

Mesa Redonda:

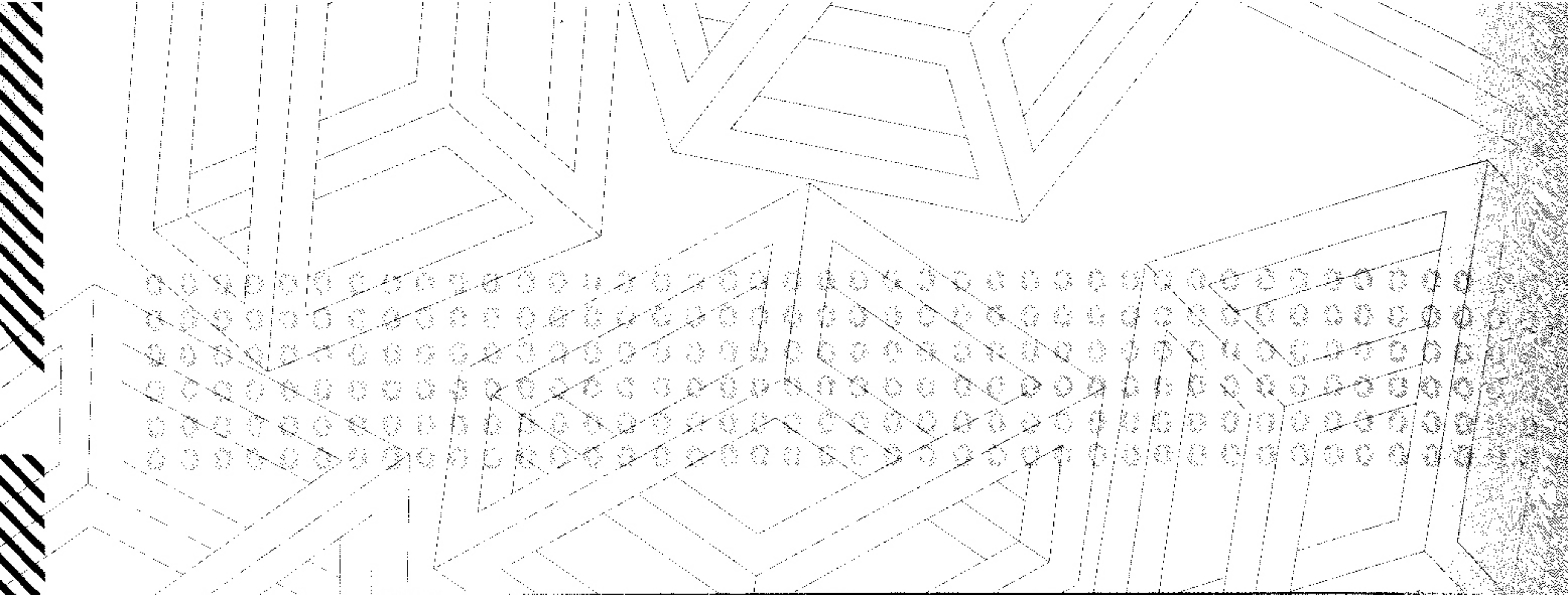
Dois Teatros da Memória: Estruturando Experiências no Espaço
Gêmeos afetivos: Explorando a interatividade através do mobiliário
e do espaço | D.O.S. Designers On Spot - TIDIA-AE - Tecnologia
da Informação para o Desenvolvimento da Internet Avançada
Pesquisa em artes visuais: poéticas digitais

RENATA LA ROCCA
GABRIELA PEREIRA
CARNEIRO
ANA PAULA NOGUEIRA
DE CARVALHO
CLARISSA RIBEIRO

Dois Teatros da Memória:

Estruturando experiências no espaço

Relacionando conteúdos a representações espaciais esquemáticas, através do uso de modelos mentais estruturados, a chamada arte da memória ou mnemônica, utilizada desde a Antiguidade clássica, tem sido resgatada e aplicada em explorações artísticas, no contexto da cultura digital, enriquecendo o processo de percepção em ambientes de realidades mescladas. Essa arte apresenta-se como mais uma chave para o enriquecimento do processo de projeto no contexto da cultura digital, como uma forma de apoio à estruturação do espaço virtual. Nosso trabalho propõe um olhar para os trabalhos Memory Theater VR, de Agnes Hegedüs, e Memory Theatre One, de Robert Edgar, a partir dessa chave de entendimento da abordagem da estruturação do espaço – de realidade virtual ou de realidades mescladas. No ambiente dessas instalações de arte digital interativas há uma transformação da própria noção de memória artificial – de depósito inerte a organizações dinâmicas: interconexões de informações em fluxo e o acesso a dados que podem se apresentar como imagens em movimento ou como sons. Analisando os trabalhos em foco é possível observar como, através do uso de modelos mentais estruturados, a arte da memória, utilizada em explorações artísticas e arquitetônicas, pode enriquecer o processo de percepção, a aprendizagem, a memorização de conteúdos, as possibilidades de construção de narrativas não-lineares e a construção de memórias individuais e coletivas em ambientes computacionais ou de realidade mesclada.



Gêmeos afetivos:

Explorando a interatividade através do mobiliário e do espaço

Este artigo analisa o processo de concepção e desenvolvimento do projeto "Affective Twins" (Gêmeos Afetivos), duas peças de mobiliário interativo cujo objetivo é explorar a relação entre objetos e usuários dentro do ambiente doméstico, adicionando interatividade e poética a um mobiliário tradicional. Neste caso, os Affective Twins compreendem dois objetos móveis, usados normalmente como suporte para múltiplas tarefas do cotidiano que possuem tanto uma relação entre eles como estabelecem outra com seus usuários, que podem influenciar e ser influenciados por eles. O ato de tocá-los estimula uma série de respostas padrões, que podem ser visuais, auditivas ou sensitivas. As questões colocadas pelo projeto se baseiam na crença de que a interatividade não trata apenas de produtos altamente tecnológicos e também deve ser explorada através de intervenções discretas na vida e no espaço cotidiano. "Affective Twins" é fruto de uma pesquisa que busca explorar formas alternativas de inserção das tecnologias digitais no âmbito doméstico. A interatividade proposta é trabalhada não de forma funcional, automatizando ações, e sim com o intuito de adicionar instâncias poéticas e narrativas na relação entre pessoas e seu mobiliário. Além da questão colocada entre usuários e objetos tecnológicos, o projeto explora também possibilidades relacionadas ao processo de trabalho do designer/arquiteto no seu projeto, desenvolvimento e produção. Neste caso podemos dizer que existe uma forma híbrida de aproximação, na qual o profissional transita por duas linguagens fundamentalmente distintas. Por um lado, lida com aspectos familiares relacionados à forma e materialidade de um objeto ou de uma espacialidade. Por outro, o trabalho com a tecnologia envolve algum conhecimento de aspectos de programabilidade e eletrônica, baseados em uma lógica e linguagem que não fazem parte da formação e do cotidiano desses profissionais. O domínio de ambas as capacidades possibilita a apropriação das tecnologias digitais como meio de expressão de forma mais plena e fornece assim possibilidades de desenvolvimento para ambas as áreas do conhecimento.

D.O.S. Designers On Spot - TIDIA-AE - Tecnologia da Informação para o Desenvolvimento da Internet Avançada

A proposta de redes colaborativas via Internet de alta velocidade, utilizando ferramentas de código livre, como no módulo Aprendizado Eletrônico do projeto TIDIA - Tecnologia da Informação para o Desenvolvimento da Internet Avançada, está alinhada com a formulação de ações de projeto desenvolvida colaborativamente via rede, as quais encontram novo fôlego para a investigação de como surgiriam plataformas de projeto em um momento em que são formuladas, nos campos de arquitetura, urbanismo e design, novas possibilidades de projeto, trazidas pelas tecnologias da informação e comunicação. Neste contexto, o projeto D.O.S. - Designers on Spot propõe criar uma plataforma de projeto colaborativo via Internet de alta velocidade, e que tal experiência indique possíveis redes de comunicação e projeto entre centros de pesquisa em arquitetura e urbanismo na América Latina, na tentativa de criar um pólo que ajude a enriquecer as discussões de design. Com as novas tecnologias, a exploração projetual torna-se fundamental para o entendimento de diversos campos relacionados e para a exploração de uma cultura digital emergente nas últimas décadas. O projeto está dividido em duas propostas de atividades -- ações de aprendizagem e pesquisa exploratória -- desenvolvidas paralelamente: as primeiras compreendem estratégias de aprendizagem remota, visando a investigação de novos métodos de design coletivo e prototipagem de objetos com mídia integrada, e na difusão dessas técnicas nos ambientes educacionais e estratégias de ensino. Portanto, trata-se da investigação de processos colaborativos, potencializados pelo aprendizado via Internet, testando e propondo interfaces de design. O segundo caso consiste no desenvolvimento de softwares visando explorar estratégias e procedimentos de design colaborativo, que aproxima conceitos e tecnologias relacionadas de aspectos da computação aplicada ao design. Embora exista um pequeno número de arquitetos com soluções inovadoras, muitas das bases conceituais e referenciais ainda estão sendo construídas, o que justifica experimentações como as do projeto D.O.S. e TIDIA-AE, na medida em que é possível ter contato não só com novas tecnologias, mas com equipes transdisciplinares, somando repertório para a construção de procedimentos coerentes com o atual desenvolvimento das mídias.

**Pesquisa em artes visuais:
poéticas digitais**

Poéticas Virtuais: trans-ações em realidades mescladas

A presente abordagem se insere no contexto da pesquisa de doutorado intitulada "Trans-Ações em Realidades Mescladas: o Espaço como Emergência", em desenvolvimento sob orientação do prof. Dr. Gilberto dos Santos Prado, e tem o objetivo de estudar as trans-ações em ambientes de realidade mesclada onde o sujeito é convidado a agir entre, através e além na relação com imagens-espaco. Imagens-espacos virtuais como os espacos utópicos de que fala Foucault em seu "De Outros Espacos"; imagem que contém e que reflete o sujeito; talvez um simulacro desse sujeito que atua entre, através e além – trans-ator em ambientes de realidades mescladas. O presente trabalho tem o objetivo de ilustrar como diferentes caminhos do fazer em que há uma abertura para a alea, onde as poéticas são possíveis, mas não estão dadas – estão todas virtualmente previstas na programação, podem dar margem à emergência de diferentes poéticas, à emergência de diferentes espacos. A hipótese inicialmente formulada é a de que, considerando caminhos do fazer em que há uma abertura para a alea, é possível compreender o receptor/trans-ator como um atualizador da poética e, por conseguinte, um elemento externo que interfere no sistema e que, trans-agindo, desencadeia um processo de auto-organização que modifica a configuração do próprio sistema-obra de arte, levando à emergência de distintas configurações espaciais (poéticas atualizadas) no tempo. Considerando como recorte temporal as décadas de 1990 e 2000, foram selecionadas e analisadas como estudos de caso diversas instalações de arte digital interativas. Um exemplo é a obra "Intimate Transactions", desenvolvida pelo grupo Transmute, sob a direção de Keith Armstrong. Os estudos de caso realizados têm contribuído para confirmar a hipótese inicialmente formulada.

Renata La Rocca

É arquiteta, mestre em arquitetura pela USP - São Carlos, pesquisadora do Nomads.USP – Núcleo de Estudos de Habitares Interativos da Universidade de São Paulo, onde desenvolve pesquisa relacionando mnemônica e processos contemporâneos de design. www.complexus.com.br

Gabriela Carneiro

Graduada em arquitetura e urbanismo em 2004 pela Universidade de São Paulo, na qual trabalha desde 2002 como pesquisadora no Nomads.USP, Centro de Estudos de Habitares Interativos, no qual está finalizando seu mestrado. Suas preocupações incluem o processo de trabalho de designers e arquitetos ao conceber e desenvolver objetos e espacos interativos. Parte de seu mestrado foi desenvolvido no Departamento de Cultura da Interface da Kunstuniversität em Linz, Áustria, onde fez o projeto Affective Twins, exposto no Festival Ars Electronica 2007.

Ana Paula Carvalho, Márcio Diniz and Marlon Longo

Estudantes de Arquitetura e Urbanismo pela Escola de Engenharia / Arquitetura e Urbanismo da USP - São Carlos. Pesquisadores no Nomads.usp.

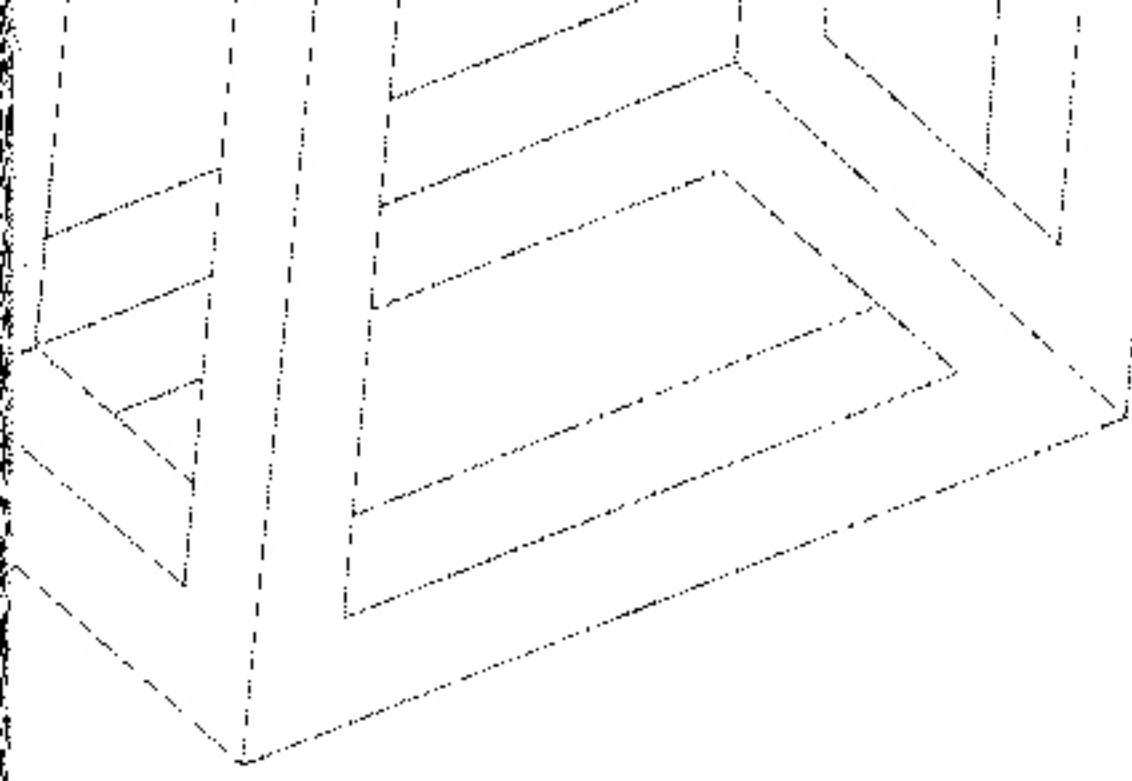
Clarissa Ribeiro

É arquiteta e artista digital. Doutoranda em Poéticas Visuais pela ECA-USP, é pesquisadora do grupo Poéticas Digitais, coordenado pelo professor Gilberto Prado. Mestre em Arquitetura pela USP - São Carlos, é pesquisadora-colaboradora do grupo Nomads.USP.

BRASIL

228_229

..... SYMPOSIUM SYMPOSIUM

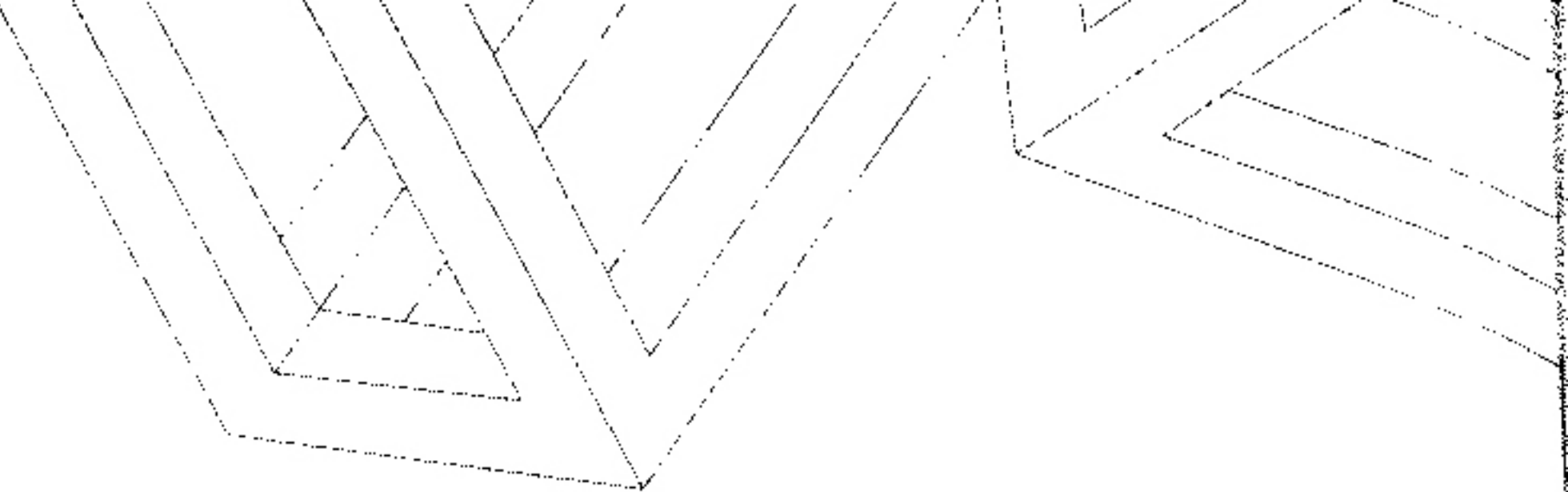


Two Memory Theater: Structuring experiences in space

Affective Twins: exploring interactivity through furniture and space

D.O.S. Designers On Spot - TIDIA-AE - Information Technology for the development of advanced internet

Visual arts research: digital poetics



Two Memory Theater:

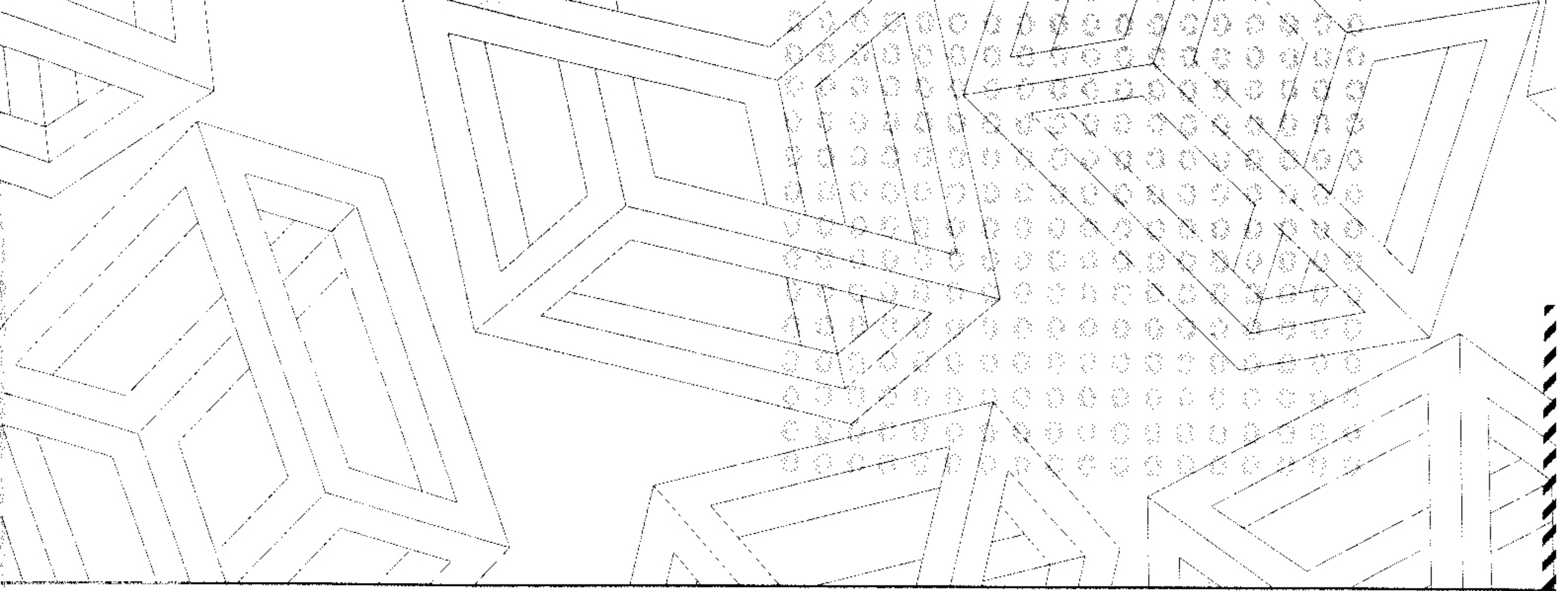
Structuring experiences in space

Interrelating contents to schematic representations, through the use of mental models, the so-called art of memory or mnemonic, that was created by the ancient Greek poet Simonides of Ceos, is being rescued and applied to digital art works. This art is a key to the improvement of the design of mixed realities environments, as a way to structure the virtual space and its contents. The present work draws on analyzing and comparing two different approaches to the use of the art of memory as a kind of conceptual guide to organize the virtual space and the access to the data contained in this space. The two works, which are closely related, are: the Memory Theater VR, by Agnes Hegedüs, and the Memory Theatre One, by Robert Edgar. In those works, there is a transformation in the notion of artificial memory – from an inert device to dynamic organizations – information in data fluxes to be accessed in a structured way. The present work aims to show how the art of memory can be used as a way to structure the knowledge process in mixed realities environments: to structure the experience of exploring the space and its contents.

Affective Twins:

exploring interactivity through furniture and space

This paper explores the conception and development process of the project Affective Twins, two pieces of furniture that intend to explore the relations between objects and users in the domestic environment, adding poetics and interactivity to traditional furniture. In this case, Affective Twins include two mobile objects normally used as a support for daily-life activities, which establishes a relationship between them and with the user, who can influence and be influenced by them. The act of touching them stimulates a series of pattern responses, both visual and tangible. The questions posed by the project are based on the belief that interactivity is not just about high technology, but has also to be explored through discrete interventions on daily life and spaces. "Affective Twins" are the partial result of a research which aims to explore alternative means to insert digital technology in the domestic environment. In this case, interactivity is not referred to as a functional tool, but as a mean that can be used to add poetics and narratives to the relation among people and furniture. Besides the issues between users, technology and objects, this paper also explores possibilities related to the architect and designer work process, while designing and developing this kind of product. In this case, it is possible to identify a hybrid approach in which the professional has to deal with two fundamentally distinct languages. In one hand he has to deal with familiar aspects related to the shape and materiality of an object or space. In the other, working with technology involves some knowledge about programming and electronics, based on a different logic and language which are not part of the training and daily work of those professionals. The knowledge of these different fields allows a more holistic adoption of technology as a mean of expression, and offers innovative development possibilities in both fields of knowledge.



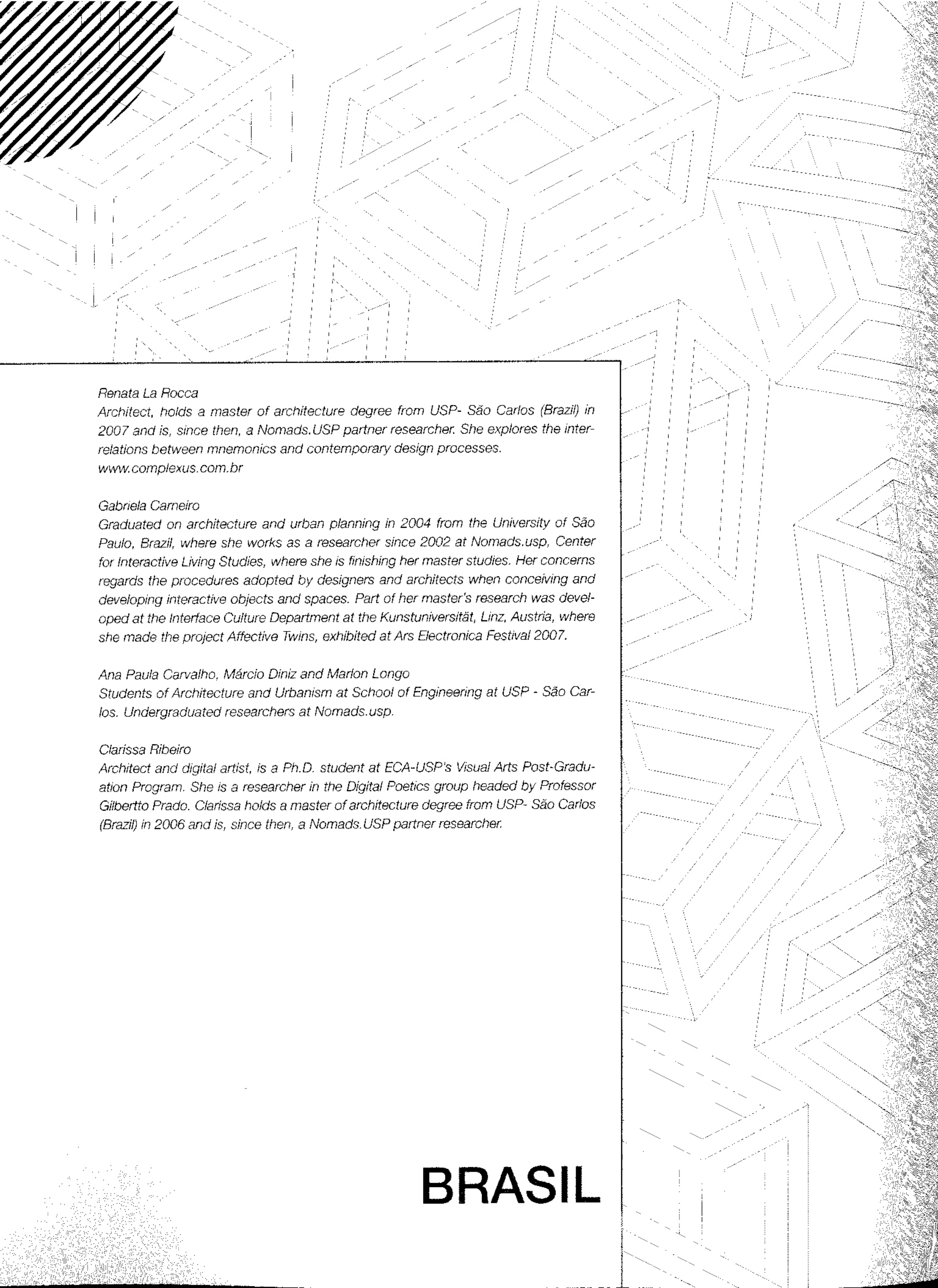
D.O.S. Designers On Spot - TIDIA-AE - Information Technology for the Development of Advanced Internet

The proposal of collaborative networks using Advanced Internet and Open Source tools, as explored for TIDIA-ae project – Information Technologies for Development of Advanced Internet, is aligned with the formulation of remote and collaborative project activities which motivates the investigation about project platforms at the same time that Architecture, Urbanism and Design formulate new design possibilities, provided by technologies of information and communication. In this context, the D.O.S project – Designers on Spot – intends both to create a platform for remote and collaborative project, using high-speed Internet, and to promote a communication and project network between research centers of architecture and urbanism in Latin America, that will increase the discussion on design. With the new technologies, the design exploration became important to the understanding of related knowledge areas and to the exploration of an emergent digital culture in recent decades. The project is divided into two activities -- learning actions and exploratory research -- developed in parallel: the former include remote learning strategies, aiming to investigate new methods of collaborative design, prototypes of objects with integrated media, and the dissemination of these techniques in educational environments and teaching strategies. Therefore, it is an investigation of collaborative processes, improved by learning via Internet, testing and proposing design interfaces. The latter case consists of development of softwares exploring collaborative design strategies and procedures, to approach concepts and technologies related with computing applied to design. While a few architects are involved with innovate solutions, many conceptual bases and references are still being built, which justifies experiments as D.O.S. and TIDIA-AE projects, because it allows a contact with new technologies and transdisciplinary teams, adding repertoire for the construction of consistent procedures with the current media development.

**Visual arts research:
digital poetics**

Virtual Poetics: trans-actions in mixed realities

This work is part of the Ph.D. research in progress at the University of Sao Paulo's School of Communication and Art's Visual Arts Post Graduation Program, by the tuition of Professor Gilberto dos Santos Prado, titled "Trans-actions in Mixed Realities: the Space as Emergence". The work discusses questions concerning the subject's trans-actions in mixed-reality environments. It focuses on interactive digital art installations in which the subject may act between, across and beyond in relation to image-spaces. Image-spaces that could be virtual, as the utopian spaces Foucault describes in his paper "Of other spaces". Image-spaces that may simultaneously contain and reflect the trans-acting subject. The hypothesis is that, in digital art work processes that include the unforeseen, the alea, and in which the poetics is not given, but it is possible, virtually present in the computer code, a trans-actor could act as an outer element that interferes into the art work system's structure. Trans-acting, the subject may unchain an auto-organizational process that changes the art work system. The distinct image-space configuration that emerges could be understood as an updated poetics. The current approach is only feasible if we consider the interactive digital art works in focus as complex and auto-organized systems. Bearing in mind art works that were developed in the 1990s and 2000s, we have selected some as case studies to help checking the formulated hypothesis. One of the selected works is the installation "Intimate Transactions", conceived and developed by The Transmute Collective, directed by Keith Armstrong.



Renata La Rocca

Architect, holds a master of architecture degree from USP- São Carlos (Brazil) in 2007 and is, since then, a Nomads.USP partner researcher. She explores the inter-relations between mnemonics and contemporary design processes.

www.complexus.com.br

Gabriela Carneiro

Graduated on architecture and urban planning in 2004 from the University of São Paulo, Brazil, where she works as a researcher since 2002 at Nomads.usp, Center for Interactive Living Studies, where she is finishing her master studies. Her concerns regards the procedures adopted by designers and architects when conceiving and developing interactive objects and spaces. Part of her master's research was developed at the Interface Culture Department at the Kunstuniversität, Linz, Austria, where she made the project Affective Twins, exhibited at Ars Electronica Festival 2007.

Ana Paula Carvalho, Márcio Diniz and Marlon Longo

Students of Architecture and Urbanism at School of Engineering at USP - São Carlos. Undergraduated researchers at Nomads.usp.

Clarissa Ribeiro

Architect and digital artist, is a Ph.D. student at ECA-USP's Visual Arts Post-Graduation Program. She is a researcher in the Digital Poetics group headed by Professor Gilberto Prado. Clarissa holds a master of architecture degree from USP- São Carlos (Brazil) in 2006 and is, since then, a Nomads.USP partner researcher.

BRASIL