

Poéticas do objeto: da ancestralidade à internet das coisas

Cesar Baio¹

Claudia Marinho²

Jared Domicio³

Eduardo Mota Cardoso⁴

Ayrton Pessoa⁵

1. Apresentação

Esta comunicação tem o objeto de apresentar o projeto inicial de uma pesquisa transdisciplinar no campo da arte, design e tecnologia, com foco nas dimensões materiais e imateriais dos objetos do cotidiano. Assumindo um caráter teórico-prática, a pesquisa propõe um curto-circuito temporal que aproxime as “tecnologias” ancestrais (pré-científicas) e o cenário que vem se desenhando atualmente sob a idéia de uma “internet das coisas”.

Toma-se como referencia tanto o repertório dos objetos e “tecnologias” pré-científicas da cultura africana, particularmente por meio dos quilombos localizados no estado do Ceará, quanto as questões que surgem no momento em que os objetos que nos cercam passam a ser comunicados entre eles, incorporando recursos de sensores, vídeo, som e textos conectados em rede para se tornarem máquinas sofisticadas de produção simbólica

Estes entrecruzamentos são assumidos como potencializadores de futuros textos críticos e especulações poéticas que ganharão corpo em artefatos, que relacionem espaços *on-line* e *off-line* / tecnologias de produção simbólica obsoletas e recentes / misticismo e objetos conectados em rede / ancestralidade e poéticas contemporâneas.

Partindo dessa proposta, a presente apresentação procura costurar diferentes formas de abordar as tensões que emergem do confronto entre o emergente contexto da Internet das Coisas com os objetos cotidianos, sua ancestralidade, sua memória, seus usos e os rituais em que estão envolvidos no nosso dia-a-dia. Ao assumir um repertório próprio, cada ponto de entrada no tema oferece uma perspectiva específica e, ao mesmo tempo, se mantém vinculada à problemática que surge quando são contrapostos os diferentes aspectos dos objetos pré-científicos e os pós-industriais.

Esta comunicação busca também apresentar o primeiro trabalho coletivo realizado no Laboratório de Pesquisa em Arte, Ciência e Tecnologia - ACTLab, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Ceará - UFC. Ao assumir, de partida, o estágio embrionário da pesquisa, esta apresentação espera,

¹ Mestre e Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP). Tem formação em Eletrônica e Comunicação Social. É professor do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, atuando no Programa de Pós-Graduação em Artes e no Curso de Cinema e Audiovisual.

² Mestre e doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2004) e pós-doutorado em Design pela Universidade de Buenos Aires (2009). Professora do Curso de Design do Departamento de Arquitetura e Urbanismo e do PPG- Artes da UFC (Universidade Federal do Ceará).

³ Mestrando do PPG Artes da UFC e artista visual.

⁴ Mestrando do PPG Artes da UFC e artista visual.

⁵ Mestrando do PPG Artes da UFC e artista visual.

assim, levantar um campo de possibilidades a ser debatido e enriquecido com a participação dos presentes.

2. Da Internet das Coisas à ubiquidade tecnomidiática

No final da década de 1980, Mark Weiser cunhou o termo “computação ubíqua” para designar um estágio futuro da tecnologia no qual nossa relação com os computadores se tornaria mais naturalizada. Os sistemas digitais deixariam de estar restritos aos chamados computadores pessoais e se integrariam às coisas que nos cercam de maneira silenciosa e invisível. A tecnologia recuaria para o plano de fundo das nossas vidas, de modo que passaríamos a nos relacionar de maneira constante e “tranquila” com os equipamentos mais diversos, todos conectados entre si. Uma ideia parecida que surgiu poucos anos depois foi a da “Internet das Coisas”, quando, em 1988, Kevin Ashton ([ver Santucci, 2014](#)) pensou um modo padronizado com que os computadores poderiam “entender o mundo”.

De fato, atualmente, cada vez mais os sistemas computacionais se miniaturizam, se multiplicam e se inserem de maneira mais íntima à nossa vida. No horizonte da ubiquidade computacional, tudo o que nos cerca passa a incorporar microcontroladores, sensores, conexões em rede, telas e projetores. Com isso, roupas, objetos, corpos, edificações, espaços públicos e privados se transformam em plataforma eletrônica para produção e circulação de imagens, sons e textos. O grau de avanço tecnológico imaginado por Weiser e Ashton, que começa agora a se revelar mais claramente no nosso cotidiano, nos coloca no alvorecer do que se pode compreender como “ubiquidade tecnomidiática” (Baio, 2011), uma condição na qual tudo que está a nossa volta, inclusive nosso próprio corpo, é transformado em uma mídia tecnológica.

Embora a dimensão estética não tenha chamado a atenção de Weiser (tampouco a ética), os desdobramentos da computação ubíqua na produção simbólica colocam em crise a concepção de media como algo precisamente delimitado e circunscrito a um tempo e a um espaço específico (a sala de projeção para o cinema, a sala de estar para a TV, a galeria de arte para o vídeo). Ao mesmo tempo em que nada mais escapa aos domínios da mediação tecnológica, a mídia passa a se diluir, se fundir e conectar tudo, tornando-se parte indissociável da experiência concreta que temos do mundo. É certo que este cenário desloca radicalmente o que compreendemos como media, mas, é preciso dizer, ele também o faz com a maneira como entendemos a imagem, o corpo, o espaço, o outro. Na pesquisa proposta, esta condição cultural é analisada com vistas no fato de que estes deslocamentos estão centrados em uma mudança radical no estatuto dos objetos que nos cercam no cotidiano.

3. O público, o privado e a (an)arqueologia

Ao problematizar o contexto da ubiquidade midiática, busca-se um mapeamento deste campo que permita entender algumas das dinâmicas das transformações em curso. O desafio que esta proposta coloca aos artistas-pesquisadores envolvidos é o de revelar os novos modos de existir dos objetos de acordo com esta reconfiguração dos vetores que tensionam entre si nas suas dimensões materiais e imateriais.

Se Vilém Flusser (2002 e 2008) estiver correto quando diz que o aparato técnico é resultado de uma série diversa de conhecimentos que se acumulam ao longo do

tempo e ganham materialidade na máquina, é possível questionar à respeito das problemáticas que emergem quando instrumentos e objetos do cotidiano incorporam aspectos sociais, políticos, éticos e estéticos próprios da cultura midiática (em suas representações por imagem, som, texto, voz) e da cultura de redes. Em outras palavras, interessa refletir sobre como, em um futuro iminente, o conjunto de objetos cotidianos passa a ser atravessado por problemas antes restritos ao uso de computadores pessoais, celulares e tablets, tais como questões como as da vigilância, da diluição e entre o público e o privado, da transformação das nossas informações pessoais em *commodity*, entre outras.

Com o surgimento da TV e do rádio, na primeira metade do século XX os limites entre o que era entendido como espaço público e espaço privado começaram a ser redesenhadas. A casa, espaço restrito ao convívio familiar e que guardava entre suas paredes os acontecimentos da vida privada, passou a ser ocupada também pelo mundo externo que chegava através de sons e, posteriormente, de imagens. Com os computadores em rede, o canal de comunicação se expandiu e passou também a permitir o envio de informações de qualquer lugar do planeta, ampliando as fissuras entre o que é público e o que está no domínio do privado. A emergência da Internet das Coisas, no entanto, confere outra dimensão a esta questão. Uma vez que a ação de compartilhamento de informações pessoais passa a ser automaticamente realizada pelos sistemas digitais embarcados nos mais diversos objetos de uso diário, as fendas nas paredes da casa, pelas quais até então iam e vinham informações do lado externo, tornam-se buracos dinâmicos e quase invisíveis, uma vez que estão camuflados no uso rotineiro dos objetos que já compõe o habitual conjunto daquilo que habita nosso cotidiano.

Para o mercado de tecnologia, pautado cada dia mais na mineração de dados nos grandes fluxos de informação em rede, a concepção de Internet das Coisas ou de *ubiquidade computacional* é atualmente entendida como a “terceira onda da indústria de tecnologias da informação e comunicação” (Santucci, 2014). Este seria um passo seguinte e quase natural para uma visão da perspectiva de quem acredita no progresso técnico inexorável, ligado aos modelos hegemônicos de poder e sociedade. Por outro lado, o discurso do mercado converte o novo contexto em fábulas lineares e causais de um passado memorável que conduz a um futuro brilhante. Segundo esta lógica, busca-se explicar a novidade com metáforas e analogias do antigo. Como já observou Zielinski (2006, p. 19), “este ponto de vista constitui pedagogia primitiva, que é maçante, e suga energia do trabalho relativo às mudanças tão desesperadamente necessárias”. Em contraposição a isso, inspirado nos métodos utilizados por Foucault, o teórico alemão propõe o conceito de uma (an)arqueologia das mediações simbólicas.

Então, se deliberadamente alterarmos a ênfase, virarmos de ponta-cabeça e experimentarmos, o resultado vale a pena: não procuramos o velho no novo, mas encontremos algo novo no velho. Se tivermos sorte de encontrar, teremos de dizer adeus a muita coisa familiar em diversos aspectos. (Zielinski 2006, p. 19)

De acordo com Zielinski, as tecnologias de produção simbólica atuais modificam o modo como entendemos os objetos técnicos e simbólicos do passado e, ao reformular nossa compreensão daquilo que já estava “devidamente compreendido”, passamos,

então, a compreender de maneira diferente também aquilo que se apresenta como novidade. Na perspectiva (an)arqueológica, a noção de progresso contínuo – que se estrutura como árvore e ascende por degraus como uma escada – é enganosa e deve ser abandonada em favor de um registro arqueológico dinâmico e rico em heterogeneidade. Um registro que possa estabelecer tensões com diversos momentos atuais, com o intuito de, a um só tempo, relativizá-lo e revitalizá-los.

Pautados na abordagem (an)arqueológica, abordamos a emergência da Internet das Coisas a partir proposta metodológica de contraposição entre a ancestralidade e a conectividade dos objetos, visando estabelecer atravessamentos entre os objetos pré-científicos e os objetos pós-industriais conectados em rede. As tensões que surgirem da torção destes diferentes espaços-tempos interessa a esta pesquisa teórica e artística por permitir articular propostas críticas e poéticas sobre nosso contexto atual.

4. A ancestralidade dos objetos

A proposta de uma (an)arqueologia dos objetos – em consonância com a das mediações tecnológicas - ressoa com o segundo campo de investigação da presente pesquisa, que pensa a “tecnologia” ancestral (pré-científica) para deslocar o modo como compreendemos a cultura atual. Em especial, neste projeto, assume-se como campo de interesse as culturas africana e quilombola.

Segundo Cunha (2011), as culturas africanas transplantadas para o Brasil e as experiências históricas de sociedades agrárias e urbanas africanas são resultantes de milênios de aprimoramentos diversos vindos desde mais de 400 anos antes da era cristã das civilizações da antiguidade. Os conhecimentos técnicos, profissionais e científicos que constituem o capital cultural do Brasil, desde a colonização, são tramados também pelos fios da história africana; o que inclui informações de ordem formal e estética passíveis de serem articulados pelo viés da arte, para abordar o tema tecnologia.

O Ceará apresenta-se como um cenário promissor para investigar as tecnologias ancestrais de base africana. Existem cerca de 83 comunidades de quilombos registradas nos documentos da Fundação Cultural Palmares e nos do INCRA, as quais então localizadas nas diversas regiões de serra, orla marítima e sertão; o que significa dizer que temos um rico acervo cultural a ser compartilhado.

Ao se aproximar metodologicamente da etnografia, busca-se um reconhecimento da cultura da comunidade nos seus diversos aspectos, históricos, sociológicos antropológicos e das vivências do cotidiano. A proposta parte do registro das narrativas que surgem dos diversos aspectos da cultura da comunidade e da procura por viver o máximo de experiências de convivência e registro da cultura, visando uma penetração densa e conceitual nos conhecimentos apresentados para a proposição dos sistemas de comunicação propostos a partir da rubrica internet das coisas

Pelo viés do pensamento da arte, busca-se uma problematização do objeto e das tecnologias a ele relacionadas, no contemporâneo, tendo em vista as questões do lugar e da memória cultural, como articuladas, por exemplo pelos ferreiros nas sociedades africanas, para a qual a tecnologia do ferro era uma atividade vinculada às práticas corporais e rituais. Constituindo um repertório de mensagens partilhadas entre “os vivos” e o mundo dos espíritos. (Goucher, 2001).

5. Objeto, uso e memória

As pequenas rasuras que surgem com o tempo de uso dos objetos, assim como a cor desbotada ou ainda algum elemento quebrado que acabou por alterar o uso padrão, geram novas variáveis nas possibilidades de utilização do objeto. Seu projeto inicial é reformulado por nuances que deixam transparecer uma memória e das marcas resultantes de sua trajetória de vida útil.

Pensar na ancestralidade a partir dessas relações entre ser humano e a materialidade a sua volta implica em considerar as sutilezas descritas e a memória impressa resultante do manuseio cotidiano dos objetos. Dessa forma teremos bem mais que um conjunto de formas, cores e afetos que atendem a certas funções, mas um campo amplo de histórias que agregam sentido na medida em que criam situações particulares. Observemos um vaso egípcio, por exemplo, que através de sua história pode nos levar a uma viagem imaginária a todos aqueles que em algum momento cuidaram para que aquele objeto fosse produzido, utilizado e passado de geração a geração mantendo sua função. O vaso, tocado por muitas mãos traz de alguma forma todas as histórias que viveu.

Valor histórico, fetiche ou simbologia são elementos que poderiam ser citados para pensar sobre o que aqui chamamos de memória do objeto. Mas cada um desses elementos é apenas parte dessa complexa compreensão de relações estabelecidas com esses elementos intermediadores entre o ser humano e a manutenção cotidiana da vida.

Compor um processo criativo que nasce dessas relações significa pensar sobre como re-significar poeticamente esses dados, como entrecruzar esta memória que se dá no corpo do objeto com a que se capta por sensores, de forma a expandir as percepções sobre o que sejam as relações que estabelecemos com objetos ditos comuns. Nesse sentido uma xícara pode ser um dispositivo para pensar muito mais além do que sua mera função. Um carro. Uma casa. Um muro. Uma lixeira. Toda materialidade, segundo o caminho proposto aqui, é resultante de uma vida que é determinada por suas relações com o meio.

6. Ritual, cognição e tecnologia

Os artefatos que utilizamos cotidianamente e com os quais temos certa identificação trazem em si um pouco das nossas histórias. A rotina dos usos, transformadas em hábitos, apresentam frequentemente objetos que servem de mediação entre algo que desejamos fazer ou vivenciar e nossas (im)possibilidades físicas de realizar tais atos. Esses objetos mediadores surgem como extensão das nossas ações. E, por consequência, passam a nos identificar uma vez que levam em suas cores, formas e marcas, nossos desejos e memórias.

A Internet das Coisas (*Internet of Things* - IoT) oferece novos parâmetros para abordar temas relacionados à presença da tecnologia digital nos espaços cotidianos (casa) e aos modos de conexão entre o mundo das coisas e os sistemas codificados, tendo em vista as "novas formas de lidar com o cotidiano" promovidas pela conexão entre as redes digitais de comunicação - como prevista por Castells(1999) e os sistemas dos objetos - como descritos por Baudrillard (1989). Ao reunir um conjunto de recursos que permitem o registro dos rituais cotidianos nas formas de dados, a IoT, mais do que definir parâmetros para a tomada de decisões por parte do usuário - sobre o que comprar e o que usar -, reforça os vínculos entre tecnologia, ação e

memória e assim revela sutilezas da convivência cotidiana. Com a IoT, misturam-se a captura, a estocagem e o fluxo de dados com o desgaste que torna cada peça única de acordo com os hábitos daquele que a manuseia. O objeto se torna um corpo-memória e um modo de compartilhamento em rede.

A dimensão na qual as tecnologias digitais e os modos de comunicação em rede tocam nosso cotidiano atualizam a fricção entre os espaços concretos, os objetos, as ações e os fluxos invisíveis de informação que organizam a sociedade contemporânea; entre os corpos das coisas e o nosso próprio; entre a necessidade de velocidade e conectividade e o desejo de construir memórias.

Ao se propor a descrever o sistema dos objetos cotidianos, Baudrillard (1989) elege o plano tecnológico como parâmetro de análise, em detrimento do seu plano ritualístico, já que para ele seria a realidade tecnológica o que há de essencial nos objetos. Mais do que os domínios psicológicos e sociológicos, das funções e uso, a tecnologia seria, segundo ele, o que há de mais concreto no objeto.

É a partir dessa língua (tecnológica), dessa coerência de modelo técnico, que se pode compreender o que ocorre com os objetos pelo fato de serem produzidos e consumidos, possuídos e personalizados. (Baudrillard, 1989, p.11)

A tecnologia, no caso, interpretada pelos arranjos entre os valores da ambiência e do gestual humano, não se esgota como mediadora entre as noções de forma, uso e função: faz surgir um sentido, uma pertinência objetiva independente dos indivíduos que a utilizarão.

Mas como definir uma abordagem do objeto pelo viés do substrato de uma funcionalidade técnica como previsto pela IoT? Vista como um conjunto de técnicas e tecnologias que não altera, em essência, as funções dos objetos a qual esta vinculada, a IoT confere outras dimensões às ações cotidianas do sujeito e aos rituais de uso para além das dimensões locais. Estaríamos diante de uma tecnologia que possibilita contar uma história menos sistematizada dos objetos?

As relações entre o artefato e as tecnologias estão hoje centradas muito mais na noção de interação, e supõem a ação do usuário para definir novos caminhos para o seu aprimoramento. Por isso parece importante para este contexto de abordagem relacionar as potências comunicacionais do corpo – os processos coativos e coevolutivos gerados e engendrados pelo corpo e o ambiente que o abriga (Greiner, 2005) - e as combinações de novos modos de fazer – como forma de apropriação das dinâmicas do cotidiano Certeau – para refletir sobre as relações entre corpo, memória e afeto, nas dimensões fronteiriças entre os universos das informações digitais e os sistemas dos objetos.

Se relacionamos a comunicação em rede e os sistemas dos objetos para abordar a IoT, identificamos que os dados gerados podem ser qualificados como processos que possibilitam a construção de memórias dos rituais cotidianos – mais que quantificados em termos de volume e avaliação dos mecanismos de acumulação de dados. Se, para Flusser (2007), o mundo moldado pela informação passou a se constituir por ambientes cada vez mais impalpáveis, nebulosos e fantasmagórico, para Castells (2003), estes mesmos ambientes potencializam novas formas de produção e

de negociação, tendo em vista da emergência de um sistema descentralizado de conexões e de trocas, definido pelo modelo da rede.

Levando esta discussão mais adiante, buscamos nos rituais cotidianos e no pensamento da arte subsídios para operar incursões poéticas sobre tecnologias digitais, a comunicação em rede e os modos de uso dos objetos. Tendo em vista uma abordagem tecnológica, lançamos o olhar sobre o objeto, o lugar e memória cultural, a partir da sua vinculação com práticas corporais e com os rituais cotidianos.

7. Considerações finais

Os objetos são entidades que circulam significativamente nosso dia-a-dia e ajudam a definir a trama da nossa vida social. Os deslocamentos e emergem no campo das tecnologias embarcadas nestes objetos revelam a necessidade de pensar os novos usos e sentidos a eles atribuídos. Nos rituais cotidianos e pela teia discursiva e de ações – social e simbólica – a presença desses novos objetos convidam para refletir sobre o papel das tecnologias digitais e em rede na construção de modos de ser, de poéticas e de memórias.

Os apontamentos apresentados nesta comunicação sobre as relações entre cotidiano, tecnologia e memória, mostram-se como etapa inicial de uma pesquisa que procura abordar a arqueologia das tecnologias de produção simbólica - focada na cultura ancestral quilombola – a partir de uma condição de ubiquidade tecnomidiática pautada na Internet das Coisas e na computação pervasiva;

São reflexões direcionadas para a construção de bases conceituais para o desenvolvimento de projetos futuros, nos quais as tecnologias ancestrais e o pensamento de projeto (como descrito pelo design) são lidos como mediadores entre os pensamentos da arte e da ciência. A partir de uma reflexão sobre o estatuto (simbólico/referencial) que ao objeto é delegado pelo viés da IoT, e dos efeitos de tais objetos nas subjetividades individual e coletiva, abre-se caminho para a abordagem de tópicos ainda mais específicos sobre as ligações entre as tecnologias digitais e as tecnologias ancestrais, tendo em vista a cultura quilombola presente no Ceará. Tal proposta busca, assim, [re]pensar os objetos ancestrais e conectados em rede, propondo estabelecer um jogo entre o artista e o aparato tecnológico de modo a especular crítica e poeticamente sobre eles.

6. Referência bibliográfica

BAIO, Cesar. **Da imersão à performatividade**: vetores estéticos da obra-dispositivo. (Tese de doutorado defendida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC/SP), 2011.

BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 1989.

CASTELLS, Manuel. **A Era da Informação**: Economia, Sociedade e Cultura, vol.3, SP: Paz e Terra, 1999.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet**: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

CHAOUCHI, Hakima. **The Internet of Things**. London: Wiley-ISTE, 2010.

CUNHA, Henrique. **Tecnologia Africana na Formação Brasileira**. Rio de Janeiro: CEAP,

2011.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

_____. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosacnaify, 2007.

_____. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

GOUCHER, Candice L.. **The Memory of Iron**: African Technology in the Americas. National Park Service, Places of Cultural Memory Conference, Atlanta, GA, 2004.

GREINER, Christine. **O corpo em crise**: novas pistas e o curto circuito das representações. São Paulo: Annablume, 2010.

SANTUCCI, Gérald. **The Internet of Things**: A Window to Our Future. Sítio da *Web*, 2014. Disponível em: <http://www.theinternetofthings.eu/content/g%C3%A9rald-santucci-internet-things-window-our-future>. Acessado em maio de 2014.

UCKELMANN, Dieter; HARRISON, Mark; MICHAHELLES. **Architecting the Internet of Things**. Berlin: Springer, 2011.

ZIELINSKI, Siegfried. **Arqueologia da mídia**: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir. São Paulo: Annablume, 2006.