

Sinfonia para a solidão (2019-2021): Abordagem poética de processos multissensoriais no contexto pandêmico

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.159.g242

“Sinfonia para a Solidão” (Symphony for the Solitude) é um wearable que detecta a distância social entre o usuário e os demais corpos humanos, expressando-a por meio de estímulos táteis e auditivos. Dois sensores calculam a distância e a presença de indivíduos próximos. Se uma abordagem for detectada, a pele do(a) usuário(a) é estimulada pela vibração de micromotores e os sons são reproduzidos por um pequeno alto-falante acoplado ao wearable. O material que compõe a vestimenta é feito de bioplástico de tapioca, com inserção de folhas de chá de canela, cúrcuma e camomila desidratada, agregando uma camada de cheiros e texturas ao trabalho. A obra tem como objetivo discutir a solidão decorrente da necessidade de isolamento social devido à pandemia desencadeada pela COVID-19. Alerta a aproximação de outras pessoas ao emitir avisos sonoros. Ao mesmo tempo, conforta o(a) utilizador(a) com vibrações na pele e com o cheiro de ervas, que alude ao ambiente privado protegido e à comida caseira. É uma sinfonia de estímulos para abordar as consequências físicas e psicológicas do distanciamento social, bem como alertar sobre o perigo da contaminação do vírus, que ocorre principalmente pela proximidade e contato direto entre as pessoas. O processo criativo para a concepção e design do wearable ocorreu no contexto de políticas de distanciamento social. Portanto, o desenvolvimento do experimento foi altamente influenciado pela cultura “Do It Yourself” (DIY) e pelas informações compartilhadas pela

comunidade on-line. A parte técnica da peça foi construída na plataforma open source Arduino, e a investigação do bioplástico de tapioca foi influenciada pela receita compartilhada por Rafaela Blanch Pires e Helena Kussik, da AdaLab/UFG (Universidade Federal de Goiás/Brasil). O uso do bioplástico da farinha de mandioca (tapioca) é ecologicamente correto e também reflete como a herança alimentar brasileira pode influenciar as novas artes midiáticas. O experimento foi desenvolvido durante uma pesquisa de doutorado, que teve como foco a pesquisa de processos multissensoriais por meio da associação de arte, ciência e tecnologia. O objetivo principal da investigação foi identificar as contribuições da arte para o tema. Os resultados sugerem que os artistas podem fazer isso expandindo esta pesquisa em diferentes contextos sociais, culturais e políticos. “Sinfonia para a Solidão” foi criada neste quadro e está relacionada com uma série de experiências artísticas que investigam a percepção multissensorial através do desenvolvimento de wearables, como “Spiel”, de Peter van Haaften & Michael Montanaro (2019), “Neoteny”, de Hui Sim Chan (Sim) (2018) e “SHE BON”, de Sarah Petkus (2018-). A relação entre teoria e prática foi explorada por meio de levantamento bibliográfico sobre o tema em contextos científicos e artísticos, bem como pela análise de obras de arte e pelo desenvolvimento de experiências poéticas. Este processo híbrido de pesquisa resultou em um diálogo estreito entre as referências artísticas e teóricas.