

## **Audiovisuais locativos: experiências estéticas com mídias computacionais móveis<sup>1</sup>**

Tiago Ricciardi Correa Lopes<sup>2</sup>

Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

### **Resumo**

Ao longo deste trabalho analisamos algumas questões referentes aos impactos culturais decorrentes da expansão das mídias computacionais móveis em diferentes áreas, sobretudo no campo da produção audiovisual. A perspectiva adotada toma como ponto de partida as transformações que estão ocorrendo tanto no processo de produção de imagens técnicas quanto nos seus modos de recepção, para então avançar sobre novos formatos audiovisuais que se realizam com o aporte de mídias locativas. Com base nas observações realizadas sobre um conjunto de projetos que integram a categoria de audiovisuais locativos, são encaminhadas algumas reflexões, na forma de ensaio, sobre os modos de consumo que se efetuam a partir desses objetos.

### **Palavras-chave**

Mídias locativas; dispositivo cinematográfico; audiovisual locativo.

### **Introdução: expansão das mídias móveis**

Nos últimos anos, presenciamos a acelerada expansão de tecnologias computacionais baseadas em serviços de mobilidade: não nos surpreendem mais as telas *touch screen* dos telefones celulares e *tablets* multifuncionais, nem tampouco a presença de navegadores GPS acoplados aos painéis dos automóveis, assim como já se tornaram banais as zonas *wi-fi* com acesso liberado e os *hotspots* de *bluetooth* em estabelecimentos comerciais. No entanto, o que realmente chama a atenção é o fato de que, na medida em que se tornam acessíveis a parcelas cada vez mais amplas da sociedade, um conjunto de novas formas de

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Cibercultura do XII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado entre 03 e 07 de setembro de 2012, em Fortaleza – CE.

<sup>2</sup> Doutorando do Programa Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da UNISINOS. Professor dos cursos de graduação em Comunicação Digital, Jogos Digitais, Publicidade e Propaganda, Realização Audiovisual da UNISINOS – e-mail: tiagorclopes@gmail.com.

apropriação dessas tecnologias começa a surgir, apresentando motivações e finalidades muito distintas entre si, que de longe superam as expectativas de funcionalidade para as quais foram originalmente programadas.

No campo das artes, o uso de tais mídias incentiva a incorporação das propriedades somáticas e performáticas do corpo humano como elemento central nas experiências estéticas contemporâneas. Por essa via, a especificidade de áreas que trabalham com a produção de imagens técnicas, como o cinema e a televisão, também se expande, criando zonas difusas com os domínios da arte performática, dos videogames, da intervenção urbana e de outras formas culturais de nosso tempo.

Quando colocadas em perspectiva, as imagens técnicas (visuais, sonoras e táteis) que se mostram nas telas de celulares, videogames portáteis, *tablets*, navegadores GPS e de outros aparatos tecnológicos móveis, nos fazem perceber que, surgem como fenômenos contemporâneos que respondem a certos anseios sociais, dentre os quais se destacam os desejos por trânsito e mobilidade, mas também – e paradoxalmente – por espacialização e territorialização, conforme veremos.

Assim, presenciamos a emergência de um estágio em que potencialmente pode-se estar sempre vinculado a espacialidades e temporalidades múltiplas. Seria este um sintoma do “estado de celular” (NORBIM, 2010), sobre o qual passam a operar novas lógicas de produção e consumo, de controle e liberdade, e também de éticas e estéticas tecnológicas (SANTAELLA, 2007), que indicam modos específicos de inscrição da subjetividade através de usos e apropriações táticas sobre tecnologias de comunicação conectivas e móveis.

Há cerca de dez anos, o termo “*locative media*”, apropriado para o português como “mídias locativas”, surgia como uma resposta tanto ao controle militar das tecnologias de mapeamento e geolocalização quanta à estética des-corporificada da arte com mídias digitais. Por essa via, os artistas de mídias locativas reivindicavam através de seus trabalhos o mundo para além das telas dos computadores e das galerias de arte como território para as experiências estéticas que surgiam sob o aporte das tecnologias computacionais móveis. De modo abrangente, o termo “mídias locativas” faz referência a determinados processos de interação social gerados a partir da articulação entre meios computacionais móveis e territórios geográficos. Desde então, um amplo espectro de possibilidades vem se desenvolvendo a partir das funções oferecidas por tais contextos midiáticos, possibilitando que novas práticas sociais e culturais se realizem em diferentes contextos, sobretudo em

atividades que exploram a interseção entre os domínios das artes e das tecnologias digitais.

Em linhas gerais, as observações realizadas ao longo deste trabalho tratam de responder algumas questões referentes aos impactos que o aumento do consumo de mídias computacionais móveis<sup>3</sup> vem ocasionando em diferentes áreas, em especial no campo das artes, tendo em vista investigar os efeitos que se produzem sobre os indivíduos, criando novos paradigmas para pensarmos a produção de subjetividade em experiências estéticas midiáticas. A perspectiva adotada enfoca o uso de tais mídias a partir de um pensamento que estabelece como ponto de partida as transformações que estão ocorrendo tanto no processo de produção de imagens técnicas quanto nos seus modos de recepção. Por esse caminho, buscamos traçar alguns apontamentos sobre características estéticas, narrativas e também sobre os modos de consumo observados em projetos de arte que promovem a combinação entre mídias computacionais móveis e elementos audiovisuais.

Na primeira parte do texto discorremos sobre o processo de audiovisualização da cultura como um fenômeno que enuncia, pelo menos, duas tendências: a primeira, que aponta para um processo de “libertação” das imagens técnicas, que passam a se “desprender” e a “deslizar” entre as mídias, na medida em que se multiplicam os recursos de produção, distribuição e acesso audiovisual; a segunda, que traça um movimento no sentido inverso, isto é, de territorialização e espacialização das imagens, na medida em que estas passam a se apresentar “vinculadas” a territórios físicos geográficos. Na segunda parte, discorremos sobre os efeitos das mídias móveis na produção de narrativas, apresentando casos de projetos de arte que integram a categoria de audiovisuais locativos. Na terceira parte, desenvolvemos alguns apontamentos sobre os modos de consumo desses audiovisuais em comparação com o dispositivo cinematográfico clássico, trazendo à tona questões referentes à integração do corpo do espectador e dos estímulos do ambiente externo como parte da experiência de consumo do audiovisual.

### **Imagens que voam, imagens que pousam**

Vivemos, atualmente, um intenso processo de “audiovisualização” da cultura, ocasionado, sobretudo, pelo aumento do consumo de hardwares e softwares de produção e

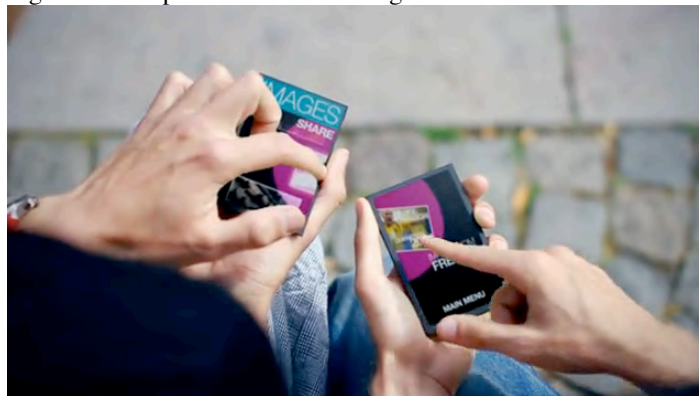
---

<sup>3</sup> Por “mídias computacionais móveis” compreende-se o conjunto de equipamentos e serviços baseados em tecnologias computacionais de telecomunicação móvel e de acesso a redes telemáticas, que se multiplicam nas sociedades contemporâneas. Ao longo do texto, também utilizaremos o termo “mídias móveis” como sinônimo.

pós-produção de imagens técnicas – bem como das redes de distribuição e compartilhamento. Nesse cenário, chama a atenção o fato de que tudo se apresenta, potencialmente, como superfície para veiculação de imagens técnicas: hoje em dia não é incomum encontrarmos audiovisuais sendo exibidos em incontáveis tipos de telas, desde as tradicionais telas do cinema e da televisão, passando pelas interfaces dos computadores e celulares, e chegando no mobiliário urbano, nas fachadas de prédios e nos painéis luminosos publicitários, e até mesmo nos objetos do dia a dia, como nas roupas que vestimos. Assim, as imagens parecem se “libertar” de seus suportes de origem, passando a circular em todas as direções e a penetrar em todas as coisas.

Não mais restritas às quatro arestas que delimitam as telas de todos os tipos – uma herança do quadro pictórico – as imagens desfrutam agora de uma condição inédita: elas podem, literalmente, deslizar de uma superfície para outra – conforme vemos no vídeo do projeto *TAT Open Innovation*<sup>4</sup> – em que uma imagem é transferida de um telefone celular para o outro, estabelecendo novas relações de produção, distribuição e consumo de imagens em nosso tempo.

Figura 1: Compartilhamento de imagens entre telefones celulares.



Fonte: <<http://www.tat.se/blog/future-of-screens-experience-video>> Acesso em: 06/06/2012.

No entanto, e ainda como consequência desse fenômeno de multiplicação das possibilidades de circulação e acesso de conteúdos imagéticos através de variados suportes, passamos a também perceber um movimento que, paradoxalmente e a contrapelo da desterritorialização generalizada, indica processos em que as imagens tornam-se cada vez mais territorializadas e espacializadas. Tal tendência está intimamente vinculada à expansão dos usos operados sobre mídias móveis e portáteis (mas que não se restringem somente a

<sup>4</sup> Disponível em: <[http://www.youtube.com/watch?v=g7\\_mOdi3O5E](http://www.youtube.com/watch?v=g7_mOdi3O5E)> Acesso em: 06/06/2012.

eles), que pautam uma certa tendência em promover, tecnicamente, a associação de conteúdos informacionais às materialidades e territorialidades dos espaços urbanos.

Instaura-se, dessa maneira, um tal estado de ubiquidade e pervasividade das imagens técnicas, que, somado à expansão do consumo de mídias computacionais móveis, gera como consequência a emergência de estéticas que mesclam a territorialidade de espaços físicos à efemeridade e leveza que caracterizam a (i)materialidade dessas imagens.

Processos de espacialização de imagens técnicas ocorrem através de técnicas de projeção audiovisual em escala gigantesca sobre edifícios (conhecidas também como *building projections*), que oferecem experiências estéticas imersivas através de seus impressionantes efeitos de *trompe-l'oeil*.

Figura 2: *Building projection 555 Kubik*



Fonte: <<http://www.urbanscreen.com/usc/41>> Acesso em: 06/06/2012

Ainda, intervenções urbanas como as realizadas pelo grupo de artistas Graffiti Research Lab<sup>5</sup>, que geram grafittis tecnológicos sobre fachadas de prédios com o uso de projetores e canetas laser, oferecem exemplos de como as imagens audiovisuais transformam o mobiliário urbano em enormes superfícies de enunciação imagética.

Figura 2: *Graffiti Research Lab*

<sup>5</sup> Disponível em: <<http://graffitiresearchlab.com/>>. Acesso em 06 de junho de 2012.



Fonte: <<http://raa-aar.posterous.com/?page=3>> Acesso em: 06/06/2012

No outro extremo, encontramos as máquinas que se acoplam ao corpo e criam interfaces vestíveis, como o protótipo desenvolvido por, Pranav Mistry, que permitem projetar imagens sobre qualquer superfície, dispensando o uso de telas convencionais para realizar tarefas como digitar mensagens de texto, acessar o e-mail, desenhar, escrever, fazer chamadas de telefone, tirar fotografias etc.

Figura 3: *Sixth Sense*

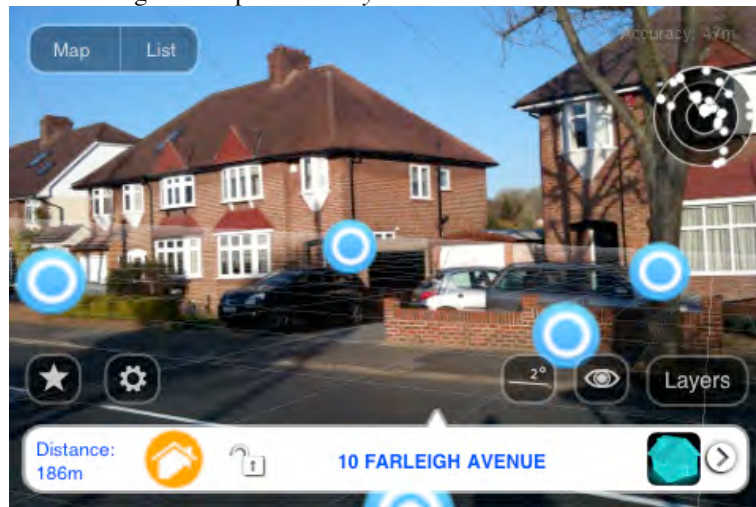


Fonte: <<http://wire.kapitall.com/investment-idea/ted-ideas-sixth-sense-technology-investments/>>  
Acesso em 06/06/2012

Ainda, aplicativos para telefone celular como o *Layar* e o *Wikitude*, que promovem a integração entre tecnologias de realidade aumentada e geolocalização em dispositivos móveis, apresentam a possibilidade de mostrar, visualmente, uma variedade impressionante

de dados infográficos geolocalizados nas proximidades do lugar em que o interator está situado, promovendo fusões entre territórios físicos e informacionais.

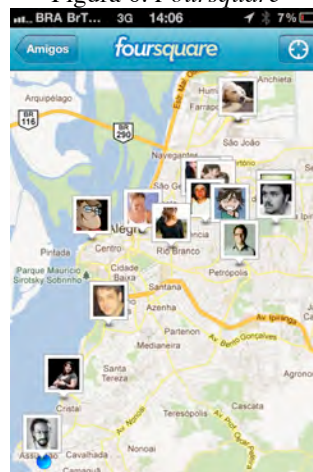
Figura 5: Aplicativo *Layar* de realidade aumentada.



Fonte: < [http://eurodroid.com/pics/layar\\_paid\\_layers\\_2.png](http://eurodroid.com/pics/layar_paid_layers_2.png)> Acesso em: 06/06/2012.

Em paralelo, surgem redes sociais móveis, como o *Foursquare*, que incentivam o compartilhamento de informações sobre lugares, além de permitirem a indexação digital de fotografias, comentários e outros tipos de conteúdo, tornando-os disponíveis para outros indivíduos portadores de mídias computacionais móveis.

Figura 6: *Foursquare*



Fonte: imagem capturada pelo autor.

Em conjunto, os exemplos citados inauguram novos tipos de usos e apropriações sociais dos espaços, ao mesmo tempo em que estabelecem novas relações de trocas informacionais pós-midiáticas, muito distantes dos modelos que vigoraram ao longo do

século XX.

### **Audiovisuais Locativos**

Segundo Epstein (2009), na medida em que se tornam mais comuns os telefones celulares com funções multimídia e de localização (GPS), as narrativas via mídias móveis que se realizam sobre espaços geográficos começam a despontar como um gênero em si, trazendo à tona uma série de questões sobre como, na contemporaneidade, as qualidades inerentes a essas tecnologias são usadas para a criação de experiências estéticas inéditas até então – ainda que, paradoxalmente, grande parte deste caráter de inovação possa ser atribuído ao resgate de funções encontradas em formas culturais antigas.

O termo “narrativas terrestres”, ou “*terratives*”<sup>6</sup>, é usado por Epstein como referência a modalidades narrativas que se estabelecem a partir da fusão entre territórios físicos geográficos e dados informacionais, demandando o uso de mídias móveis para acessá-las. Tais modalidades narrativas encontram referência em formas culturais recentes, como os *podcasts* e os *Alternate Reality Games*<sup>7</sup>, como também remontam a formas culturais antigas, dentre as quais: os áudio-guias utilizados em museus e em passeios turísticos e o *Teatrophone*, que consistia em um sistema de transmissão à distância de performances teatrais e óperas que utilizava a rede de telefonia como meio.

Tais formatos narrativos se apresentam como um campo fértil para analisarmos os efeitos e as consequências das práticas sociais vinculadas à utilização de mídias móveis em processos de produção e consumo de imagens técnicas na contemporaneidade.

Os projetos de mídias locativas com finalidades narrativas e que utilizam elementos audiovisuais encontram correspondência nos trabalhos de *audio walk* de Janet Cardiff, realizados na década de noventa do século XX e início dos anos dois mil, em que os participantes usam fones de ouvido e escutam uma gravação com instruções sonoras com comandos como “caminhe até o final do corredor”, “vá em direção às escadas”, “olhe pela janela” etc. Segundo Cornelio (2010), apesar de não haver uso de GPS nos *audio walks*, as orientações sonoras correspondem ao deslocamento espacial do participante da experiência,

---

<sup>6</sup> O termo “*terratives*”, cunhado por Michael Epstein (2009), resulta da junção das palavras *territory* (território) e *narrative* (narrativa).

<sup>7</sup> Os *Alternate Reality Games* (ARGs), ou jogos de realidade alternada, são experiências narrativas que se realizam com o aporte simultâneo de múltiplas mídias, tendo em vista transcender a especificidade de cada uma delas para melhor envolver o jogador em um ambiente imersivo, que, no limite, toma o “mundo real” como sua plataforma de ação.



provocando uma experiência de imersão intensa (Cornelio, 2010).

Em termos conceituais, os *audio walks* são muito parecidos com projetos mais recentes, como em *A machine to see with* (2010), do grupo Blast Theory, em que os participantes se cadastram para participar de um “filme” no qual atuam como “protagonistas” e cujo enredo gira em torno do planejamento e da realização de um assalto a banco. Trata-se de uma experiência cinematográfica sem a presença de imagens audiovisuais: via ligações de telefone celular, os participantes interagem com uma “voz” que lhes faz perguntas e lhes solicita que realizem tarefas e tomem decisões. Enquanto isso, eles se deslocam a pé e exploram regiões da cidade conforme instruções que vão sendo dadas ao longo das ligações telefônicas.

No site do Blast Theory<sup>8</sup>, o projeto *A machine to see with* (2010) é classificado como “cinema locativo” (*locative cinema*). Esse termo se mostra adequado para projetos que combinam o uso de mídias locativas e técnicas cinematográficas. Contudo, tendo em vista que outras modalidades audiovisuais podem ser desenvolvidas a partir dessas mesmas combinações de técnicas e de tecnologias, porém, enfocando propostas conceituais distintas, decidimos adotar a expressão “audiovisual locativo”, como estratégia de ampliação do espectro de abrangência conceitual.

Em síntese, definimos audiovisuais locativos como projetos artísticos que utilizam funções de geolocalização e de multimídia presentes em celulares e em outras mídias móveis para a produção de experiências audiovisuais. Nestes projetos, a experiência audiovisual geralmente se realiza a partir de pequenos trechos de conteúdo que se encontram virtualmente espalhados pelo espaço urbano. Portanto, para acessá-los, é necessário deslocar-se até esses pontos. O principal papel do dispositivo móvel utilizado em projetos de audiovisual locativo é guiar o indivíduo até cada um dos locais em que os conteúdos estão disponíveis, geralmente através de uma interface gráfica na qual é possível acessar um mapa e também através de instruções sonoras. Quando o indivíduo chega até a posição geográfica, o conteúdo é acessado – por exemplo, um trecho de vídeo é liberado para ser assistido. Portanto, uma das principais características dos audiovisuais locativos diz respeito ao fato de que o conteúdo acessado pelo participante faz referência ao ambiente em que se encontra física e geograficamente posicionado.

Um dos primeiros projetos que reúne essas características e que apresenta a

---

<sup>8</sup> Disponível em: <[http://www.blasttheory.co.uk/bt/work\\_amachinetogetherwith.html](http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_amachinetogetherwith.html)> Acessado em: 06/06/2012.

combinação entre trechos de vídeos e uso de GPS é o filme *Nine Lives*, lançado em 2008 e produzido pelo artista de novas mídias Scott Hessels. Em entrevista concedida às pesquisadoras de comunicação Karla Brunet e Marilei Fiorelli (2008), Hessels afirma que o filme foi captado em formato digital de alta definição (HDV) e que os equipamentos utilizados nas gravações foram os mesmos de produções convencionais para cinema e televisão, assim como a equipe, composta por cerca de cinquenta pessoas, também seguiu o mesmo modelo adotado nas produções para esses meios. O filme é apresentado através de nove segmentos – cada um correspondendo a um dos bairros da cidade em que o filme foi gravado. Os trechos são contados na forma de *flashbacks* e, conforme o depoimento de Hessels, seguem uma estrutura não-linear de organização, ou seja, não havendo, portanto, uma ordem pré-determinada para assisti-los. Cada um dos segmentos corresponde a um dos bairros da cidade em que o filme foi gravado.

Além de *Nine Lives*, há ainda outros casos de experiências cinematográficas que tomam forma em telas de telefones celulares e operam sob o conceito de fusão entre espaço informacional e espaço físico. O aplicativo para celular *Walking Cinema: Murder on Beacon Hill*, desenvolvido pela companhia norte-americana Untravel Media<sup>9</sup>, se baseia no documentário para televisão *Murder at Harvard*, de Eric Stange, para criar uma versão geolocalizada da história do assassinato de George Parkman, ocorrido no ano de 1849, em Boston, nos Estados Unidos. A história impressiona até hoje pela brutalidade do fato – Parkman teria sido executado a pancadas e seu corpo esquartejado – e também por toda a repercussão em torno do julgamento, que terminou com a condenação de John Webster à pena de morte por enforcamento – Webster era um professor de química da universidade Harvard, em cujo laboratório foram encontradas partes do corpo de Parkman.

Segundo informações que podem ser obtidas no site da empresa, o aplicativo se constitui como uma fusão entre cinema, passeio turístico e teatro participativo. Além disso, também no site encontramos uma lista de objetivos que guiaram o processo. O primeiro deles diz respeito ao desafio de adaptar o documentário televisivo a uma experiência com mídias móveis que toma como base a própria estrutura do filme, fortemente baseada em aspectos geográficos da cidade em que o fato ocorreu. Um outro objetivo informado no site da empresa trata sobre o desafio de preservar a “profundidade” da história quando transposta para uma mídia como o telefone celular, tendo em vistas as limitações em termos de qualidade sonora e dimensões reduzidas da imagem. Ainda, um outro desafio imposto

---

<sup>9</sup> Disponível em: <<http://www.untravelmedia.com>> Acessado em: 06/06/2012.

pelo projeto seria o de determinar a melhor duração para o filme que seria assistido por um espectador em deslocamento, sem que este perdesse as principais linhas narrativas da história.

Outras informações relevantes que podem ser encontradas no site da companhia dizem respeito à repercussão do aplicativo na imprensa, em que destacamos a menção obtida na edição de 2010 do *Boston Film Festival* como o primeiro aplicativo para I-phone a ganhar um prêmio em um festival de cinema, além de também ter recebido o prêmio “*New Media Documentary*”, neste mesmo evento.

### **Apontamentos sobre os modos de consumo de audiovisuais locais**

Numa rápida análise sobre a mecânica geral observada nos projetos de audiovisual locativo, chama a atenção, primeiramente, o aspecto de ruptura com o dispositivo cinematográfico tradicional, descrito por Baudry (1983) e outros autores, no qual o espectador se vê imobilizado em seu assento enquanto as imagens em movimento desfilam à sua frente.

Nos projetos de audiovisual locativo observados ao longo deste texto, na medida em que o indivíduo deve, literalmente, se deslocar pelo espaço físico como parte do protocolo de acesso ao conteúdo, uma aproximação deste tipo de consumo audiovisual se efetua menos com o cinema propriamente dito e mais com o campo da arte performática, com as derivas situacionistas ou, ainda, com os passeios turísticos a cidades e museus guiados por áudio, conforme já mencionamos em outros momentos desse trabalho.

Seguindo essa mesma linha de comparação entre o dispositivo clássico do cinema e o novo paradigma que se estabelece através do consumo de audiovisuais locais, observamos que os audiovisuais locais avançam na contramão da tradição que institui a necessidade de um ambiente escuro e blindado a estímulos sensoriais externos à sala de cinema, visto que tais estímulos são tidos como prejudiciais à experiência imersiva do espectador cinematográfico. Sentado confortavelmente na poltrona da sala de cinema, o espectador deve ter seu corpo “apagado” para que as imagens na tela ganhem “vida”.

Nos projetos antes referidos, o fato de que as cenas tenham sido filmadas nos mesmos lugares em que o espectador deve estar localizado para assisti-las, incentiva que os estímulos sensoriais do ambiente – e portanto externos ao filme – sejam incorporados à experiência, contribuindo, portanto, para aumentar a experiência imersiva do espectador. Se

a cena do filme se passa em uma rua movimentada, os sons dos carros que passam, das pessoas que conversam ao redor, os aromas e a temperatura do ambiente, criam uma atmosfera que hospeda e modela a narrativa fílmica.

Por outro lado, o confronto que se cria a partir dos choques entre a percepção das imagens exibidas na tela do telefone celular (ou do equipamento portátil em que o audiovisual é executado) e aquelas que chegam ao indivíduo através dos estímulos emanados do ambiente conduz a uma experiência estética *sui generis*, marcada pelo hibridismo e pela descontinuidade entre os dois níveis de percepção sensorial. Assim, o sentido da visão compartilha seu papel hegemônico com o tato, o olfato e a audição, envolvendo o corpo do espectador em um ambiente que promove uma aproximação entre a experiência cinematográfica e formas artísticas baseadas na performance ao vivo, como o teatro e os *happenings*.

Essa ecologia de sentidos se apresenta, a partir dos audiovisuais locativos, como uma experiência ainda um tanto quanto marginal, visto que tal proposta de formato parece ainda restrita ao campo da experimentação artística, com poucas chances de avançar sobre mercados mais robustos da indústria do entretenimento. No entanto, é possível considerarmos que está aí um protótipo de um novo tipo de experiência de uso do audiovisual que já vinha se anunciando com, por exemplo, a realidade virtual, no sentido de que esta última propunha a construção de mundos imaginários hiper-realistas, nos quais os indivíduos pudessem entrar e experimentar uma “outra” vida. Os audiovisuais locativos, em certa medida, operam como dispositivos de captura deste desejo de penetrar mundos ficcionais, no entanto, não se trata de “entrar” em ambientes fabricados por operações de software, mas fazer com que estes “transbordem” para o lado de “fora” das mídias e “invadam” o espaço da vida cotidiana com suas ficções.

Por fim, um outro aspecto que podemos vislumbrar a partir de uma observação geral sobre os projetos aqui referidos, aponta para uma situação em que a tela (e junto da tela, as próprias imagens) parecem avançar rumo ao desaparecimento. Se atentarmos para os projetos antes referidos, por exemplo, *Nine Lives* e *Walking Cinema*, observamos que, de fato, há sons e imagens técnicas a serem percebidos através do aparelho móvel; contudo, estes elementos são, de certa maneira, “minimizados”: tudo se passa como se eles não quisessem, de fato, “envolver” o espectador, tal como acontece no ambiente imersivo da sala de cinema e, mais recentemente, nas CAVEs de realidade virtual, mas, pelo contrário, parecem operar pela via do “desaparecimento”.

Portanto, não é sobre o espaço da representação que reside a sua força expressiva – este quase não se dá a ver; é no movimento que as coisas acontecem: no movimento que se enuncia na trajetória de um ponto georreferenciado a outro; ou naquele que se produz através de um oscilar da atenção, ora concentrada nas imagens da tela do telefone (espaço da representação propriamente dito), ora dedicada a perceber os estímulos sensoriais irradiados pelo ambiente físico.

De certa forma, podemos pensar que é mais como uma experiência “interior” que estes audiovisuais acontecem do que propriamente através de estímulos visuais e sonoros emitidos de “fora” para “dentro”. Eles não são propriamente “percebidos”, mas, por outro lado, são “sentidos”, ou, ainda, visam gerar um tipo de experiência em que o espectador acessa a história através de uma mediação técnica que não exclui, mas integra o ambiente.

### **Considerações finais**

Ao longo deste artigo apresentamos algumas reflexões sobre os efeitos ocasionados pela disseminação de tecnologias computacionais móveis na sociedade contemporânea, dando especial enfoque às novas formas de consumo de produtos audiovisuais que se realizam aportadas por essas mídias. Abordamos o processo de audiovisualização da cultura como um fenômeno que enuncia um duplo movimento: por um lado, o processo de “libertação” das imagens técnicas, que passam a se circular entre as mídias, na medida em que se multiplicam os recursos de produção, distribuição e acesso audiovisual; por outro lado, um movimento no sentido inverso, isto é, de territorialização e espacialização das imagens técnicas, na medida em que estas passam a se apresentar “vinculadas” a territórios físicos geográficos.

Em seguida, apresentamos algumas questões relativas à produção de narrativas móveis, que começam a despontar com um gênero em si, trazendo à tona questões sobre o uso de tecnologias computacionais móveis estão sendo usadas na criação de experiências estéticas. Ainda, nessa mesma seção, definimos o conceito de “audiovisuais locativos” como projetos artísticos que utilizam funções de geolocalização e de multimídia presentes em celulares e em outras mídias móveis com a finalidade de criação de experiências audiovisuais.

Ao tratarmos de alguns projetos artísticos que se enquadram na categoria de audiovisuais locativos, acabamos dando uma ênfase especial àqueles que apresentam,

através de suas interfaces gráficas, imagens audiovisuais propriamente ditas. Contudo, projetos como *A machine to see with*, do grupo Blast Theory, que operam exclusivamente com informações sonoras, encaminham questões interessantes para pensarmos na viabilidade de produzirmos experiências audiovisuais sem o uso de imagens, ou, de outra maneira, para refletirmos sobre o potencial imagético que as narrativas áudio guiadas apresentam.

Na parte final, discorreremos sobre as rupturas que os audiovisuais locativos promovem com o dispositivo cinematográfico clássico. Neste ponto, destacamos a característica de deslocamento espacial como um fator que estabelece uma forma de consumo de audiovisual que se opõe à passividade do espectador tradicional, que busca minimizar as atividades do corpo para se concentrar na experiências narrativa. Também as características dos ambientes em que audiovisuais locativos são consumidos, em lugares abertos, ruidosos, iluminados, contrariam a escuridão e o isolamento acústico das salas de cinema. No dispositivo cinematográfico tradicional o ambiente deve ser “apagado” para que as imagens da tela grande ganhem “vida”. Já no consumo de audiovisuais locativos, observamos uma inversão nessa lógica, pois é a própria tela (e as imagens nela exibidas), que tende à fragmentação e ao desaparecimento, abrindo espaço para que os estímulos irradiados pelo ambiente possam se integrar como parte fundamental da experiência de consumo desses audiovisuais.

Por fim, o tamanho da tela do celular e – algo que não comentamos mas que deve ser acrescentado – as constantes interrupções ocasionadas pelas interações do indivíduo com o ambiente (o trânsito de carros e pedestres, por exemplo) e com o próprio aparelho (eventuais chamadas e mensagens que chegam durante a experiência) acabam criando um modo fragmentado de consumo desses formatos audiovisuais, demandando certos tipos de habilidades que se aproximam daquelas que se fazem presentes, por exemplo, quando navegamos na internet ou quando jogamos videogames. Dessa maneira, emergem processos de subjetivação que se efetuam no consumo simultâneo entre diferentes tipos de mídias. Mas este já é um assunto para ser tratado em outro texto.

### **Referências bibliográficas**

BAUDRY, Jean-Louis. Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In: XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983.

BRUNET, Karla. FIORELLI, Marilei. GPS Film: experimenting with new forms of narrative and moving pictures, an interview with Scott Hessels. **Doc On-Line**, n. 05, dezembro de 2008, p. 92-97.

CORNELIO, Gemma. Mapas, teléfonos móviles y narraciones; posibilidades y estado de la cuestión de los *locative media*. **Anàlisi**: quaderns de comunicació i cultura, n. 40, 2010, p. 115-128.

EPSTEIN, Michael. Moving Store. **Media in Transition 6**: stone and papyrus, storage and transmission. Cambridge: MIT, 2009.

NORBIM, Oswaldo. Imagens em trânsito – estatuto do audiovisual em telefones celulares. In: MOTA, Regina (Org.), **Cultura da conexão**: novos formatos para produção do conhecimento. Belo Horizonte: Argymentvm, 2010.

SANTAELLA, Lucia. As imagens no contexto das estéticas tecnológicas. In: VENTURELLI, Suzete. (Org.). **Arte e tecnologia**: intersecções entre arte e pesquisa tecnológica. Brasília: Instituto de Artes da Universidade de Brasília, 2007.

TUTERS, Mark. VARNELYS, Kazys. Beyond Locative Media: Giving Shape to the Internet of Things. **Leonardo**, vol. 39, n. 4, 2006.