

DESLOCAMENTOS ENTRE LATITUDES E LONGITUDES¹

Luiza Helena Guimarães²

Resumo

Trata-se dos processos de criação, produção e pós-produção do #EntrancedEarth_Panorama. Abrangendo as dimensões do globo terrestre, por meio desta instalação de midiarte, das ações dos corpos, das redes de comunicação e informação, enredam-se espaços e tempos, latitudes e longitudes. Em busca de estabelecer um jogo micropolítico, linhas de força entre o real e o imaginário se delineiam em meio a rastros digitais e sensíveis. É um dispositivo imersivo e interativo que, por um lado, conecta espaços e tempos distantes na forma de nove microvídeos, contendo imagens-sensação de rios, mares, lagos, cachoeiras e geleiras, e composições eletroacústicas de Ricardo Dal Farra; por outro, captura, analisa e mostra informações extraídas do Twitter, por meio de Data Mining, relativas ao que está acontecendo com o clima em pontos pré-estabelecidos e distantes da Terra.

Palavras-Chave: Midiarte; crise ambiental; georreferenciamento; micropolítica; Data Mining.

Introdução

Este artigo diz respeito aos processos e pensamentos em torno da realização da instalação experimental de midiarte³, imersiva e interativa, denominada #EntrancedEarth_Panorama. Por meio das ações dos seres humanos e das redes de comunicação e informação, pode-se dizer que a instalação abrange as dimensões do globo terrestre. Envolvendo arte, clima e mídia, trata-se de um dispositivo de tensionamento e enredamento de espaços e tempos, latitudes e longitudes. Nele, entre o real e imaginário, linhas de força se delineiam em meio a rastros digitais e sensíveis.

Através desta instalação, pretende-se provocar um jogo micropolítico capaz de interceptar desejo em seu estado desejante, ou seja, um estado de indeterminação no qual o desejo existe como uma potência, um vir a ser, um devir. Se ativado, tende a entrar em relação com outros fluxos que buscam se contrapor à crise ambiental mundial, fortalecendo, assim, a emergência de processos de criação de novos modos de vida na sociedade.

Sendo um dispositivo relacional, #EntrancedEarth_Panorama potencializa, articula e tensiona as dimensões práticas e discursivas que constituem os modos de vida na contemporaneidade. Sua relevância se encontra em cada tema tratado ou na inovadora relação entre eles. Por exemplo, sabe-se que os mecanismos de inteligência computacional, como os de mineração e análises das informações (Data Mining) que postamos

1 - 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#15.ART): arte, ação e participação, a ser realizado de 03 a 7 de outubro, no Museu Nacional da República de Brasília, assim como para exposição de Arte Computacional EmMeio#7.0

2 - Doutora pelo Núcleo de Subjetividade da Psicologia Clínica da PUC - SP com estágio na Facultad de Formación del Profesorado: Educación Visual y Plástica y Comunicación Audiovisual e Laboratorio de Medios Interactivos, ambos da Universidad de Barcelona - ES. Vinculada à UERJ, Pós-doutoranda de Comunicação e Cultura. Site: <http://luizaguimaraes.art.br/> Contato: 55 21 988246164

3 - A midiarte surge dos desdobrados no campo da produção da arte e estéticas contemporâneas diante das tecnologias da comunicação e da imagem emergentes. São formulações e inquietações práticas e teóricas que podem ser pensadas numa linha "histórica" desde as vanguardas cinematográficas dos anos 20, passando pelo Expanded Cinema e pelas experiências entre meios, nos anos 60 e 70, aproximação das artes plásticas do cinema, da fotografia, do super-8, até chegar aos híbridos atuais, como as vídeo-instalações, Live Cinema, games, experiências com Internet e realidade virtual.



nas redes sociais, afetam mundialmente a produção de subjetividade.

Neste sentido, é que se vincula o modo de produção do desejo ao tempo presente como espaço de ação política, isto diante dos dispositivos de controle sociais e no enfrentamento da crise ambiental. A resolução desta crise é um dos maiores problemas de nossa Era, geológica e climática denominada Antropoceno⁴, pois a crescente escala de destruição da vida do planeta Terra ocorre pela ação dos seres humanos. Mudar no presente o curso da história depende de ações políticas globais, individuais e coletivas.

Em nossa sociedade, cada ação mediada por redes tecnológicas de comunicação é rastreada e mapeada por mecanismo de controle. Levando em conta que a tessitura da vida acontece através de peles culturais em meio a fluxos informacionais, portanto, ela é mutante entre conexão, pode-se afirmar que se vive no tempo e não mais no lugar.

É nesta conjunção de forças sociais, em movimentos de atração e dispersão, marcadas por ritmos acelerados e em direções divergentes, conseqüentemente, de difícil modulação, que os midiartistas se sentem instigados a intervir. Eles se expressam por meio das ferramentas e matérias sensíveis da arte (visuais, sonoras, táteis etc), dos conhecimentos da ciência e das tecnologias. Neste estado de coisas, o desafio para todos os criadores seria produzir dispositivos capazes de problematizar as políticas de subjetivação contemporâneas?

Guattari defende que o paradigma de nossa época é estético. Quando a arte se identifica com o processo de criação da vida, ela é também ética.

Se o criado se efetua na realidade, a arte é considerada política. Trabalhos artísticos que tratam da dimensão social e política da realidade, pretendem provocar um tensionamento entre estas linhas de força compostas pelo real visível e dizível, plano das representações, e pelo real invisível e indizível, planos das intensidades, sensações e devires.

Acredita-se que as estratégias artísticas, entendidas do campo da micropolítica de subjetivação, visam colocar o desejo em processo de criação da vida como objeto de arte, e, assim, poder agir efetivamente nas mutações sociais.

Criação e Produção #EntrancedEarth_Panorama

De fato, #EntrancedEarth_Panorama é um dispositivo de arte que pode ser também um inovador observatório de notícias e opiniões das postagens nas redes sociais sobre os fatos relacionados ao meio ambiente.

Conforme introduzido, para tornar mais visível as atividades globais em questões ambientais, realizou-se a mineração e análise de dados (Data Mining) dos tweets relacionadas ao tema. Disto, foi gerado um banco de dados, georreferenciado, que permite selecionar, conectar e cartografar espaços e tempos distintos e distantes. Este trabalho foi realizado pela Twist Systems⁵. E, para mostrar na instalação em tempo real os dados gerados, utilizou-se um software, Processing, que foi incrementado pelo GEGRADI⁶ - UFPel.

A interatividade no dispositivo se faz por uma interface de solo em formato entre a roseta e a cruz, com sensores de pressão que fornecem o acesso aos oito vídeos, assim distribuídos (Figura 1): NORTE - Ártico, NORDESTE - China, LESTE - Filipinas, S-UDESTE - Nova Zelândia, SUL - África, SUDOESTE - Brasil, OESTE - Oceano Pacífico,

4 - O conceito foi criado pelo cientista holandês Paul J. Crutzen. Existe um Grupo de Trabalho do Antropoceno na Comissão Internacional de Estratigrafia (ICS), cuja missão é avaliar se a Era proposta possui méritos para entrar na cronologia geológica. Há poucas dúvidas, mas o grupo, liderado por Zalasiewicz, está reunindo evidências para apresentar à comissão, que decidirá o assunto junto com um organismo do qual faz parte a União Internacional de Ciências Geológicas. Disponível em: <http://quaternary.stratigraphy.org/workinggroups/anthropocene/>. Visualizado em: 17/06/2016

5 - Disponível em: twistsystems.com Acessado em: 31/08/2016

6 - Disponível em: <http://wp.ufpel.edu.br/gegradi/> Acessado em: 31/08/2016

NOROESTE - Canadá.



Figura 1:

Mapa de georreferenciamento dos pontos cardiais e das pesquisas de Data Mining.

Em grande parte, os pontos georreferenciados levam em conta as posições políticas dos 196 países representados na Conferência de Paris, 2016, e as subdivisões deles em blocos de negociações, intermediadas pela ONU, visando a ratificação do acordo da Convenção do Clima⁷ (UNFCCC).

Neste acordo são traçadas as metas e os prazos para a estabilização das concentrações de gases de efeito estufa na atmosfera, num nível que impeça mudanças mais severas no sistema climático. Entre outras coisas, o acordo trata de assegurar que a produção de alimentos não seja ameaçada e que o desenvolvimento econômico possa prosseguir de maneira sustentável.

O sistema interativo da instalação #EntrancedEarth_Panorama também é responsável pela narrativa rizomática. O dispositivo guarda em sua memória os oito microvídeos relacionados às oito coordenadas geográficas da Terra, destacadas acima. Sobrepostos aos vídeos, entram em tempo real, os dados informacionais coletados por Data Mining. Assim, mesclam-se: memória em vídeos e acontecimento do presente. Os tweets, após analisados pelo software de inteligência computacional, transformam-se em palavras-chave que, em conjunto, dão a exata noção do que está sendo dito a cada momento. Existe ainda um nono vídeo que permanece em loop a cada vez que o dispositivo entra em descanso.

Os vídeos buscam atingir as sensações por meio das imagens de rios, mares, lagos, cachoeiras e geleiras. Contam com as peças sonoras do compositor eletroacústico Ricardo Dal Farra⁸. Em *On the liquid edge*, 1998, os sons das águas são processados digitalmente e a peça *Entre mi cielo y tu agua*, 2007, reúne por meio de sons a geografia

7 - Disponível em: <http://unfccc.int/2860.php>. Acessado em: 31/08/2016

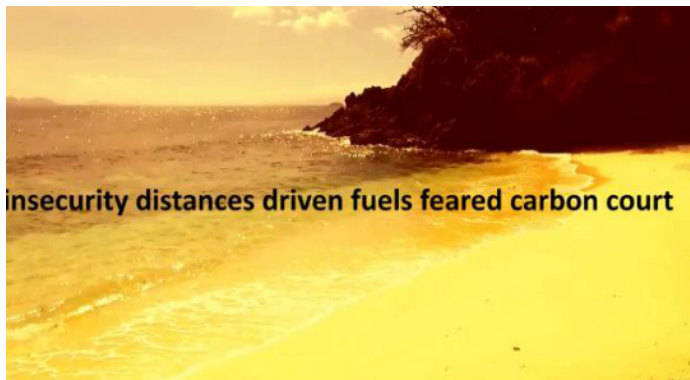
8 - Ricardo Dal Farra - ARG /Canadá. Associate professor, Music and Hexagram Network for Research-Creation in Media Arts and Digital Culture, Concordia Univ. - Canada, <http://www.concordia.ca/fine-arts/music/faculty.html?fpid=ricardo-dal-farra>. Diretor do Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas (CEIArtE), Universidad Nacional de Tres de Febrero - ARG, <http://www.ceiarteunref.edu.ar>; da Conferência Internacional Balance-Unbalance, <http://www.balance-unbalance2016.org/>; do Projeto Understanding Visual Music, ceiarteunref.edu.ar/uvm_symposium. Realizou a Latin American Electroacoustic Music Collection. www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=556

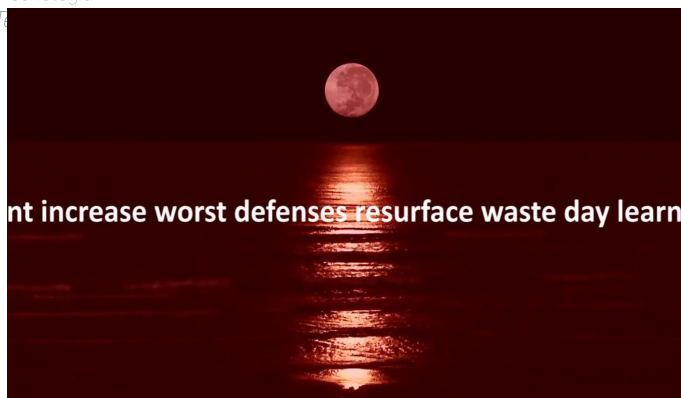
#15.ART

Encontro Internacional de Arte e Tecnologia
International Meeting of Art and Technology

e a cultura própria de certas regiões de América Latina e dos países do norte da Europa.

Abaixo, encontra-se uma imagem do Making off do Lopp Central (Figura 2) e algumas imagens extraídas de 4 dos 8 vídeos georreferenciados que fazem parte da instalação. As palavras que aparecem sobre eles são as provenientes do Twitter, conforme explicado. Elas aparecem como a legenda de uma escrita coletiva, que somado ao Processing, são mostradas na instalação em tempo real (Figuras 3, 4, 5, 6).





Figuras 3, 4, 5, 6: Imagens dos Pontos Cardiais Norte, Leste, Sul, Oeste do #EntrancedEarth_Panorama

Os primeiros resultados dos trabalhos teóricos e práticos foram expostos na Conferência Internacional Balance-Unbalance, Festival de la Imagen⁹ e Centro de Museos, neste ano, em Manizales – Colômbia. Também se encontram em um artigo que apresentei no Seminário Internacional SIIMI¹⁰, Goiás -GO.

Minhas pesquisas sobre Panoramas¹¹ datam do mestrado que realizei na Escola de Comunicação da UFRJ, finalizado em 2006. Seguiram-se no doutorado no Núcleo de Subjetividade da PUCSP e no estágio Sanduíche na Universidade de Barcelona - ES, com estágio na Facultad de Formación del Profesorado: Educación Visual y Plástica y Comunicación Audiovisual e Laboratorio de Medios Interactivos. De lá para cá, cada vez mais, venho angariando importantes apoiadores para a realização de trabalhos. Tenho tido a oportunidade de incorporar tecnologias de ponta, reflexão teórica atualizada, bem como, uma rede internacional de distribuição dos resultados.

No Brasil, conto com os centros de pesquisas e produção de mídias, como o MediaLAB¹² - UFG, dirigido pelo Prof. Dr. Cleomar Rocha, e com a equipe do GEGRADI - UFPel, liderada pela Profa. Dra. Adriane Borda. Em relação ao Data Mining, tenho a colaboração da empresa de Inteligência Computacional, TWIST Systems, representada por seu diretor, pesquisador da COPPE/UFRJ, Fernando G. Ferreira.

No exterior, possuo o apoio das redes, já consolidadas, de eventos internacionais como a Conferência Balance-Unbalance¹³ e o Projeto Understanding Visual Music¹⁴, dirigidos pelo Prof. Dr. Ricardo Dal Farra.

Em sistema de trabalho colaborativo, a partir da atual equipe, intenciona-se construir um Panorama imersivo e interativo de arte e clima, que evidencie as mudanças climáticas e as ações humanas em face da crise ambiental e suas ramificações. Pois, mudanças urgentes nos comportamentos e ações são impostas para a nossa civilização. É o futuro que está agindo e determinando as nossas crenças e atitudes no presente.

Ativismo, Antropoceno e #EntrancedEarth_Panorama

O Brasil já foi sede da ECO92, Rio +5 e Rio +10, em 2012 tivemos a Rio +20 e

9 - Disponível em: <http://www.festivaldelaimagen.com/es/> Acessado em: 31/08/2016

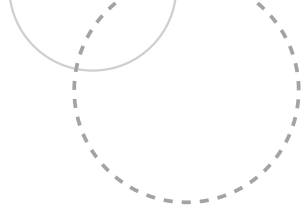
10 - Disponível em: 0://siimi2.medialab.ufg.br/ Acessado em: 31/08/2016

11 - A primeira estrutura construída em 360º para imersão em imagem foi denominada Panorama. Este dispositivo foi patenteado em 1787 por Robert Barker. Este Panorama era construído em rotundas equivalentes a dois ou três andares e foi o antecessor dos existentes até hoje. Neles, em função da imersão, o espectador se sente transportado para outro lugar.

12 - Disponível em: <https://medialab.ufg.br/> Acessado em: 31/08/2016

13 - Disponível em: <http://www.balance-unbalance2016.org/> Acessado em: 31/09/2016

14 - GUIMARAES, L.. Sagradas Torres in Visual Music: Interações Musica Imagem. UNB. Brasília -DF, 2016, p. 18-20: Disponível em: <http://www.uvm2015.unb.br/images/pdf/catalogoPDF-finalUVM.pdf> Acessado em: 31/08/2016



a Cúpula dos Povos. Fazemos parte de uma cultura que entende o seu papel na defesa do meio ambiente.

Na Era do Antropoceno, cada habitante da Terra precisa atuar nas transformações que ocorrem no mundo inteiro. Sabe-se que os recursos naturais da Terra estão em rota de colisão com os interesses econômicos das grandes potências mundiais e que a sobrevivência humana no planeta está ameaçada. No entanto, para além das preocupações com a sobrevivência da espécie, precisamos defender o direito de existir, o que se equivale a preservar a qualidade da vida. Isto só poderá ser alcançado por um sistema social construído de forma sustentável.

No campo macropolítico, em função da necessidade de negociar os acordos que integram a Convenção do Clima (UNFCCC), os países se agrupam em blocos conforme seu grau de desenvolvimento, a geografia e, principalmente, por seus próprios interesses. Por exemplo, o Canadá faz parte do Umbrella Group, formado pelos EUA, Japão, Nova Zelândia, Austrália, Rússia e Noruega. São a linha dura do mundo industrializado e, frequentemente vem tentando bloquear iniciativas que façam muitas concessões aos países emergentes. São também os principais adversários do Protocolo de Kyoto: os EUA, não ratificaram o acordo, o Canadá, ratificou e depois abandonou, e a Austrália, ameaçou não ratificar. Os EUA têm mudado de atitude no segundo mandato de Obama, e a Austrália, maior exportador de carvão do mundo, tem uma das piores metas, segundo Paris.

Enquanto que no bloco G77, a China está junto com 133 nações em desenvolvimento. Sua principal bandeira é pressionar os países desenvolvidos a pagar mais para resolver a crise do clima, paralelamente, fazendo menos esforços. Insistem em manter a diferenciação entre ricos e pobres de Kyoto. Entretanto, os blocos dos países desenvolvidos são determinantemente contra isto. O Brasil, a África do Sul, a Índia e a China são os maiores emissores e os mais industrializados. Comportam-se ora como países desenvolvidos, ora como pobres, de acordo com a conveniência.

O campo micropolítico tem seu poder aumentado pelas redes de comunicação. O jogo de forças proposto por meio do dispositivo apresentado é armado para provocar movimentos contrários aos da sociedade moldada para o consumo, portanto, quer ativar e reconduzir o desejo para os processos de produção e criação de si e do coletivo, pretendendo, desta forma, gerar um mundo onde a existência não se confunda com a sobrevivência.

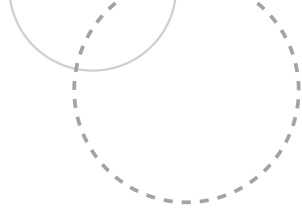
Conforme exposto, os dispositivos de midiarte, quando estéticos, éticos e políticos, podem efetivamente interferir nas cartografias do presente. #EntrancedEarth_Panorama é uma iniciativa de abrangência planetária. Ela envolve diversos temas da atualidade, coloca em movimento desde a midiarte, a inteligência computacional até a produção de subjetividade. Por suas características formais, tem como sensibilizar comunidades espalhadas nas mais diversas culturas, fortalecendo as atividades globais em prol de mudar o desastroso curso dos problemas ambientais que vem se delineando para acontecer em um horizonte temporal bastante próximo.

Referências Bibliográficas

BAUDRY, J. Le Dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalite" in: L'Effet Cinema. Colletion ÇAcinéma. Paris, s.d.

DAL FARRA, R. Can the Arts Help to Save the World? in Leonardo, Journal of the International Society for the Arts, Sciences and Technology. April 2013, Vol. 46, No. 2, p. 110-110. United States: MIT Press. Disponível em: http://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/LEON_e_00524 Acessados em: 22/06/2016.

DAL FARRA, R. Papers from the 3rd Balance-Unbalance International Conference in Leonardo, Journal of the International Society for the Arts, Sciences and Technology. Vol.



47, No. 4, Pages 489-514. United States:

MIT Press, 2014.

BELLOUR, R. Entre-imagens. Martins Fontes, São Paulo, 1998.

BENTES, I. Midia-Arte: Estéticas da Comunicação e Modelos Teóricos. Intercom, Uerj, 2005.

_____. Imagem, Pensamento e Resistência. In: O Trabalho da Multidão. Gryphus. Rio de Janeiro, 2005.

COURCHESNE, L. The Construction of Experience: Turning Spectators into Visitors, in New Screen Media: Cinema/Art/Narrative. Edited by Martin Reiser, Andrea Zapp. British Film Institute, 2002, p. 256-267.

DELEUZE, G. A imagem-tempo. Brasiliense. São Paulo, 1995.

_____. O ato de criação. Palestra de 1987. Edição brasileira: Folha de São Paulo, 27/06/1999.

_____. Logique de la Sensation. Auxéditions de la Différence. Paris.1984.

_____. Lógica do Sentido. Perspectiva. São Paulo, 2003.

DELEUZE, G., GUATTARI, F. O que é filosofia? Editora 34. Rio de Janeiro, 1992.

_____. Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia. Editora 34. São Paulo, 1996.

FAVERO, D. Expanded Cinematic Forms of Narration. Disponível em: <http://www.icinema.unsw.edu.au/papers.html>. Acessado em: 10/02/2016 Del Favero, D., Hardjono, A., Kuchelmeister, V., McGinity, M., Shaw, J.

AVIE: A Versatile Multi-User Stereo 360° Interactive VR Theatre Advanced Visualization and Interaction Environment (AVIE). Disponível em: <http://www.icinema.unsw.edu.au/assets/190/avie.EDT2007.11.pdf/> Acessado em: 16/06/2016.

FELINTO, E. & SANTAELLA, L. O Explorador de Abismos: Vilém Flusser e o Pós-Humanismo. São Paulo: Paulus, 2012.

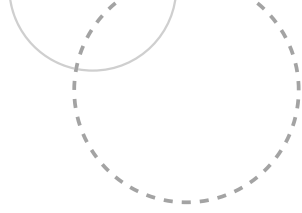
FOURMENTRAUX, J. Art e Internet. CNRS Éditions. Paris, 2010.

FLUSSER, V. Zielinski S.(Ed), Weibel P. (Ed), Irrgang D. (Ed). Flusseriana: An Intellectual Toolbox (Univocal) Hardcover, 2015.

GUATTARI, F. Caosmose. Editora 34. Rio de Janeiro, 2006.

GUATTARI, F., ROLNIK, S. Micropolítica. Cartografias do Desejo. Vozes. São Paulo, 2007.

GUIMARÃES, L. H. O Cinema Interativo e o Jogo:Brincadeira entre as superfícies sensíveis das imagens e do mundo mediado pelas tecnologias de comunicação. 7ART Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, UNB e Museu Nacional do Complexo Cultural da República, 2008. Disponível em: <http://arte.unb.br/7art/textos/luizaH.pdf/> Acessado



em: 29/02/2016.

_____. *Jogo Desejante e Dinâmicas entre Visibilidades e Invisibilidades de Dados Informativos*. IV Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas, SIIMI. UFG, 2016. Disponível em: <http://arte.unb.br/7art/textos/lui-zaH.pdf>/ Acessado em: 29/02/2016. Acessado em: 15/07/2016.

HARDT, M. *Gilles Deleuze: um aprendizado em filosofia*. Editora 34. São Paulo, 1996.

KERCKHOVE, D. *A Pele da Cultura*. Mediações. Lisboa, 1995.

MAKELA, M. *La práctica del Live Cinema*. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/26528821/La-Practica-Del-Live-Cinema-by-Mia-Makela>. 2005. Acessado em: 29/02/2016.

MERCADER, A. *"Armar i desarmar Passatges Imaginatus" al catàleg de Passatges imaginatus*. Barcelona: Fundació La Caixa, 2000 [disquet].

MACKENDRICK, A. *The pre-verbal language of cinema*. Live Cinema, 2008. Acessado em: <http://livecinematics.blogspot.com/2008/02/history01pre-verbalsilent-signs.html>. Disponível em: 08-03-2012.

OLIVEIRA, L. A. *Virtualidades reais*. in: ADAUTO, Novaes (org). *Muito além do Espetáculo*. Senac. São Paulo, 2005.

PARENTE, A. (Org.) *Imagem-Máquina*. Ed. 34, Rio de Janeiro, 1993.

SHAW, J., WEIBEL, P. (org). *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film*. MIT Press. Cambridge, 2004.