

Chamada de longa distância

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.161.g232

O artigo aborda três instalações interativas realizadas pelo artista-autor-pesquisador em seu projeto de pesquisa artístico/poética "Interurbano" (ligação interurbana) na Universidade Federal do Pará. O objetivo é compreender o processo de uso poético de microcontroladores com foco na plataforma Arduino, analisando e comparando algumas produções existentes que utilizam esta tecnologia a três instalações interativas feitas pelo autor: um antigo telefone analógico verde, alterado para simular o canto do pássaro; uma torneira que emite a fala das pessoas sobre a água por meio de um fone de ouvido conectado a ela na parede da galeria; e um guarda-chuva interativo equipado com alto-falantes conectados a um tapete eletrônico capaz de dizer onde o usuário está segurando o guarda-chuva, para reproduzir uma paisagem sonora específica da cidade. Os pássaros cantando ao telefone eram espécies normalmente encontradas na cidade de Belém no passado, mas que hoje são mais difíceis ou impossíveis de serem encontradas na mesma área; os entrevistados para a instalação da torneira eram moradores de Belém que moram em bairros diferentes; e para a instalação do guarda-chuva, foram gravadas três diferentes paisagens sonoras da cidade: a urbana, a fluvial e a florestal. As instalações foram financiadas pela Fundação

Cultural do Estado do Pará e exibidas na exposição "Interurbano" (2018) para interação do público na Galeria Kamara Kó. O artigo aborda as principais questões que deram início ao processo criativo e a relação das obras com a cidade de Belém na floresta amazônica, o processo criativo do autor e a colaboração com técnicos que utilizam microcontroladores em instalações artísticas e, também, os conceitos de interatividade, interface, imagética e espaço aumentado dentro de propostas estéticas voltadas para arte e tecnologia. A criação do trabalho será abordada desde as primeiras ideias do autor, desenhos, esquemas, prototipagem, fiação e codificação com Arduino, até a montagem da instalação e interação com o público na galeria. Todo o processo foi gravado em vídeo e também em fotografias, mostrando as nuances do trabalho em andamento. Diversas propostas artísticas são apresentadas com uso poético de microcontroladores para alterar objetos e desenvolver instalações com interfaces interativas ou responsivas ao ambiente. Todo o código feito no projeto é compartilhado com o público, junto com os esquemas das obras. O artigo também aborda trabalhos de outros artistas, como Robyn Farah, Gilberto Prado, Nils Volker e Daniel Rosin, comparando diferentes usos de microcontroladores em instalações artísticas.