

Objetos, ainda?

Artigo publicado na Revista Design, Arte, Moda e Tecnologia. São Paulo: Rosari, Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio e Unesp-Bauru, 2010.

Resumo

Objetos, ainda? parte da análise de aparelhos portáteis como o iPad e projetos experimentais com as chamadas mídias locativas, para discutir como a sobreposição entre componentes físicos e digitais reconfigura os comportamentos de artefatos cotidianos. O artigo propõe uma reflexão sobre o significado desta intersecção entre mundo e rede, e suas conseqüências para um espaço de produção engajado na pesquisa com aparelhos portáteis que fratura as fronteiras entre arte e design. Faz sentido pensar em objetos no mundo atual? O que significa objeto, quando se leva em conta expressões que sugerem a existência de objetos sem materialidade, como “programação orientada a objetos”?

Palavras-Chave:

objetos, mídias móveis, redes ubíquas, arte, design, cultura digital

Objetos, Ainda? Artigo publicado na Revista Design, Arte, Moda e Tecnologia. São Paulo: Rosari, Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio e Unesp-Bauru, 2010.

Em Non-Objects, Branko Lukic descreve uma série de projetos de design em que fixidez ou estabilidade não são mais como antigamente. Talvez o iPad seja o exemplo que melhor representa este tipo de aparelhos em que (apesar do conjunto elegante, econômico, sedutor) o funcionamento não resume-se ao que promete a forma leve, a portabilidade inerente e o conjunto em certo sentido anódino, que almeja um desaparecimento improvável. Mas, se não é provável a ausência deste objeto, sendo ele visível, o conjunto mimético transmite um universo de imaterialidade e trânsito informacional cuja experiência fruímos todos os dias, como testemunho de sua amplitude desproporcional em relação à forma. Seria possível dizer, tomando liberdades gastronômicas que podem soar fora de contexto, que provamos esta defasagem entre objecto e funcionamento como quem serve-se de um cardápio desconhecido. O que ganha um sentido curioso quando pensamos que, para acessar os recursos de um iPad, é preciso fazê-lo através de menus.

Mas, mesmo que este esmaecimento desejado não seja da ordem dos acontecimentos prováveis, a disformidade típica nos dispositivos digitais os empresta uma mutabilidade que obriga repensar o estatuto das coisas, em sua suposta conformação rígida, constante. São artefatos de outra ordem: computadores e telefones celulares tem superfícies cuja solidez não combina com a complexidade crescente dos programas que executam. Dilema que opõe dimensão e desempenho, e às vezes resulta em precariedades ainda por serem resolvidas, como sabe muito bem a horda de usuários acostumados com o funcionamento inesperado de seus aparelhos.



Figura 1 - o iPad: um destes dispositivos que obriga repensar o conceito de objeto, na medida em que seus usos extrapolam o que seria esperado de sua

Neste contexto, como já foi discutido de forma ampla na bibliografia especializada, mundo e linguagem confirmam seu entrelaçamento, o que desautoriza a tendência recorrente de estabelecer fronteiras entre ambos (1). Interstícios onde tornam-se inegáveis os elos existentes entre os objetos propriamente ditos e as operações que os fazem funcionar desta ou daquela maneira. Uma discussão sobre aspectos deste processo (com recorte pertinente aos estudos em design) pode ser encontrada em O mundo codificado, de Vilém Flusser. Ao opor “coisas” e “não-coisas”, Flusser mostra como está em curso uma intersecção entre procedimentos que a cultura ocidental acostumou-se a separar como resultado de um modelo de pensamento cuja lógica torna-se obsoleta aos poucos. A ciência, nos séculos XX e XXI, comprovou diferentes processos baseados no movimento de partículas ínfimas, que desafiam a solidez das estruturas macro, revelando sob sua dureza arranjos mínimos, porosos e dinâmicos (2). Flusser resume da seguinte forma o universo de coisas, que ele considera obsoleto:

“Pouco tempo atrás, nosso universo era composto de coisas: casas e móveis, máquinas e veículos, trajes e roupas, livros e imagens, latas de conserva e cigarros. Também havia seres humanos em nosso ambiente, ainda que a ciência já os tivesse, em grande parte, convertido em objetos: eles se tornaram, portanto, como as demais coisas, mensuráveis, calculáveis e passíveis de serem manipulados”.

Para Flusser a superação deste mundo matérico decorre do fato de que a não-coisa tem um estatuto mais radical do que o atrelamento entre softwares e hardwares faz, em princípio, supor. “As informações que hoje invadem nosso mundo e suplantam as coisas são de um tipo que nunca existiu antes: são informações imateriais (undingliche Informationen)”. O filósofo as considera de tal maneira impalpáveis “que qualquer tentativa de agarrá-las com a mão fracassa. Essas não-coisas são, no sentido preciso da palavra, ‘inapreensíveis’. São apenas de-codificáveis” (3). O exemplo do iPad demonstra esta volatilidade da não-coisa, que poderia ser descrita não como algo, mas como múltiplos temporariamente configurados: dispositivo que ora pode ser usado como instrumento musical, ora como página de revista, ora como videogame. Sem que seja possível adivinhar à distância, com os olhos desplugados da tela, qual a função daquela forma que não muda mesmo que seus usos sejam distintos. Interface que assume outra função, sempre que tocado, o iPad é mais que um aparelho. Transita nessa ordem de acontecimentos em que a coisa propriamente dita opera instruções que modificam sua densidade. Este funcionamento produz uma espessura paradoxal, em que o mais fino e o mais abrangente compartilham um topos. Instala-se, assim, um espaço de amplitude maior do que a área a ele destinada faria supor. Mecanismo de compressão e simultaneidade que nos lembra como (há ao menos um século) as leis da física não descrevem mais o mundo de forma mecanicista. Apenas se dois corpos não podem ocupar um mesmo espaço (idéia que a teoria da relatividade solapou), surpreende que dois ou mais usos do mesmo objeto ofereçam experiências que emprestam tangibilidade à descontinuidade deste espaço. Como se o gato de Schrödinger encarnasse sua corporeidade dúbia num par de seqüências de código capazes de performar o famoso paradoxo que contribuiu para desestabilizar os métodos da ciência modernista em favor de um entendimento mais fluído do mundo físico.

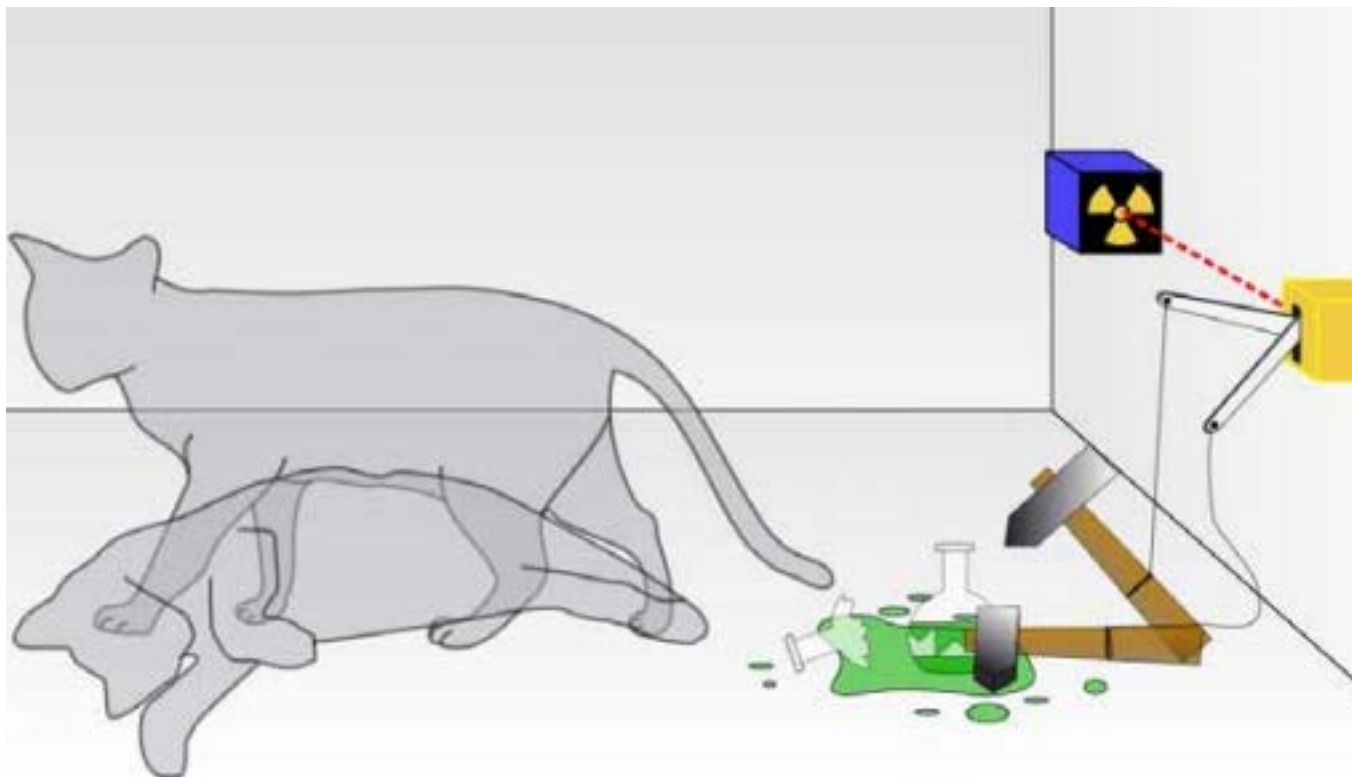


Figura 2 - O paradoxo de Schrödinger: ao observar o mundo quântico, não é possível saber quando um acontecimento está sobreposto ou divide-se em dois (imagem: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Schrödingers_cat.svg).

Descontada a dose inevitável de fetiche por um objeto de consumo genérico, reluzente, conciso (o que também é indissociável e coloca o iPad, senão a lógica de produção e consumo contemporâneas, num espaço de adesão problemática), há aspectos que o transformam num aparelho síntese de uma época em que o invisível tornou-se significativo (das partículas menor que minúsculas da nanotecnologia aos formatos de transmissão que movimentam impulsos luminosos, dando sentido às suas frequências e oscilações). Por isso, mesmo que os elementos visíveis do iPad sejam compatíveis com ideias centrais no design modernista, como economia de recursos e funcionalidade, é impossível pensar a seu respeito sem expandir o vocabulário sobre as particularidades deste projeto que, ainda que não sem precedentes, parece reorganizar o cenário atual de forma um pouco mais potente que outros antecessores ou equivalentes: o iPad articula, num mesmo equipamento, procedimentos de rede e codificação que foram amadurecendo nos últimos trinta anos. Nele, atingem um patamar diferenciado (tanto nos aspectos positivos quanto negativos). Impossível pensar sobre este tipo de aparelho desconsiderando a multiplicidade que a sobreposição entre redes e mundo produz, colocando tudo em fluxo. Ou seja, fazendo com que os objetos tornem-se mais fluídos, em processo análogo ao da ciborguização dos corpos vestidos de equipamentos: ao invés de organismos crivados de comportamentos maquínicos, aqui temos máquinas investidas de maleabilidade que tende ao fisiológico.

Este imbricamento de estático e fluído implica repensar uma série de conceitos que estruturam o pensamento do design contemporâneo, baseados em conceitos de fixidez e estabilidade incoerentes com os desdobramentos recentes da cultura. Um aparelho como o iPad pode ser lido no registro negativo da *ars cartesiana*. Em *Imagens sem objeto*, Olga Mattos explica que a “ars, tal como aparece nas máquinas — no relógio, no autômato, nos engenhos —, realiza uma necessidade encadeada de onde toda supresa, toda espera frustrada, todo temor estão excluídos” (4). Os dispositivos em rede hoje existentes são máquinas onde a supresa, a espera frustrada e o temor estão incluídos, sendo até mesmo pressupostos. É esperado clicar em um site que já não está mais online, fazer uma ligação de celular que toca mas não completa e abrir um anexo recebido por e-mail que dispara um vírus capaz de rapidamente danificar um sistema. O inesperado tornou-se (de forma geralmente trivial) um elemento cotidiano. Por isso, autores como Tim Cresswell tem tratado dos tempos atuais a partir do conceito de turbulência (5), e tornou-se comum especular sobre os riscos do

tempo presente, conforme discutido no artigo homônimo de André Brasil, Christine Mello e Eduardo de Jesus.

Um aspecto nevrálgico desta irregularidade presente é uma convivência maior com o imperfeito. Ela tanto pode estimular uma convivência mais generosa com heterogeneidades e diferenças, quanto ampliar a cultura do medo descrita por Brasil, Mello e Jesus:

Hoje, a mídia parece ser uma das principais fontes do discurso acerca do risco: ali, estamos sempre na iminência de uma catástrofe ambiental, de uma guerra nuclear, de um atentado terrorista, de contrair um vírus incurável, de perder o emprego, de ter a casa assaltada, de atravessar uma crise econômica... cada vez mais presente em nosso cotidiano, em sua extrema visibilidade midiática, a retórica do risco acaba por legitimar o controle. Diante do risco sempre próximo, reivindicamos mais e mais segurança, mais e mais polícia, mais e mais vigilância, mais e mais controle (6).

Talvez, neste contexto, uma utopia possível no mundo atual seja de que a convivência com estas instabilidades possa resultar em formas de aceitar o inacabado, o precário, o instável, o temporário e o provisório (deixando de lado expectativas de perfeição, conclusão e essência, entre outras). São sentimentos atualmente aceitáveis como experiência estética, mas menos plausíveis em contextos onde o funcionamento eficiente gerencia o andamento de atividades cotidianas. Os dispositivos digitais, em sua precariedade, atuam justamente neste espaço do não-funcionamento, e parecem deslocar (involuntariamente) aspectos das estéticas contemporâneas para o campo da produção de artefatos de uso diário. Nem o dadaísta mais ousado poderia prever equipamentos que insistem em travar um pouco antes do trabalho *Objetos, ainda?* Design, Arte, Moda e Tecnologia. São Paulo: Rosari, Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio e Unesp-Bauru, 2010 22 quase concluído ser salvo e recusam-se a imprimir documentos importantes com o mesmo comando que ontem havia funcionado num momento desnecessário. Este comportamento idiossincrático das máquinas estabelece elos entre arte e design menos óbvios que o mero trânsito de procedimentos de linguagem, além de atuar em campos complexos da relação entre os homens e os objetos que criam.

Segundo Elias Canetti, não “há nada que o homem mais tema que o contato com o desconhecido” (7). Muito do que o homem faz é uma inversão deste temor das coisas que ignora. Isto significa que os objetos criados pelo homem estão impregnados deste sentimento, que “a linguagem gestual para as coisas continha em si aquela vontade de conformá-las, muito antes de intentar fazê-lo” (8). Por isso, continua Canetti, o nascimento dos objetos resulta de metamorfoses da mão e do rosto, o que significa que eles contêm desejos viscerais latentes, que desde os primórdios o homem transforma em elementos da cultura, sem desligá-los dos instintos de defesa e sobrevivência ali implícitos, e muitas vezes atrelados a gestos violentos. Não por acaso, facas, lanças e escudos estão entre os primeiros objetos conhecidos. Ataque e defesa, destruição do corpo alheio e proteção da própria prole, transformados em artefatos.

Em *Carne e Pedra*, Richard Sennet descreve outro aspecto deste temor ao diferente, presente no medo de contato com corpos impuros (8), sentimento também descrito por Foucault, em *História da Loucura* (9), quando relata o funcionamento da *stultifera navis*, embarcação encarregada de tirar os doentes das cidades. São textos que permitem inferir uma aproximação entre limpeza, eficiência e segurança que surgem em diferentes contextos. Por isso, vale discutir quais as implicações destes desejos viscerais, e o que eles significam para teorias e práticas de design moldadas por procedimentos para garantir projetos com funcionalidade e limpeza visual. Qual a importância, neste contexto, de pensar o design instável, que se instala no avesso da funcionalidade, que o surgimento das mídias digitais parece tornar menos excepcional?

Objetos, Ainda? Artigo publicado na Revista Design, Arte, Moda e Tecnologia. São Paulo: Rosari, Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio e Unesp-Bauru, 2010.

No título do filme *Esse obscuro objeto do desejo* Luis Buñuel sugere, involuntariamente, uma chave alternativa para discutir um destes conceitos centrais do design. Objeto, no universo surreal do cineasta mexicano que desenvolveu sua carreira numa França vivendo o auge de Montparnasse, não se refere a qualquer tipo de coisa material que possa ser percebida pelos sentidos. Trata-se, antes, do objeto psicanalítico, especialmente do objeto sempre alheio descrito por Lacan. Por isso, no filme, *esse* objeto é imaterial e (nas cenas enigmáticas de uma caixa que surpreende os personagens na tela sem que nunca fique claro ao público o que ela guarda) ausente. O mecanismo de ocultamento diegético, que constrói um elemento cenográfico paradoxalmente invisível, sugere um entedimento do conceito de objeto compatível com a cultura contemporânea, marcada por uma imaterialidade que sugere o ocaso progressivo de dispositivos estáveis em favor de interfaces de maleabilidade crescente.

Não por acaso, o sentido atribuído ao termo objeto na computação assumiu tamanha importância. Isto indica uma reinvenção radical do que a cultura humana entende como objeto. O conceito passa a ser associado a acontecimentos, a entidades destituídas de presença imediata, a configurações que podem emergir de arranjos invisíveis. No livro *Algoritmos*, de José Augusto N. G. Manzano e Jayr Figueiredo de Oliveira, encontra-se a seguinte explicação para o conceito computacional de objetos: “Segundo Silva Filho, ‘a ideia por trás das linguagens de programação orientadas a objetos /.../ é combinar em uma única entidade tanto os dados quanto as funções que operam sobre esses dados’ (7). Em *Digital Interactive Installations*, Frank Blum esclarece que os objetos de programação são rotinas que dispensam o entendimento completo de seu funcionamento, pois existem na forma de bibliotecas previamente programadas disponíveis para o uso: “como o objeto funciona, ou seja, como o processo ocorre de fato dentro de um objeto finalizado, torna-se secundário quando está claro para o programador que informação é recebida, e o que o objeto fará com aquela informação” (8). Trata-se mais de estabelecer fluxos do que armar arquiteturas.

No design, pelo contrário, o conceito de objeto manteve-se relativamente estável, referindo-se sempre a entidades da cultura material investidas de funções que permitem determinados usos. Uma faca é um objeto que tem a função de perfurar ou cortar, e que pode ser usado para cortar alimentos na cozinha, aparar pontas desgastadas de lápis, ou atacar inimigos. Uma cama é um objeto que tem a função de acolher o corpo, e que pode ser usada para dormir, esticar as pernas diante da TV, ou fazer sexo. Um telefone é um objeto que tem a função de transmitir e receber sinais sonoros remotos, e que pode ser usado para matar saudades de pessoas distantes, armazenar recados de amigos em secretárias eletrônicas, ou vaziar para grampos clandestinos conversas de políticos corruptos.

Objetos, Ainda? Artigo publicado na Revista Design, Arte, Moda e Tecnologia. São Paulo: Rosari, Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio e Unesp-Bauru, 2010.

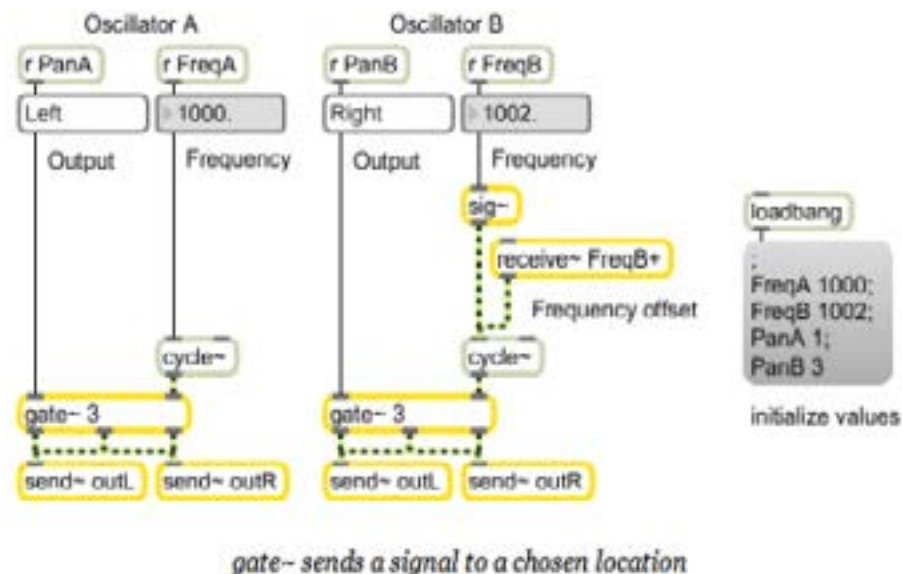


Figura 3 - Os patches do MAX/MSP/Jitter são um exemplo de estrutura de programação baseada em objetos, em que rotinas previamente desenvolvidas são organizadas em estruturas nodais para construir programas de complexidade crescente, pela possibilidade de encapsulamento. (imagem extraída de <http://cycling74.com/docs/max5/tutorials/msp-tut/mspchapter04.html>).

Entretanto, o objeto não se restringe às suas características físicas, conforme lembra Deyan Sudjic, em *A Linguagem das Coisas*. Em seu livro, o diretor do Design Museum, de Londres, discute como as mudanças em curso no mundo dos objetos tornam seu entedimento sempre mais complexo. “Os objetos, muitos acreditam, são uma realidade indiscutível do dia a dia. Dieter Rams, que por duas décadas foi o diretor de design da Braun, a empresa alemã de aparelhos de consumo eletrônico, era um deles. Ele descrevia os barbeadores e liquidificadores da Braun como mordomos ingleses, discretamente invisíveis quando não são necessários. Tais coisas se tornaram mais que isso.” Sudjic retoma os argumentos de John Berger, em *Modos de Ver*, para demonstrar como os objetos também são mercadorias. Ele lembra que Berger “fez uma distinção entre objetos “de verdade” e o que via como manipulações do capitalismo que nos fazem querer consumi-los /.../ Seu livro foi uma tentativa de demolir a tradição convencional que envolve o conceito de *connaissanceur* e estabelecer uma compreensão mais política do mundo visual” (9).

Entretanto, o próprio Sudjic faz a ressalva de que, mesmo “antes do colapso do comunismo e da explosão das economias da China e da Índia, compreender os objetos era mais complicado do que isso. Não só a iconografia dos anúncios é organizada para fabricar desejo. Mesmo as coisas “reais”, que Berger considera dotadas de características autênticas /.../ são em si mesmas suscetíveis ao mesmo nível de análise que ele aplica aos retratos tardios de Frans Hals e a alegorias de Botticelli. São calculadamente planejadas para obter uma resposta emocional” (10). No artigo “The Flexible Personality: For a New Cultural Critique”, Brian Holmes discute como, “para ser efetiva, a crítica cultural precisa mostrar os elos entre as articulações de poder mais amplas e as estéticas mais-ou-menos triviais da vida cotidiana”. Desta perspectiva, é importante entender o que estas respostas emocionais provocam (11).

É um outro aspecto que precisa ser considerado diante da série crescente de entidades da cultura material que desafiam o entedimento tradicional de objeto, e obrigam os designers a repensar tanto sua produção quanto o próprio estatuto que o pensamento em design lhes empresta. Assim como o iPad descrito no início deste artigo, um computador,

Objetos, Ainda? Artigo publicado na Revista Design, Arte, Moda e Tecnologia. São Paulo: Rosari, Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio e Unesp-Bauru, 2010.

por exemplo, é um objeto cuja forma de eletrodoméstico desengonçado não sugere a amplitude de funções possíveis por sua capacidade de processar algoritmos e, com isso, gerar textos, imagens, sons, armazenar dados, transmitir informações, entre outros. O mesmo vale para objetos portáteis, como os telefones celulares e o próprio iPad, que além de desafiar a estabilidade dos objetos, com suas interfaces mutantes e aplicativos que permitem novas funcionalidades, deslocam seu uso para espaços públicos e situações de fluxo — funcionando de formas até então impossíveis numa cultura que acostumou-se a associar a ideia de objeto à fixidez e à intimidade dos espaços fechados.

Estes nem são os exemplos mais radicais do processo de deslocamento atualmente em curso, e correspondem a um tipo de objeto já incorporados ao cotidiano. São artefatos que fazem parte da cultura em rede atualmente vigente, que redefiniram uma série de pressupostos sobre prototipagem, fabricação e consumo. Conforme Holmes, “para as necessidades da crítica cultural contemporânea nós deveríamos reconhecer, no centro desta transformação, o papel do computador pessoal, montado com seus dispositivos de telecomunicação acompanhantes em lojas de alta tecnologia ao redor do mundo. Tecnicamente uma calculadora, baseada nos princípios mais rígidos de organização, o computador pessoal foi transformado por seu uso social em uma máquina de imagem e linguagem: o instrumento produtivo, o vetor de comunicação e receptor indispensável de bens imateriais e semióticos, ou mesmo serviços emocionais que agora constituem o setor líder da economia” [12].

Projetos como Tactical Sound Garden e Sentient City Survival Kit, de Mark Shepard, Panoramic WiFi Camera, de Adam Somlai-Fisher, Bengt Stöljen e Usman Haque, Holodecon e Nanodrizas, de Arcangel Constantini, demonstram usos de dispositivos ou desenvolvimentos de interfaces que atuam na esfera das ondas hertzianas, constituindo-se, desta forma, em objetos cuja extensão não se restringe aos aparatos físicos que os constituem. São trabalhos que atuam num espaço de intersecção entre arte e design, ao propor o desenvolvimento de objetos ou interfaces como parte de obras que questionam diferentes aspectos do uso cotidiano dos dispositivos portáteis.



Figura 4 - Tactical Sound Garden, de Mark Shepard: redes-sem fio como espaço colaborativos no espaço urbanos exploram os celulares como dispositivos de conexão sobrepostos à arquitetura urbana.

Objetos, Ainda? Artigo publicado na Revista Design, Arte, Moda e Tecnologia. São Paulo: Rosari, Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio e Unesp-Bauru, 2010.

O Tactical Sound Garden [TSG] Toolkit é uma plataforma de software de código aberto para cultivar “jardins sonoros” públicos em cidades contemporâneas. Ele se baseia na cultura urbana de jardinagem comunitária para propor um ambiente participativo onde novas práticas espaciais de interação social em ambientes tecnologicamente mediados podem ser exploradas e avaliadas. Shepard explica o projeto da seguinte forma:

Tratando do impacto de dispositivos de áudio móveis como o iPod, o projeto examina as gradações entre privado e público dentro do espaço urbano. *Objetos, ainda? Design, Arte, Moda e Tecnologia*. São Paulo: Rosari, Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio e Unesp-Bauru, 2010. 26 contemporâneo. O Toolkit permite que qualquer pessoa que viva dentro de áreas WiFi densas possa instalar um “jardim sonoro” para uso público. Através de um dispositivo móvel habilitado para rede sem-fio (PDA, laptops, celulares), os participantes “plantam” sons dentro de um ambiente de áudio localizado. Essas inserções são traçadas sobre as coordenadas de um local físico por um mecanismo de áudio 3D comum em games. Desta forma, geram um ambiente acústico construído numa área aberta, sobre um espaço urbano específico. Usando fones de ouvido conectados a um dispositivo habilitado para WiFi, os participantes são levados através de jardins sonoros virtuais conforme se locomovem pela cidade [13].

O Panoramic Wifi Camera tira ‘fotos’ de espaços iluminados por sinais de rádio sem fio, da mesma forma que uma câmera tradicional obtém imagens através da luz visível. É uma câmera que capta o invisível. Conforme o texto explicativo do projeto:

redes de rádio sem-fio fazem cada vez mais parte de nossas vidas cotidianas em todo o mundo desenvolvido. A câmera mostra a topologia desta ecologia electromagnética, ou “espaço Hertziano”, mostrando que mesmo os nossos próprios corpos moldam as suas “sombas”. Wi-Fi utiliza sinais de rádio sem fio na faixa de 2,4 Ghz, que se comportam de forma semelhante às ondas de luz, onde eles refletem em quase todos os objetos sólidos. Quando percebemos as cores, vemos a luz que é refletida por um objeto em nossos olhos. O Panoramic Wifi Camera permite-nos perceber o ambiente de rádio de uma maneira semelhante. O Panoramic Wifi Camera é construído a partir de fabricação caseira de antenas direcionais, que são colocados cuidadosamente em uma matriz, cada um em um ângulo ligeiramente diferente. Esta matriz gira e, ao fazer a digitalização, constrói uma imagem de um espaço. O trabalho é um poderoso exemplo de como os artistas estão criando novos métodos de visualização do ambiente intangível e atemporal, que existem dentro de nós [14].

Sentient City Survival Kit é composto de artefatos para sobrevivência numa cidade senciente de um futuro próximo. O projeto é composto “de protótipos funcionais de aparelhos como o Serendipidador, que permite estabelecer rotas mais ou menos complexas para um determinado trajeto, as R(FID)oupas íntima-sensitivas, que permitem detectar leitores de etiquetas de Identificação por Radiofrequência e alertar seu portador sobre sua presença, a Caneca portátil para redes ocultas ad hoc, que compartilham mensagens curtas entre si ao longo do percurso, e o C-C-D-me Não Guarda-Chuva, com tachas de LED infravermelho que bagunçam os algoritmos de visão computacional de avançados sistemas de vigilância” [15].

Objetos, Ainda? Artigo publicado na Revista Design, Arte, Moda e Tecnologia. São Paulo: Rosari, Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio e Unesp-Bauru, 2010.

O Holodecon é um dispositivo de manipulação da percepção construído a partir da modificação de celulares, de forma a ativar canais alternativos de percepção. Segundo seu criador, Arcangel Constantini,

Tratando O sistema proporciona uma visão alterada que dialoga com a natureza da impermanência, em uma experiência que altera o condicionamento da compreensão das coisas à nossa volta. Holodecon oferece uma narrativa que visa um eco-tropismo de sustentabilidade equilibrada entre o orgânico e o inorgânico, o tangível e o intangível. As Nanodrizas são artefatos robóticos autônomos flutuantes que formam uma rede de sensores sem-fio que medem, em tempo real, as condições ambientais da água, transmitindo os dados para sistemas locais descentralizados e realidade aumentada e aplicativos de Internet para interpretação, visualização e análise, estabelecendo uma rede de comunicação em radiofrequências, satélites Internet e GPS. Como consequência, elas intervêm no espaço com som sintetizado e soltam substâncias bacteriais e enzimáticas in situ. Nanodrizas, inspirada pela ficção científica, tem a forma de um disco voador, uma superfície ideal para a colocação de células fotovoltaicas para cultivar energia, de forma a fornecer a autonomia eletrônica que o sistema necessita. Compartilhando a informação analisada, Nanodrizas cria uma rede simbiótica de benefícios mútuos que são refletidos na Internet como mais um dos sub-produtos estéticos, táticos e conceituais gerados para restaurar os tributários da contaminação (16).



Figura 5 - As nanodrizas, de Arcangel Constantini, são um destes objetos conceituais que demonstram como são fluídas as fronteiras entre arte e design

Objetos, Ainda? Artigo publicado na Revista Design, Arte, Moda e Tecnologia. São Paulo: Rosari, Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio e Unesp-Bauru, 2010.

Dunne, inclusive, tem dois livros publicados que permitem pensar diversos aspectos do design na contemporaneidade, com ênfase na sobreposição entre elementos materiais e componentes informacionais. Em *Design Noir — The Secret Life of Electronic Objects*, Anthony Dunne considera que como “resultado destas noções modificadas e limites deslocados, um elenco amplo de tecnologias, dispositivos e materiais forma desenvolvidos”. Dunne nem considera central para o problema do design a existência destes novos atores em seu universo, mas sim sua capacidade de atuar nos espectros imateriais das ondas hertzianas. São desdobramentos recentes do design, com foco no uso redes ubíquas e tecnologias audiovisuais como formas de intervenção em ambientes de diferentes escalas (de salas com comportamentos inteligentes à esfera pública). O resultado são objetos inúteis, inesperados, inusitados, com comportamentos, com luminosidade. Cabe ao designer contemporâneo explorar suas possibilidades com desapego compatível com a fluidez instalada.

Referências Bibliográficas

- BLUM, Frank. *Digital Interactive Installations — Programming interactive installations using the software package Max/MSP/Jitter*. Saarbrücken (Alemanha): VDM Verlag Dr. Müller, 2007.
- BRASIL André; JESUS, Eduardo de; e MELLO, Christine. “Riscos do Tempo Presente”, in: *Cadernos do Videobrasil 1 — Performance*. São Paulo, Associação Cultural Videobrasil, 2005.
- CAMPOS, Haroldo de. *Ideograma — Lógica, Poesia, Linguagem*. 3 ed. São Paulo: Edusp, 1994.
- CANNETTI, Elias. “A inversão do temor do contato”, in: *Massa e Poder*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- CRAMER, Florian. *Words Made Flesh — Code, Culture, Imagination*. Rotterdam: Piet Zwart Institute, 2005.
- FLUSSER, Vilém. “A não-coisa [1]”, in: *O mundo codificado*. São Paulo: Cosacnaify, 2007. HOLMES, Brian. “The Flexible Personality: For a New Cultural Critique”, in: Cox, Geoff; Krysa, Joasia; e Lewin, Anya. *Economising Culture: On ‘The (Digital) Culture Industry’*. London: Autonomedia, 2004.
- MANZANO, José Augusto N. G. e Oliveira, Jayr Figueiredo. *Algoritmos*. 23 ed. São Paulo: Editora Érica, 2010.
- MATTOS, Olga. “Imagens sem Objeto”, in: Novaes, Adauto. *Rede Imaginária — Televisão e Democracia*. 2 ed. São Paulo: Companhia das Letras / Secretaria Municipal de Cultura, 1991.
- SUDJIC, Deyan. *A linguagem das coisas*. Rio de Janeiro: Instrínseca, 2010.