

LE FLÂNEUR

SDVila: Anna Barros, Alberto Blumenschein, Alessandra Domingues,
Fernando Fogliano, Luiz Galhardo, Eugenio Tisselli

Resumo

A proposta deste trabalho é de criar uma dimensão sensível e estética da complexidade do sensível à espécie humana. Para tanto, visa a construção de uma instalação *in situ* de uma máquina de tricô semi-automática conectada, a um sistema de computadores, a qual processa informações obtidas com um grupo de participantes, a partir de uma pergunta fundamental – "O que é o sensível para você?". Como resultado será tecido um longo manto em tricô, tal qual um "mapa" do campo da sensibilidade humana, como uma metáfora de nossa conexão com o planeta enquanto seres biológicos, sensíveis ao meio. A informação usada como semente para a geração deste "mapa tecido" há de ser colecionada em um banco de dados de informação (imagens, sons e textos), recolhidos nas máquinas pessoais de artistas e pessoas convidadas a participar do projeto no papel de "hospedeiros".

Palavras chave - o sensível, corpo-em-código, semelhança-nano-digital, transdução, máquina de tricô.

Abstract

The purpose of this work is to create a sensitive and aesthetic dimension of the complexity of the sensible in mankind. Therefore, it aims at the construction of an "in situ" installation of a semi-automatic knitting-machine connected to a computer system that processes data gathered among a group of participants after they have answered to a basic question – "What is the sensible to you?" As a result, a long knitted cloak representing a "map" of the human sensitivity field is knitted, as a metaphor for our connection with the planet as biological beings sensitive to the environment. The information used as a seed to generate this "knitted map" is stored in a database containing images, sounds and texts selected from the personal machines of artists and people invited to participate in the project as "hosts".

Keywords - the sensible, bodies-in-code, transduction, telematic installation, knitting machine.

O POÉTICO DE *LE FLÂNEUR*

O Conceito poético que embasa o projeto é o feminino arquetípico, com os atributos que lhe pertencem segundo a psicologia arquetípica, que tem em perspectiva a intuição, o conhecimento e a tradição milenar da raça humana que estão constelados nas diferentes mitologias e hierofanias.

O feminino arquetípico é visto como contenedor de atributos, tais como: demarcação de territórios, funções de agasalho, alimentação, abrigo, todos privilegiando a qualidade *afectiva* (ação corporal) do sensível.

No projeto, o resultado será um manto tecido na máquina de tricô, com as qualidades acima discriminadas, presentes metaforicamente no *pattern* tecido, e nas qualidades próprias de um manto, que deverá envolver o mundo, em escala proporcional à do globo terrestre.

LE FLÂNEUR COMO OBRA ARTÍSTICA

A obra artística a ser exibida, em espaço consagrado à arte, é uma instalação interativa, ativando o espaço dos convidados, o da telemática e o dos interatores presentes no espaço expositivo.

O espaço onde a obra transita é a Internet e suas convergências com outras redes de comunicação digital, como os celulares, o que a torna culturalmente atual e importante.

O projeto tem início com o envio de um *bod*, um *flâneur*, que funcionará como um embaixador, ao computador do convidado a participar do trabalho.

O emprego de *bod* contra o usual *bot* na linguagem da cibercultura está baseado nos trabalhos de Victoria Vesna e Jim Gimzewski (2008) que o empregam na nanotecnologia, fazendo a separação entre uma época onde as estruturas mecânicas predominavam e a atual na qual:

“os bods estão mais próximos de nossa condição humana, na qual, elementos químicos vivos, em escala nano, estão ligados em complexidade cada vez maior ao longo do axioma de células, a menor unidade comum da vida, capaz de uma replicação autônoma” (Victoria Vesna e Jim Gimzewski. 2008 :p. 55).

O emprego neste texto assume uma ligação entre o corpo real e sua apresentação em código, metáfora para a transmigração de células corporais em *bits*.

Esse embaixador, como todo embaixador, entra em um território estrangeiro onde se fala uma língua diferente. *Le Flaneur* solicita que esse embaixador traga de volta um documento selecionado pelo usuário, no computador visitado, que traduza o sensível para ele e que, possa ser atualizado em som, imagem ou multimídia.

Essa informação precisa ser transduzida em linguagem a ser gerada por um programa criado especialmente, o qual deverá em seguida alimentar o banco de dados configurado como um fluxo do sensível. Este fluir se transduz, por sua vez, num *pattern* a ser tecido pela máquina de tricô. A tradução intersemiótica se processa, acarretando uma tradução de outra tradução, a do visível (os aspectos do sensível representados pelo material obtido nos computadores dos participantes e, portanto, já transformado em código) para uma manifestação híbrida visão-tato, no material tecido. Esse material é, ao mesmo tempo, uma metáfora do sensível do participante inicial e um provocador do sensível para o participante final.

Há na obra em seu processo contínuo uma informação que circula do poético (imagens, sons, multimídia), oriunda do universo de cada indivíduo, que colabora com o processo, para o digital (código) quando essa informação é codificada e analisada e retorna ao poético (objeto tecido) como resultado coletivo. É dentro desse ir-e-vir que o sensível se estrutura como possível.

O proposto é uma narrativa que se desenrola no tempo, a exemplo de qualquer trabalho gerado no computador. O banco de dados de *Le Flâneur* surge como um mar de texturas de fluxos de *bits*, presentes na informação advinda dos PCs dos anfitriões, que vai se re-materializar no tricô tecido em um fluxo contínuo, em tempo real.

Dentro da cultura atual, poderíamos associar o que foi por nós proposto como algo ligado estrutural e conceitualmente ao mundo nano no digital; *bits* podem ser equivalentes à molécula. Como elas os *bits* só existem como metáforas do pensamento, sem que jamais sejam experimentados diretamente.

Como parâmetro referencial ao proposto, apresentamos um texto de Jessica Pressman (2004, p.193) sobre literatura eletrônica, onde ela introduz a

idéia de que o “computador seja uma máquina leitora que produz, controla e manipula *bits* digitais para que o trabalho literário possa emergir e ser experimentado.” Assim, para ela, a literatura eletrônica pode ser vista como uma contraparte da nanociência, pois semelhantemente a que são “os elétrons que excitam o estado energético de um átomo é o código que faz o texto digital *vibrar*”, isto se torna extensivo a qualquer *texto digital* não importando a linguagem. “Da mesma maneira que a transcrição da superfície atômica pelo *Scanning Tunneling Microscope* (STM), a programação digital para a arte é também uma descrição: de ações e de aparências, especificações de software e de causalidades temporais. A literatura eletrônica *acontece*; não é o código como objeto mas o evento como emergência o que constitui o trabalho.” A situação é semelhante no *Le Flâneur*, que também opera por traduções semióticas do código encontrado na máquina do anfitrião processadas por meio de linguagens programáveis e binárias.

Segundo esta linha de pensamento, nosso trabalho também é uma “performance que colapsa processamento e produto, os fins e os meios, *input* e *output* dentro de um sistema de “fazer” que é ao mesmo tempo complexo e emergente”, à semelhança do que ocorre, segundo Pressman, no texto literário. No fim toda essa informação em *bits* que está zunindo como um enxame dentro do espaço dos PCs tem que ser coporificada numa metáfora do sensível ao anfitrião do *Flâneur*.

DESCRIÇÃO DA INSTALAÇÃO

O desafio de criar uma instalação desse tipo, como atualização final do projeto, é o de tentar gerar uma “hiper” manifestação coletiva, a partir do material coletado em uma plataforma individual, a expressão de algo tão íntimo como a vivência do sensível que deve acontecer no espaço relacional, onde o banco de dados digital é que processa a informação.

A pergunta é: - Pode esse banco de dados traduzir o sensível?

Segundo Merleau-Ponty (1994, p.31) “O visível é o que se apreende com os olhos, o sensível é o que se apreende pelos sentidos...o sensível não pode ser definido como o efeito imediato de um estímulo exterior... a

experiência sensível é um processo vital, assim como a procriação, a respiração ou o crescimento”.

No universo da cibercultura, a interação humana, ao associar-se ao da máquina, gera uma “intersubjetividade mediada” - uma mescla do real e do tecnológico, a qual passa a ser *um processo vital*.

Consideramos neste projeto o fato de que, por via do aparato tecnológico, é possível incorporar conceitos abstratos sobre a realidade percebida. Gibbs (2007, p.12) também considera esse importante aspecto cognitivo da interação, observando que muitos conceitos abstratos são parcialmente incorporados quando surgem a partir de uma experiência corpórea e continuam enraizados num padrão sistemático de ações corpóreas - o conhecimento. Se considerarmos as tecnologias que nos cercam como parte do imenso ferramental que a cultura permitiu emergir, podemos conceber que os processos sensoriais estendem-se para além dos nossos corpos e a eles poderíamos atribuir o caráter de extensão sensorial. Do telescópio de Galileu à câmera cinematográfica dos irmãos Lumière, até a Internet e toda parafernália de tecnologias de visualização, tanto na Arte, quanto na Ciência, olhos e demais sentidos equiparam-se de forma a perscrutar, com sensorialidade ampliada, o cosmos e a nós mesmos, na alteridade e na nossa interioridade recôndita. Essa perspectiva, que permite encontrar o ponto de articulação entre a mente humana, a cultura e a tecnologia, leva-nos a conceber aspectos biológicos e tecnológicos de forma integrada, constituintes de um *continuum* evolutivo.

Todo o aparato (*bods*, rede, *softwares* de tratamento da informação, Internet) que serve de veículo ao *Le Flâneur* capta e organiza a informação produzida pelos participantes, podendo ser considerado como um ampliador da sensorialidade, para que seja possível um espaço em código, onde a obra se atualize. A tecnologia, neste sentido, pode ser entendida como campo da cultura que catalisa o surgimento de dispositivos capazes de estender nossa capacidade sensória, ampliando nossa capacidade cognitiva. De maneira semelhante ao que acontece no mundo nano, onde a complexidade se processa do menor para o maior, a experiência proporcionada por *Le Flâneur* permite a ampliação das nossas possibilidades de ação no mundo e de nossa capacidade para refletir e projetar modelos de realidade mais complexos e

abstratos - metafóricos. Consideramos que esse crescimento em complexidade ocorre no indivíduo em sua integralidade, tanto na sua racionalidade, quanto na sua afetividade. Razão e emoção são aspectos inextricáveis da psique humana que aqui consideramos como indissociáveis do corpo e suas interações com o mundo.

Para embasar este raciocínio apresentamos duas questões desenvolvidas por Mark Hansen (2006) em “*Bodies in Code: a transformação dos corpos em código pela tecnologia e o afecto*”. Os corpos em código extrapolam suas fronteiras físicas naturais, mas guardam a possibilidade de recorporificação desse corpo descorporificado pelo digital.

O corpo tem vivências em diferentes níveis, sendo que sua vivência no ambiente resulta da interação com ele, acarretando a possibilidade de sua alteração; o poder de influenciar a sociedade e a cultura parte daí, pois elas são criação do ser humano e conservam essa vivência.

“A parte poética é condição importante e devendo ser ressaltadas as condições especiais do digital no que se refere ao corpo, o qual, quando teletransportado conserva a qualidade de *afecto*. ‘Dentro do conceito do arquiteto Arakawa e de Madeline Gins¹, espaço é tornado *afectivo* quando é animado (de anima, alma) pela movimentação sinestésica do corpo, estendida em imaginação a todo o campo perceptivo... ele acontece nos locais de convergência do imaginário.” (Anna Barros, 2007: p.18). Nas palavras de Mark Hansen, estes locais de convergência do imaginário são, em resumo, responsáveis por tornar o espaço incorporado, impregnado da riqueza sensorial que catalisa a resposta corporal. Mais do que uma mera extensão da percepção do *aqui agora*, os locais de convergência do imaginário tornam o espaço afetivo, preenchendo as lacunas do percebido com a memória cognitiva da experiência e da imaginação.

Neste projeto a intenção é de que os computadores pessoais dos convidados sejam considerados como local de convergência do imaginário, formando o *background* multisensorial, que confere realidade à percepção de um viver digital do corpo em código.

O AFECTO COMO A POSSIBILIDADE DE TRADUZIR O SENSÍVEL

Bérgson vê a percepção concentrar-se na informação relevante naquele momento, a cada corpo, no ato de perceber, ao qual se soma a *afeição* (*affection*), que é necessariamente um correlato deste corpo. Não há percepção sem afeição. Arakawa e Gins expandem o corpo afetivo mais além:

“O espaço tornado afetivo pelo corpo - e, em especial pela capacidade do corpo de gerar imagens ou locais de convergência do imaginário - projeta a afetividade além dos confinamentos do corpo.” (Anna Barros, 2007: 18).

Isto torna válida a presença da *afeição* nos corpos em código, na Internet e outros sistemas comunicacionais à distância.

A frase de Merleau-Ponty “Eu vejo pelos olhos dos outros→ o mundo” indica que ele vê o esquema corporal como uma incorporação (do mundo) que inclui o objeto técnico, atualmente, a tecnologia (Merleau-Ponty, 2003: p. 278).

O *Flâneur* busca exatamente essa possibilidade para se atualizar, quando se conectar, por um lado, à máquina dos participantes e, por outro, com a máquina de tricô, num processo mediado pela telemática.

Este espaço telemático também se constitui em um espaço arquitetônico construído pelo *afecto*, onde os criadores dos softwares e os artistas estão mergulhados, realizando outro espaço de convergência do imaginário.

DESCRIÇÃO TÉCNICA

Estrutura geral

A estrutura geral do projeto é composta de 4 etapas fundamentais:

1. Captura de dados – definições do sensível
2. Ordenamento dos dados – Base de dados do sensível
3. Processamento dos dados – Geração da imagem a ser tecida
4. Tecelagem – Controle digital da máquina de tricô

1. *Captura de dados – as Trocas*

A captura dos dados é feita por um “bod”, a ser instalado nas máquinas dos chamados “anfitriões”.

Os anfitriões serão pessoas e artistas convidados a participar do projeto, que autorizarão a instalação do “bod”, respondendo a perguntas propostas por ele durante sua “estadia”.

Este pequeno software (bod) assemelha-se aos bots de pesquisa muito comuns na Internet; realiza buscas na memória do computador pessoal dos anfitriões para encontrar recorrências que possam ser indicadoras de uma possível definição do sensível para aquela pessoa. Estas buscas se realizam em locais como a memória “cache”, as preferências, os favoritos entre outros, marcando sua pesquisa com índices do estado emocional de cada anfitrião em relação aos objetos digitais, que encontra e recolhe nas memórias da máquina.

Desta forma o “Flaneur” recolherá material bruto (imagens, músicas, textos, etc...) e atribuindo-lhes um marcador emocional (tag) definido pelo anfitrião e uma definição qualitativa do estado corporal provocado pela visualização-audição-leitura do material específico, o que gera um arquivo em bits.

2. Ordenamento dos dados do sensível – O Quintal

O trabalho realizado pelo “Flaneur” nas máquinas dos hospedeiros deverá gerar o envio de materiais brutos (imagens, sons, textos), coordenados pelo mapa do sensível de cada um que serão armazenados em uma base de dados do sensível coletivo.

Estes materiais brutos deverão ser processados de forma a estabelecer uma relação entre seus atributos (cores para uma imagem, palavras para um texto p.ex.) e o mapa sensível do hospedeiro, construindo uma base de dados de atributos, como uma grande coleção de átomos de sensibilidade.

Esta coleção de átomos deverá manter-se em constante atualização e movimento durante o projeto, para que possa ser um medidor de uma flutuação na sensibilidade das pessoas. Essa flutuação deverá alterar o comportamento geral do projeto, provocando alterações no fluxo de informações até o final da cadeia que é a máquina de tricô.

3. Geração da imagem a ser tecida

A base de dados estabelecida na fase anterior deverá fornecer os dados (atributos) para a geração de uma imagem a ser enviada para a máquina de tricô.

Nesta fase iniciaremos pela concepção geral de um esquema automatizado de transdução que, a partir da sensibilidade dos artistas, poderá re-organizar o fluxo de atributos do banco de dados de forma a obter padrões de entrelaçamento, passíveis de ser transmitidos eficientemente à máquina de tricô.

Esta fase do projeto passa pelo estudo das possibilidades da máquina de tricô e a criação de uma grade para a criação das imagens, segundo estas possibilidades.

4. Controle digital da máquina de tricô

A máquina de tricô será controlada por uma interface serial, a placa Arduíno e uma seqüência de válvulas de ar comprimido.

A placa Arduíno deverá controlar a abertura e o fechamento das válvulas de acionamento das agulhas simulando um cartão perfurado, controlando assim a produção do tecido final.

Esta placa controladora receberá programação específica, desenvolvida em ambiente apropriado, criado especialmente para a produção e experimentação artísticas.

A máquina de tricô (Singer 323 - modelo semi-industrial) será adaptada para que possa operar autonomamente, realizando as trocas de fios e o movimento do carro.

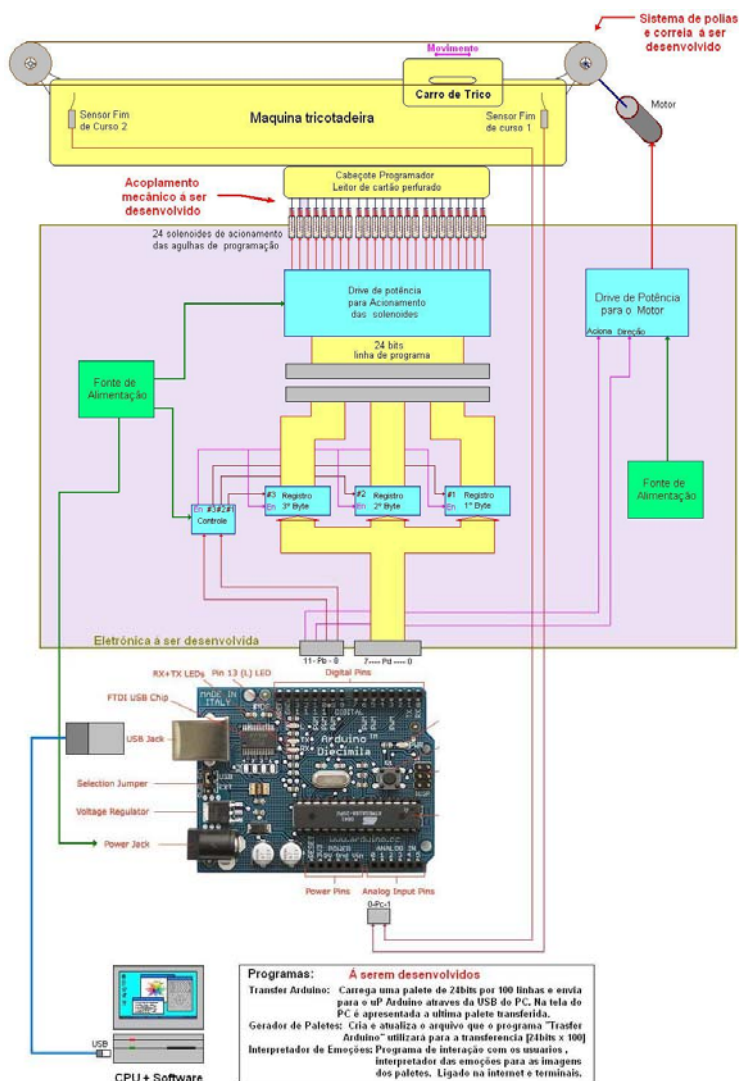


Fig. 01 - Esquema do sistema de controle da máquina de tricô de *Le Flâneur*.

ⁱ Arakawa e Madeline Gins, são artistas-poetas-arquitetos fundadores da *Architectural Body Research Foundation*, interessados no corpo arquitetônico e em uma cidade sensória: de que maneira a arquitetura pode ser usada para manter a vida. Suas obras buscam uma relação informada entre corpo e ambiente a qual quando codificada (tudo que emana de uma pessoa quando ela projeta e lê um entorno arquitetônico forma um corpo arquitetural que se move com ela, mudando de forma dependendo da posição que a pessoa assume), portanto esse ambiente também é passível de ser teletransportado.

REFERÊNCIAS

BARROS, Anna. *"Perforar. Lugar como performance"*. In **Espaço e Performance**. Organizadores. Maria Beatriz de Medeiros e Marianna F.M. Monteiro, Brasília: Universidade de Brasília, 2007.

GIBBS, Raymond W. **Embodiment and Cognitive Science**. Cambridge: Cambridge

University Press, 2007.

HANSEN, Mark. **Bodies in Code. Interfaces with digital media**. New York, London: Routledge, Taylor and Francis Group, 2006.

MERLEAU- PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes Editora, 1994, p. 31.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Nature: Course Notes from the College de Fance**. Ed. D. Séglard, trans. R. Valier. Evanston, IL: Northwestern.University Press, 2003, p.278.

PRESSMAN, Jessica. “*Nano narrative: a parable from electronic literature*”. In **Nanoculture. Implications of the new technoscience**, editor HAYLES, N. Katherine, UK : Intellect Books, Bristol 2004

VESNA,Victoria e GIMZEWSKI, James, “*A síndrome do nanomeme: Indefinição entre fato e ficção na construção de uma nova ciência*”. In **Nano Poética de um mundo Novo: Arte, Ciência, Tecnologia**, São Paulo: MAB- FAAP, 2008, p.55.

Sites Internet

<http://www.reversibledestiny.org/abrf.php>. Consultado em 15 de abril de 2009.

PARTICIPANTES

Anna Barros - Artista multimídia, pesquisadora, autora e curadora. BFA *Otis art Institute*, Los Angeles, Mestre em Artes pela ECA-USP, doutora em Comunicação e Semiótica pela PUCSP, doutorado *sandwich* no *San Francisco Art Institute*. Foi Presidente da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas-ANPAP. Professora e orientadora de cursos de pós-graduação. Professora visitante no Instituto de Artes da Universidade de Brasília, 1999-2000.

Alberto Blumenschein - Graduado em Artes Gráficas pelo Senai / SP e em Artes Plásticas na FAAP. Artes eletrônicas (vídeo, arte digital, espetáculos multimídia. *Website Reticências /Rizoma* (finalista do Prix Moebius 2000 – Paris). Foi produtor executivo Programa TV Escola do MEC quando participou da criação da TV Escola Digital Interativa. Em conjunto com Anna Barros fundou o grupo “SDVila”.

Alessandra Domingues – Teatro, Iluminação. No teatro trabalhou com os diretores José Celso Martinez Correa, Rogério Sganzerla, Laís Bodansky, Cibele Forjaz, Newton Moreno, Georgette Fadel entre outros. Prêmio APCA, na

categoria Iluminação, com o espetáculo "Cacilda!". Indicação ao Prêmio Shell - melhor iluminação com os espetáculos "Cacilda!" e "Assombrações do Recife Velho".

Fernando Fogliano – Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Pesquisador da imagem contemporânea em suas inserções na cultura humana enquanto estratégia tecnológica ligada à produção de conhecimento, a comunicação e do design.

Luiz Galhardo - Engenheiro Eletrônico pela USP. Especialista em automação e sistemas digitais do Instituto Astronômico e Geofísico da USP - Astronomia e Ciências Atmosféricas.

Eugenio Tisselli – Programador, poeta, professor Master in *Digital Arts at the Pompeu Fabra University*, Barcelona .