ESPAÇO-TEMPO MÓVEL

Val Sampaio
FAV/ICA/UFPA

RESUMO:

O telefone celular representa a etapa seguinte para a construção de uma outra percepção do espaço público. O olhar sobre nossas relações privadas foi dirigido de novo para fora, para um espaço compartilhado à distância. Os novos projetos de intervenção artística no espaço estão usando os telefones celulares e outros dispositivos móveis para explorar maneiras novas de comunicar. O telefone celular permite que você jogue, verifique seus e-mails, envie mensagens de texto, recorte o mundo com vídeos, imagens e textos ampliando as possibilidades de percepção. A proliferação de telefones celulares e das mídias móveis tem mudando conceitos tradicionais de relacionamentos entre tecnologia de comunicação, o corpo e o que é arte neste contexto.

Palavras-Chave: arte digital, arte contemporânea, mídia locativa, intervenção, cultura digital.

ABSTRACT:

The mobile phone is the next step for the construction of other perception of public space. The private relationships are redirected out to a space shared interactively with systems networked. The news artistic projects of intervention in space are using mobile phones and others mobile devices to explore new ways of communicating. The mobile phone allows to play, check your emails, send text messages, re-configurate the world with videos, images and text extending the possibilities of perception. The proliferation of mobiles phones and mobile media is changing traditional concepts of relationships between communication technology, the body and what is art in this context.

Keywords*: digital art, contemporary art, locative media, intervention, digital culture.*

A exacerbação de fenômenos urbanos e o acesso progressivo a novas tecnologias e a constituição de novos mapas políticos – econômicos - culturais promovem desafios originais para a arte e fazem surgir paradigmas baseados numa rotina em que a mobilidade tornou-se comum e a sustentabilidade um importante conceito. Conhecer o outro e o seu espaço alheio, valorizar e preservar o local sem isolá-lo do mundo, entender as trocas culturais, sociais e políticas são questões de um mundo ao mesmo tempo homogêneo - na concentração econômica e nas marcas

transnacionais; e plural - na infinidade de mídias eletrônicas de comunicação, nas relações pessoais facilitadas pela tecnologia e no convívio intensificado pelo deslocamento no espaço-fluxo da informação.

Entender esse ritmo dinâmico e a interdependência desse sistema traz à tona fenômenos constitutivos dos novos aparelhos, e das interações entre estes aparelhos e os comportamentos humanos, no que se refere também às suas formas altamente simbólicas, tais como as linguagens e as culturas. A tecnologia móvel e as novas possibilidades de convergência tecnológica redesenham o espaço de linguagem e de interação humana que tem importância enorme sobretudo no plano econômico, científico e na arte.

O telefone celular representa a etapa seguinte para a construção de uma outra percepção do espaço público. O olhar sobre nossas relações privadas foi dirigido de novo para fora, para um espaço compartilhado à distância. O telefone celular fornece um espaço de troca compartilhada, em uma chamada nos transportamos do nosso ambiente para um espaço compartilhado, removendo-nos de nosso espaço habitado, aproximando-nos de outras partes. Nós viajamos para alguma posição inexistente, um espaço mental simultaneamente compartilhado.

O espaço mental criado no convívio com esses aparelhos e programas permite a expansão da 'consciência' humana, individualmente e/ou coletivamente, e ao mesmo tempo, mantém todos os registros das percepções de uma existência. Cria um lugar e esse 'espaço' existente é chamado de "tempo" ou 'tempo relativo', ou ainda, 'espaço-tempo'.

O 'tempo' só possui existência no 'espaço mental', e a compreensão de que existem acontecimentos que reaparecem em intervalos regulares, indicando-nos a passagem de período de tempo previsto entre dois acontecimentos. Essa percepção é inversamente proporcional à velocidade de processamento mental do observador. Ou seja, nos deslocamos para esses espaços-tempo de forma tão imediata, instintiva que não percebemos que passamos a habitar um outro lugar mediado por aparelhos e mídias.

Tudo que existe no 'universo' que conseguimos perceber é resultado da transformação do 'espaço-imaginário' em 'espaço-real' e vice- versa, através de um

'ponto mutacional' no 'espaço mental' individual ou coletivo. E, é este lugar que é afetado pelo crescente uso do celular, principalmente para além de suas funções pragmáticas como conectar-se a alguém, a telefonia móvel está expandindo também no território criativo.

Os novos projetos de intervenção artística no espaço estão usando os telefones celulares e outros dispositivos móveis para explorar maneiras novas de comunicar. O telefone celular permite que você jogue, verifique seus e-mails, envie mensagens do texto, recorte o mundo com vídeos, imagens e textos ampliando as possibilidades de percepção.

Seguindo o pensamento de Marshall McLuhan, Manuel Castells, e outros, argumentamos que as mudanças sociais advindas da comunicação móvel, marcam um passo distintivo no desenvolvimento da era tradicional dos *"mass media"* para a nova comunicação pessoal da sociedade. McLuhan (1962,1964) afirma que as características da tecnologia de comunicação formata a organização da cognição e da sociedade.

Manuel Castells desenvolveu uma teoria sobre redes de comunicação e fluxo de informação. De acordo com Castells (2000)[i], a informação e a comunicação tecnológicas dos anos 80s e 90s alimentam o deslocamento da organização social caracterizado pela descentralização, flexibilidade, nós de redes baseados na troca de interesses ainda que em espaços geográficos diferentes. Similarmente à caracterização de McLuhan da era massiva, Castells descreve a difundida mudança na organização social como a nova sociedade em rede. Explicitamente invocando McLuhan ele declara: "a rede é a mensagem"(2001)[ii]

É importante pontuar, enquanto McLuhan atribuiu mudanças sociais advindas do desenvolvimento e do uso de novas tecnologias, Castells, contrariamente defende que essas mudanças na comunicação tecnológica alimentam mudanças sociais na ordem da essência preexistentes da condição social. Castells explica, "Minha tese é de que o crescimento informacional, economia global é caracterizado pelo desenvolvimento de uma nova lógica organizacional que tem relação com o processo atual de mudança tecnológica, mas não dependente dele" (2000)[iii]

A despeito das diferentes pontos de vista sobre o determinismo tecnológico, podemos apontar uma teoria paralela entre McLuhan e Castells, em ambos entendemos a comunicação tecnológica como uma forma de entender a sociedade, estas tecnologias são como lentes que nos auxiliam no entendimento da nova ordem social que produz e se reproduz por intermédio dos sistemas de comunicação.

A convergência de tecnologias do celular ultrapassa a lógica funcional ponto a ponto do telefone convencional, surge um novo tipo de interação que poderíamos chamar de Todos e Todos, que é a emergência de uma inteligência coletiva. A paisagem dos meios de comunicação social mudou dramaticamente nas últimas décadas, os formatos tradicionais de comunicação de massa vem paulatinamente modificando-se para um personalizado ambiente de rede.

A comunicação móvel desempenha um papel central nesta transição, com taxas de aprovação que ultrapassam mesmo as da Internet. A ampla difusão e utilização da telefonia móvel é emblemática de uma mudança em direção a uma nova "sociedade da comunicação pessoal", evidenciada por várias áreas-chave da mudança social, incluindo o significado simbólico da tecnologia, novas formas de coordenação e de redes sociais, personalização dos espaços públicos, e a móvel e volátil cultura juvenil.

O presente artigo argumenta que as tecnologias de comunicação predominantes na sociedade de hoje, em especial a telefonia móvel, são caracteristicamente individuais e coletivas na mesma medida. Esse estado atual da tecnologia móvel nos possibilitou uma nova era de comunicação pessoal. A proliferação de telefones celulares e das mídias móveis tem mudando conceitos tradicionais de relacionamentos entre tecnologia de comunicação, o corpo e o que é arte neste contexto.

Os telefones celulares dentre outras mídias interativas podem estar muito próximos do corpo, quase como uma vestimenta. Os *notebooks* são portáteis, como os telefones celulares, mas existe uma importante distinção entre portabilidade e usabilidade, ou seja, que pode trajado (*wearability*). E este novo estado de presença que as máquinas se apresentam.

Ambos oferecem flexibilidade para decidir onde e quando conectar-se aos outros. O uso de telefones celulares integra vários sentidos corporais, abrindo novas possibilidades simbólicas de representação. Como no caso de outras mídias, o design é um dado importante a considerar no momento da compra de um aparelho. Eles simbolizam a pessoa pela sua marca, cor, forma, toques, ornamentos e adornos. Para além de uma bandeira pessoal desfraldada a aparência física do aparelho revela o status social, o grupo social, estes dados podem explicar porque a moda da tecnologia é comumente determinado por intermédio de uma rede social de interação. A moda da tecnologia é socialmente significante para usuários que estão formando e expressando suas identidades.

As mudanças nas relações entre tecnologia da comunicação e sociedade manifestam-se não somente no design do aparelho celular, mas também em como eles são usados. Espaço e tempo são reconfigurados pela comunicação móvel. Existem reconstruções individuais do entendimento do espaço e do tempo, assim como se confia que a telefonia móvel constrói lugares e tempos que resultam da coordenação com outras pessoas.

Castells (2007) descrevem este processo de reconstrução espacial e de tempo como o "espaço do fluxo" e "não-tempo" (*timeless time*). No espaço do fluxo, os lugares ganham novos significados assim como eles são memorizados e usados pelas suas habilidade de suporte dos espaços de fluxos, os espaços existem, incluindo casas e lugares de trabalho, mas eles existem como pontos de convergência na rede de comunicação criados e recriados pelas propostas das pessoas.

O tempo é personalizado e torna-se des-seqüenciado e/ou comprimido pela rede de interações. É plausível que a personalização do espaço e do tempo resulta do uso das tecnologias de rede, especialmente para aqueles que podem lançar mão de seu uso a qualquer momento e em qualquer lugar. A difusão da tecnologia de comunicação móvel contribui fortemente para a expansão do espaço e do fluxo do "timeless time" como novas estruturas de vida.

Uso pessoal em espaços públicos

Somando-se à moda e a funcionalidade dos telefones celulares, a crescente comunicação pessoal apropria-se dos espaço públicos tornando-os pessoais por meio da comunicação móvel. O telefone celular é o mais comum artefato que oferece significados para a conexão social: invasões de melodias, ruídos, e pedaços de conversas em co-presença com desconhecidos. Porque a norma social de comportamento em espaço públicos às vezes conflitua com as conversas telefônicas, telefones celulares usados em espaço públicos apresenta muitas mudanças, oportunidades e conseqüências tornando-se uma ativa área social de pesquisa.

Na essência, as fronteiras entre privado e público estão constantemente em negociação. Uma conseqüência do uso de telefones móveis em público é a co-presença de outros, elencos involuntários de uma audiência atenta. Este fenômeno é como um jogo da memória, consiste em ser capaz de reconstruir significados a partir de pedaços de informação. Esta prática é como uma personalização do espaço público, sendo a chave social como resultado da substituição da tradicional era das massas para a atual era da tecnologia de comunicação pessoal.

As conseqüências sociais do uso do telefone móvel, o uso pessoal no espaço público não é novo. Indivíduos fazem uso pessoal do espaço público. Considere, por exemplo, a prática comum de ler durante uma viagem de ônibus. Assim como, a comunicação móvel é uma personalização do espaço público com efeitos distintos, como a co-presença de outros.

A móvel cultura jovem

Comunicação móvel e conseqüências sociais associadas são experenciadas individualmente a partir de várias formas de vida – jovens, velhos, ricos, pobres e em países ao redor do mundo. Ainda que seja mais aparente nas vidas dos jovens. A personalização da comunicação móvel é amplificada pelos jovens em cada uma das camadas sociais. Ainda que o telefone móvel sirva como símbolo de status e artigo de moda para o uso geral, os jovens tomam pra si esta tecnologia com outros significados simbólicos, tornando-se um ícone da comunicação contemporânea.

Novas formas de coordenação e redes sociais abrangem novas áreas de uso social mudando para usuários de todas as idades, mas especialmente para os jovens, tornando-se um aparelho de emancipação para os adolescentes, desenvolvendo a partir destes sua própria independência e identidade.

A comunicação móvel tem reconfigurado os caminhos que os jovens interagem com seus pares e parentes. Por exemplo, o uso de mensagem de textos, permitindo a utilização de uma língua originária do uso do aparelho, símbolos, textos, imagens etc. O telefone móvel serve como uma forma de identificação para os jovens.

Em essência, acredito que a recente emergência de uma jovem cultura da mobilidade pode ser explicada pelo desejo de construção de autonomia pessoal e na formação de identidades – um forte processo simbólico social, e podemos considerar um ícone do crescimento de uma sociedade de comunicação pessoal.

Ações em rede

As mídias locativas fomentam processos de criação do que chamaremos aqui de territórios comunicacionais, espaços híbridos de controle eletrônico-informacional e físico em mobilidade no espaço urbano. Podendo ser desenvovidos projetos de realidade aumentada[iv], mapeamento, geolocalização e anotações eletrônicas utilizando celulares, *palms*, etiquetas RFID ou redes *bluetooth* para indexar mensagens (SMS, vídeo, foto) a lugares.

Para André Lemos,

> "Mídia locativa é como um conjunto de tecnologias e processos info-comunicacionais cujo conteúdo informacional vincula-se a um lugar específico. Locativo é uma categoria gramatical que exprime lugar, como "em", "ao lado de", indicando a localização final ou o momento de uma ação. As mídias locativas são dispositivos informacionais digitais cujo conteúdo da informação está diretamente ligado a uma localidade. Trata-se de processos de emissão e recepção de informação a partir de um determinado local. Isso implica uma relação entre lugares e dispositivos móveis digitais até então inédita." (LEMOS, 2009)[v]

Para Mark Shepard[vi] a experiência física com o espaço público vem sendo radicalmente transformada com a proliferação por todo o espaço físico da cidade das mídias de comunicação móveis e pervasivas. A experiência com o espaço público tem se transformado radicalmente com o uso de telefones móveis e de aparelhos digitais de som, promovendo vários níveis de privacidade no espaço

urbano proporcionando ao falante/ouvinte algumas exceções às convenções de interação social dentro do domínio público, absolvendo-os de alguma responsabilidade pelo que está acontecendo ao seu redor. O autor aponta ainda as possíveis fissuras no tecido social e nas relações inter-pessoais que estes deslocamentos podem provocar.

> "Falar ao telefone celular enquanto estão caminhando na calçada, trocar mensagens de texto com um amigo, enquanto faz seu percurso no ônibus, ou ouvir um aparelho de som digital no metrô são práticas cotidianas para a organização de espaço, tempo e dos limites ao redor do corpo em público. Até um certo ponto, essas práticas contribuem para um deslocamento, um recuo do cidadão moderno da esfera pública, ainda que este esteja fisicamente nele. Estas práticas reconfiguram o espaço público urbano, e a imprevisibilidade dos encontros nominalmente encontrados lá, deixa de funcionar como um local para as tensões, atritos e interações tão vital para uma sociedade democrática."(Shepard,2007)[vii]

Mark Weiser no artigo *"The Computer for the 21st Century"*[viii] aponta-nos questões que vem ao encontro de nossas hipóteses. Afirmando que as tecnologias mais profundas são aquelas que desaparecem. Tecem-se no tecido da vida cotidiana, até que são indistinguíveis a partir dele.

> "Considere que ao escrever, a capacidade de capturar uma representação simbólica da linguagem falada liberou informação dos limites da memória individual, para o armazenamento de longo prazo. Talvez a escrita seja a primeira tecnologia de informação. Hoje esta tecnologia é onipresente em países industrializados. Não apenas em livros, revistas e jornais ou outras formas de transmitir informações por escrito, como sinais de rua, outdoors, placas das lojas e até pichações. A presença constante e como pano de fundo destes produtos da "tecnologia de alfabetização" não necessita de atenção ativa, e a informação a ser expressa na escrita está pronta para uso em um piscar de olhos. É difícil imaginar a vida moderna de outra maneira."

A comunicação móvel e pervasiva com computadores em todos os lugares e mídias denotam a "hibridação"[ix] tecnológica e a maleabilidade das mídias locativas ao uso que o usuário decida operar. Estes sistemas de informação geográficas usados em corporações e escritórios escapuliu para as ruas e para usos sociais infindáveis.

Território do Híbrido

Compreender a produção criativa contemporânea com os novos meios exige conhecê-la de maneira plural, inserida num contexto mais amplo, a partir dos diálogos entre o repertório comum da arte e o universo da ciência e da tecnologia. São como práticas que rompem fronteiras buscando uma lógica poética do desvio e da contaminação.

A arte vem utilizando como suporte os conjuntos dos meios de comunicação e informação, introduzindo nova estrutura de organização da produção de arte no contexto público. Interessa mais para esta análise encontrar as misturas, os híbridos, ou aquilo que não é constituído por nenhum caráter particular nestas práticas artísticas. Investigar estratégias de disseminação da informação/comunicação/publicidade como forma de agenciar a produção artística em rede.

As características de um produto cultural híbrido são difíceis de abarcar, a não ser levando em conta sua instável complexidade. Sendo constantemente resultado de fusões, um objeto em estado híbrido requer entendimento mais atento às variações do que às permanências. Sua análise pressupõe a construção de um cenário móvel de dados e suas conjunções ocorridas no tempo e no espaço, mais próximo de diagrama ou mosaico.

O híbrido não significa ser indeterminado, mas sua determinação obedece a equações distintas e percorre caminhos dificilmente projetados por padrões teóricos mais ordenadores. Enquanto algumas análises enfatizam o perene – aspecto individual que melhor caracteriza –, o híbrido é levado pela instabilidade constante. Ele propõe uma espécie de artimanha teórica por não sujeitar-se a classificações conhecidas, daí a necessidade de "ciências sociais nômades" transitando entre diversos saberes e conceitos. (Canclini, 2006)

Como no projeto *Long March* um projeto de arte multifacetado como a conjugação de vários pontos, linhas e aspectos. *Long March* é uma exposição sobre exposições. Não se trata de uma exposição no sentido tradicional, com obras de arte pendurada em um espaço fixo, literal e metaforicamente. Ela amplia a noção de espaço expositivo por meio da justaposição de temporalidade e de permanência. É um esforço criativo curatorial que abre as relações dinâmicas entre o artista, obra-final, o público, o tempo e o espaço. Como afirmou recentemente o curador Jie em carta divulgada ao público, a *Long March*, nunca será concluída. O programa está sob os auspícios da *Refugee Republic Co.* O projeto *Long March* sem fins lucrativos vai continuar a marcha para de espaços de arte, museus e espaços não-arte em um futuro próximo.

> "Ao longo de todo percurso de viagem do grupo da Long March eu me mantive muito próximo por intermédio de modernos métodos de telecomunicação, seguindo suas rotas e a cada avanço e novo lugar que eles alcançavam eles poderiam acompanhar na tatuagem que fiz nas minhas costas, e nas gravações em vídeo e em fotografias o processo de tatuagem. Quando a *Long March* parou temporariamente em Luding Bridge (Site 12) e retornou a Pequim, eu também parei temporariamente a miniatura da Miniature *Long March* (Qin Ga APUD, JIE, 2006)[x]

No segundo estágio do projeto aproximadamente três anos depois de seu início, Qin Ga voltou para Pequim para Luding Bridge, para continuar *a Long March* onde ela havia parado em 2002. De 1 de maio a 1 june de 2005, ele caminhou pelas montanhas nevadas, as pastagens pantanosas,

> "eu fiz a marcha a minha maneira. A viagem foi realizada utilizando uma variedade de métodos de transporte, incluindo comboios, autocarros de longa distância, na parte traseira de um caminhão, em um trator, bem como caminhar. Cada vez que chegamos a um novo lugar, eu tatuava o local no meu caminho de volta, e registrava o processo em gravações de vídeo e fotografia, bem como recolhendo os itens utilizados diariamente durante a viagem como um arquivo do próprio processo. Viajaram comigo o tatuador/artista Gao Xiang, fotógrafo e cinegrafista Liu Ding, Gao Feng, e Mei Er. "(Qin Ga APUD, JIE, 2006)

O artista Qin Ga tatou um mapa da China em suas costas, desenhando cada lugar onde o grupo da *Long March* passou. Seu corpo é tanto uma obra de arte e um objeto da *Long March*, conjugando elementos da história e da memória coletiva e individual. Qin Ga tatua o espaço percorrido como uma lembrança a ação, do ato, do movimento,

> "O movimento é presente, é o ato de percorrer. O espaço percorrido é divisível, e até infinitamente divisível, enquanto o movimento é indivisível,ou não se divide sem mudar de natureza a cada divisão. O que já supõe uma idéia mais complexa: os espaços percorridos pertencem todos a um único e mesmo espaço homogêneo, enquanto os movimentos são heterogêneos, irredutíveis entre si." (Deleuze, 1983)

Long March 2002-2005 Copyright © Qin Ga

O projeto *Suite 4 Mobile Tags* de Giselle Beiguelman e Mauricio Fleury é baseado *em QR-Code (Quick Response Code)* que propõe um exercício de composição musical coletivo, repentino e anônimo. Um espécie de "escrituras nômandes para escutas expandidas", define Beiguelman em um dos sites do projeto.

O *QR Code* (ou Código de Barras em 2D), é uma matriz ou código de barras bi-dimensional, criado pela empresa *Japonesa Denso-Wave*, em 1994. O QR vem de *Quick Response*[xi], pois o código pode ser interpretado rapidamente, mesmo com imagens de baixa resolução, feitas por cámeras digitais em formato VGA[xii], como as de celulares. O QR Code é muito usado no Japão.

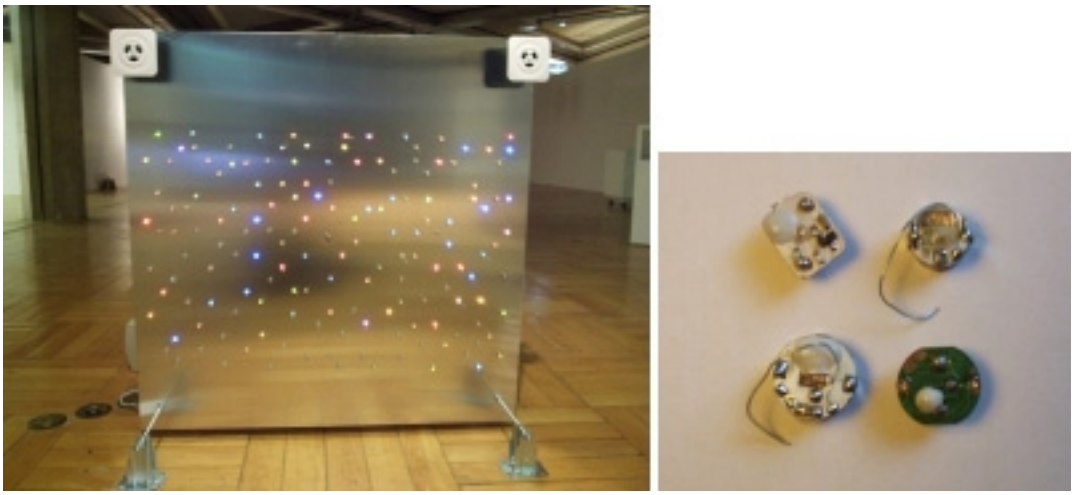
Inicialmente usados para catalogar diferentes partes na construção de veículos, hoje o QR Code é usado no gerenciamento de inventário em uma grande variedade de indústrias. Desde 2003, estão sendo desenvolvidas aplicações direcionadas para ajudar os usuários na tarefa de adicionar dados em telefones celulares. Os QR Codes são muito comuns também em revistas e propagandas, onde usam-se os códigos para guardar endereços e URLs[xiii], além de informações pessoais detalhadas, no caso de cartões de visitas, facilitando muito a inserção destes dados em agendas de telefones celulares. Consumidores com programas de captura ou PCs com interface RS-232C[xiv], podem usar um *scanner* para capturar as imagens.

Suite 4 Mobile Tags - de Giselle Beiguelman e Mauricio Fleury

Para a realização de seu primeiro movimento, parte-se de um conjunto de oito *mobile tags* expostas no espaço expositivo, e que trazem embutidas um número de telefone. "Mobile Tags" é uma expressão para um tipo específico de código de barras que pode ser lido com a câmera dos telefones celulares. O código de barras usado para *mobile tagging* é o *QR Code*. Ele pode conter tipos diferentes de informação como um *weblink*, uma mensagem curta com um número alvo, um número de telefone ou um texto simples.

Com uma câmera de celular pode-se ler a informação codificada e imediatamente detonar uma ação correspondente como, por exemplo, acessar um site no celular ou enviar uma mensagem para um número de celular. Daí a origem do nome do código: "QR" para Quick Response, resposta rápida.

Para poder ler este código de barras é preciso um pequeno programa no seu telefone celular. No caso do trabalho de Beiguelman, cada um desses números de telefone é alimentado por um *ringtone,*[xv] um toque específico. O público mira seu celular, ou um dos celulares disponibilizados, para um dos displays que contem um número de celular codificado em QR-Codecom. O projeto foi apresentado em Lima sob a curadoria de Marcus Bastos, as edições anteriores foram no File-Rio (Rio de Janeiro), O Lugar Dissonante (Recife), File-SP (São Paulo), Geografias Celulares (Buenos Aires).



Grampo - trabalho de Soraya Braz e Fabio FON – 2007-2008-2009[xvi]

Grampo resignifica a experiência com o espaço público colocando à mostra o caráter intrusivo que a telefonia celular encapsula em seu uso. Este objeto dispõe de sensores luminosos que captam a radiação do ambiente e reproduz pequenos trechos das conversas feitas em telefones celulares próximos ao objeto. Ao mesmo tempo, todo o trabalho se ilumina com seqüências de luzes coloridas.

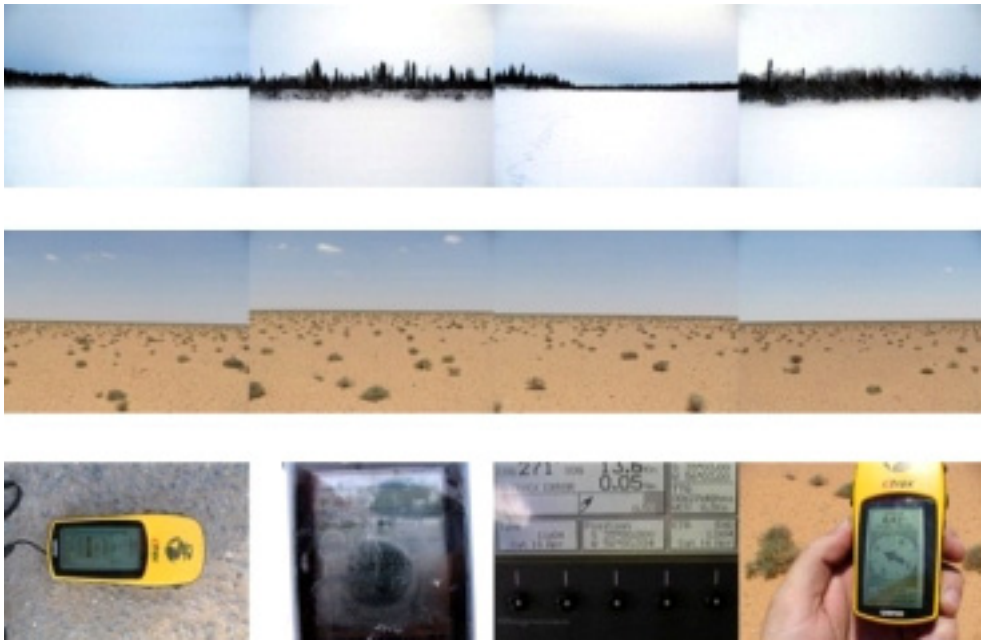
O trabalho expõe as diferentes esferas de intromissão da tecnologia móvel, além de colocar em evidência a questão ambiental permitindo que se perceba quando a radiação eletromagnética silenciosa e invisivelmente invade espaços e corpos.

Coexistências - LAT-23 – des-construção da cartografia tradicional explorando as possibilidade das ferramentas populares como Google Maps and Picasa

O LAT-23 formado pelos artistas Claudio Bueno, Denise Agassi, Marcus Bastos e Nacho Durán. O grupo trabalha com procedimentos de re-mapeamento, por meio de pesquisa sobre as relações entre formatos gráficos, *online* ou de mídias portáteis, e os vários contextos em que circulam. A mídia locativa "Coexistências", foi motivado pelas notícias sobre a intervenção militar de Israel na Faixa de Gaza, que ocupava muito espaço na mídia, no início de 2009.

O tema é polêmico e permite que a maioria das visões diferentes e com argumentos aparentemente inconciliáveis. Ao propor uma superposição simbólica entre ambas as culturas, criando um outro lugar para o conflito tão violento, o trabalho propõe uma utopia em que a sobreposição de rede e no mundo deve estimular um maior diálogo entre as diferentes culturas a se conectar.

> "A rota é uma luz vermelha de um carro. Uma mulher com uma camisa com listras verdes. A palavra Limpeza impresso em um caminhão. O detalhe de uma faixa de pedestres. O aparentemente desconexão desaparece quando no formato de um mapa são publicados e ampliadas as imagens, como *geotagged* desenhando uma bandeira palestina sobre as ruas de Higienópolis (bairro de São Paulo que concentra o maior número de judeus na cidade)."[xvii]



Descontinua Paisagem – instalação interativa de Fernando Velázquez e Julià Carboneras - Artemov Festival - 2008

O projeto *Descontínua Paisagem* de Fernando Velázquez foi o vencedor do Prêmio Mídias Locativas do Vivo arte.mov 2008. O projeto utiliza mensagens *SMS*, *Bluetooth*, projetores e um sistema de banco de dados é uma instalação interativa

com imagens extraídas e modificadas em tempo real do site confluence.org, um site que mostra os lugares de cruzamento de meridianos e paralelos com um grau de resolução Norte-Sul, Leste-Oeste, formando paisagens imaginárias. Fernando Velázquez é um artista uruguaio radicado em São Paulo desde 1997 e seu trabalho investiga questões relacionadas ao cotidiano contemporâneo: privacidade, monitoramento e controle como elementos mediadores da construção de um self.

---

[i] Castells, Manuel 2000. The Rise of the Network Society: The Information Age: Economy, Society and Culture (2nd edn). Oxford, UK: Blackwell

[ii] Castells, Manuel 2001. The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society. Oxford, UK: Oxford University Press.

[iii] idem

[iv] As mídias locativas permitem que informações sobre uma determinada localidade sejam visualizadas em um dispositivo móvel (celular), "aumentando" a informação.

O celular pode identificar restaurantes, hotéis, marcas geográficas e *links* na *web* sobre os lugares apontados, ampliando assim a realidade informacional, mesclando espaço físico e dados eletrônicos. As mídias locativas permitem que informações sobre uma determinada localidade sejam visualizadas em um dispositivo móvel,

"aumentando" a informação. O celular pode identificar restaurantes, hotéis, marcas geográficas e *links* na *web* sobre os lugares apontados, ampliando assim a realidade informacional, mesclando espaço físico e dados eletrônicos. Vemos na imagem uma pizzaria. Pode-se clicar no *link* e ir direto ao cardápio do seu *website*. O sistema também pode ser usado para encontrar amigos próximos ou para ler mensagens deixadas sobre a localidade.

[v] Lemos, André (LEMOS, 2009). Mídia Locativa e Territórios Informacionais. [on line]. Disponibilizado na internet: http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/midia_locativa.pdf

[vi] Mark Shepard (http://www.andinc.org) é um artista e arquiteto com uma experiência que cruza várias disciplinas como: o desenho arquitetônico, filmes, e novas mídias. Sua pesquisa tem como foco o impacto da mobilidade e da tecnologias pervasivas na arquitetura e no urbanismo.

[vii] idem

[viii] Weiser, Mark 09-91 SCI AMER WEISER *** 1 Scientific American Ubicomp Paper after Sci Am editing one more final edit from me to go . http://nano.xerox.com/hypertext/weiser/SciAmDraft3.html

[viii] Coexistências – Projeto Lat-23 . http://marcusbastos.net/lat-23/coexistencias/

[ix] Nos termos de Nestor Canclini.

[x] www.longmarchfoundation.org

[xi] Resposta rápida

[xii] Video Graphics Array (VGA) é um conector de vídeo, introduzido no mercado em 1987 pela IBM. É um modo de vídeo de 256 cores usado para disponibilizar técnicas de programação e resoluções gráfica. Eram possíveis diversos modos de resolução maior, mas o 320x240 foi o melhor conhecido e o mais freqüentemente utilizado pois era uma resolução com proporção 4:3 e pixels quadrados.

[xiii] Panorama geral de endereçamento na teia mundial (ou Web).

[xiv] RS-232 (também conhecido por EIA RS-232C ou V.24) é um padrão para troca serial de dados binários entre um DTE (terminal de dados, de Data Terminal equipment) e um DCE (comunicador de dados, de Data

Communication equipment). É comumente usado nas portas seriais dos PCs.

[xv] toque de celular

[xvi] Grampo é desenvolvido com pequenos sensores radiofreqüência, que são comumente utilizados no interior de pingentes de celulares, comercializados em lojas de bijuterias e miudezas. Esses sensores tornam-se luminosos ao captarem o uso de celulares. Foi apresentado na exposição *27 Formas no Paço das Artes*, em São Paulo, 2007-2008, na Mostra Expositiva do Mobilefest (2008), no Campus Party Brasil (2009)

Referências:

BEIGUELMAN, Giselle; Fleury, Mauricio. Suite 4 Mobile Tags. Acessado em 30/03/2010, 11:26, Disponível em http://www.desvirtual.com/geografias-celulares/

BASTOS, Marcos. Coexistências. Lat-23. Acessado em 30/03/2010, 11:26, Disponível em http://marcusbastos.net/lat-23/coexistencias/

CANCLINI, Nestor Garcia. Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade.- São Paulo: Edusp. 2008

CASTELLS, Manuel 2001. The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society. Oxford, UK: Oxford University Press.

_____ The Rise of the Network Society: The Information Age: Economy, Society and Culture (2nd edn). Oxford, UK: Blackwell

CATÁLOGO ARTE.MOV (2006, 2007,2008,2009). Acessado em 30/03/2010, 11:26 Disponível em http://www.artemov.net/

DELEUZE, Gilles. A imagem-movimento. São Paulo: Editora Brasiliense. 1983

_____ A imagem-tempo. São Paulo: Editora Brasiliense. 1990

GALLOWAY, A (2003). Resonances and everyday Life: Ubiquitous computing and the city. Acessado em 30/03/2010, 11:26 Disponível em http://www.purselipsquarejaw.org/mobile/cult_studies_draft.pdf.

JIE, Lu. 2006. Long March. [on line] Leonardo Eletronic Almanac. Locative Media Gallery [on line] http://leoalmanac.org/gallery/locative/longmarch/index.htm

LEMOS, André (LEMOS, 2009). Mídia Locativa e Territórios Informacionais. [on line]. Acessado em 30/03/2010, 11:26 Disponível em http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/midia_locativa.pdf

LEMOS, A. (2007), Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM)(2007) in Revista Comunicação, Mídia e Consumo, São Paulo, v.4, n.10, p.23-40, jul

LEONARDO ELECTRONIC ALMANAC (2006)., Locative Media Special, in Leonardo Electronic Almanac, vol. 14, n. 03, ISSN, 1071 – 4391, Acessado em 30/03/2010, 11:26 Disponível em http://leoalmanac.org/journal/Vol_14/lea_v14_n03-04/intro.asp

MANOVICH, L. (2005). The Poetics of Augmented Space: Learning from Prada., In Noemalab., Acessado em 30/03/2010, 11:26 Disponível em http://www.noemalab.org/sections/ideas/ideas_articles/manovich_augmented_space.html

MCCULLOUG, M., (2006). On The Urbanism of Locative Media, Places 18.2, p. 27.

MCLUHAN, MARSHAL (2001-1964) Understanding Media: ROUTLEDGE-USA

_____ ; MCLUGAN, ERIC (1992) . Laws Of Media: TORONTO

SHEPARD, Mark. (2007). Locative media as critical urbanism, Acessado em 30/03/2010, 11:26 Disponível em http://www.spatialturn.de/Abstracts/Shepard.pdf

VELÁSQUEZ, Fernando. Descontinua Paisagem. Acessado em 30/03/2010, 11:26 Disponível em http://www.blogart.com/indexhibit/index.php?/installation/descontinua-paisagem/

WEISER, M. (1991), The computer for the 21st century. In: Scientific American. 265(3):66-75, January 1991. Acessado em 30/03/2010, 11:26 Disponível em http://nano.xerox.com/hypertext/weiser/SciAmDraft3.html

Val Sampaio

Possui doutorado e mestrado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, graduação em Comunicação Social pela Universidade Federal do Pará (1987). Professora da Faculdade de Artes Visuais do Instituto de Ciências da Arte (ICA/UFPA). Membro do Conselho Acadêmico e Editorial da Revista Eletrônica Art& (http://www.revista.art.br), da revista Conccinitas (http://www.concinnitas.uerj.br/) e do ICA/UFPA . Artista, produtora e curadora independente. Tem experiência na área de produção, pesquisa e crítica em Artes, com ênfase em arte contemporânea, design e novas mídias, atuando principalmente nos seguintes temas: cultura visual, processo de criação, semiótica, novas mídias, arte digital e arte contemporânea. Coordena pesquisa colaborativa e programa de extensão, "Territórios Híbridos". Atualmente está realizando estágio pós-doutoral no Depto. Artes Plásticas ECA/USP, participa do Grupo Poéticas-Digitais, coordenado por Gilbertto Prado (ECA/USP). E realiza em 2010-2011 projeto artístico ÁGUA em mídia locativa com parceria do Lab VIVO e Art MOV.