeto inanimado. Um objeto que possui todas as características estruturais de uma roupa, mas que, com a transversalidade na poética artística tecnológica, configura um conjunto de simbologias visuais que vão proporcionar questionamentos e sensações diversas ora ao observador, ora ao interator, que interage diretamente com este objeto vestível.

Já a coleção *Ecoform* teve como tema principal a associação da velocidade com a tecnologia. O vestido *Airplane* foi construído com fibra de vidro e que se movia como uma asa de avião. Hussein Chalayan aborda a moda como um campo de pesquisa. O seu trabalho ultrapassa a simples funcionalidade do

vestuário e questiona a recuperação de idéias preconcebidas, conciliando arquitetura, design, filosofia, antropologia, ciência, tecnologia e moda.

XS Labs: inovação em têxteis eletrônicos

O XS Labs fundado em 2002 por Joanna Berzowska, é um estúdio de pesquisa em design com foco na inovação do campo dos têxteis eletrônicos e *wearable computing*, ou computadores vestíveis. Muitos de seus tecidos eletrônicos inovadores são resultados da tradicional técnica de manufatura têxtil misturada a materiais eletrônicos que possuem várias características eletro – mecânicas. Este aspecto permite que o XS Labs desenvolva têxteis com propriedades eletrônicas avançadas. O laboratório já realizou projetos cujos principais objetivos eram propor tecidos inteligentes, mas com o enfoque na interatividade. Alguns exemplos dos trabalhos desenvolvidos são:

1 – Skorpions – 2007 – consta de um conjunto de peças eletrônicas que se movem e mudam o corpo em câmera lenta, conforme moções orgânicas. Tem qualidades antropomórficas e pode ser imaginada como parasitas que habitam a pele de um hospedeiro; respiram e pulsam, controlados por sua própria programação interna. Eles não são artefatos interativos na medida em que a sua programação não responde ao simples sensor de dados, são programados para viver, para existir e para subsistir. Eles possuem um comportamento cinético, como a antecipação e a imprevisibilidade. Têm personalidade, medos e desejos. *Skorpions* integra tecidos eletrônicos na forma de memória e liga de Nitinol, acionados mecanicamente, são macios e se parecem com ímãs. Além destes detalhes, a costura, o corte e a construção da roupa são detalhes fundamentais para o funcionamento da peça. Este trabalho faz uma alusão à história do vestuário, como instrumento de dor e desejo. Ele distorce e machuca o seu corpo, como os espartilhos, por exemplo. *Skorpions* enfatiza a nossa falta de controle sobre nossas roupas e as tecnologias digitais como mudanças constantes, ou seja, tudo se torna rapidamente obsoleto.

2 – *Constellation Dresses* – 2004 – Os Vestidos Constelações são cobertos com doze encaixes magnéticos dispostas ao longo do tronco e ligados em pares usando um único fio condutor. Os *LEDs* (micro-lâmpadas) estão integrados nos vestidos em um desenho que lembra uma constelação. Conjuntos de encaixe atuam como interruptores que, quando conectados se encaixam e agem como uma ligação elétrica e mecânica entre os corpos. Sua colocação irregular induz os usuários a criarem uma lúdica e atraente coreografia para ligar os seus circuitos.

3 – *Blazer* – 2003 – integra diodos e emissores de luz na construção do tecido, empregando métodos já existentes, para criar um simples emissivo visível. O sistema proporciona como padrão uma seqüência de luzes piscando, quando o corpo está em movimento podemos escutar ruídos, e que em seguida se tornam mensagens, pois textos são exibidos. Os fechos são modificados com um *click* no botão translúcido. Quando os botões são tocados ocorre uma emissão de luz azul, advinda dos *LEDs*. O Blazer é de organza de seda metalizada, sendo uma excelente base de contacto entre os interruptores. Além disso, este trabalho possui quatro camadas de tecidos sintéticos para isolar os diferentes elementos dos circuitos.



Figura 3 – Vestido *Skorpions*, 2007. Montreal, Canadá. De Joana Berzowska, Di Mainstone with Marguerite Bromley, Marcelo Coelho, David Guathier, Francis Raymond. Valerie Boxer

As mudanças na produção imagética através da contemporaneidade podem ser observadas a partir da introdução de novos mecanismos e instrumentação tecnológica, que provocaram e continuam provocando uma reorientação dos processos de representação plástica dos objetos. Assim, a configuração de um “novo” paradigma no desenvolvimento destas imagens tem sido uma das questões para as análises e investigações técnico-científicas em muitas construções artísticas.

O impacto do desenvolvimento das tecnologias cibernéticas tem sido um fator de mudança considerável nas poéticas atuais. Elas oferecem ao artista a possibilidade de usar outros corpos que desafiam a realidade física, ou seja, de prescindir do seu corpo para se exprimir através das simulações de sensações utilizando dispositivos como capacetes, óculos, luvas, controles remotos etc. Os novos corpos podem-se materializar numa dimensão virtual sem tempo nem espaço. Segundo Audoin-Rouzeau (2008, p. 415):

É igualmente tentador propor um esboço de história virtual, evocando a mutação corporal combatente iniciada no seio das forças armadas norte-americanas, em torno do programa *Land Warrior* de modo particular, destinado a ser aplicado no conjunto das tropas terrestres em 2008. O uniforme passa a ser um componente de verdadeiro sistema informatizado vestido pelos combatentes, graças a um computador-vestimenta que integra ao equipamento do infante toda eletrônica necessária para compensar os limites encontrados pelo ser humano em um local de confronto. Graças a um sistema de navegação GPS, pode particularmente visualizar sua posição em um mapa geográfico, bem como a de seus camaradas, com os quais permanece ligado por uma rádio numérica constituindo um feixe de comunicação completo: por microfone todos o escutam e ele escuta a todos, e pode lhes transmitir todas as imagens que desejar.

São tantos os “apetrechos” eletrônicos em nosso cotidiano que, não há mais como ignorarmos uma realidade tão “espacial” e, ao mesmo tempo, tão virtual e engenhosa. O objeto de moda *versus* objeto de arte compreende o “reflexo do seu tempo e de sua sociedade” por apresentarem a mesma leitura, sendo ambos os objetos abertos e sujeitos à recriação, releitura e interpretação (MOURA,1995).

A moda como um todo tem se apropriado destes atuais recursos que é quase que impossível pensarmos e trabalharmos nela sem estes dispositivos que transitam pelas áreas de tecnologias avançadas e mirabolantes, como a engenharia robótica ou computacional. Para Couchot, 2003 o computador e suas funções possuem uma vantagem decisiva dentro das formas de recepção e percepção do expectador em relação ao objeto visual. Nisso podemos detectar que, os trabalhos de moda que utilizam ferramentas ou efeitos tecnológicos traduzem esse nosso “Admirável Mundo Novo” que, por um lado nos faz refletir sobre algumas questões positivas, como por exemplo, a fascinação com a velocidade com que as coisas vêm acontecendo, e outra, um lado negativo, como por exemplo, se podemos ser totalmente substituídos por sensações mecânicas, aparelhos mais avançados para determinadas tarefas e até um *cyborg* com todas as funções humanas possíveis.

A transitoriedade dos objetos e fatos é um componente indissolúvel da vida, principalmente nos dias de hoje. Mutações, transformações, personalização e interação são conceitos que se consolidam como experiências, assim que acordamos. Eles nos acompanham, ao longo do dia, em um jogo constante de subjetividades e objetividades, com sucessivas alternâncias de avaliação a partir de modificações do ponto de observação e participação. Desta forma, somos levados a refletir sobre os processos de criação que envolvem os termos explicitados acima. Estamos, enquanto artistas, em um sistema tecnológico desenvolvendo técnicas de criação e experimentação poética, como nos trabalhos de Hussein Chalayan ou os do grupo XS Labs que são uma busca incessante pelo não habitual, pelo novo, pois, em várias de suas coleções ele apresenta algo que instiga o olhar e a percepção.

Marilyn TECHBLACK – exibindo-se um pouco, interagindo ainda mais.

O trabalho a seguir foi uma idéia que surgiu na disciplina de Tópicos Avançados em Arte e Tecnologia 2 do Programa de Pós Graduação em Arte da UnB e traz essas outras possibilidades de interação defendidas por Silva e Levy já citados. O objeto interativo é um vestido manipulado através de um controle remoto de carrinho de brinquedo, um guarda-chuva e um gravador de secretária eletrônica. Este projeto foi apresentado na Exposição Capital Digital: arte, ciência e tecnologia ocorrida em João Pessoa na Estação Ciência, Arte e Cultura Cabo Branco e que tinha como objetivo promover a difusão da expressão artística contemporânea, pensada a partir e para as novas tecnologias de informação e comunicação. A exposição foi um panorama dos projetos de arte e tecnologia de artistas brasileiros, professores, estudantes e egressos do Programa de Pós Graduação e Graduação em Arte da Universidade de Brasília. Desta forma, a exposição teve como grande interesse propor aos visitantes a experimentação da atualidade, favorecendo a reflexão sobre perspectivas para a construção de um futuro melhor a partir das inovações da humanidade.

Para tanto, foram aceitos os trabalhos que apresentassem estas possibilidades. É desta forma que, o trabalho Marilyn TechBlack se inseriu proporcionando a interação com estes visitantes –interatores que puderam experimentar e ver um protótipo sobre *wearable computing*.

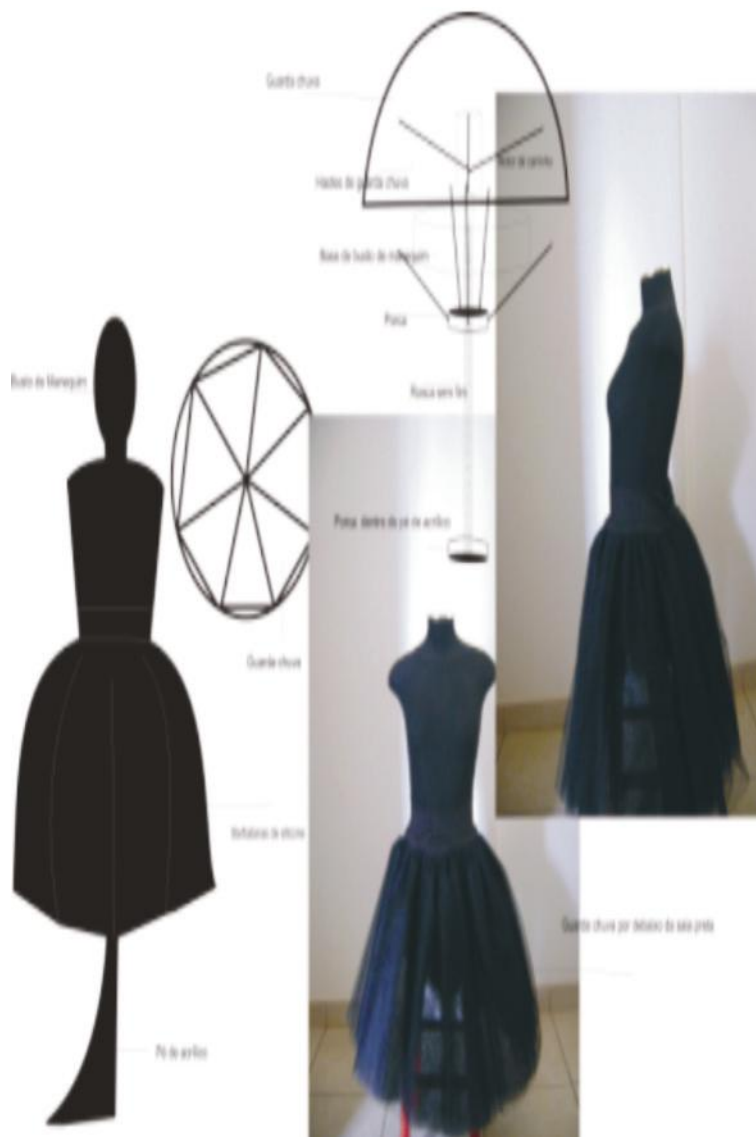


Figura 4- Projeto Estrutural – Marilyn TechBlack, 2009

Marilyn é uma manequim de plástico que veste uma saia de tule, manuseada por controle remoto e que traz dentro de si, uma voz desconfiada e cheia de malícia. Sua silhueta é bem definida e carregada de teor sex. Esta instalação é uma homenagem a uma das mulheres mais deslumbrantes e intrigantes que o cinema já viu, *Marilyn Monroe* uma atriz sedutora e estonteante. O objetivo aqui foi recriar, aos olhos do público, uma das cenas mais aclamadas na época desta diva: a saia que se ergue ao vento da grade de ventilação do metrô na calçada de uma rua em Manhattan, do filme: *O Pecado mora ao Lado de 1955*. Todavia a nossa manequim Marilyn é negra, pois levantamos alguns

questionamentos, em relação aos padrões de beleza que devem ser seguidos. Para sermos aceitos precisamos ter os padrões estéticos, norte-americanos ou europeus? Precisamos ser loiras? Não podemos valorizar esta outra beleza que pode ser encontrada em qualquer lugar, a qualquer momento?



Figura 5 Manequim Marilyn TechBlack

Já a interatividade criada para esta manequim trouxe a idéia da invasão do espaço, a invasão da privacidade, pois ao propormos que o interator levante sua saia, queremos apresentar, também, a idéia da não liberdade de escolha, da invasão dos espaços individuais. Para responder a estas indagações a cada acionamento do controle remoto a manequim tem uma resposta pronta. Será que ela se sente bem? A resposta sempre será imediata, ou seja, não. E isso, também, pode acontecer conosco. Podemos ter nossa casa invadida, nossa forma de viver questionada e uma série de outras idéias que podem ser destacadas. Contudo para que toda esta idéia seja fechada nosso interator sempre completará o sentido da obra, pois para que haja a compreensão do significado proposto somos levados a experimentar, ou seja, a interagir, participando do processo de construção subjetiva da proposta poética.

Para Tavares (2000, p. 38) “O fato estético não é exclusivamente efetivado a partir da fonte emissora. As possíveis interpretações se concretizam por meio da relação entre artista e receptor, mediada por diferentes interfaces e estabelecida

pela própria obra enquanto mensagem”. Nesta perspectiva a arte, a tecnologia e a moda sustentam o pensamento aqui delineado, ou seja, algo como fonte de observação poética, híbrido e inter-relacionado com as questões do contemporâneo. É desta maneira que este trabalho proporcionou uma breve análise apresentada neste artigo, sobre todo o processo de criação através da hibridização dos conceitos de arte, tecnologia, interatividade e moda delineando uma vivência teórico-prática através dos trabalhos de Hussein Chalayan e do grupo XS Labs como objetos de investigação e diálogo com o mundo de hoje.

Conclusão

As mudanças na produção imagética através da contemporaneidade podem ser observadas a partir da introdução de novos mecanismos e instrumentos tecnológicos, que provocaram e continuam provocando uma reorientação dos processos de representação plástica dos objetos. Assim, a configuração de um “novo” paradigma no desenvolvimento destas imagens tem sido uma das questões para as análises e investigações técnico-científicas em muitas construções artísticas. Para CAUQUELIN (1992) citada por COUCHOT (2006, p. 91) a arte contemporânea possui um mundo próprio. Em suas palavras o que se vê é: “A realidade da arte contemporânea se constrói fora das qualidades próprias à obra, na imagem que ela suscita nos circuitos de comunicação”.

A Era da evolução eletrônica proporcionou e continua proporcionando a reviravolta nos meios visuais e na indústria como um todo. Para isso, inúmeras são as mudanças e evoluções com as quais somos levados a crer, como no filme Blade Runner, da década de 80, cuja representação de um futuro desafiador já estava muito próximo. Hoje, estamos diante de robôs tão espetaculares que nos sentimos em um outro lugar, outro estado de socialização. Para Venturelli (2006, p. 157):

Busca-se uma estética que mergulhe na produção de novos infinitos a partir de uma emersão na finitude sensível, infinitos não só carregados de virtualidade como também de potencialidades atualizáveis, distinguindo-se dos universais catalogados pelas artes, a filosofia e a psicanálise tradicionais – não xenófoba, não racista, não falocrática, uma estética com um novo amor pelo desconhecido, em que se inclua o inconsciente maquínico e a produção inter-subjetiva, decorrente dos problemas do conhecimento múltiplos.

A revolução tecnológica em curso na sociedade atual tem provocado modificações substanciais no mundo da criação imagética, particularmente na reflexão dos processos constituintes destas imagens ou objetos técnicos. Ao nos depararmos com a mistura de possibilidades e construções poéticas com significados subliminares torna-se intensa a busca por respostas estéticas e estruturais de coleções que se completam com uma peça conceito, que congrega toda a idéia de um designer que manipula materiais, silhuetas e técnicas de finalização do projeto, colocando em conjunto os conceitos de arte e tecnologia para a representação e questionamentos do contemporâneo.

Referências Bibliográficas

AUDOIN-ROUZEAU, Stéphane. Massacres – O corpo e a guerra. In: *História do Corpo: as mutações do olhar: o século XX*, tradução e revisão de Ephraim Ferreira Alves. – Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Traduzido por Sandra Rey. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DUGGAN, Ginger Gregger de. O Maior Espetáculo da Terra: Os Desfiles de Moda Contemporâneos e sua Relação com a Arte. In: ANDRADE, Rita de (org.). *Fashion Theory – A Revista da Moda, Corpo e Cultura*. Edição Brasileira. São Paulo: Ed. Anhembi Morumbi, 2002. p. 04-30.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*; tradução de Carlos Irineu da Costa. – São Paulo, Editora 34, 1999.

MOURA, Mônica. *Estilos de Arte, Estilos de Moda*. Universidade Aberta – moda, cultura e comunicação. Fasc. Nº12, p. 4 e 5. Fundação Demócrito Rocha, Fortaleza, 1995.

SEYMOUR, Sabine. *Fashionable Technology: the intersection of design, fashion, science and technology*. Áustria: Springer- Verlag/Wien, 2008.

SILVA, Marco. Que é Interatividade in *Boletim Técnico do Senac*. Rio de Janeiro, v.24, n.2 maio/ago, 1998.

_____. Um convite à interatividade e à complexidade: novas perspectivas comunicacionais para a sala de aula. In: GONÇALVES, Maria Alice Rezende (org.). *Educação e cultura: pensando em cidadania*. Rio de Janeiro : Quartet, 1999. p. 135-167.

TAVARES, Mônica. *A recepção no contexto das poéticas interativas*. Tese de Doutorado, Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes, 2000.

VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço_tempo_imagem*. – Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004.

VILLAÇA, Nízia, GÓES, Fred. *Em nome do corpo*. 1 ed. - Rio de Janeiro: Editora Rocco, 1998.

Mini-currículo: Mestre em Cultura Visual pela Faculdade de Artes Visuais – FAV da Universidade Federal de Goiás – UFG, graduada pela FAV, aluna do Programa de Pós Graduação em Arte da Universidade de Brasília – UnB. Possui trabalhos publicados na área de gravura digital e arte e tecnologia.