

Como citar este texto: KINDINGER, K., MARQUES, A. C. M., FRANTZIS, K. "A Estória do Vento" Representada: Vivenciando Estórias Através da Tecnologia Vestível. Traduzido do inglês por Bryan Brody. VIRUS, São Carlos, n. 8, dezembro 2012. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus08/?sec=5&item=1&lang=pt>>. Acesso em: 00 m. 0000.



"A Estória do Vento" Representada: Vivenciando Estórias Através da Tecnologia Vestível

Katie Kindinger, Ana Catharina Moreira Marques, Kostantinos Frantzis

Katie Kindinger estudou Design da Interação no *Copenhagen Institute of Interaction Design*, Dinamarca, onde explora projetos interativos relacionados a instalações e aplicativos portáteis. (<http://katiekindinger.com>)

Ana Catharina Moreira Marques é Arquiteta e Urbanista e Mestre em Teoria, Crítica e História da Arquitetura e Urbanismo. É recém graduada pelo *Copenhagen Institute of Interaction Design* e agora trabalha com assuntos relacionados à percepção humana das cidades e o papel dos objetos no cotidiano. (<http://ciid.dk/ana-catharina-marques>)

Kostantinos Frantzis é engenheiro eletrônico e designer de interação. É recém graduado pelo *Copenhagen Institute of Interaction Design*. Agora ele desenvolve pesquisas sobre eletônica e computação física, design interativo, prototipagem rápida, e diferentes formas de interação e interfaces. (<http://kfrantzis.com>)

Se estamos cada vez mais profundamente imersos em um mundo tecnológico, como as clássicas estórias seriam representadas e recontadas? Atualmente, estórias vêm se transformando em experiências interativas. Juntamente com a leitura de livros analógicos, as estórias de crianças são recriadas em aplicativos portáteis. A Estória do Vento foi criada para desenvolver a ideia de uma estória interativa para além das telas portáteis e em direção a experiências físicas reais que adultos e crianças podem apreciar. Com esse objetivo em mente, o projeto explora maneiras modernas de ilustração. Nossa experimentação foi inspirada em um antigo conto dinamarquês escrito por Hans Christian Andersen, em 1859, intitulado "O Que o Vento Disse Sobre Valdemar Daae e Suas Filhas" (*What The Wind Told About Valdemar Daae and His Daughters*). Além de ler a estória de Andersen, o leitor tem a possibilidade de ilustrar o que leu através de uma performance, mudando, assim, seu estado de consumidor passivo para um contribuinte da estória, viabilizando uma experiência dinâmica e imersiva do conto.

Para criar essa experiência, "A Estória do Vento" explora as atuais possibilidades dos eletrônicos de tecnologia vestível. O vestido tem grandes dobras de tecido que capturam o vento através de sensores que dependendo do movimento do vestido e da intensidade do vento criam música ambiente. Em nossa busca por inspiração, identificamos que o vento faz parte da cultura de Copenhague. A cidade recebe uma grande intensidade de ventos e as turbinas eólicas geram 20% da energia da capital. A estória de Andersen mostra essa importância do vento para a cidade. O vestido que criamos é uma reflexão da estória e assim várias interpretações do "representar" podem ser alcançadas.

Para resumir, o conto se trata de uma família de classe alta que perde uma grande quantia de dinheiro. O pai, Valdemar, passa o resto de sua vida tentando recuperar sua riqueza. Toda a estória é contada sob a perspectiva do vento, que algumas vezes intervém para dizer ao homem que a vida é curta e que ele não deveria focar no dinheiro para ser feliz. Baseamos nosso projeto especificamente na parte inicial, que diz:

“Quando o vento corre através dos campos, então a grama ondula como água e os campos de cereais geram ondas como as do mar. Essa é a dança do vento. Mas tente ouvi-lo quando canta. Seu som varia de acordo com o local em que você o escuta, seja em uma floresta ou ouvindo o barulho do vento através de rachaduras e fissuras em uma parede. Olhe para cima e veja como o vento persegue as nuvens, como se fossem um rebanho de ovelhas. Ouça como ele uiva através de portões abertos; e pensa ser o guarda noturno soprando uma buzina. Agora está descendo pela chaminé; o fogo da fogueira queima mais alto e libera faíscas. A luz das chamas ilumina todo o cômodo por um minuto. É tão agradável e quente e aconchegante aqui, perfeito para apenas ouvir. Deixe o vento nos dizer que estória ele quer, ele sabe muito mais estórias e contos do que nós sabemos”. (ANDERSEN, 1859)

Agindo como o narrador, o vento leva o leitor a uma jornada através do tempo e da vida de Valdemar, a fim de refletir como sua vida foi desperdiçada correndo atrás do dinheiro. O autor utilizou a estória como uma metáfora ou uma representação das lições de moral e ensinamentos de vida para que outros não cometam os mesmos erros do personagem.

Nós queríamos que as pessoas vivenciassem o mesmo vento que Hans Christian Andersen escreveu há muitos anos. Nosso objetivo era transmitir seu conto de uma nova maneira para a geração do novo milênio. Ao invés das ilustrações usuais e desenhos que aparecem em renomados trabalhos de literatura, nós decidimos realizar uma performance que proporcionasse uma experiência diferente toda vez que um usuário colocasse o vestido. Essa experiência cria uma percepção semelhante à criada pela estória há muitos anos. Entretanto, através do uso da tecnologia para recontar a estória, nós modificamos o objeto representado, trazendo nova relevância. Além de ler a estória, as pessoas podem vivenciá-la através do vestido, criando assim uma conexão mais forte entre a pessoa e o significado por trás da narrativa. Essa mediação digital traz um novo sentimento e experiências relacionados à estória.

Partes específicas de nosso vestido representam diferentes personagens da estória. A filha de Valdemar, Anna, tem grande presença na estória. Devido à sua conexão com a natureza, o vento tem uma simpatia por ela. O vestido representa Anna brincando e vivenciando a natureza do vento. Quando alguém coloca o vestido nos dias atuais, está colocando a si mesmo no lugar do personagem, sendo levado de volta para o mundo de fantasia criado por Hans Christian Andersen. Além do vestido, sons ambientes são gerados a fim de criar uma representação da voz do vento. Como ao longo da estória onde o vento diz: “Whoo, whoo! [...] Tudo irá passar!” para mostrar ao leitor o disparate de Valdemar. O vento também é representado de uma maneira física conforme o usuário esculpe formas com o tecido ao capturar o vento.

“A Estória do Vento” tem um sistema único que ajuda o usuário a vivenciar o vento de uma maneira mais profunda através da interface da tecnologia vestível. O vestido tem duas entradas principais de sensores. A primeira é um sensor para o movimento, ativado quando o usuário captura o vento com o vestido ao esculpir formas. O outro sensor é relacionado a força pela qual o vento é capturado pelo tecido. Assim, conforme o usuário vivencia a delicadeza ou a contundência do vento, ele é capaz de perceber e refletir sobre a manifestação do vento em um momento específico, ao ouvir os sons altos ou suaves produzidos no ambiente. O sistema é ativado através da utilização de um Lilypad Arduino conectado aos sensores por fios condutores. Com a intensidade do vento, dados são coletados por um sensor *piezo* que então traduz a informação em um determinado som. Dependendo das formas criadas pelo usuário ao capturar o vento, os dados dos sensores de oscilação também transformam-se num tipo de som. A combinação entre formas geradas e os sons cria uma nova ilustração para a narrativa.

Com essa tecnologia, “A Estória do Vento” é uma nova maneira de contar estórias permitindo uma conexão intensa com a palavra RE:PRE:SENTAR. Relaciona-se ao prefixo latino RE- quando a clássica

estória é disponibilizada para ser lida novamente. O prefixo latino PRAE- é encontrado quando a estória é aberta para novas interpretações através da performance. Pela ação de esculpir formas e gerar sons ambientes para a estória, a experiência criada através dessa atuação é conectada com o verbo latino SEDERE. A cada performance a estória é ilustrada repetidas vezes, e é diferente a cada usuário, a cada sopro de vento e a cada dia. Deste modo, a estória do vento entrega múltiplas interpretações e representações, criando uma nova experiência cada vez que um usuário coloca o vestido.

O vestido foi originalmente criado para o curso de Design Performático no *Copenhagen Institute of Interaction Design* - CIID. Durante uma oficina de sete dias, a professora visitante Di Mainstone e o professor titular David Gauthier nos ajudaram a explorar o potencial físico e expressivo da natureza do corpo humano.



Forma 01 - Dentro da performance o usuário esculpe formas com o tecido ao capturar o vento



Forma 02 - Dentro da performance o usuário esculpe formas com o tecido ao capturar o vento



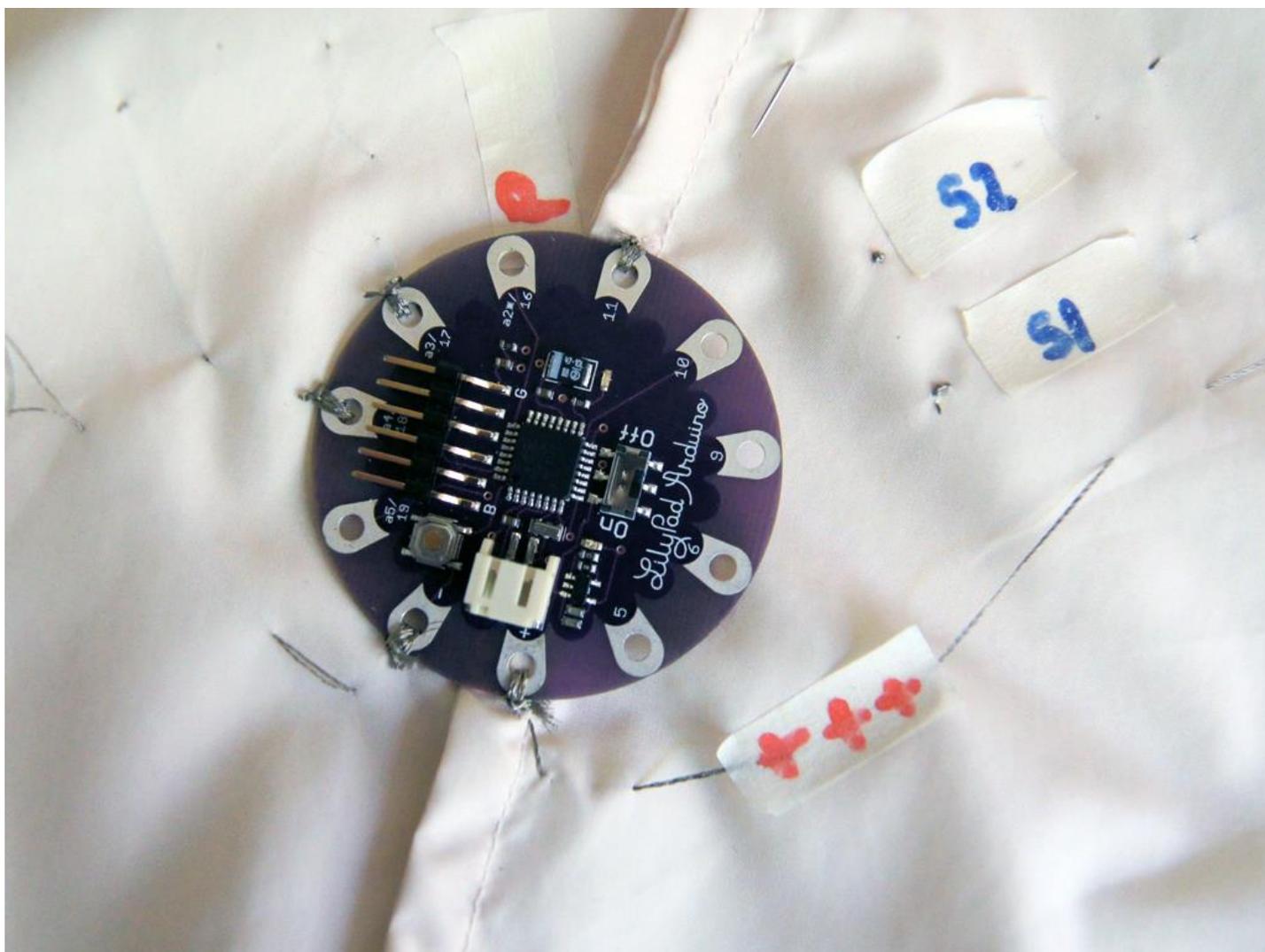
Forma 03 - **Dentro da performance o usuário esculpe formas com o tecido ao capturar o vento.**



Forma 04 - Dentro da performance o usuário esculpe formas com o tecido ao capturar o vento



Forma 05 - Dentro da performance o usuário esculpe formas com o tecido ao capturar o vento.



Lilypad - a eletrônica dentro do vestido

Vídeo de referência: <https://vimeo.com/42981972>

Documentação: <http://ciid.dk/the-story-of-the-wind/>

Referências bibliográficas:

ANDERSEN, H. C. What the Wind Told About Valdemar Daae and His Daughters - Vinden fortæller om Valdemar Daae og hans Døttre. [online] Scott Mellor, 1859. Disponível em: <http://scandinavian.wisc.edu/mellor/hca/texts/valdamardaae.hca.html>

