



## O dia em que a terra parou... e as informações continuaram a circular

O festival **Telemig Celular arte.mov** traz a Belo Horizonte um panorama do que acontece no mundo das mídias móveis, reunindo realizadores brasileiros e estrangeiros para mostrar de que forma as tecnologias portáteis mudam os rumos do audiovisual.

Cidades. Aglomerações humanas de certa importância, localizadas em áreas geográficas circunscritas, com prédios e avenidas por todos os lados. Na cultura digital, espaços por onde os torpedos SMS e MMS chegam antes que os motoboys, enquanto as pessoas presas no trânsito recebem conteúdo RSS em Palms WAP.

A forma como seus habitantes se comportam muda com o surgimento de celulares GSM, que armazenam vídeo em formato 3GP. No sinal vermelho, trocam a pasta de mp3s, no iPod carregado via bluetooth antes de sair de casa. Finais-de-semana, jogam games GPS entre ruas e avenidas vazias.

(link siglas: "segundo\_nível.doc")

Se você não tem certeza se conhece todas as siglas acima, passe o mouse sobre as siglas para tirar suas dúvidas. Caso contrário, é só empacotar a mochila e tomar o rumo de BH. O festival **Telemig Celular arte.mov** reúne, de 4 a 7 de outubro, na capital mineira, artistas que usam essas mídias móveis de maneira crítica ou, no mínimo, imprevistas.

O foco do festival está em trabalhos que ampliam o universo da arte e do audiovisual, no âmbito de uma cultura cada vez mais conectada e nômade. O vídeo, nesse contexto em que aparelhos portáteis permitem a circulação cada vez mais distribuída de imagem e som, não cabe no espaço de uma tela única.

Até lá, o **Telemig Celular arte.mov** publica um *blog* com pílulas sobre tecnologia e cultura e uma revista com dossiês sobre os realizadores convidados para o festival: Drew Hemment (link: "hemmentOK.doc"), Giselle Beiguelman (<http://www.desvirtual.com>), Lassi Tasajärvi (<http://www.els.fi>) e Patrick Litchy (<http://www.voyd.com/voyd/>).

Para esquentar, um resumo das principais idéias que circulam no mundo das mídias móveis, uma seleção de frases-chave que resumem um pouco do que pensam os artistas presentes no festival, e dicas de *sítes* e artigos para quem quiser se aprofundar no assunto.

### Códigos por todos os cantos

Textos, imagens e sons tornam-se ubíquos, com o surgimento de aparelhos portáteis como os PDAs (link: "segundo\_nível.doc") e os cada vez mais turbinados telefones celulares, explosivos em todos os sentidos da palavra. Em forma de código, circulam por todo canto. Espalham-se próximos ao corpo, ou distribuem-se pelo espaço físico.

Em 2001, Patrick Litchy faz a curadoria de **[re]distributions** (<http://www.voyd.com/ia/>), justamente para explorar o potencial expressivo de aparelhos como PDAs, pagers e telefones celulares. O projeto reúne o estado desta arte de nômades digitais, por meio de textos, imagens e vídeos criados para Palms (link: para "Assoniations", de Patrick Litchy), e trabalhos que experimentam as possibilidades de linguagem dos dispositivos de comunicação sem fio.

Um dos destaques de **[re]distributions** é **Dialtones** (<http://www.flong.com/telesymphony/>), de Golan Levin. É uma telesinfonia produzida pelo som dos celulares do público,

coreografados a partir de sua localização e do tipo de toque. Essas informações são cadastradas previamente, o que permite compor em tempo real uma música que inverte as noções de sons públicos e privados.

**Dialtones** propõe investigar de que forma as redes permitem gerar padrões musicais inesperados e fenômenos sonoros imprevisíveis. Ao transformar em música o burburinho de toques muitas vezes percebidos como incômodo, o espetáculo subverte o aviso de praxe: para assistir *Dialtones*, recomenda-se que o público mantenha os aparelhos celulares ligados.



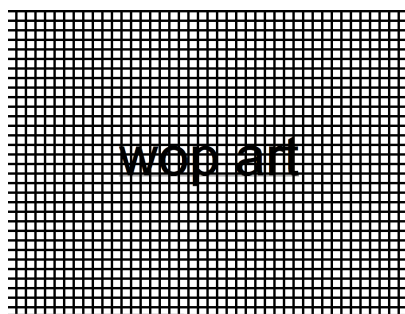
*Levin apresentou **Dialtones** pela primeira vez em dois concertos consecutivos, realizados em Setembro de 2001, em co-produção com o Ars Electronica*

+ [re] distributions (“segundo\_nível.doc”)

### Rumo a uma cultura “sem fio”

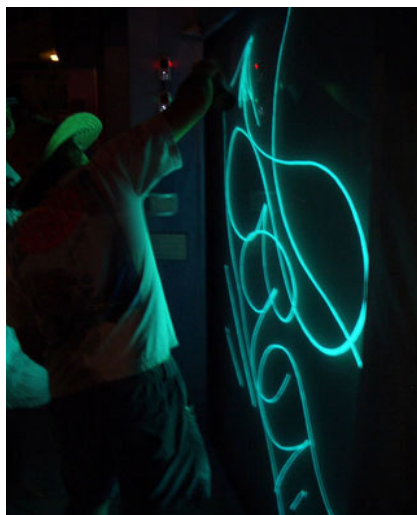
Litchty sustenta (no texto de curadoria de [re]distributions, <http://www.voyd.com/ia/curator1.htm>) que a expansão da mídias móveis “em direção à uma cultura mais ampla parece ser uma forma de intervenção por si só”, na medida em que as redes de tecnologias portáteis conduzem à uma cultura da distribuição, como resultado de um desvio “da tela à palma e ao espaço” (<http://www.voyd.com/ia/essaylichty.htm>).

Em **Arte sem Fio** (<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2525,1.shl>), Giselle Beiguelman lembra que definir “arte wireless como a arte da cultura da mobilidade é correto, mas demasiado genérico”. Para ela, é preciso “diferenciar arte *para* dispositivos móveis de arte *com* dispositivos móveis”, em que está implicada uma diferença entre trabalhos que atuam no âmbito do compartilhamento e outros que lidam com a relação entre redes on e offline.



Entre os projetos presentes em [re]distributions, está **Wop Art** (<http://www.desvirtual.com/wopart/>), com poemas criados para criados para celulares com protocolo WAP.

Um exemplo de trabalho que atua no âmbito do compartilhamento (mas que não se restringe à distribuição de papéis de parede, sons e vídeos para celulares) é a instalação **MotoGlyph**, desenvolvida pela agência londrina Digit (<http://www.digitlondon.com/>), para o festival **M3**. No caso do **MotoGlyph**, os ringtones são apenas uma consequência de um processo de conversão em som dos rastros da grafiteagem digital produzida pelo público.



Em **MotoGlyph**, o desenho feito por meio de um spray virtual, sobre painéis de vidro, é convertido em animações de sons para compor ringtunes customizados, disponíveis para download no site do projeto  
fonte: <http://www.we-make-money-not-art.com/archives/003204.php>

Um exemplo de trabalho que explora a relação entre redes on e offline é **Noderunner** (<http://www.aec.at/en/prix/updates/article.asp?iNewsID=314>), game criado por Yuri Gitman e Carlos J. Gomez de Llarena. O jogo transforma a cidade de Nova Iorque num campo em que duas equipes devem se logar no maior número possível de nós de Internet wireless. Só conta ponto se tiver foto publicada no blog do projeto. **Noderunner** trata o espaço público como interface, e ressalta as conexões entre as redes de informação e o ambiente urbano.

Vai na mesma linha **Can You See Me Now?**

([http://www.blasttheory.co.uk/bt/work\\_cysmn.html](http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html)), do Blast Theory. Jogadores do mundo todo podem participar da ação que acontece parte no espaço físico, parte num mapa virtual da cidade onde a partida é jogada. A posição relativa dos jogadores é rastreada por satélites. As informações são enviadas para computadores de mão que ajudam a localizar o adversário.



O grupo inglês Blast Theory (<http://www.blasttheory.co.uk/>) desenvolve projetos que misturam jogo e realidade com auxílio de mídias móveis.

Uma tendência correlata é o mapeamento urbano por meio de dispositivos de localização geográfica. Um exemplo são os Wikimaps. São mapas interativos de cidades, como os de Linz, na Áustria, (<http://wikimap.hotspotlinz.at/de/index.php>), e Madri, na Espanha (<http://www.wikimap.es/>). Neles, é possível inserir textos, imagens e sons, transformando a cartografia num muro de recados distribuído.

Este tipo de tecnologia foi usado na ação recente promovida em Manchester pela OSM (<http://wiki.openstreetmap.org/index.php/Mapchester>). No fim-de-semana dos dias 13 e 14 de maio de 2006, mais de 40 pessoas reuniram-se para coletar informações por meio de receptores GPS.



Rastro GPS de Manchester, cidade que virou Madchester na época que o Hacienda mostrou ao mundo o som dos Happy Mondays, e agora é conhecida como Mapchester, por causa das ações associadas ao OSM

fonte: [http://wiki.openstreetmap.org/index.php/Mapchester#OSM\\_is\\_mapping\\_Manchester](http://wiki.openstreetmap.org/index.php/Mapchester#OSM_is_mapping_Manchester)

Ao construir paisagens de texto, imagem e som ou desenhos baseados em rastros de dados, projetos como os descritos acima indicam algumas das possibilidades narrativas e formas de visualização que surgem com o GPS.

Segundo Brett Staulbam, os artistas da informação que trabalham com sistemas de localização geográfica estão diante do desafio de entender de que forma a paisagem pode ser vista a partir de uma lógica de bancos-de-dados. O desafio é produzir sentido a partir do conjunto de informações reunido(<http://www.c5corp.com/research/databaselogic.shtml>).

+ Mapping ("segundo\_nível.doc")

A lógica é sempre a mesma, e pode ser resumida por uma frase de Patrick Lichty (sempre no texto de curadoria de **[re]distributions**): a importância do que é produzido para dispositivos móveis é relativa, em comparação com os efeitos desses dispositivos na cultura como um todo, que torna-se *wireless*.

Neste contexto de uma cultura sem fio, as redes ficam mais capilares, o que implica tanto em formas alternativas de produzir e circular textos, imagens e sons, quanto em métodos de vigilância cada vez mais intrusivos.

## Redes para todos os lados

Os dispositivos móveis dão uma nova amplitude aos processos de distribuição de conteúdo, num momento em que as redes de banda larga permitem trocar vídeo com relativa facilidade, em fenômeno que preocupa os executivos da indústria cinematográfica. No entanto, ainda não é claro de que forma essas tecnologias vão evoluir.

### Em Internet-Based Amateur Video Delivery: The Users and Their Requirements

(<http://www.els.fi/publications/HICSSVideoDeliverywtxt.pdf>), Lassi Tasajärvi faz um breve mapeamento das formas como tecnologias de baixo custo estão mudando a forma de criar e distribuir formatos audiovisuais na rede.

Para Tasajärvi, um "número crescente de amadores do vídeo operam como 'atores híbridos': eles não estão satisfeitos com um único papel mas atuam como consumidor, artista, desnvolvedor, usuário e criador de conteúdo em vários sites".



A Pixoff.net (<http://www.pixoff.net>) é um site dedicado a divulgar pela Internet e para telefones celulares filmes finlandeses de curta-metragem e animação

Trata-se de um fenômeno mais complexo do que se supõe. Essa facilidade de criar vídeo

estimula repensar a fronteira entre o amador e o profissional, e discutir quais os parâmetros para produzir audiovisual em um contexto de câmeras acessíveis e telas de todos os tamanhos espalhadas pela cidade (e muitas vezes conectadas entre si).

Um dos aspectos mais saudáveis desse fenômeno é justamente a forma como ele perturba os circuitos de distribuição tradicionais. Videoblogues (<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2639.1.shl>), serviços para publicação e compartilhamento de audiovisual como o **YouTube** (<http://www.youtube.com/>) e vodcasts (<http://vodcasts.tv/> | “segundo\_nível.doc”) são bons exemplos.

Ainda que muitas vezes tecnologias do tipo funcionem apenas como cabide de arquivos de vídeo, o simples fato de elas oferecerem alternativas ao modelo fechado das redes de TV já é relevante. Resta, mesmo assim, o desafio de produzir conteúdo adequado para ser transmitido em tempo real, um problema que persiste mesmo em conexões de banda larga.

+ sistemas de distribuição de vídeo online (“segundo\_nível.doc”)

No caso da distribuição para celular, o problema é como produzir para telas pequenas. Fica claro que os celulares ainda são em parte dispositivos de comunicação, em que se pese os recursos cada vez mais sofisticados, que os aproximam de plataformas portáteis para edição e distribuição de áudio e vídeo.

A performance **Rip my disk**, do grupo sueco Corebounce, ilustra de maneira irônica essa dupla funcionalidade: é uma performance de VJ expandido que mistura o material produzido pelo grupo com imagens “roubadas” dos telefones celulares e outros dispositivos bluetooth que o público é estimulado a trazer para assistir a apresentação (<http://cfisrv.finearts.uvic.ca/interactivefutures/mueller.html>).



*Em **Rip my disk**, os dispositivos bluetooth são 'vítimas' de sua própria conectividade, e funcionam como bancos-de-imagem distribuídos. O projeto problematiza o surgimento de novas formas de invasão da privacidade, um tema recorrente na cultura contemporânea.*

## **Tecnologias do deslocamento**

Outro aspecto das mídias móveis é seu estímulo ao deslocamento. Isso ocorre porque (este é ou outro lado da moeda) o “telefone celular não é apenas um dispositivo de comunicação”, conforme observa Drew Hemment em artigo de 2003 ([http://www.drewhement.com/2003/mobile\\_phones\\_and\\_surveillance.html](http://www.drewhement.com/2003/mobile_phones_and_surveillance.html)). Seu uso não se restringe apenas às conversas em trânsito para as quais foram criados.

Por isso, é ingênuo pensar as mídias móveis fora do contexto mais amplo de uma cultura de rede cada vez mais capilar. Um dos debates mais intensos, nesse âmbito, é sobre o surgimento de formas de vigilância cada vez mais sofisticadas.

+ **Sociedade do Controle** (“segundo\_nível.doc”)

Ao invés de tecnologias antipáticas, como as câmeras de circuito interno e radares dos anos 80, atualmente o rastreamento de informações acontece por meio de aparelhos amigáveis,

ou em processos prosaicos, como na compra de um livro ou CD com etiqueta RFID.

+ RFID (“segundo\_nível.doc”)

O próprio Hemment coloca em pauta uma das discussões comuns neste universo: “o que acontece quando se torna fácil para todo mundo monitorar todo mundo, quando a vigilância pode ser afetada por tecnologias de balcão, no contexto de redes *peer-to-peer* que não podem ser roteadas por um ponto central?”

Talvez uma resposta esteja nos usos possíveis de tecnologias como Palms, receptores GPS e telefones celulares. Vários dos trabalhos discutidos neste artigo exemplificam formas de driblar as especificações de fábrica das tecnologias que utilizam. Assim, instalam um campo de tensão entre localização e deslocamento.

Como contraponto à tarde de pânico que o PCC provocou em São Paulo, 16 de maio de 2005, com ajuda de celulares e boatos que se multiplicaram pela internet, vale lembrar uma das primeiras *flash mobs* ([http://journal.fibreculture.org/issue6/issue6\\_nicholson.html](http://journal.fibreculture.org/issue6/issue6_nicholson.html)).

+ Flash Mobs (“segundo\_nível.doc”)

Nova Iorque, dia 17 de junho de 2003, entre 19h27 e 19h37. Mais ou menos 100 pessoas, convocadas por torpedos, e-mails e *blogs*, cercaram um tapete com preço de US\$10.000,00, à venda na conhecida loja Macy's. Eles foram instruídos de antemão a dizer ao vendedor que viviam em uma comunidade dedicada ao amor livre e, por isso, queriam comprar um 'tapete do amor'. A balbúrdia durou apenas 10 minutos.

Resumindo: Cidades. Aglomerações humanas de certa importância, localizadas em áreas geográficas circunscritas, com prédios e avenidas por todos os lados. Na cultura digital, espaços por onde os torpedos SMS e MMS chegam antes que os motoboys, enquanto as pessoas presas no trânsito recebem conteúdo RSS em Palms WAP.

A forma como seu habitantes se comportam...

## **Frases selecionadas a esmo**

*Como aquecimento para as entrevistas com os convidados do **Telemig Celular arte.mov**, algumas frases tiradas de seus websites, ou de artigos e entrevistas já publicados na Internet.*

“Depois do furacão [Katrina], a energia foi interrompida, as linhas de telefone ficaram em sua maioria danificadas ou não-funcionais, telefones celulares não respondiam e a Internet não estava acessível. Foi um lembrete de que atribuir uma existência material ao virtual não é apenas um caso de reificação, mas de que o virtual é, de fato, bastante dependente do físico. Quando os dois, em sua interdependência, travam, a natureza efêmera da estrutura informacional se faz manifesta.”

Patrick Litchy, em **Hello Katrina! So Much for New Media Art**

([http://www.intelligentagent.com/archive/Vol6\\_No1\\_editorial\\_lichty.htm](http://www.intelligentagent.com/archive/Vol6_No1_editorial_lichty.htm))

“O contexto wireless é muito diferente do da internet fixa, pois ele já nasceu corporativo (ao contrário da internet, na qual as empresas de informática se ligaram posteriormente). Ele é inteiramente mediado por operadoras e fabricantes.

Nesse sentido, se a arte wireless faz repensar novos contextos de circulação e recepção, por outro lado remete às relações entre criadores independentes e demandas corporativas, sejam elas as das operadoras de telefonia móvel, dos fabricantes de equipamentos ou de ambas, em ações conjuntas, mesmo quando os projetos não envolvem relações diretas de patrocínio.”

Giselle Beiguelman, em **A arte sem fio**

(<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2525.1.shl>)

“Assim como a gravação permitiu que o som fosse ouvido fora do lugar e do tempo de sua criação e o rádio permitiu a escuta remota, agora uma nova geração de tecnologias de comunicação estão reconfigurando o espaço geográfico, cultural e perceptivo, e

transformando a natureza do objeto de arte e do evento artístico.”

Drew Hemment, em **Mobile Connections**

([http://www.drewhement.com/2004/mobile\\_connections.html](http://www.drewhement.com/2004/mobile_connections.html))

“Mesmo que fazer o download, capturar e assistir material em vídeo já seja tecnicamente possível em aparelhos celulares, ainda não está claro de que forma esta mídia vai ser utilizada no futuro e qual a forma exata que ela vai tomar.”

Lassi Tasajärvi, em **Classification of Mobile Micromovies**

(<http://www.els.fi/publications/P90064final.pdf>)

## **Bônus Tracks**

*Links, para quem tiver interesse em conhecer melhor o universo das mídias móveis.*

### **3G industry optimistic for 2006**

([http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/click\\_online/4470700.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/click_online/4470700.stm))

Frequentadores da maior feira anual de tecnologias móveis e sem fio apostam que o ano de 2006 vai ser uma virada na produção de conteúdo para celular.

### **A arte sem fio** (<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2525,1.shl>)

Giselle Beiguelman defende que “definir arte wireless como a arte da cultura da mobilidade é correto, mas demasiado genérico”.

### **Boing Boing** (<http://boingboing.net/>)

Diretório dedicado a assuntos de tecnologia, que às vezes publica pautas estranhas para leitores esquisitos.

### **Cibercultura e Mobilidade: a Era da Conexão**

(<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n41/alemos.html>)

André Lemos discute de que forma as tecnologias móveis redesenham a cidade, e inauguram um cultura fundada em práticas da mobilidade.

### **Fiberculture # 6 / Mobility** (<http://journal.fibreculture.org/issue6/index.html>)

A edição número 6 da conhecida revista eletrônica Fiberculture é dedicada ao tema da mobilidade.

### **Gizmodo.com** (<http://www.gizmodo.com/>)

Site sobre todos os tipos de bugigangas e engenhocas que surgem no mundo digital, com seção dedicada apenas a telefones celulares.

### **Guerrilla Innovation** (<http://guerrilla-innovation.com/>)

Tudo sobre inovações em serviços de design e desenvolvimento de conceitos de comunicação interativa e wireless.

### **Smartmobs** (<http://smartmobs.com/>)

Update online do livro bastante conhecido em que Howard Reinghold estuda os processos em que “tecnologias de comunicação e computação ampliam os talentos para a cooperação humana”.

### **Textually.org** (<http://www.textually.org/>)

Convergência esperta de três blogs dedicados a telefones celulares e conteúdo para mídias móveis.

### **We-make-money-not-art** (<http://www.we-make-money-not-art.com/>)

Tudo o que você sempre quis saber sobre cultura mobile, locative media, games, arte japonesa, vintage e sexo. Mas não tinha coragem de perguntar.