

POST-MODERN AUSCHWITZ: ACTION OR ABSTENTION?

Auschwitz do Pós-Moderno: Ação ou Abstenção?

Rui Travasso
Universidade Aberta
Lisboa Portugal
ruitravasso79@gmail.com

Pedro Alves da Veiga
CIAC
Universidade Aberta
Lisboa Portugal
me@pedroveiga.com

RESUMO

Auschwitz do Pós-Moderno é uma instalação cinemática interativa que oferece ao visitante a possibilidade de interagir com vídeo e som, através da deteção da posição relativa do espectador. A instalação foi construída sobre um sistema informático dotado de uma webcam, com código desenvolvido em Processing 3, que controla ainda a reprodução de vídeo e música. A intenção da obra de arte é estimular a reflexão estabelecendo conexões entre a sociedade moderna e os campos de concentração nazis, nomeadamente através da comparação das atrocidades que aconteceram e ainda acontecem nos nossos dias.

ABSTRACT

Auschwitz do Pós-Moderno is an interactive cinematic installation offering the visitor the possibility to interact with video and sound by detecting the viewer's relative position. The installation relies upon a computer system using a webcam, code developed using Processing 3, which also controls video and music playback. The artwork's intention is to foster reflection by establishing connections between our modern day society and Nazi concentration camps, namely by comparing the human-driven atrocities that happened and are still happening.

CCS CONCEPTS

• Applied computing → Arts and humanities → Interaction → Media arts

PALAVRAS-CHAVE

Arte, deteção de movimento, interação, sociedade

KEYWORDS

Art, movement detection, interaction, society

1 INTRODUÇÃO

Auschwitz do Pós-Moderno é uma instalação que usa a média e o digital como veículo para a arte, que por sua vez atua de forma conceptual e interativa na consciencialização do indivíduo. “Pensar a importância da Arte nos dias correntes implica considerar seu papel como força transformadora no âmbito sociocultural” [1].

Todos os dias somos envolvidos por informação variada relacionada com desastres humanitários e/ou ambientais, contudo, mesmo com esta abundância informativa, a preocupação do indivíduo aca-

ba por ser proporcional a uma relação de distanciamento. O mesmo acontecimento gera diferentes graus de preocupação consoante a proximidade, quer com isto dizer que, quanto mais próximo a catástrofe ocorrer em termos de distância física, mais preocupação gera [2].

Relacionando a preocupação com o querer de mudança, o querer que proporciona ação, o humano tende a ser mais propenso à intervenção através de ações conjuntas e inseridas num contexto organizacional. Mesmo num contexto de grupo e com uma missão humanitária, a maior motivação do indivíduo continua a ser a de obter um significado e reconhecimento coletivo face às suas ações [3].

Tudo isto origina uma atitude individual passiva generalizada, que neste caso atuou como catalisador para esta instalação, cujo artefacto personifica a possibilidade de ação ao visitante perante as catástrofes visionadas, as quais provocam uma confrontação e comparação entre o passado e a atualidade.

Deste modo, é inculcada uma atitude reflexiva e introspectiva sobre esta matéria, em que o indivíduo é conduzido a uma reflexão sobre a parte visual que lhe é transmitida, e em que lhe é também oferecida a possibilidade de interação com a mesma.

Auschwitz do Pós-Moderno desafia o indivíduo a quebrar com a sua tendência natural de agir sob um cenário organizacional, promovendo a consciência social do ser como indivíduo de livre pensamento.

2 A OBRA

2.1 METODOLOGIA

Auschwitz do Pós-Moderno foi desenvolvida utilizando a *a/r/cografia* [4] que, como o próprio nome indica - *Art/research/communication* - se projeta sobre a arte, a investigação, e a comunicação, sendo esta última um processo de partilha que pode funcionar como facilitador de dados essenciais para um processo reflexivo.

Para além destas três vertentes centrais, a *a/r/cografia* sugere sete etapas de desenvolvimento de investigação baseada em prática artística: inspiração, gatilho, intenção, conceptualização, prototipagem, testes e intervenção.

2.2 INSPIRAÇÃO

A Segunda Guerra Mundial e a evolução de uma democracia descreditada e assente no capitalismo [5], surgiram como inspiração aquando da idealização desta instalação. A consciencialização de que o mundo continua inerte e indiferente socialmente, fazem com que problemas globais continuem a existir nos tempos mais recentes, através dos problemas da sociedade contemporânea, nomeada-

mente, nas crises sociais, ambientais e políticas [6], deixando que os interesses económicos do capitalismo se sobreponham diversas vezes ao desenvolvimento social.

Ao longo dos últimos vinte séculos, o nosso mundo foi construído tendo como base a religião, que por sua vez originou uma dinâmica social assente nas organizações coletivas, em que as pessoas são apenas como grãos de areia que formam um todo, algo que de certa maneira ainda persiste. Só mais recentemente, o individualismo ganhou força e o ser individual tornou-se no pilar que define o estado moderno [7]. O fim das grandes guerras mundiais, especialmente a Segunda Grande Guerra, deram um impulso neste sentido ao estimular por exemplo a criação da Declaração Universal dos Direitos Humanos [8], assim como uma implementação mais global do regime democrático. Apesar desta transformação, de um mundo coletivo para um mundo individualizado, a organização coletiva continua a desempenhar um papel bastante importante e por diversas vezes continua a sobrepor-se ao indivíduo, refletindo um conceito secular que não é possível quebrar num espaço temporal curto, deste modo, este é um processo que deverá ser realizado ao longo de muitos anos.

2.3 GATILHO

Tudo isto origina uma atitude individual passiva generalizada, que neste caso atuou como catalisador para esta instalação, cujo artefacto personifica a possibilidade de ação ao visitante perante as catástrofes visionadas, as quais provocam uma confrontação e comparação entre o passado e a atualidade.

2.4 INTENÇÃO

Auschwitz do Pós-Moderno capta a informação de diversos desastres sociais, realçando-os e relacionando-os, de modo a atuar sobre a importância do poder de decisão, e na iniciativa individual. Desta forma, através da possibilidade de interação, o artefacto oferece a possibilidade de ação ou abstenção, criando assim um paralelismo com a realidade, ainda que de forma simbólica. Toda esta conjugação levará à reflexão do interator sobre os problemas sociais apresentados, e catapultará o indivíduo para um pensamento reflexivo sobre isto.

Relativamente à estética, o impacto da instalação poderá variar entre a indiferença até uma forte apreciação, assim como a interação poderá também variar entre nenhuma a bastante exagerada. Qualquer destas variantes é válida já que não existe uma forma correta de agir e/ou reagir com a obra.

2.5 CONCEPTUALIZAÇÃO

O artefacto e o espaço envolvente foram idealizados conjuntamente, com o propósito de recriar uma sala de estar, usando um móvel de televisão (onde se instala a *webcam* e o computador); uma cadeira ou poltrona; um candeeiro; e outros adereços que possam complementar o conceito.

O espaço, ilustrado na figura 1, é aberto de modo a que o visitante possa ter acesso e livre escolha para se sentar ou mesmo para ficar em pé, interagindo ou não com o artefacto.

O próprio espaço é parte integrante e fulcral do conceito estético da instalação, dessa forma, este deverá ser tratado com igual nível de importância que o artefacto em si.

Como componente visual, o artefacto tem um vídeo incorporado cujo qual é constituído por uma sequência de imagens que realizam uma comparação e transição temporal, ilustrada na figura 2. Quer isto dizer que, existe uma alternância de imagens dos campos de

concentração nazi (exibidas a preto e branco), com imagens mais atuais (exibidas a cores), para além disto, há uma relação ao nível da duração de tempo em que estas são exibidas. Num primeiro momento, temos as imagens a preto e branco com uma duração mais longa, em contraste com a duração curta das imagens a cores, contudo, ao longo do vídeo esta proporção vai sendo alterada até atingir o oposto. Assim, o vídeo exhibe uma comparação de catástrofes de diferentes épocas, e realiza uma transição temporal em termos da contemporaneidade das imagens que é reforçada pela progressão na duração da exibição destas.



Figura 1 - aspeto da instalação



Figura 2 - exemplo de duas capturas de imagem do vídeo. A imagem da esquerda é uma vala comum de um campo de concentração nazi. A imagem da direita mostra diversos corpos que foram desenterrados de uma vala comum na Bósnia.

A acompanhar a exploração visual já referida, é também explorado o sentido auditivo como elemento interativo. Desta forma, é adicionado ao vídeo a reprodução do terceiro andamento, *Abime des oiseaux*, de uma obra de Olivier Messiaen intitulada *Quatuor pour la fin du temps* [9], a qual foi composta e estreada num campo de concentração nazi. Uma obra musical de origem imponente, que juntamente com as imagens e com o enquadramento histórico, transportam o indivíduo no imaginário para aquela realidade específica, numa simbiose entre som e imagem.

2.6 PROTOTIPAGEM

O processo de prototipagem permitiu a aquisição de conhecimento para o desenvolvimento da instalação. Foi através desta etapa que a conceção do espaço envolvente ganhou importância, ou seja, foi a partir deste ponto que a instalação adquiriu a forma física final

ao ser transformada numa sala de estar através do design do espaço. Também nesta etapa, na sequência dos primeiros experimentos, foram aperfeiçoados os aspetos técnicos que envolviam o código utilizado no Processing 3.

Dessarte, a prototipagem ofereceu um percurso através da investigação processual e conceptual, da experimentação, da reverberação e por último da filtração.

A instalação foi desenvolvida com o software Processing 3, quer para o controlo da parte visual, quer da parte musical. Foi ainda produzido um vídeo com recurso a *found-footage*, e foi utilizada uma peça musical de Olivier Messiaen.

O Processing 3, com a ajuda duma webcam, capta a imagem do visitante e realiza uma comparação dos diversos *frames*, detetando assim o movimento existente e o local onde este ocorre. É a localização do movimento que determina a interação do visitante com o artefacto, e esta, atua em tempo real sob quatro pontos:

Dois deles estão relacionados com o som, e têm em consideração o eixo horizontal. Assim, o eixo representa a afinação¹ normal, sendo que toda a interação que se detete acima desse ponto, provoca uma subida proporcional da afinação. No entanto, se essa interação ocorrer abaixo do eixo, a afinação irá descer também proporcionalmente.

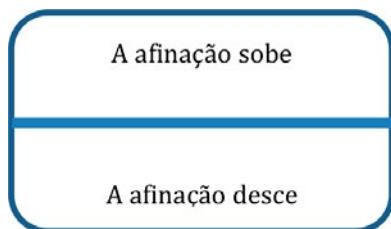


Figura 3 - interação com o som

Os outros dois pontos de interação funcionam em função do eixo vertical e sobre o vídeo. Aqui o eixo determina a visualização normal do vídeo. Contudo, quando existe movimento detetado do lado direito do eixo, a reprodução será acelerada de uma maneira proporcional. Ao invés, se o movimento for detetado no lado esquerdo face ao eixo, a reprodução será efetuada mais lentamente, também de forma proporcional.

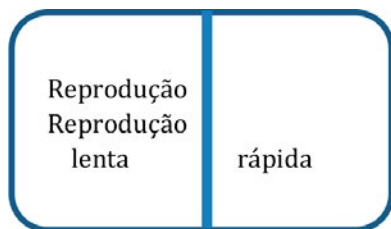


Figura 4 - interação com o vídeo

Todo o processo visual e auditivo estarão num *loop* contínuo, oferecendo ao indivíduo a decisão de quando quer iniciar e terminar a sua experiência com o artefacto.

¹ Quando é referida a afinação esta reporta-se à altura do som em que o áudio é reproduzido. Esta altura é determinada pela escala usada para o efeito, medida em hertz, ou seja, em frequência de onda [10].

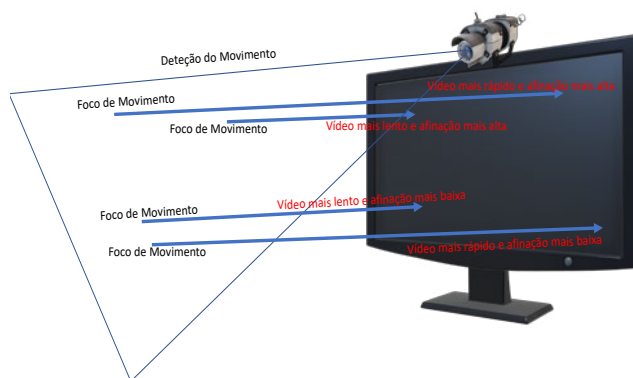


Figura 5 – esquema do funcionamento do artefacto

2.7 TESTE

Esta etapa é a extensão da prototipagem, e aqui foi possível verificar todo o funcionamento com público restrito, devido ao confinamento provocado pela pandemia do COVID-19 e, conseqüentemente, obter as primeiras reações. Isto permitiu otimizar não só o processo interativo, mas também ajustar a idealização estética, bem como ajustar a performance do sistema em função da dimensão do vídeo e da velocidade de resposta do sistema informático.

2.8 INTERVENÇÃO

A intervenção ocorre com a exibição da instalação, na premissa de que a obra não se esgota nesta altura. Esta é a etapa que impulsiona o processo para um novo patamar de desenvolvimento, em que a comunicação e filtração, são geradores de dados que permitem o desenvolvimento da obra e do artista. A primeira exibição pública ocorreu durante o 8º Retiro Doutoral em Média-Arte Digital, no dia 20 de julho de 2020, tendo ainda sido apresentada nos dias 21 e 22 do mesmo mês.

3 CONCLUSÃO

A experiência que Auschwitz do Pós-Moderno oferece, é individual e única. Quem interage cria a sua própria versão do áudio, observa o vídeo à velocidade que pretende, e realiza este processo em loop determinando assim o início e fim da sua utilização.

Não existe uma forma correta ou incorreta de usar o artefacto, mas sim, formas diferentes de absorver a sua transmissão de ideias e conceitos. Esta versatilidade possibilita a verificação de diversas formas de ação ou abstenção, refiro-me a uma amplitude de possibilidades de interação que vão desde o bastante ativo, até uma participação com uma ausência absoluta de interação.

Dessarte, Auschwitz do Pós-Moderno recria uma obra artística dentro de diferentes parâmetros e torna-a manipulável ao interator. O ambiente tratado, e o contexto e funcionamento da instalação, transformam aquilo que poderia ser uma rotina informativa dos média relativamente ao tema abordado, em algo estranho e diferenciado, ampliando assim a mensagem. Isto significa também uma ampliação dos sentimentos induzidos no público, sejam estes quais forem.

É ainda uma clara analogia ao dia-a-dia da sociedade, em que o artefacto oferece a hipótese de interação; em que o indivíduo tem

liberdade e poder de escolha; em que o indivíduo tem capacidade para se insurgir contra situações como as apresentadas na instalação.

A mensagem que se procura transmitir é, afinal, de que a passividade e/ou a indiferença individual determinam a convivência com o estado da sociedade, que mais não é do que um reflexo das atitudes individuais.

REFERÊNCIAS

- [1] Fogliano, Fernando & Malva, Daniel & Furquim, Melina. (2019). Arte: estabilidade e ruptura, do modernismo ao zeitgeist da contemporaneidade. ARS. 17. 59-77. P. 60.
- [2] Almeida, António. (2005). *Concepções Ambientalistas dos Professores: Suas Implicações em Educação Ambiental*. Dissertação de Doutoramento em Ciências da Educação. Universidade Aberta, Lisboa, Portugal.
- [3] Blom, Tonja. (2018). Organisational wellness: Human reaction to change. South African Journal of Business Management. DOI: 49. 10.4102/sajbm.v49i1.2.
- [4] Alves da Veiga, Pedro. (2019). *A/r/cography – Art, Research and Communication. Conference: Artech 2019 – 9th International Conference on Digital and Interactive Arts*. Braga, Portugal.
- [5] Bauman, Zygmunt (2013). *A Cultura no Mundo Líquido Moderno*. Zahar.
- [6] Fogliano, Fernando & Malva, Daniel & Furquim, Melina. (2019). Arte: estabilidade e ruptura, do modernismo ao zeitgeist da contemporaneidade. ARS. 17. 59-77. 10.11606/issn.2178-0447.ars.2019.152554.
- [7] Araújo, Cletiane & Costa, Saulol & Melo, Vilma. (2016). Liberdade individual: a construção do conceito a partir do Estado Moderno. *Aufklärung: journal of philosophy*. 2. 247-268. DOI: 10.18012/arf.2016.25637.
- [8] United Nations. (1945). *Peace, dignity and equality on a healthy planet*. Obtido em <https://www.un.org/en/>
- [9] Sprout, L. (2004). *For the End of Time: The Story of the Messiaen Quartet (Review)*, *Notes*, 61(2), 423-425. Doi:10.1353/not.2004.0166
- [10] Bureau International des Poids et Mesures (2006), *The International System of Units (SI)*. (8th Ed.). Organisation Intergouvernementale de la Convention du Mètre