

Don't Give Up!

about a history that doesn't want to be told

Resumo

A proposta da instalação *Don't Give Up! About a history that doesn't want to be told* era a criação de um conflito entre o sistema de interação e as pessoas que interagem com ele. A ideia do jogo é que o próprio interator organize narrativamente os fragmentos de imagens e sons disponíveis. O sistema foi programado para conduzir a narrativa ao caos e os interatores são desafiados por uma história que não quer ser contada.

As histórias são de um homem triste e azul; de um simpático cachorro amarelo; de um casal apaixonado, e vermelho; e de um assassino roxo, de tanto rancor.

As imagens das quatro situações narrativas são projetadas sobre uma maquete branca e suspensa, inspirada no quadro "Relatividade", de Escher e a interface disponível para que os interatores manipulem os fragmentos narrativos são 4 cordas, com cores correspondentes às situações narrativas.

A trilha sonora é composta por ruídos e temas musicais – peças-chaves na construção da atmosfera psicológica de cada história.

Cenas extras que ajudam a desvendar a trama e os temas musicais são acessados apenas quando o interator pára com a corda num intervalo correspondente da animação, indicado pela aparição de balões de pensamento sobre as cabeças dos personagens.

Anexado à roldana, um encoder (sensor de rotação) capta informações do movimento da corda: direção e velocidade. Essas informações são enviadas a um microcontrolador, o qual traduz os dados recebidos para uma linguagem que um software no computador possa entender. No caso, foi utilizado o Max Msp Jitter. Neste, são programadas as relações entre as informações recebidas dos encoders e a manipulação das animações e da trilha sonora em tempo real.

Esta instalação foi montada pela primeira vez em Linz, Áustria, durante o festival Ars Electronica 2008.

Abstract

Don't give up! About a history that doesn't want to be told is an interactive audiovisual installation where a tension between the system and the interactors is generated: the system is programmed to take the narrative to chaos and the users are where public expectations are constructed and interrupted, as a metaphor of a history that does not want to be told.

The system contains four events: a lost man (blue), a dog (yellow), a couple (red) and a murderer (purple). They are all related and it is left to the interactor to discover what happens in the scenario.

The four events displayed in the form of animations are projected in the mockup inspired by Escher's painting. These animations and its soundtracks are controlled by the users through a tangible interface: four coloured ropes related to the events colours.

The inputs generated by the movement of the ropes are collected by encoders (sensors of rotations) attached to the pulleys and processed by a microcontroller, which sends the data to the software Max/msp/jitter, running in a computer. In this software are programmed the real-time reactivity of the audiovisual contents.

This installation was exhibited for the first time at Ars Electronica 2008's Campus Exhibition "Art on the move", in Linz, Austria.

Author's biography

Graziele Lautenschlaeger is a Brazilian researcher graduated in 2005 in Image and Sound at Federal University of São Carlos (UFSCar). Since 2007, she is inscribed in the Architecture and Urbanism Master's Program of the University of São Paulo and is a member of Nomads.usp – Center for Interactive Living Studies. From March until September of 2008, she was as master exchange student at the Interface Culture Department in the Kunstuniversität Linz, Austria.

Biografia do autor/proponente

Graziele Lautenschlaeger é bacharel em Imagem e Som pela UFSCar (2005) e contribuiu na criação do Laboratório Aberto de Interatividade para a disseminação do conhecimento científico e tecnológico (LABI) da mesma universidade (2006-2007). É mestranda pelo programa de pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo e participa do Núcleo de Estudos de Habitares Interativos - Nomads.usp (2007-2009). Entre março e setembro de 2008, realizou estágio de pesquisa no Departamento de Cultura da Interface da *Kunstuniversität Linz*, na Áustria.

Introdução

Don't Give Up! About a history that doesn't want to be told é uma instalação interativa, em que se buscou criar um conflito entre o interator e o próprio sistema da interação.

O conceito foi inspirado na obra "Se um viajante numa Noite de Inverno" do autor cubano Ítalo Calvino, em que o leitor é interrompido em sua leitura em momentos de clímax da história. Nesta mesma direção a instalação é uma brincadeira, um jogo entre o autor-modelo (narrativa em si) e o leitor-modelo (interator)¹, uma metáfora de uma história que não quer ser contada. Neste jogo, o sistema foi programado para conduzir a narrativa ao caos e o interator é desafiado a organizar narrativamente as imagens e sons disponíveis.

Considerando a narrativa como algo que se desenvolve no tempo e no espaço, esta instalação se constitui como um experimento narrativo em que se busca a relativização espaço-temporal.

Para isso, são projetadas em uma maquete imagens de quatro situações narrativas. Nessa maquete, construída buscando-se um espaço relativo, aos moldes do que fez Escher em seu quadro "Relatividade", os conteúdos narrativos estão inter-relacionados e permitem diferentes camadas de interpretação ao interator.

A interação com as histórias é realizada através de 4 cordas, uma para cada situação narrativa. A ideia é que o interator, ao manipular as cordas, tente tornar os elementos narrativos disponíveis inteligíveis, ao mesmo tempo em que o sistema foi construído e programado para conduzi-los ao caos.

A seguir estão descritos os detalhes de cada um dos elementos que constituem a instalação. São eles:

- pré-roteiro das situações narrativas,

¹ ECO, 1994.

- maquete,
- animações,
- trilha sonora,
- interface,
- layout,
- programação,
- especificações técnicas,
- equipe e
- referências.

Além disso, um vídeo de documentação da instalação está disponível em www.youtube.com.br/videosdaqra e no dvd anexado a este projeto.

Pré-roteiro das situações narrativas

Evento 1 | O Homem em Busca de...

Plano 1: Um homem procura alguma coisa (seu cachorro) no cenário. Ele encontra uma marca de urina de cachorro.

Plano 2: Continuando a procurar, encontra uma corda e fica deprimido porque constata que não encontrará seu cachorro.

Plano 3: Muito deprimido, olha para a corda em suas mãos e tem a idéia de se matar enforcado.

Plano 4: Enquanto ele tenta se matar, um tiro parte a corda e impede o suicídio. Ele encontra o cachorro e transfere a corda de seu pescoço para o pescoço do cachorro.

Plano-dica: Como a corda se arrebenta e o dono e o cachorro se separam. O cachorro sai correndo e o dono fica caído desacordado no chão.

Evento 2 | O Cachorro

Plano 1: A cachorro corre pelo cenário e vai desacelerando.

Plano 2: O cachorro anda pelo cenário cheirando tudo e urina nos cantos.

Plano 3: O cachorro encontra o casal no cenário e interagem.

Plano 4: O cachorro encontra o seu dono.

Plano-dica: O cachorro (escondido) late para o homem rancoroso enquanto ele aponta a arma para o homem do casal.

Evento 3 | O Casal

Plano 1: Ele espera por ela ansiosamente.

Plano 2: Ela chega e eles começam um longo e romântico beijo.

Plano 3: Eles interagem com o cachorro. O cachorro sai correndo. E eles continuam se beijando.

Plano 4: Eles param de se beijar porque ouvem um barulho de tiro.

Plano-dica: O homem "rancoroso" (ainda sem a marca de rancor) dá uma flor para a mulher (do casal) e ela a coloca na cabeça.

Evento 4 | O Homem Rancoroso

Plano 1: Ele caminha atento no cenário.

Plano 2: Ele se esconde quando vê o casal se beijando.

Plano 3: Ele empunha a arma e prepara para atirar no homem do casal.

Plano 4: Ele se assusta e dispara um tiro para o alto.

Plano-dica: O homem rancoroso vê a mulher indo embora e se sente rejeitado. Aí que nasce a marca do rancor.

Maquete

Para a construção da maquete foi realizado um estudo sobre a imagem "Relatividade" de M.C. Escher. Em seguida, criou-se uma proposta de cenário nas dimensões de 60x45x45cm, confeccionado em plexiglass. Veja figura abaixo:

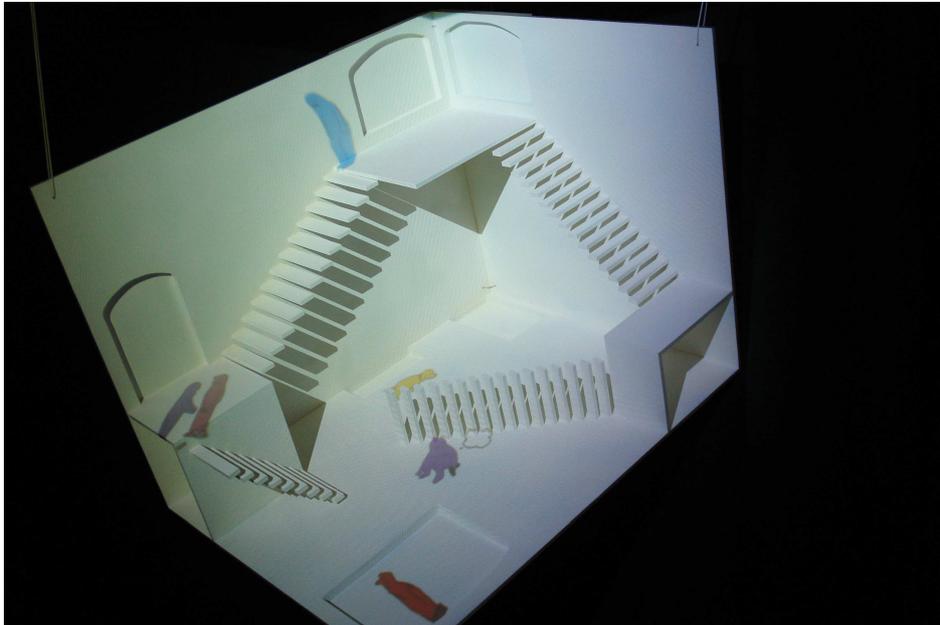
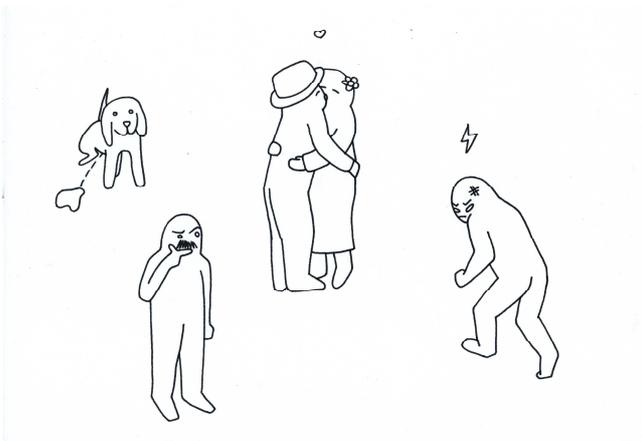


Figura 1: Maquete com a projeção das animações.

Estuda-se a possibilidade de construir um modelo mais leve, em madeira.

Animações

As ilustrações e animações utilizadas foram feitas à mão por Andreea Jebelean. Abaixo encontram-se esboços dos personagens e da colorização.



Figuras 2 e 3: Design dos personagens e imagem colorida enviada para o catálogo da exibição "Art on the Move", no Ars Electronica 2008.

Trilha sonora

A trilha sonora se constitui de dois temas para cada um dos personagens/eventos. Um deles era formado por ruídos e sons diegéticos², necessários para compor a narratividade da instalação; e o outro, um tema musical que contribuía na atmosfera do personagem e da história correspondente. Houve a preocupação de se criar a trilha sonora de forma que a sobreposição desses temas compusessem um outra e completa trilha.

As faixas utilizadas estão disponíveis no dvd em anexo.

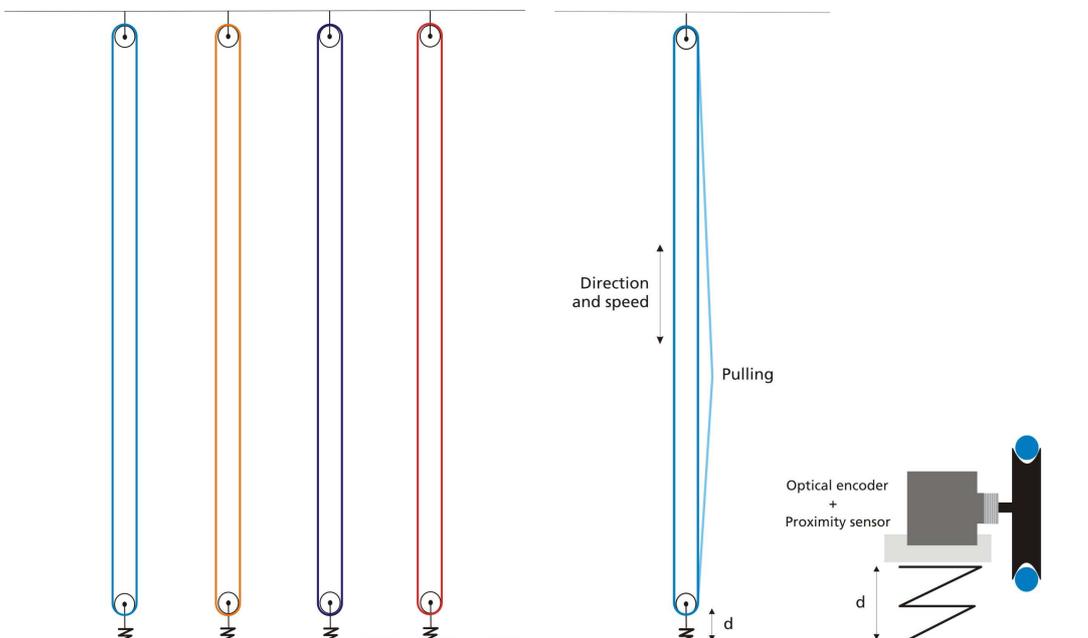
Interface

Imaginando uma proposta de interface tangível, criativa e relativamente simples (considerando a natureza de dados que a interface é designada a controlar), optou-se pelo uso de cordas, como uma metáfora com múltiplos significados.

Um primeiro aspecto é a idéia de que a partir deste objeto é possível ao interator estabelecer um ponto de identificação com um dos personagens (*O Homem em Busca de...*). Assim como o interator, este personagem possui uma corda nas mãos e vaga pelo cenário em busca algo.

No âmbito formal, a possibilidade de manipular as animações através das cordas, trata-se de uma metáfora da manipulação de linhas do tempo. Com a existência de quatro diferentes camadas temporais, uma em cada corda, almeja-se a experiência de se relativizar o tempo narrativo.

A seguir são apresentados desenhos esquemáticos da interface construída:



Figuras 4 e 5: Desenho esquemático de proposta de interface: interação com cordas.

² No jargão cinematográfico, “diegético” (de “diegese”) é o termo utilizado para se referir à “realidade fílmica” apresentada ao espectador.

Assim, existem quatro diferentes *inputs*, cada um ligado através da cor com um das situações narrativas projetadas na maquete, que funcionam independente e simultaneamente.

As diferentes maneiras de interagir são: 1. através da movimentação da corda para cima ou para baixo corresponde a tocar o vídeo para frente e para trás. 2. tal movimentação também interfere na velocidade do som do personagem/evento correspondente. 3. se o interator parar com a corda sobre certo intervalo de frames do vídeo correspondente à corda que ele manipula, um plano extra torna-se visível e escuta-se um tema musical, ambos ligados ao personagem/evento controlado.

O desafio do interator é buscar elementos narrativos sincrônicos alterando posição e velocidade dos elementos audiovisuais disponíveis.



Figura 6: Criança interagindo com a instalação.

Layout

Abaixo pode ser conferido uma ilustração da disposição espacial dos elementos que constituem a instalação. A distância entre maquete e projetor é variável de acordo com o modelo do equipamento disponível, mas varia em torno de 1,50 ou 2m

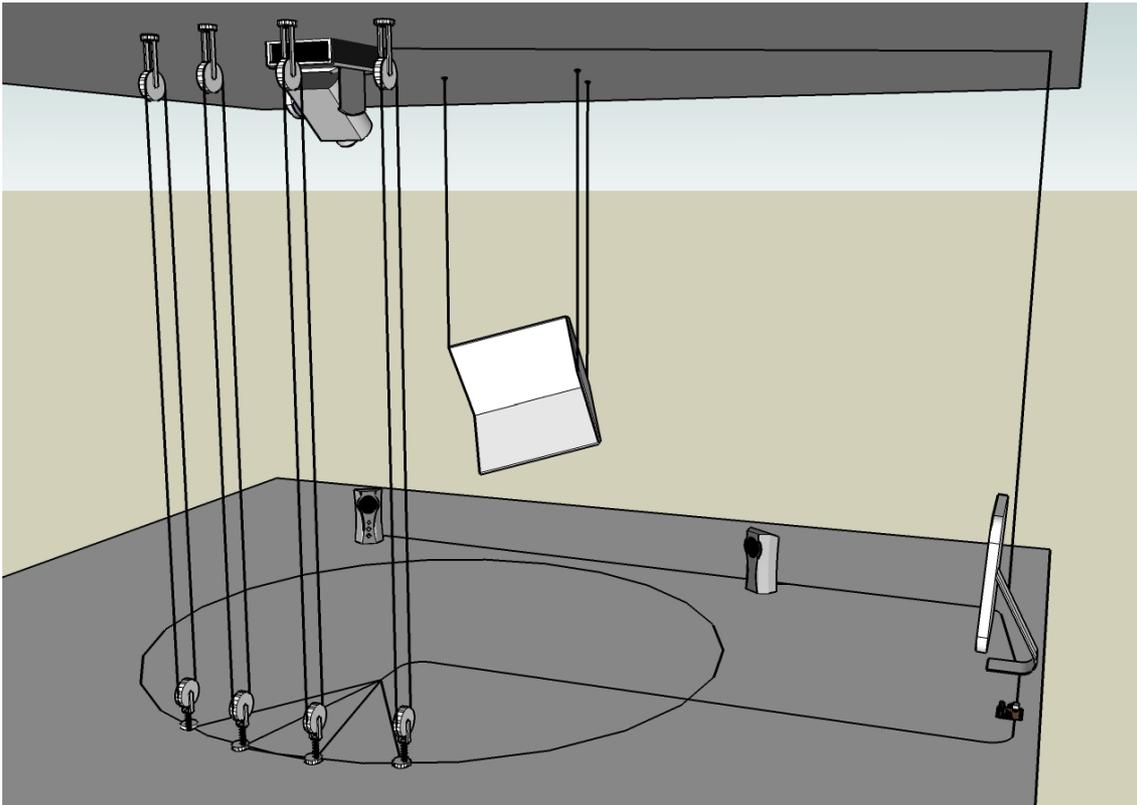


Figura 7: Layout da instalação.

Programação

Nesta instalação foram necessárias duas instâncias de programação. A primeira de um microcontrolador, que traduzia dados enviados pelos sensores e enviava ao computador; e a segunda de um software que recebesse os dados do microcontrolador e os fizessem influenciar nos arquivos de áudio e vídeo (animações).

Microcontrolador

Anexado à roldana, o encoder capta informações do movimento da corda: direção e velocidade. Essas informações são enviadas a um microcontrolador, programado através de um software de programação em Basic, o Bascom-AVR. Através deste software o microcontrolador é programado para traduzir os dados recebidos dos encoders para uma linguagem que um software no computador possa entender. No caso, foi utilizado o Max Msp Jitter.



Figura 8: Encoder utilizado (STEC 11B04).

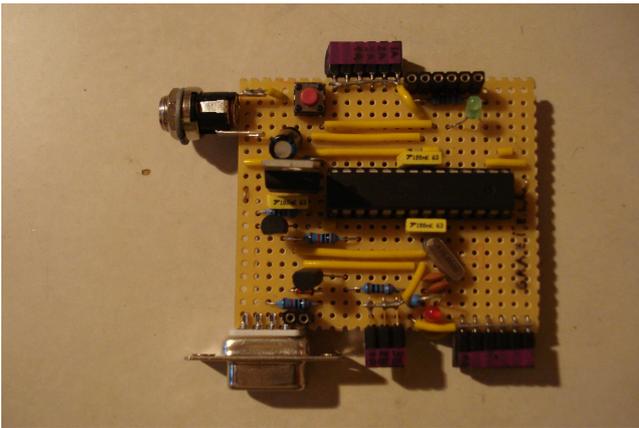


Figura 9: Placa com microcontrolador.

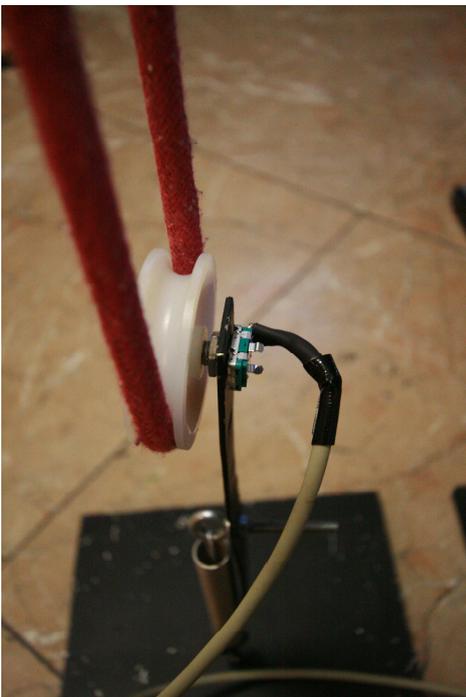


Figura 10: Detalhe de encoder anexado à roldana.

Max Msp Jitter

Neste software foram programadas as relações entre as informações recebidas pelos encoders e o processamento em tempo real dos fragmentos de vídeo (animações) e áudio.

Basicamente, foi então programado um *patch* com as seguintes funções/aplicações:

1. receber os dados enviados pelo microcontrolador,
2. relacionar os dados recebidos à manipulação de arquivos de áudio e vídeo,
3. estabelecer condição para tocar ou não determinados arquivos de áudio e vídeo em certo intervalo de frames de vídeo
4. sobrepor 8 vídeos simultaneamente, com efeito "multiply".

Especificações Técnicas

Dadas os esclarecimentos sobre o funcionamento, segue a síntese das necessidades técnicas para a remontagem da instalação:

Equipamentos

Computador (Mac)
Projetor
Placa com microcontrolador
Encoders
Caixas de som
Cabos e adaptadores necessários

Software(s) necessário(s)

Max Msp Jitter 5³

Outros elementos

Cordas, roldanas e sistema de fixação
Maquete e sistema de fixação
Suporte para projetor

A proponente dispõe dos seguintes materiais: maquete, placa com microcontrolador, encoders, cordas, roldanas e sistema de fixação e suporte para projetor.

E, solicita-se à instituição: projetor, computador (Mac), caixas de som e cabos e adaptadores necessários, bem como a licença do software Max Msp Jitter 5.

Auxílios para transporte e manutenção⁴ da instalação também são bem-vindos.

Equipe

Concepção, design de interface, produção e coordenação

Graziele Lautenschlaeger

Animações

Andreea Jebelean

³ Max 5 requires a Mac PPC or Intel machine running OS X 10.4 or later, and 1 GB RAM. Jitter requires QuickTime 7.1 (or later), an OpenGL-compatible graphics card, and OpenGL 1.4 (or later).

⁴ Os encoders utilizados possuem um tempo de vida relativamente baixo, e dependendo da duração da exibição é necessário comprar alguns a mais para deixar de reserva e garantir o funcionamento da instalação durante toda a mostra.

Assistência de animação

Ulli Binder, Nancy Mensah-Offei, Anna Hablehner, Thomas Milly, Ami Katayama, Fabiana Shizue, Elza Luli Miyasaka, Varlete Benevente, Karen Picolli, Marcos Veríssimo Alves, Andrea Vieira Gonçalves, Mariana Bardelli, Daniel Guedes Evangelista.

Design de cor

Fabiana Shizue

Pós-produção das animações

Christoph Kattenböck, Sebastian Kilngovsky

Trilha Sonora

Daniel Guedes Evangelista

Programação

Laurent Mignonneau, Grazielle Lautenschlaeger, Andreas Weixler, Jordi Puig.

Outras contribuições

Dolo Piqueras, Wolfgang Wögerer, Tim Boykett, Sebastian Neitsch, Laurent Mignonneau, Christa Sommerer, Michaela Ortner, Mika Satomi, Naila Fukimoto, Ricardo Nascimento, Ebru Kurbak, Ramón Piqueras, Tiago Martins, Gerlinde Schmierer, Christian Reisenberg, Anika Hirt, Mauro Arrighi, Emanuele Mazza, Blanca Montalvo, Olivier Bourdon, Ishiro Kojima.

Referências

- CALVINO, I. **Se um viajante numa noite de inverno**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- ECO, U. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Cia. das Letras, 1994.
- FOUCAULT, M. **Espaços outros**. Conferência proferida no Cercle d'Études Architecturales, em 14 de março de 1967. Tradução: Pedro Moura. *Diacritics*; v.16, n.1, 1986.
- GLANVILLE, R. **Try again. Fail again. Fail better: the cybernetics in design and the design in cybernetics**. In *Kybernetes* Vol. 36, nº9/10, 2007, p. 1173-1206. (Emerald Group Publishing Limited)
- GRAU, O. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: Editora Unesp: Editora SENAC São Paulo, 2007.
- MANOVICH, Lev. **New media from Borges to HTML**. in WARDRIP-FRUIN, N., MONFORT, N., *The new media reader*, Cambridge: MIT Press, 2003, pp. 13-25.
- METZ, C. **A respeito da impressão de realidade**. A significação no cinema. São Paulo: Perspectiva, 1977. pp.15-28.
- MORAN, T. The command language grammars: a representation for the user interface of interactive computer systems. **International Journal of Man-Machine Studies**, 15, 1991, pp.3-50.
- MURRAY, J.H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução: Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- NICHOLS, B. **The work of culture in the age of Cybernetic Systems**. in WARDRIP-FRUIN, N., MONFORT, N., *The New Media Reader*, Cambridge: MIT Press, 2003, p.625 - 641.
- POPPER, F. **Le déclin de l'objet – art action participation 1**. Paris: Chêne, 1975.

- _____. **Art, action et participation: l'artiste et la créativité aujourd'hui.** Paris: Editions Klincksieck, 1980.
- SOMMERER, C. MIGNONNEAU, L. **Designing emotional, metaphoric, natural and intuitive interfaces for interactive art, edutainment and mobile communications.** In Computers & Graphics 29, 2005 p.837–851.
- WIENER, N. **Cibernética: ou controle e comunicação no animal e na máquina.** Trad. Gita K. Ghinzberg. São Paulo: Polígono, 1970.
- _____. **Cibernética e sociedade: O uso humano de seres humanos.** São Paulo: Cultrix, 1954.
- ULLMER, B. ISHII, H. Emerging Frameworks for Tangible Interfaces. In **Human-Computer in the New Millenium.** John M. Carrol, ed; Addison-Wesley, August 2001, p.579-601.

São Paulo, 08 de Março de 2009.

Graziele Lautenschlaeger
Proponente