

CREPÚSCULO DOS ÍDOLOS

Jarbas Jácome

“Mesmo o mais corajoso de nós raras vezes tem a coragem para o que realmente sabe...”

“O que justifica o ser humano é sua realidade – ela o justificará eternamente.”

“Pois o que é liberdade? Ter a vontade da responsabilidade por si próprio. Preservar a distância que nos separa.”

F.W. Nietzsche, In: Crepúsculo dos Ídolos, 1888
(Tradução de Paulo César de Souza)

Introdução

A idéia da instalação “Crepúsculo dos Ídolos” é proporcionar ao visitante uma experiência sensorial com a TV de uma maneira diferente da qual estamos acostumados no dia-a-dia. Nesta instalação em vez de mero tele-espectador passivo, ele pode exercer um controle sobre a imagem que está sendo transmitida por uma das redes de televisão de canais abertos naquele momento, apenas com sua voz, ou produzindo qualquer outro tipo de som. Esse controle consiste em um mecanismo de interação que distorce a imagem da TV através de efeitos visuais cuja intensidade varia de acordo com o som que o visitante produz com sua voz capturada por um microfone. Esses efeitos são sintetizados até um dado instante em que a própria imagem do visitante (capturada discretamente por uma câmera) aparecerá na tela.

Descrição detalhada

A instalação consiste em uma sala escura com 7 televisões ligadas em um mesmo canal aberto, sem áudio, apenas transmitindo a imagem da programação normal que estiver sendo exibida no momento. Por exemplo, de noite, às 20:30, as TVs estarão exibindo a “novela das oito”. À frente das TVs haverá um microfone em um pedestal. Uma luz direcional branca (única iluminação da sala) vindo do teto em direção ao microfone iluminará quem se posicionar em frente ao microfone (veja Figura 1).

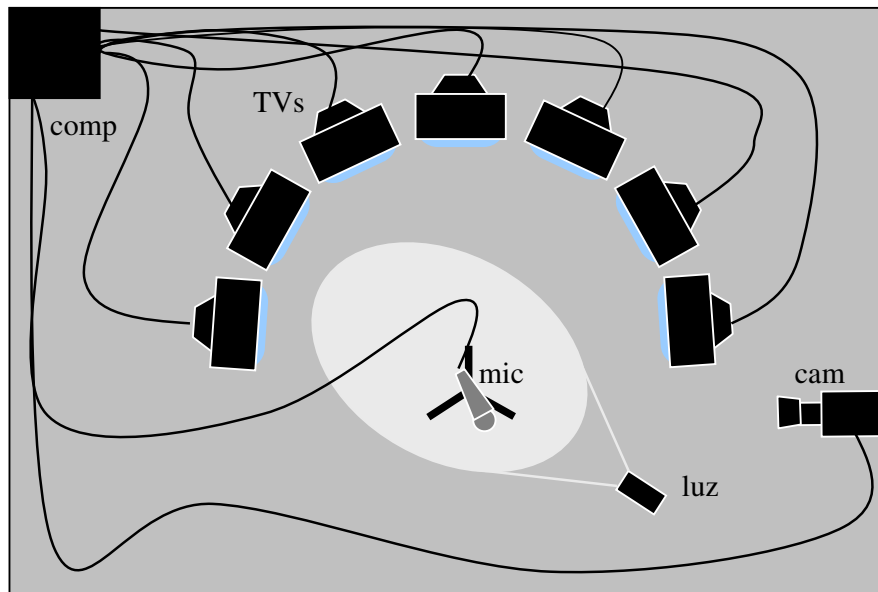


Figura 1 Vista superior da instalação

A posição do microfone, o silêncio e escuridão da sala e a luz *spot* funcionam como um convite ao visitante para que este experimente falar algo ao microfone, ou produzir qualquer tipo de barulho. Caso isso ocorra, a intensidade do som capturado pelo microfone controlará um efeito de distorção nas imagens das TVs, como por exemplo, saturação, estouro ou inversão das cores, deformação da imagem, ruído na imagem, etc. Quanto mais alto o som produzido pelo visitante maior será a intensidade do efeito provocado na imagem que será a mesma para as 7 TVs.

Caso o visitante ultrapasse 3 segundos produzindo sons sem parar, a imagem das TVs, que no momento é a imagem do canal atual distorcida pelo som, será subitamente substituída pela imagem do próprio visitante. A imagem do visitante continuará aparecendo até que o mesmo pare de produzir o som por um intervalo de tempo que ultrapasse 5 segundos, voltando a ser exibido, em cada TV, a imagem do canal, como antes. Assim, sempre que o visitante produzir um som continuamente por mais de 3 segundos, as TVs passarão a exibir sua imagem. E sempre que, depois disso, o visitante interromper o som por mais de 5 segundos sua imagem desaparecerá e será substituída pela imagem do canal (veja Figura 2).

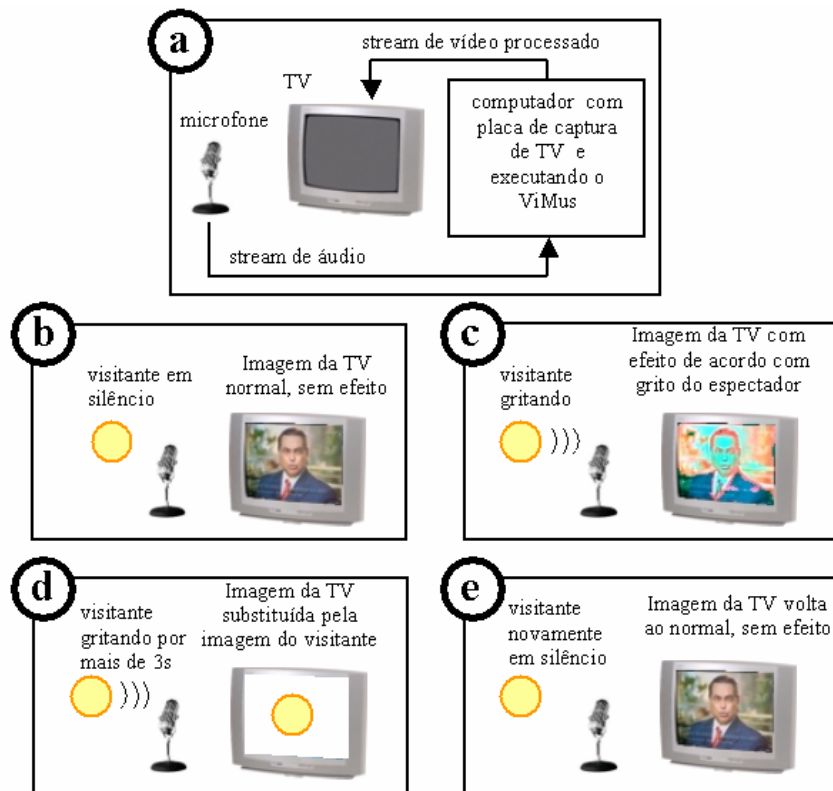


Figura 2 Interação

Este mecanismo de interação para processamento audiovisual integrado em tempo real é possível com o uso do *software* livre ViMus, resultado de alguns anos de pesquisa do autor, mestre em ciência da computação, sobre esse tipo de sistemas interativos.

Materiais utilizados

- *Software* livre ViMus;
- 1 computador (Pentium 2.5 GHz, 1.0 Gb de RAM, Placa de vídeo 128 Mb, Placa capturadora de TV);
- Caixa de madeira preta para esconder o computador;
- 7 TVs (qualquer modelo);
- 7 suportes de madeira de cor preta para as TVs;
- 7 cabos RCA de 4 metros;
- 6 adaptadores para duplicação de rca (entra 1 rca, sai 2 rca) ;
- 1 microfone + pedestal + cabo de 4 metros + adaptador para entrada P2;
- Webcam + cabo de extensão de USB 4 metros;
- Luz *spot* branca.

Biografia

Músico guitarrista profissional, visual-jóquei, engenheiro de sistemas do C.E.S.A.R, mestre em Ciência da Computação pelo Cin-UFPE, onde há 4 anos pesquisa sobre computação gráfica, computação musical e sistemas interativos de tempo real para processamento audiovisual integrado. Em 2007, foi contemplado pelo Prêmio Rumos Itaú Cultural Arte-Cibernética Apoio a Pesquisa Acadêmica por seu mestrado que resultou no software livre ViMus, projeto em andamento financiado pelo C.E.S.A.R.

Bio

Professional guitar player, VJ, system engineer of C.E.S.A.R, master in Computer Science from Cin-UFPE, researching for 4 years on computer graphics, computer music and Real-time Interactive Systems for Integrated Audiovisual Processing. At 2007, he received the Rumos Itaú Cultural Cyber-Art Prize for his master degree research ViMus, an on going open source software project funded by C.E.S.A.R.

Resumo teórico

A instalação consiste em uma sala escura com 7 televisões ligadas em um mesmo canal aberto, sem áudio, apenas transmitindo a imagem da programação normal que estiver sendo exibida no momento. Por exemplo, pela noite, às 20:30, as TVs estarão exibindo a “novela das oito”. À frente das TVs haverá um microfone em um pedestal. Uma luz direcional branca (única luz da sala além das TVs) vindo do teto em direção ao microfone iluminará quem se posicionar em frente ao microfone.

A posição do microfone, o silêncio e escuridão da sala e a luz *spot* funcionarão como um convite ao visitante para que este experimente falar algo ao microfone. Caso isso ocorra, a intensidade do som capturado pelo microfone controlará um efeito de distorção nas imagens das TVs, como por exemplo, saturação, estouro ou inversão das cores, deformação da imagem, ruído na imagem, etc. Quanto mais alto o som produzido pelo visitante maior será a intensidade do efeito provocado na imagem que será a mesma para as 7 TVs.

Caso o visitante ultrapasse 3 segundos produzindo sons sem parar, a imagem das TVs, que no momento é a imagem do canal atual distorcida pelo som, será subitamente substituída pela imagem do próprio visitante. A imagem do visitante continuará aparecendo até que o mesmo pare de produzir o som por um intervalo de tempo que ultrapasse 5 segundos, voltando a ser exibido em cada TV, a imagem do canal, como antes. Assim, sempre que o visitante produzir um som continuamente por mais de 3 segundos, as TVs passarão a exibir sua imagem. E sempre que, depois disso, o visitante interromper o som por mais de 5 segundos sua imagem desaparecerá e será substituída pela imagem do canal.

Este mecanismo de interação para processamento audiovisual integrado em tempo real é possível com o uso do *software* livre ViMus, resultado de alguns anos de pesquisa do autor, mestre em ciência da computação, sobre esse tipo de sistemas interativos.

Work abstract

This installation consists of a darkened room with 7 TVs connected to an open channel, without audio, just transmitting the image of normal TV programming that is

being shown in current moment. For example, in the evening, at 20:30, the TVs are showing a "novel of the eight." It has a microphone in front of TVs. A white spot light (the only light in the room beyond TVs) from the ceiling toward the microphone guide who is positioned in front of the microphone.

The microphone position, the silence and darkness of the room and the spot light work as an invitation to visitors to experience talk something at microphone. If this occurs, the intensity of sound captured by microphone controls an effect of distortion the TVs images, such as saturation, explosion or reversal of the colors, image deformation, image noise, etc. The higher the sound produced by the visitor greater the intensity of the effect caused the image that will be the same for the 7 TVs.

If visitor keep more than 3 seconds producing sounds without stopping, the image of TVs – which at the moment is the image of channel being distorted by sound, is suddenly replaced by the image of visitor himself. The visitor image will continue appearing until his/her stop producing sound for a period of time that exceeds 5 seconds, returning to be displayed in each TV, the image of the channel, as before. Thus, every time you produce a sound continuously for more than 3 seconds, the TVs will display your image. And when visitors stop sound for more than 5 seconds his image disappear and be replaced by channel image.

This mechanism of interaction and real-time integrated audiovisual processing is possible with the use of free software ViMus, created by the author of this installation as result of several years of research on this type of interactive systems object of his master.