

## A produção audiovisual pelo celular

Edvaldo Acir Lino da Silva<sup>1</sup>  
Artemis Moroni<sup>2</sup>

### Resumo

Este artigo tem como objeto os movimentos dos artistas e produtores de vídeo brasileiros que buscam iniciar e consolidar as práticas de produção e distribuição do produto audiovisual via celular disponíveis no Brasil até 2009. Buscamos fazer o levantamento das principais iniciativas já em produção no no Brasil até 2009, das motivações para implantar este tipo de operação; entender quais são os métodos e estruturas de linguagem para produzir vídeo através de celulares; e as principais barreiras enfrentadas pelos produtores de audiovisual. Este artigo contou também com entrevistas colhidas junto a pesquisadores, profissionais de telecomunicações e artistas que utilizam o celular como suporte para suas obras.

**Palavras-chave:** Arte e Tecnologia. Comunicação Contemporânea. Convergência Midiática. Cultura Audiovisual. Mídias Digitais Móveis.

### Abstract

This article is about the movement of artists, video producers, companies specialized in mobile content and technology enablers Brazilians who sought to initiate and consolidate the practice of production and distribution of audiovisual products available by cell phone in Brazil until 2009. The goals of this work is to survey the major initiatives already in production in Brazil until 2009, the motivations for deploying this type of operation, to understand what are the methods and language structures to produce video with their mobile phones, and the main barriers faced by producers of audiovisual. The article was also collected from interviews with researchers, telecommunications professionals and artists who use the phone as support for their work.

**Keywords:** Art and Technology. Contemporary Communication. Media convergence. Audiovisual Culture. Mobile Digital Media.

### Arte e Ciência

Artistas trabalhando com meios tecnológicos nos anos 70 e 80 freqüentemente desenvolviam eles mesmos sua própria tecnologia, dando início a todo um novo gênero de artistas engenheiros, artistas pesquisadores e artistas desenvolvedores. Por outro lado, pesquisadores tradicionais também mudaram ao

---

<sup>1</sup> Mestrando em Artes/Multimeios pela UNICAMP e especialista em Publicidade e Mercado pela ECA/USP.

<sup>2</sup> Professora do Mestrado em Artes/Multimeios da UNICAMP e Doutora em Engenharia Elétrica pela UNICAMP.

longo dos anos, permitindo a si mesmos incorporarem idéias e um enfoque mais artístico para as investigações científicas e tecnológicas. O que começou nos anos 70 como um interesse de um punhado de pesquisadores e artistas interdisciplinares, com a popularização das mídias digitais dos anos 90, tornou-se uma grande tendência na avançada computação gráfica, telecomunicações e interação entre o homem e a máquina.

Paralelo a estes emergentes campos de pesquisa, as artes também testemunharam um maior avanço tecnológico, artistas em seus campos de atuação estão intimamente conectados com questões do relacionamento entre homem-máquina, interatividade e as interfaces tecnológicas (SOMMERER & MIGNONNEAU, 1998: 3).

O processo industrial é essencialmente científico, pois, ao analisar o modelo em partes que visam a sua reconstituição sintética, permite falar em processo de linguagem, em que paradigma e sintagma atuam juntos. Assim, o intercâmbio entre as partes, a montagem, a colagem, a bricolagem são fontes criativas surgidas da linha de montagem industrial. Se o processo de reprodução implica a noção de série e de causalidade aberta, onde os dados de entrada geram um efeito de saída previsto, a produção implica o tipo de causalidade fechada, que se caracteriza pela reversão dos efeitos sobre as causas como investimento de informação, sendo possível o fator estético (PLAZA & TAVAREZ, 1998: 11).

Ciência e tecnologia estão influenciando nossa vida diária de maneira dramática e durante o curso deste processo, a cultura e a arte estão sendo afetadas também. Similar ao que Walter Benjamin descreveu sobre a influência da fotografia no objeto de arte e na função da arte em si mesma, é a questão de como as novas tecnologias digitais estão e irão mudar a arte e a função do artista.

Se nós tivermos consciência sobre nossas conexões com estas importantes questões da cultura global, nós veremos que esta não é mais uma questão somente de tecnologia contra cultura ou arte versus tecnologia, mas que é uma síntese dos dois mundos que vai trazer novas e imprevistas oportunidades para o futuro (SOMMERER & MIGNONNEAU, 1998: 10).

Toda tecnologia delimita dois vetores: conservação e inovação: a) reprodução ou conservação da informação; b) produção, como inovação com as suas estruturas. Isso não é um problema semântico, e sim um problema de ordem conceitual, pois caracteriza a postura do autor diante do aparelho de produção. No primeiro vetor, dá-se ênfase ao caráter reprodutor da tecnologia, como documentação e memória consciente. Ou seja, a reprodução ou transposição de informação existente em outros suportes. Já no segundo vetor, enfatiza-se mais o

caráter produtor e artístico. Ou seja, a utilização das estruturas tecnológicas para produzir informações estéticas próprias e inerentes ao novo meio, pois toda técnica implica um modo de apreensão que lhe é próprio e que constrói seu objeto ao mesmo tempo que opera (PLAZA, 2005: 332).

O surgimento de novos meios tecnológicos de produção audiovisual, sobretudo os eletrônicos, provocou uma influência de difícil avaliação sobre as formas culturais tradicionais. Esses meios possuem caracteres que renovam a criação audiovisual, reformularam nossa visão de mundo, criaram novas formas de imaginários e discursos icônicos, ao mesmo tempo que recodificaram as imagens de períodos anteriores.

Essas novas iconografias colocam em crise (entendida aqui como mudança, ruptura no desenvolvimento de processos e perturbações nas relações de continuidade) os diversos sistemas de representação; isso porque, na sua conjuntura tecnológica, elas surgem com aspectos e características anteriormente inexistentes, novas potencialidades que acusam diferenças abismais com as imagens artesanais e técnicas tradicionais, especialmente as da fotografia, do cinema e da TV. Assim como as imagens técnicas, as imagens de terceira geração, ou infográficas, só podem ser compreendidas dentro do amplo quadro da trilogia home-mundo-máquina e não mais no diálogo homem-mundo. (PLAZA & TAVAREZ, 1998: 15).

Os comunicadores, produtores de bens culturais e artistas podem apreender as especificidades deste universo híbrido convergente e hipermediático para melhorar sua eficácia e contato com os seus diferentes públicos. O termo hipertexto foi definido por Theodor Nelson, nos anos 70, para descrever um sistema de escrita não seqüencial: um texto que se desmembra e permite escolhas ao leitor. Mais tarde, ele expandiu a noção para hipermídia para descrever uma nova forma de mídia que utiliza o poder do computador para arquivar, recuperar e distribuir informação na forma de figuras gráficas, texto, animação, áudio, vídeo, e mesmo mundos virtuais dinâmicos (SANTAELLA, 2004, 93).

O encontro da informática com os sistemas de representação visual promoveu uma troca cultural no que se refere à construção, veiculação e visualização de imagens. A criação de imagens com a colaboração da informática se chama infografia, ou computer graphics. Essas duas expressões de origem francesa e inglesa respectivamente procuram harmonizar a produção de imagens com as tecnologias do computador. Aqui, a programação de imagens é feita por impulsos eletrônicos, por cores-luz, por retículas luminescentes e, sobretudo, por programas que reunificam as relações escrita-imagem. As criações infográficas estão fundadas sobre os conceitos da Imagem Digital e Imagem Numérica, quer dizer, uma imagem onde sua especificidade básica é a de ser redutível aos

pequenos elementos que a constituem, chamados pixels. Assim, cada pequeno ponto ou pixel é qualificável e quantificável separadamente quanto a sua cor, textura, luminosidade e a localização a que se refere. Toda imagem, no sentido de unidade de representação, se encontra decomposta e recomposta segundo sua unidade base pontual. A imagem digital se apresenta como uma matriz de números em filas e colunas, na memória do computador. Seus números e pixels podem se alterados e manipulados, individualmente ou em grupos, e o conjunto pode ser traduzido na forma de imagem no monitor de TV, ou inclusive, na forma impressa. Qualquer modificação na matriz de números implica uma modificação na imagem (PLAZA, 1999:73).

É na exposição *Cybernetic Serendipity* (Londres, 1968) organizada por Max Bense e Jasia Reichardt, que se expõe pela primeira vez obras criadas com a ajuda do computador e onde se abre a polêmica: "Pode o computador criar obras de arte?"; "As obras de arte criadas com a ajuda da informática possuem valor estético?". Deste lado do Atlântico, na primeira exposição organizada por Waldemar Cordeiro, com o título "Computer plotter-art" (São Paulo, 1969) trata-se de identificar a arte computacional com as tendências da arte contemporânea de "cunho construtivo" e "industrial" que visam à quantificação e digitalização dos elementos da obra de arte (PLAZA & TAVAREZ, 1998: 18).

Outro importante artista e pesquisador brasileiro que uniu arte e tecnologia ao seu trabalho foi Julio Plaza. Seu nome está associado à grande número de eventos relacionados com arte e tecnologia no Brasil, seja como artista/criador, seja como organizador, curador e crítico. Sua trajetória criativa iniciou-se no final dos anos 60, quando Plaza começou um intenso processo de colaboração com poetas concretistas, criando ele também alguns poemas nessa linguagem. Interessado na idéia de projetar livros criativos, realizou, juntamente com Augusto de Campos, dois volumes de poesia manipulável pelo leitor (*Poemóviles* e *Caixa Preta*, respectivamente de 1968, 1974 e 1975), que permitiam transformar os textos impressos em objetos poéticos tridimensionais. Em 1982, assim que foi instalada em São Paulo uma rede de videotexto, ele imediatamente começou a estudar o novo meio (escreveu um livro sobre o assunto: *Videografia em Videotexto*) e a experimentar suas possibilidades como sistema de expressão artística (CAMPOS, PIGNATARI: 1980: 6-8).

Paulo Laurentiz foi também um importante articulador de acontecimentos na área de arte/tecnologia. O artista nasceu em São Paulo, em 1953, e faleceu em 1991. Graduado em artes pela Faap, em São Paulo, e em propaganda pela Escola Superior de Propaganda e Marketing. Fez mestrado em comunicação e semiótica pela PUC/SP com a dissertação *O Cinema Sem Planos*, e doutorado pela mesma

instituição com a tese *A Holarquia do Pensamento Artístico*. Lecionava desde 1988 no Instituto de Artes (Departamento de Multimeios e Faculdade de Artes Plásticas) da Unicamp, em cursos de pós-graduação. Enquanto artista-produtor, reunia diversas participações: *Diversões Eletrônicas* e *A Trama do Gosto*, trabalhos em SSTV, Fundação Bienal, São Paulo, 1988; *Intercities* e *City Portraits e Impromptu*, eventos internacionais, trabalhos em fac-símile, 1988-1990; 21ª Bienal Internacional de São Paulo, instalação multimídia, 1991 (com o grupo \*.\*). Das exposições individuais destacam-se *Sacadas*, fotomontagens, no MIS, São Paulo, 1982; *HorizontownHorizontao*, instalação, Centro Cultural São Paulo, 1986; e *Instalações Elétricas*, no MIS, São Paulo, 1988 (LAURENTIZ, 1991: 18).

É praticamente impossível mensurar o número de artistas que lidam com meios tecnológicos atualmente. Como exemplos podemos nos referir a alguns artistas brasileiros como Rafael França, que foi talvez um dos mais importantes videoartistas brasileiros com trabalhos em vídeos, como *Getting out* (1984), *Fear of Vertigo* (1987), *O profundo Silêncio das Coisas Mortas* (1998) e videoinstalações como *Television Sets* (1980); *Polígonos Regulares* (1981) e *Carta 23* (1982). Ainda na geração dos anos 80 podemos mencionar Marcelo Tas, Fernando Meirelles e Tadeu Jogle, que fizeram trabalhos de destaque em suas produtoras (Olhar Eletrônico e TVDO) e hoje são figuras de destaque na TV, cinema e publicidade e não se pode esquecer Sandra Kogut, com trabalhos como *Parabolic People* (1991) *Em francês* (1993), *Lá e cá* (1995). Nos anos 90 é possível destacar as investigações artísticas de: Kiko Goifman em seus documentários recheados de narrativas fragmentadas como *Tereza - 1992*, *Morte Densa - 2001*, *Território Vermelho - 2004*; Wagner Morales em *There's nobody here - 2001* e *Filme de Foda - 2006*; Ivan Morales Jr. com *Antônio Pode - 2007*; Laura Erber com suas múltiplas projeções de *O funâmbulo e o escafandrista - 2008*, e Cao Guimarães em suas construções líricas com elementos variados, *Sopro - 2000*, *Palavra Mundo - 2001*, *Nanofania - 2003*, *Da Janela do Meu Quarto - 2004*.

Mais recentemente podemos citar o trabalho dos jovens artistas Anaísa Franco com *Segurança inalcançável* (2009) e *Realidade Suspensa* (2009) e Claudio Bueno, este último em especial, realiza trabalhos que questionam o uso das mídias móveis, locativas e interfaces. Também é impossível não mencionar os artistas mais ativos na cena contemporânea brasileira e que lidam com tecnologia entre eles: Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti, Lucas Bambozzi, Eder Santos, Luiz Duva, Gisele Bielgman, Daniela Kutschat e Carlos Nader, Eduardo Kac, Raquel Kogan e Alice Miceli. Internacionalmente é difícil não citar os mais conhecidos como: Nam June Paik, Gary Hill, Bill Viola e Bruce Nauman. Mais recentemente podemos elencar artistas como: Douglas Gordon. Doug Aitken, Eija - Liisa Ahtila e

Matthew Barney. Estes são artistas que lidam mais com vídeo, com outras tecnologias podemos citar: Santiago Ortiz, John Whitney, Willian Latham (OLIVEIRA, 2010).

Para o artista tecnológico, o domínio tem de ser total, isto é, ele tem de ter acuidade perceptiva para o qualitativo da luz e também conhecimento das leis que a regem e codificam a linguagem. Em síntese, a questão do conhecimento em ciência ou em arte apresenta-se de forma muito diferente. Para a primeira, apresenta-se no plano do conhecimento concreto de um objeto concreto e individual, insubstituível e singular. A arte não se doa ao mundo como informação semântica, mas como informação estética. (PLAZA & TAVAREZ, 1998: 5).

### **Uma idéia na cabeça e um celular na mão**

O uso das câmeras de vídeo em telefones celulares alia a ubiquidade e a conectividade para criar e distribuir imagens. A ubiquidade e a conectividade generalizada por meio dos vídeos produzidos e distribuídos pelos celulares, aliada à facilidade de produção e a portabilidade, fazem desses produtos culturais vetores de contato, de testemunho jornalístico e políticos sobre diversas situações cotidianas. Mas também, buscando uma particularidade e uma poética, os vídeos em celulares podem fazer da portabilidade, da mobilidade, do tempo imediato, da conexão, da difusão em rede, diferença fundamental em relação aos vídeos de câmeras portáteis (LEMOS, 2007: 21).

Busca-se captar o imprevisível da banalidade do sujeito ou das relações cotidianas, ver, apagar, circular, conectar, lançar uma comunicação que se constitui mais pela forma do que pelo conteúdo. Não se quer uma pose bem enquadrada ou uma qualidade fotográfica ou videográfica superior. O que conta é o momento presente e sua circulação. Claudio Bueno nos diz que não há regras nem formatos específicos para a criação audiovisual pelo celular. O artista pensa em formatos menos rígidos e para encontrar estes formatos, é necessário experimentar, coisa que os canais de TV e produtoras de audiovisual não fazem por estarem fortemente vinculadas aos interesses comerciais. Experimentar envolveria risco. Envolveria ter uma equipe pensando estes novos formatos. Um exemplo é o de colocar um capítulo da novela no Facebook e deixar que as pessoas assistam, comentem, enviem para outras pessoas, manipulem. A televisão e os produtores de audiovisual precisam encontrar mecanismos que considerem a dinâmica contemporânea (BUENO: 2010).

De acordo com a pesquisadora e videoartista Lyara Oliveira, o maior desafio para se produzir conteúdo audiovisual para qualquer meio é entender a sua linguagem. No caso do celular, um equipamento ainda recente que estamos

aprendendo a usar e explorar seus recursos, existem diferentes tipos de experiências de linguagem mas nenhuma que já tenha sido consolidada, isso permite que ainda sejam feitas experimentações e propostas interessantes. Ao mesmo tempo o potencial para desenvolvimento de experimentação de linguagem e o potencial de veiculação através do celular, que é imenso e ainda subutilizados, me parecem ser as principais vantagens para usar o celular como veículo de comunicação (OLIVEIRA: 2010).

Já para Claudio Bueno, uma das principais vantagens de utilizar o celular para produção e distribuição do conteúdo audiovisual talvez esteja nas confluências encontradas nos aparelhos celulares, ao reunirem internet e telefonia móvel sem fio, memória para armazenamento de vídeos produzidos no próprio celular e localização geográfica via GPS. Com tudo isso, ao invés de tentarmos delimitar o que é possível, talvez o exercício seja, ao contrário, pensar em estratégias de compartilhamento e produção destes vídeos, seja para o recebimento a partir de um lugar específico ou para difusão no fluxo da rede. As desvantagens, se comparadas a outros formatos, talvez residam naquilo que é mais ou menos óbvio, ou seja, tamanho das telas e dificuldade de visualização de detalhes, baixa qualidade, e, por último, utilização dos aparelhos celulares ainda precária no Brasil (BUENO: 2010).

Ainda não podemos falar em uma linguagem própria do celular, até porque o próprio aparelho ainda passa por configurações e evolução constante. Possivelmente o caminho seja procurar entender como os usuários se relacionam com o aparelho, quais são as suas potencialidades de linguagem. Quantos e como é possível atingir. Nesse processo os artistas têm a dupla função de criar e propor linguagem e, ao mesmo tempo, fazer a crítica do que se está produzindo e dos modos de uso da tecnologia. E a produção em vídeo deverá considerar o contexto local ou as especificidades dos lugares por onde tende a circular este vídeo. Um dado atual e que se deve observar é que tudo se pode fotografar ou documentar, na medida em que todas as pessoas, em todos os lugares, dos mais banais aos mais "interessantes" estão habilitadas com câmeras digitais. (BUENO: 2010).

### **Artistas que utilizam o celular para compor sua obra**

São muitos os artistas e os trabalhos que utilizam o celular como parte de sua obra. Destacaremos aqui cinco brasileiros e três estrangeiros

#### **Brasileiros:**

Lucas Bambozzi: suas premiadas obras compreendem instalações, vídeos de canal único, curtas-metragens e projetos interativos que foram exibidos em mais

de 40 países. Dedicou-se à exploração crítica de novos formatos de mídia independente, tendo participado ativamente da cena de coletivos de intervenção em mídias e de performances de vídeo em tempo real, com os grupos Cobaia, FAQ/feitoamãos e Emborex. Foi curador de programas de eventos como SonarSound (2004), Life Goes Mobile (Nokia Trends 2004 e 2005), Motomix (2006) e Arte.mov Mobile Media Festival (2006-2009).

Destacamos dele o trabalho *Da Obsolescência Programada* realizada em 3 Atos. A primeira parte da apresentação envolve uma experiência de mediação com o público: as pessoas que adentram o teatro são convidadas a deixar seus aparelhos celulares ligados. No início da apresentação, o público é incitado (com textos projetados nas telas) a levantar seus celulares, mostrando os displays acesos voltados para cima. Uma câmera posicionada no alto do palco capta as luzes dos aparelhos e as transmite para uma tela vazada que cobre a boca de cena, funcionando como uma reverberação das ações do público. Os participantes percebem a interação na medida em que fazem movimentos, vistos na tela à sua frente. Lentamente, as ações dos interatores perdem efeito, e as luzes projetadas ganham movimentos próprios, formando desenhos e padrões que respondem, agora, às pulsações da música. Aos poucos, as telas do fundo vão se acendendo e as imagens, abstratas e/ou gráficas, são acompanhadas de ruídos, em sincronismo que afeta também as imagens projetadas na tela preta frontal. O processo de rastreamento dos movimentos dos celulares pelo público é feito por meio do software *Vimus*, desenvolvido por Jarbas Jacome, em um processo de *blob detection* (detecção de pixels de regiões da imagem) semelhante ao utilizado em telas do tipo multitouch.

A segunda parte da apresentação estabelece um diálogo progressivo entre as imagens projetadas nas telas brancas do fundo e as exibidas na tela preta vazada frontal. Há um desenvolvimento contínuo nesse percurso, sem uma interrupção significativa. As imagens, antes abstratas, ganham contornos figurativos mais explícitos, remetendo a tentativas de constante ordenação e desconstrução - podem, por exemplo, fazer referência a estruturas deterioradas e a situações anacrônicas ou de abandono. As imagens funcionam como padrões para o desencadeamento de sons (seja com base em formas geométricas, seja com base em relações de contraste ou mapeamento do movimento nas próprias imagens). Nesse momento, também deve haver alteração de parâmetros das cenas por meio de intervenções de instrumentos musicais.

No terceiro ato as imagens desse ato consistem em sequências que registram a destruição sistemática (com um martelo) de uma série de produtos tecnológicos, a maioria deles obsoleta ou beirando a obsolescência — mídias como



floppy disks, fitas VHS, telefones sem fio, cartuchos de impressora, celulares, teclados de computador, impressoras, lâmpadas e outros. Todos eles são quebrados e produzem um som forte e característico do material do qual são feitos. Pode ser o desejo de muitos estar na cena segurando o martelo, em busca de alguma catarse, uma pequena vingança pelo fato de as pessoas consumirem tantos produtos tecnológicos que durarão muito pouco em sua vida. Mais de cem sequências dessas imagens (com duração entre dois e seis segundos e gravadas em alta definição) são manipuladas com sincronismo de áudio e vídeo, em uma espécie de duelo ou embate formado pelas duas telas brancas ao fundo.

Claudio Bueno: artista multimídia, mestrando em Artes Visuais na ECA-USP. Seus trabalhos atuam principalmente em torno da arte em mídias móveis, locativas, interfaces, net art e vídeo. Participa de grupos de estudos, exposições e se apresenta em oficinas e palestras. Em 2009, exibiu seus trabalhos nas exposições Grau Zero no Paço das Artes, Demasiada Presença na Escola São Paulo e Connecting Urban Spaces nas Filipinas. É residente do LabMIS, ganhou o Rumos de Arte Cibernética do Itaú Cultural e foi indicado ao prêmio Sérgio Motta. Nos próximos meses, participará de mais uma residência em São Paulo, da exposição Mobilefest e da #8 Art na UNB e no Museu Nacional, em Brasília, junto ao grupo Poéticas Digitais/USP. Com o grupo LAT-23, ganhou o Rumos de Webdocumentário e foi selecionado ao Transitiomx, no México. Participou em 2008 do Emoção Art.ficial 4.0 com o projeto youTAG, sob direção de Lucas Bambozzi e grupo Interfaces Críticas. Deste artista destacamos a obra desenvolvida na residência artística Red Bull House of Art, em 2009, chamado "O Transporte #1". Neste trabalho, ele permite que os visitantes transportem um piano para cima e para baixo com os seus próprios aparelhos celulares. Conceitualmente, dentre as diversas entradas possíveis no trabalho, procura pensar em torno da mobilidade, colocá-la em dúvida, tensioná-la na relação piano (rigidez, peso, estrutura física...) e o celular (móvel, frágil, habilitado com transmissão...). Pensa também em torno do que vem chamando de lugares provisórios, ou seja, o lugar do trânsito constante, da mobilidade intensificada, tensa e incômoda.

Luis Duva: criador no campo da videoarte, desenvolve desde o fim dos anos 80 o que ele chama de narrativas pessoais em vídeo. Agora as narrativas que tinham o tempo do passado ganham o que ele chama de presentificação em suas imagens ao vivo e em sua atuação como VJ. São inúmeras também suas videoinstalações que experimentam com o ambiente audiovisual imersivo e o desenvolvimento de conteúdos e ambientes específicos para as novas mídias. Duva, foi contemplado pelo Prêmio Sergio Motta por seu trabalho Concerto para Células em (De) Movimento, apresenta um site onde pode-se ter uma outra dimensão de

seus trabalhos que, originalmente e em grande parte, são videoinstalações. O destaque vai para os trabalhos premiados Retratos In Motion, que em sua primeira versão era uma videoinstalação, faz uma homenagem ao pintor Francis Bacon ao se apropriar de um processo semelhante ao processo de criação do pintor, a partir de fotos feitas por um aparelho celular, Duva usa técnicas de manipulação e improvisação de imagens em tempo real - chamadas por ele de *live images* - para reaver o sentimento por ele vivido durante o momento da captação da imagem. A obra de Luiz duVa, integra a Mostra "Paisagens", em cartaz no Museu Reina Sofia (Madri) de 21/01 a 29/02/2008. Curadoria: Daniela Bousso. Realização: Museu Reina Sofia e Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia.

Rejane Cantoni e Leo Crescenti: vale observar o trabalho destes artistas brasileiros apresentado em 2009 no MIS chamado Solar. É uma instalação robótica e interativa, pela qual é possível perceber as características da luz do Sol em uma cidade, dando as coordenadas do local. Talvez seja importante nesta pesquisa não pelo uso do celular, mas por sistemas de geolocalização, por tratar de um trabalho locativo. O trabalho é um simulador da posição do sol no mundo, a partir das configurações "setadas" por cada visitante através do seu celular.

Giselle Beiguelman: se destaca pelo trabalho em rede, envolvendo desde literatura e web art até mobile art, abrangendo pesquisa teórica associada à produção poética. Sua produção poética é reconhecida internacionalmente, tendo sido citada por inúmeros artigos e livros. É autora de livros e artigos de destaque, colaborando com revistas nacionais e internacionais. O trabalho com comunicação móvel faz parte de suas atividades desde 2001, o que a torna uma das pioneiras no Brasil nesse tipo de desenvolvimento. Suas obras acionam tanto o processo poético, quanto o estrutural da programação computacional e imbricamento de vários dispositivos. Suas atividades são bastante destacadas na organização e participação de eventos que fomentam a produção em mobile art, entre outras especificidades da arte. Entre suas realizações com dispositivos de comunicação móvel destacam-se "Wop Art" (2001) e "Filosofia da caixa prata" (2008), este realizado em Parceria com José Carlos Silvestre. Foi uma das ganhadoras do Prêmio Sergio Motta de 2003 (Brasil), além de, no mesmo ano, ter constado na lista "International media art award - the Top 50" do, ZKM (Alemanha) a artista produziu Intervenções públicas com celular em letreiros luminosos na cidade de São Paulo no projeto "Desvirtual". Além disso realizou o "Fast/Slow Scapes" (série de vídeos produzidos com celular a partir das viagens feitas pela artista e a constante situação de deslocamento/trânsito/mobilidade) em 2009.

### **Estrangeiros:**

Projeto BlinkenLights: é uma instalação de luz interativa, que permite aos usuários de celulares criarem animações ou jogarem tetris, ping pong ou pacman na fachada de edifícios. É possível também aos participantes criarem imagens e animações e vê-las nessas mesmas fachadas. Ele foi fundado com a criação do primeiro Blinkenlights, uma instalação interativa de luz que nasceu em 11 de setembro de 2001 na Haus des Lehrers na Alexanderplatz, Berlim, Alemanha. O Projeto Blinkenlights evoluiu do Chaos Computer Club (CCC), um clube de hackers da Alemanha. O nome "Blinkenlights" é um termo que faz parte da história de hackers que significa painel frontal de luzes de diagnóstico em um computador.

Rafael Lozano Hemmer: é um artista mexicano mais conhecido pelas instalações interativas em espaços públicos em toda a Europa, Ásia e América. Usando a robótica, gráficos em tempo real no computador, projeções de filmes, som posicional, links de internet, vídeo e sensores de ultra-som, telas de LED e interfaces de celular. Suas instalações buscam interromper a condição cada vez mais homogênea da vida urbana através de plataformas críticas para a participação.

Histórias de bolso: diálogo construído com mídias móveis entre os artistas mexicanos Constantini e Llanos. De um lado, Arcangel Constantini que trabalha há muito tempo com seu palm zire 72 para fazer o que chama de zi-re-filme, micronarrativas filmadas na perambulação diária. Por outro, Fernando Llanos tem se envolvido no desenvolvimento de vídeos com celulares e câmeras de uso extremo, explorando como elas mudam a maneira de contar histórias. Zi-re-filme são micronarrativas gravadas em 'perambulações' diárias, que enfocam incidentes regulares como condições fortuitas de temporalidade, subtraídas dos arredores em um exercício de atribuir e ler documentos, usando a mídia, que exhibe a percepção das eventualidades da realidade. Para fazer esses filmes, ele usa o Palm Zire 72, um microcomputador pessoal que já não é mais fabricado, um aparelho de alta tecnologia que lhe permite gravar e obter resultados peculiares em tempo real. Manipulando os parâmetros da câmera integrada ao PDA com controles digitais simples, ele obteve formato e qualidade especiais. Com compressão básica, precisa e única, e processamento de imagem em movimento de baixa tecnologia, os filmes não são pós-produzidos – são o registro visual e sonoro direto obtido pelo equipamento e resultado do prazer de perceber a flutuação e a lembrança do tempo, o que oferece a experiência de 'adiamento' em tempo real neste sistema e formato de filme. Produzindo a partir de uma tradição cine-fotográfica, a mudança de temporalidade que procuro é latente e sincrônica.

Megafone.net: lançado em 2003, desenvolvido pelo espanhol Antoni Abad e programado pelo também espanhol Eugenio Tisselli, este projeto convida os

participantes a contarem suas vidas utilizando o celular como mídia. Já percorreram diversas cidades da Europa e América do Sul. Em 2007 estiveram em São Paulo com a versão Canal Motoboy. Nele dois Motoboys percorreram espaços públicos e privados da cidade de São Paulo. Unidos de celulares com câmera integrada, fotografaram, filmaram e publicaram em tempo real na Internet suas experiências, transformando-se em cronistas de sua própria realidade. Descreveram mediante palavras chave as imagens que publicavam e colaboravam assim para a criação de uma base de dados multimídia capaz de gerar conhecimento coletivo. Em reuniões periódicas analisaram os conteúdos publicados e coordenaram a formação de grupos de emissores dedicados a cada tema aprovado pelo coletivo.

### **Considerações finais**

O celular é o meio em que a convergência midiática digital já se apresenta como uma realidade. Além disso, é uma mídia móvel, de alta portabilidade, baixo custo e tudo funciona em uma tela pequenina, sem dispersões. Portanto há uma grande euforia pelas possibilidades apresentadas com o avanço de redes de telefonia móvel (mais velozes e de maior abrangência), melhorias nos aparelhos e pelo interesse dos grupos de mídia, criadores, pesquisadores, produtores de audiovisual, artistas e usuários. Mas para que a produção e distribuição do produto audiovisual seja realmente eficaz nesta nova mídia os produtores e artistas terão que vencer alguns desafios, como a falta de conhecimento do meio e do usuário que ela atinge. Para superar essas barreiras deve se investir em conhecimento tecnológico para a pesquisa de novos formatos comunicacionais no celular, como mídia pessoal e móvel. Portanto um estudo sobre a convergência midiática digital e seu papel na produção audiovisual, tendo como base o celular, se mostra como um caminho para apreendermos um pouco deste novo e fascinante universo que abre novas perspectivas para novas formas de interação social, a partir da mediação audiovisual do celular como mídia digital móvel. Com isso reafirmamos a importância da realização de investigações como a que aqui realizamos uma vez que o assunto é novo e suscita muitas discussões, não sendo nossa pretensão esgotar o assunto, mas sim apresentar uma nova perspectiva rica de estudos da comunicação audiovisual que surge no início do século XXI.

### **REFERÊNCIAS**

CAMPOS, Haroldo de; PIGNATARI Décio. **Julio Plaza: arte como arte**. São Paulo: MAC/USP, 1980.

FELICE Massimo Di; PERNIOLA, Mario. (Org.). **O Sex Appeal do Inorgânico**. São Paulo, ECA/USP Estúdio Nobel, 2005.

GUATTARI, Felix; ROLNIK, Suely. **Micropolítica**: cartografia do desejo: Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

LAURENTIZ, Paulo. **A holarquia do pensamento artístico**. Campinas: Unicamp, 1991.

LEMOS, André. Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirrede (DHMCM). **Revista Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo. p. 16-23, jun, 2007.

\_\_\_\_\_. **Janelas do Ciberespaço, Comunicação e Cibercultura**. 2 ed. Porto Alegre: Sulina, 2001.

LARIOS, Adriana. **Estudo e Construção de Cenários para a Telefonia Móvel celular no context brasileiro**. Programa de Pós- Graduação em Administração da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2003.

LEMINSKY, Paulo. **Julio Plaza**: um pensador não verbal. Semanário Pólo Cultural, Curitiba, 13 ago. 1978.

\_\_\_\_\_. A língua das imagens. **Istoé**, São Paulo, 29 abr. 1987.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Editora 34. 1993.

\_\_\_\_\_. **Cibercultura**. 2 ed. São Paulo: Editora 34. 2000

\_\_\_\_\_. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34. 1996.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário**: o desafio das poéticas tecnológicas. 3. ed. São Paulo: Edusp, 2001.

\_\_\_\_\_. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas, SP: Papyrus. 1997.

MARTINS, André Reis. **A Luz no Cinema**. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes / UFMG (Dissertação de Mestrado), 2004.

PLAZA, Julio; PARENTE Andre (org.). **Imagem máquina, a era das tecnologias do virtual**.SP: Editora 34, 1999.

\_\_\_\_\_; SAMAIN Etienne (org.). **O Fotográfico**. SP: Hucitec;Senac, 2005.

\_\_\_\_\_; TAVARES Mônica. **Processos Criativos com os Meios Eletrônicos**: poéticas digitais. SP: HUCITEC, 1998.

PERNIOLA, Mario; FELICE Massimo Di (org.). **O Sex Appeal do Inorgânico**. São Paulo: ECA/USP Estúdio Nobel, 2005.

POSSEBON, Samuel. **Conectada em qualquer lugar**. São Paulo: Anuário de Mídias digitais. Converge Comunicações, 2010.

SANTAELLA, Lúcia. **Por que as comunicações e artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus. 2005.

\_\_\_\_\_. **Culturas e Artes do Pós-Humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus. 2003.

SOARES, Oliveira. **Sociedade da informação ou da comunicação**, São Paulo: Cidade Nova. 1997.

STANDAGE, Tom. **The Victorian Internet**. New York: Berkley Book, 1998.

SOMMERER, Christa; MIGNONNEAU, Laurent. **Art @ Science**. New York: SpringerWien, 1998.

WILDER, Gabriela Suzana. **Waldemar Cordeiro**: pintor, vanguardista, difusor, crítico de arte, teórico e líder do movimento concretista na década de 50. Dissertação (Mestrado em Artes); Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo. 1982.

ZANINI, Walter. Primeiros tempos da arte/tecnologia no Brasil. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **A arte no século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: Unesp, 1997.

**Entrevistas ao autor:**

BUENO, Claudio. Artista residante, MIS. Data: 15/01/2010.

GODOY, Marcelo, Diretor, Mobile Fest. Data: 12/10/2009.

OLIVEIRA, Lyara, Videoartista e pesquisadora, Unisa. Data: 08/02/2010.