

FILE

festival internacional de linguagem eletrônica
FILE SYMPOSIUM 2004

Inscritos 2004

Luisa Paraguai Donati

Nome:

Luisa Paraguai Donati - Brasil

Título do Trabalho:

Vestis - Corpos Afetivos

Abstract:

Vestis [1] apresenta o uso de uma específica prótese tecnológica: o computador vestível [2] e procura formalizar o potencial dessa interface - a possibilidade de reconfigurar o esquema corpóreo humano, para propor experiências dimensionais da presença. Este trabalho irá definir o conceito de computador vestível com alguns exemplos e apresentar a obra *Vestis*, onde o computador vestível é usado como mediador de experiências pessoais e procedimento poético.

O que é um computador vestível? Ele deve estar incorporado ao espaço pessoal de maneira que esteja sempre com o usuário sem, no entanto, limitar os seus movimentos ou impedir a sua mobilidade. Deve estar sempre ligado e acessível e com uma performance computacional que permita auxiliar o usuário em atividades motoras e/ou cognitivas. O que diferencia um computador vestível de outros dispositivos móveis como palmtop ou celular é a possibilidade de apreender informações tanto do usuário como do ambiente, tornando seu funcionamento mais interativo. Isso se deve a existência de sensores no sistema que podem medir a posição do wearer, seu deslocamento, seus sinais vitais e também as condições do ambiente em torno, como temperatura e luminosidade. Os projetos de computadores vestíveis vêm reconfigurando estudos anteriores para a elaboração de interfaces de sistemas informáticos, pois além de habilitar o acesso automático e móvel, gerenciam informações mais do que programas. As informações podem ser acumuladas pelo sistema e, quando necessárias, requisitadas pelos usuários, caracterizando assim uma integração entre o espaço de informação e o espaço de atuação do usuário wearer, onde o processamento computacional não é a principal atividade.

Em toda comunicação face-a-face, o corpo pode ser compreendido como uma interface na qual as pessoas criam zonas corpóreas - diferentes contornos e limites - elaboradas através de comportamentos sutis e específicos para atuarem em distintas situações de interação. Pode-se entender esse espaço interpessoal como um território não-físico, determinado por confortáveis distâncias que constantemente se atualizam ao longo da comunicação enquanto movimentos de expansão e contração. Assim, ao criarem esses espaços corpóreos enquanto formas de acessar e serem acessadas, as pessoas constroem filtros e formas de mediação dinâmica com o mundo. A intenção, neste trabalho, não é discutir a afirmação dessas distâncias enquanto relações culturais (conforme Edward Hall), mas compreender o conceito desse espaço interpessoal modulado por experiências presenciais, como interações dinâmicas estabelecidas por relações de envolvimento e engajamento, mediadas aqui no contexto da mídia digital.

Vestis tem características que dão visibilidade aos espaços corpóreos usando sensores que detectam a presença dos participantes e o engajamento do wearer nessa relação, monitorado por seu batimento cardíaco e/ou pressão sanguínea. Nesse processo comunicacional, os participantes e o wearer estarão assim constantemente (re)formulando e (re)projetando *Vestis* ao transformarem sua forma dinamicamente. Esses outros possíveis contornos serão determinados por uma estrutura de anéis, que poderão se expandir e se contrair independentemente, pela ação de micromotores.

Para Anders (1999), o corpo é a ponte entre nós mesmos e o mundo, o que vale afirmar que a partir das experiências corpóreas individuais é possível construir os limites do espaço, as condições de comportamento, nossa medida das coisas. A experiência de outras referências espaciais corpóreas em *Vestis* pretende recompor visual e sensorialmente esse estar presente, ao mediar o tangível e o intangível. E como diz Merleau-Ponty (1999), o que importa não é meu corpo tal como de fato ele é, enquanto coisa no espaço objetivo, mas meu corpo enquanto sistema de

ações possíveis, um corpo virtual cujo lugar fenomenal é definido por sua tarefa e por sua situação. Meu corpo está ali onde ele tem algo a fazer.

Notas:

[1] *Vestis* foi exibido na exposição $\geq 4D$, no Centro Cultural do Banco do Brasil de Brasília, de 7/junho a 25/julho/2004.

[2] Bass (1997) sugere cinco características para definir um computador vestível: "... deve ser usado enquanto o wearer está em movimento; deve ser usado enquanto uma ou ambas as mãos estão livres, ou ocupadas com outras atividades; existe dentro do envelope corpóreo do usuário, isto é, não deve estar meramente anexado ao corpo, mas tornar-se uma parte integrante do vestuário do wearer; deve permitir ao wearer manter controle; deve exibir constância, isto é, podendo estar constantemente ligado."

Referência Bibliográfica:

Anders, P. (1999). *Envisioning Cyberspace: Designing 3D Electronic Spaces*. London, UK: McGraw-Hill. Bass, L. (1997). *Conveners report of CHI '97 Workshop on Wearable Computers*. Personal Communication to attendees. Hall, E. T. (1981). *The silent language*. New York, USA: Anchor Books Editions. _____ (1966). *The hidden dimension*. New York, USA: Anchor Books Editions. Mann, S. (2002). *Cyborg: Digital Destiny and Human Possibility in the Age of the Wearable Computer*. Doubleday Canada Limited. Merleau-Ponty, M. (1999). *Fenomenologia da percepção*. 2a Edição. São Paulo, Brasil: Editora Martins Fontes.

Biografia:

Luisa Paraguai Donati é engenheira civil com especialização em Computação no ICMSC, USP; mestre e doutoranda no Departamento de Multimeios, Instituto de Artes, Unicamp; reviewer da Leonardo Digital Review; pesquisadora do Projeto wAwRwT; pesquisadora visitante convidada no CAiiA-STAR, Universidade de Plymouth, Inglaterra, 2002/2003. Recebeu o prêmio Programa Rumos Itaú Cultural Pesquisa 2003 pelo seu projeto de doutorado. Sua pesquisa atual reflete sobre a potencialidade do computador "vestível" como mediador da percepção e experimentação do corpo e do espaço.