

Objetos Conectados:

Processo de Criação em
Interfaces Tangíveis

Matéria e o Fenômeno

O papel do designer é tornar as interfaces e as interação que informam e que comunicam em algo possível e viável de ser utilizado de maneira criativa, prática e lúdica.

Pensar em processos de criação a partir de sistemas complexos que envolvam “humanos” e “não-humanos” é pensar na matéria e na forma, já que, a experiência não ocorre no indivíduo isolado, mas no plano pré-individual e no plano subjetivo (Simondon) que o constitui.

Matéria e o Fenômeno

Para Vilém Flusser o mundo material é o mundo dos fenômenos que não tem formas definidas, portanto, é amorfo; é disforme.

O mundo material é o mundo das ilusões onde as formas encontram-se incógnitas e estão além dessas ilusões: é a realidade.

Assim, descobrimos

como os fenômenos amorfos fluem às formas e as preenchem para depois afluírem novamente ao informe. Essa oposição *hylé-morphé*, ou “matéria-forma”, fica ainda mais evidente se traduzirmos a palavra “matéria” (*Materie*) por “estofa” (*Stoff*). A palavra “estofa” é o substantivo do verbo “estofar” (*stopfen*). O mundo material (*materielle Welt*) é aquilo que garante as formas com estofa, é o recheio (*Füllsel*) das formas (2007, p.24).

Matéria e o Fenômeno

Se as formas são os “recheios” da matéria e se observarmos que recheio (*Füllsel*) significa farsa, podemos afirmar, assim como fez Flusser que

“todo material e todo o estofo do mundo material não deixa de ser uma farsa.”

As formas são recipientes que construímos para os fenômenos (modelos) e as representações, em artes e ciências não são nem verdadeiras nem falsas, mas formais. Elas projetam modelos que concebemos para informar.

Informar é projetar “modelos” que irão formatar os fenômenos.

Matéria e o Fenômeno

Informar é impor formas à matéria.

Para Flusser podemos dizer que nossas representações sempre buscaram a ordenação formal do mundo aparente da matéria, mas hoje, com o mundo digital, na era da transformação de nossas representações em códigos binários, estamos tornando aparente um mundo codificado que transforma os fenômenos em números.

Tudo, ou quase tudo, pode ser digitalizado.

Matéria e o Fenômeno

Antes, buscávamos “configurar a matéria existente para torná-la visível” e hoje, queremos preencher com matéria todas as formas que concebemos a “partir de perspectivas teóricas (modelos) e com nossos equipamentos técnicos.

Antes, o objetivo era formalizar o mundo existente; hoje o objetivo é realizar formas projetadas [modelos] para criar mundos alternativos (FLUSSER, 2007, p.31).

Processo de Produção de Conhecimento

Os fenômenos naturais e culturais devem ser considerados como ecológicos sob uma perspectiva semiótica.

Os "modelos" produzem insights através da Lógica Abdutiva que gera os novos conhecimentos através dos signos.

O Choque com a Matéria

Ciclo Eletro-Eletrônico e Digital

**Memória,
Automação,
Conhecimento e Decisão;**

Lógica Operacional:

**Co-Operação por Reciclagem da Memória,
Co-Operação por Automação e
Co-Operação Branda**

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico e Digital Memória

Gerar memória é uma das características evidentes da sociedade industrial.

Desde a tipografia de Gutenberg até os sistemas de off-set sempre estivemos a gerar memória.

Exemplos: arquivos, fichários, museus, bibliotecas, filmotecas, fonotecas, etc. Com o surgimento dos computadores, a informação veio a agilizar o trânsito destas informações arquivadas.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico e Digital Automação

O segundo ponto onde a informática valorizou a informação foi a automação.

A automação contribuiu para agilizar determinadas práticas que antes tinham sua eficácia comprometida por serem executadas mecanicamente.

Como advento da eletrônica, a velocidade foi deslocada para o comando destas funções, viabilizando diferentes respostas a partir de bancos de informação.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico e Digital Conhecimento e Decisão

A informação passa a ser sinônimo de conhecimento e decisão.

No ciclo eletrônico, onde o planeta começa a mostrar sinais de esgotamento material, o homem ocidental percebe que sua atuação, enquanto produtor, depende de uma co-participação com a natureza.

O conhecimento e decisão significam uma postura entre homem e natureza.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico e Digital

O que difere fundamentalmente o início da pós-modernidade da modernidade é o fato de esta última ter edificado a sua era sobre um ambiente natural, culturalmente virgem, ao passo que a era eletrônica parte de um ambiente carregado de traços culturais já valores convencionalmente estabelecidos e difundidos.

A postura do homem produtor na eletrônica, portanto, torna-se de um co-operador, pois todo o trabalho executado carrega consigo traços culturais preexistentes, De maneira implícita, estes traços encontram-se no bojo das culturas de hoje em diante produzidas.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico e Digital

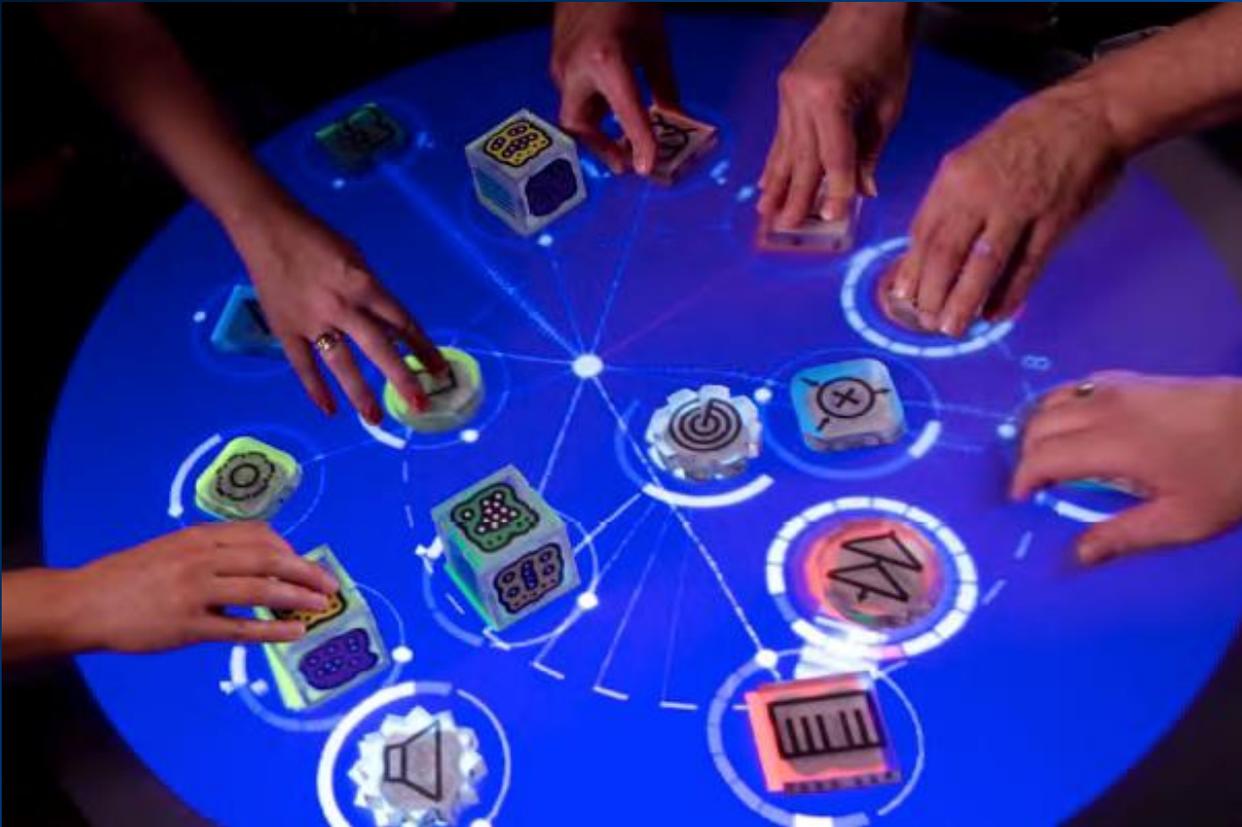


Interface Tangível criada por Eunhee Jo é alto-falante tátil onde o som é controlado por um painel de tecido, que permite o ajuste do volume, intensidade e variações das músicas a partir do toque

<http://goo.gl/Zbz6d9>

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico e Digital



Reactable,
2016

<https://www.youtube.com/watch?v=Mgy1S8qymx0>

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico e Digital

Atrator Poético

Grupo SCIArts



O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico e Digital

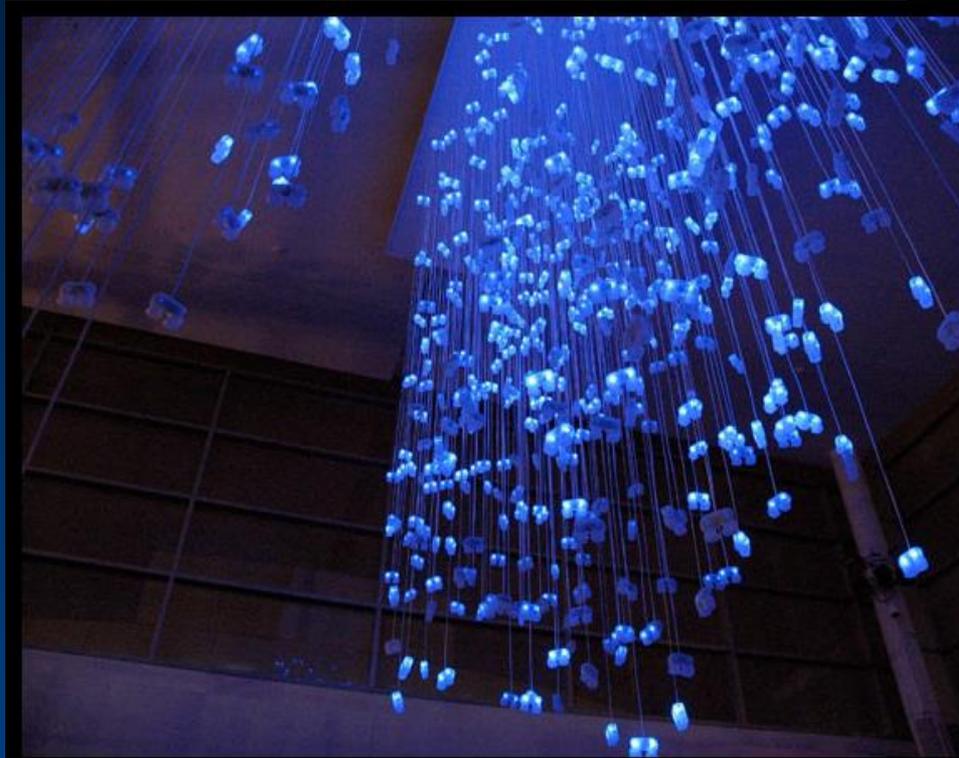
Bion, por Adam Brown e
Andrew H. Fagg
(Estados Unidos, 2006)

Os artistas sempre exploraram as condições para mudanças tecnológicas, aplicações e serviços. Nesse movimento para o ambiente, da Internet para a “Internet das Coisas”, o processo poético de dar significado e de criar experiências não serão produzido somente ao nível do design, mas também estarão atrelados à arquitetura das informações, protocolos e padrões tecnológicos.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico e Digital

Bion, por Adam Brown e
Andrew H. Fagg
(Estados Unidos, 2006)



<https://www.youtube.com/watch?v=aM2r08Zmm9s>

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico e Digital



MetaCampo

Grupo SCIArts

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico e Digital



MetaCampo

Grupo SCIArts

Objetos Conectados

As GUIs - Interfaces Gráficas dos Usuários, (*Graphical User Interface*) são padrões estéticos visuais que surgiram a partir da necessidade de se criar interfaces intuitivas para os usuários e fáceis de serem usadas.

A utilização de certos elementos visuais advindos de objetos e artefatos do mundo físico são aspectos importantes de serem tratados. Eles partem de processos estabelecidos, já que os usuários estão familiarizados com a realidade e não com o mundo virtual.

Objetos Conectados – Interfaces Tangíveis

As TUIs - Interfaces Tangíveis, (*Tangible User Interface*) usam artefatos físicos para representação e controle de informações digitais.

Hoje, as interfaces criadas para o ambiente físico interagem com os ambientes digitais.

As recentes tecnologias on e off-line não estão dissociados, e sim trabalham em conjunto e, assim, nossos objetivos não podem mais ser pensados separados.

Objetos Conectados – Interfaces Tangíveis

As Interfaces Tangíveis e Digitais surgem com os computadores a partir das Interfaces Gráficas até hoje com a Internet das Coisas que é um fenômeno emergente nas mídias digitais que possibilita observar os computador e os objetos conectados.

Objetos Conectados – Interfaces Tangíveis

O design é uma prática que continuamente se reinventa.

No design “*off-line*”, podemos oferecer, de forma cômoda, projeções de dados, fora do fluxo contínuo da comunicação e troca de informações.

No mundo virtual, torna-se viável e possível a absorção de dados *off-line* e a realimentação destes sistemas, em tempo real.

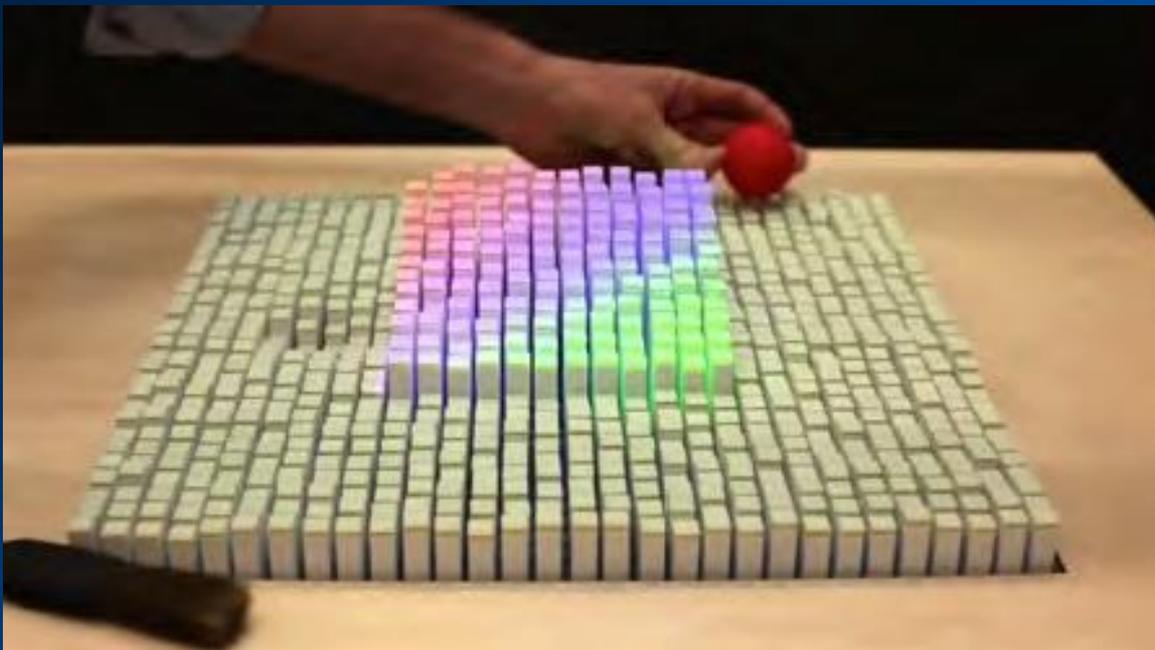
Objetos Conectados – Interfaces Tangíveis

Aqui, queremos entender quais são os modelos estabelecidos para o design das mídias tangíveis e digitais que interagem com os meios físicos.

Queremos identificar a existência de novas categorias e modelos que permitam apoiar e responder às transições pelas quais as mídias emergentes estão passando.

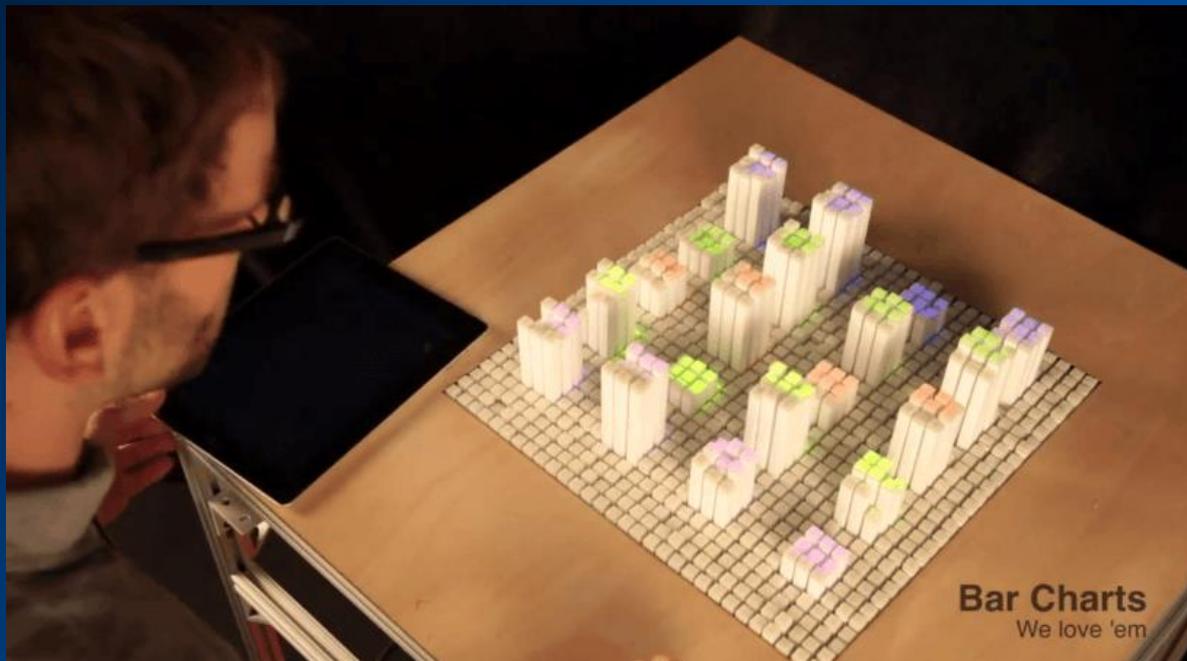
Objetos Conectados – Interfaces Tangíveis

inFORM é uma interface multi-toque que aborda processos de comunicação através da conexão do humano com o objeto à distância.



Objetos Conectados – Interfaces Tangíveis

inFORM é uma interface multi-toque que aborda processos de comunicação através da conexão do humano com o objeto à distância.



<https://tangible.media.mit.edu/project/inform/>

Interface tangível inFORM
desenvolvido pelo MIT Media Lab.

Objetos Conectados – Interfaces Tangíveis

Daily Stack que funciona como um meio pelo qual o usuário organiza tarefas abstratas na forma de blocos físicos conectados a um software.



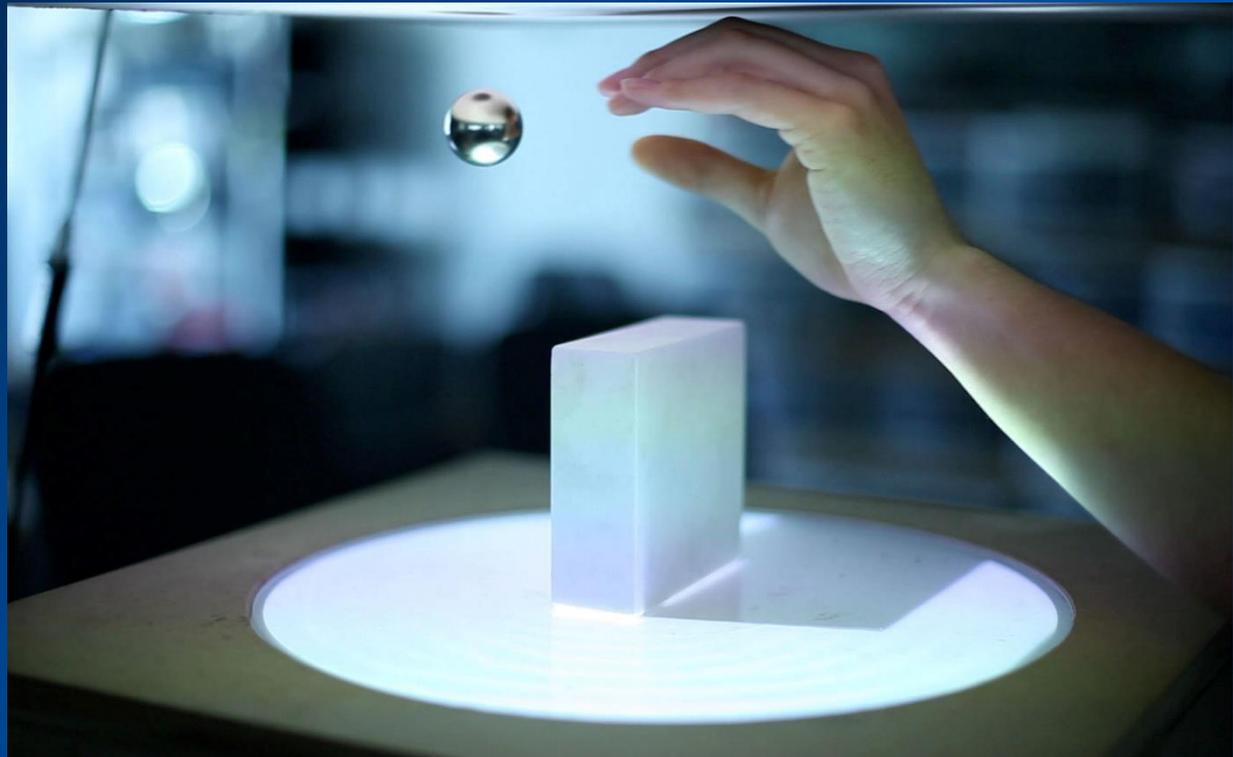
Objetos Conectados – Interfaces Tangíveis

Daily Stack que funciona como um meio pelo qual o usuário organiza tarefas abstratas na forma de blocos físicos conectados a um software.



Objetos Conectados – Interfaces Tangíveis

ZeroN explora a interação do usuário-máquina através de uma interface de levitação, questionando o objeto como especulação poética e metafísica da interação.



Objetos Conectados – Interfaces Tangíveis

ZeroN explora a interação do usuário-máquina através de uma interface de levitação, questionando o objeto como especulação poética e metafísica da interação.

