A Estética *Mobile* do Filme 5#Calls[1]

Aline LISBOA[2]
Manuela ANDRADE[3]
Nadja CARVALHO[4]

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa - PB

Resumo

O curta-metragem 5#Calls (cinco ligações) do diretor Giuliano Chiaradia é reconhecido como o primeiro filme roteirizado, gravado e editado totalmente por celular no Brasil. Neste estudo, vamos examinar a montagem e o movimento como sensações. É evidenciada uma estética *mobile*, em seus aspectos de mobilidade, ubiqüidade, hibridismo e virtualidade. Os autores estudados sobre tecnologia móvel e estética são: Giselle Beiguelman; André Lemos; Lucia Paraguai; Lucia Leão; Arlindo Machado; Lucia Santaella e Priscila Arantes. A importância de se ater à articulação de imagens em deslocamento por múltiplos espaços, se dá pelo fato de ser uma forte característica da construção do filme produzido por celular (do roteiro à montagem). Reiterando também a necessidade de se compreender a estética da linguagem audiovisual portátil, mais precisamente a do celular.

Palavras-chave: Celular; Estética Mobile; Filme; Montagem; Movimento.

Introdução

O pluralismo do universo imagético tem criado novos caminhos de proposição ao campo da estética. E essas possibilidades conduzem a discussões articuladas numa nova perspectiva que submete a imagem a experiências diferenciadas de espaço-tempo, muito particular quando se trata de um filme feito com celular. O paradigma pós-fotográfico, referenciado por Santaella e Nöth (2012), se apresenta de forma diversa de modelos anteriores, indicando um meio de produção digital, no qual a filmagem *mobile* apresenta

[1] Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do XIII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Mestranda do Programa de Pós Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba-UFPB e integrante do Grupo de Pesquisa em Mídias Portáteis da UFPB, e-mail: alinelisboa.silva@gmail.com.

[3] Mestranda do Programa de Pós Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba-UFPB, e-mail: manuelaa.andrade@gmail.com.

[4] Professora do curso Comunicação em Mídias Digitais e do Programa de Pós Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba-UFPB. Coordena o Grupo de Pesquisa em Mídias Portáteis da UFPB, e-mail: naddj@ig.com.br.

uma estética articulatória de montagem produzida com movimentos rápidos de imagens entrecortadas.

Giuliano Chiaradia[5], em entrevista à Camille Baker da *Vague Terrain*[6] (2012), falou sobre seu curta 5#Calls. Na oportunidade, disse que já havia produzido videoclipes com dispositivos móveis a exemplo de *Beeep* (2004), mas o seu desejo era explorar todos os recursos móveis e encontrou na proposta artística das cinco ligações a oportunidade. Tanto que, neste seu projeto, utilizou SMS como *script*, gravou movimentos e ângulos incomuns, editou no próprio dispositivo *ringtones* como trilha sonora e usou *wallpapers* para finalizar a arte.

Chiaradia deixou claro na mesma entrevista, sua intenção de demonstrar que quando se usa um equipamento alternativo como celular para filmar, a história a ser contada ainda é o aspecto mais importante. O desafio é como contar a história utilizando os recursos disponíveis no aparelho móvel. Assim, compôs cinco histórias enlaçadas num enredo em labirinto com novos enquadramentos, angulações e movimentos. Surgiu daí, um ponto de vista multidirecional, em que as histórias transcorrem na articulação de múltiplos espaços, de tal sorte que a perspectiva do movimento como sensação nos atrai para o filme.

Os ângulos incomuns foram obtidos a partir de celulares amarrados nos corpos das atrizes para gravar suas expressões e gestos, e a edição foi toda feita usando apenas os recursos do celular. A atriz filmada na hora de rush do metrô no Rio de Janeiro revela um tipo de filmagem que teria sido impossível com câmeras convencionais, considerando os ângulos intimistas ao lado de outras pessoas num espaço mínimo, daquele transporte coletivo. Filmar com uma pequena câmera colada a um corpo em deslocamento implica no mínimo na criação de imagens diferentes daquelas associadas à câmera subjetiva ou ao plano contínuo de cena.

Chiaradia comentou que em toda produção de filme é preciso contar com uma equipe de profissionais que atuam na iluminação, fotografia, captação sonora, segurança, autorização, localização, etc. Já no caso da filmagem com celular, foi ele e a atriz no metrô,

[5] Giuliano Chiaradia é diretor e autor de programas para TV Globo. Trabalhou por 10 anos nos departamentos de criação da MTV no Brasil e Estados Unidos, e teve o curta 5#calls selecionado pelo Festival de Cinema de Cannes em 2012. É formado em Comunicação no Brasil, estudou Cinema na Itália, Roteiro em Cuba, e Direção nos Estados Unidos e desde 2001 tem pesquisado arte e tecnologia para criar novas experiências nas pessoas.

[6] A *VagueTerrain* é uma mídia jornalística europeia sobre arte digital, cultura e tecnologia, considerada referência no mundo. Disponível em: http://vagueterrain.net/journal22/chiaradia/01.

por exemplo, o que privilegiou uma atenção estritamente dedicada aos detalhes de suas ações, a ponto de pessoas ao lado não perceberem que estavam sendo gravadas. Ele considerou todo o processo mais prático e íntimo. Na captação das imagens utilizou-se do *iPhone*, *blackberry* e de modelos da *Nokia* acoplados nas atrizes para explorar o imediatismo da movimentação de seus corpos. O filme conta a história de cinco mulheres em busca do amor, fala de relações amorosas e virtuais; as locações foram numa estação de metrô, praia, apartamento, rua, usou cenários montados com tecido acrobático e telas em tamanhos diferentes.

O texto do filme é constituído por poemas extraídos do blog *A colheita de palavras*[7]. As atrizes falam num ritmo contínuo até esvaírem-se sem fôlego na rapidez das imagens, não há pausas para pensar. A velocidade e o imediatismo da cultura *mobile* misturam-se a saturações de cores difusas, texturas de granulações acentuadas, superfícies em camadas anamórficas até hibridizações entre imagens, falas e sonoridades auto referenciais de chamadas de celular.

Vamos observar a ultrapassagem de cenas, a agilidade no deslocamento das atrizes, o encadeamento dos poemas narrados pelas mesmas (filmadas falando ou em *off*), tudo isso organizado entre rupturas e simultaneidades de espaços polissêmicos.

Afinal, 5#Calls seria mais um filme resultante da realização de um dispositivo portátil ou na verdade, poderia exemplificar de modo mais contundente um processo tangenciado com a ciberarte, novas estéticas, relações espaço-temporais, interativas da cibercultura.

Estética da Mobilidade

As novas dinâmicas espaço-temporais têm alterado profundamente o sentido de fronteiras, territórios presenciais e não-presenciais, passado e presente, móvel e fixo. E de acordo com a construção desse processo, percebe-se que os fluxos de mensagens, derivadas

[7] Disponível em: http://colheitadepalavras.wordpress.com/category/poemas/.
O blog *A colheita de palavras* reuniu, desde o seu início, três publicações: *Onde você pensa que está* (1990); *Resíduo epitelial* (1992) e *Poetas, loucos e vagabundos* (1993). Até o momento prossegue sendo atualizado com escritos marginais, sem perder o vínculo com seus escritos de origem, feitos em banheiros públicos, poltronas de ônibus, postes de rua, na intenção lúdica de cria um dia um livro de rua.

de suportes amparados no ciberespaço, se proliferam velozmente resultando num encadeamento de imagens que constitui outra era, a era das *imagens voláteis*[8].

A expansão das imagens, nos últimos anos, se caracteriza, sobretudo pela crescente incorporação destas aos ambientes híbridos, apontando evidências de sua onipresença no campo visual, como afirma Oliver Grau (*apud* SANTAELLA, 2007, p.262): "Nunca antes estivemos expostos a mundos imagéticos tão diversos que se expandem para novos domínios." Pode-se corroborar que essas novas formulações sensórias e visuais possibilitam alterações em parâmetros como tempo e espaço, redefinindo noções estéticas das imagens em transmissão no âmbito das tecnologias da cibercultura.

Embora haja uma tendência da estética tecnológica em mesclar linguagens, técnicas e suportes, ela não descarta formulações estéticas anteriores. Contrariamente a isso, complementam- se entre si. O cinema é um bom exemplo, ele questiona e redefine a ideia de enquadramento, como limite do plano fílmico. E a partir do uso de camadas de imagens na fotografia e no cinema, sobretudo, utilizando-se de *softwares* de edição para celular, essas mutações realçaram ainda mais, principalmente aquelas envolvendo planos, espaço e perspectivas, em seu conjunto, fazendo imergir novos formatos híbridos obtidos em práticas cíbridas, tornando ainda mais subjetivo o limiar ente o que é e o que não é cinema. **(**BEIGUELMAN, 2006).

Novas poéticas da arte-mídia ganham espaço, sejam nas telonas ou em telinhas como as dos celulares. A produção crescente de filmes produzidos por celular traz em sua linguagem audiovisual composições como anamorfoses, bricolagens, autorreferencialidades e tantas outras características que implicam numa múltipla convergência de conteúdos. A minimização de interfaces é resultado de um processo importante na história da imagem e "quem finalmente produziu essa enorme redução do formato da imagem foi a mobilidade do celular", (SCHÄFFNER, 2011, p.208).

Estética Produzida por Celular

O filme locativo, aquele que se utiliza da combinação de dispositivos portáteis e de técnicas do cinema da telona, adota posturas invariavelmente bem mais acessíveis que o cinema convencional costuma adotar, tanto no que diz respeito ao processo de produção, quanto à distribuição ao público. Mas, não há como ignorar certas limitações técnicas nesse

[8] Imagens líquidas, no sentido de que são ubíquas, nômades e triviais. (SANTAELLA, 2007)

tipo de "cinema portátil", embora sua lógica de funcionamento difira bastante da tradicional, mesmo que entre ambos persistam algumas semelhanças de ordem narrativa e até mesmo apropriações da primeira pela segunda, ainda assim, a produção e distribuição do cinema *mobile* é muito particular.

O imediatismo gerado pela cultura da mobilidade traz provocações que buscam outros meios experimentais de realização. Não se trata necessariamente de uma ruptura com o formato tradicional, mas sim de caminhos diferentes de fazer cinema, incorporando outras tecnologias, a fim de produzir algo diverso: "A transformação por que passa hoje o cinema afeta todos os aspectos de sua manifestação, da elaboração da imagem aos modos de produção e distribuição, da semiose à economia." (MACHADO, 2007, p.213). Resumindo, o cinema feito por celular imprime marcações de elementos visuais transfigurados e rearticulados, permitido pelo próprio nomadismo tecnológico intrínseco à portabilidade do dispositivo, que possibilita ao usuário se deslocar e mantê-lo próximo ao corpo em qualquer lugar que esteja.

O desejo por trânsito e mobilidade e, mais ainda, por espaço desterritorializado tem demonstrado como determinados fenômenos contemporâneos indicam práticas sociais pós-midiáticas, que se utilizam de metáforas da vida urbana no uso de tecnologia móvel. Observa-se com isso, a operacionalidade de certas lógicas de controle e liberdade, produção e consumo, resultantes de dinâmicas em que os dispositivos portáteis adquirirem funções de extensão protética. Agora, as condições limítrofes entre o dispositivo e o corpo estão cada vez mais frágeis, provocando "significativas mutações no estatuto do corpo e de suas condições de existência em um espaço digital agora metamorfoseado na medida em que se cruza com o espaço físico no ato mesmo em que se dão as conexões". (SANTAELLA, 2010, p.210). O corpo ganha ressignificações multidimensionais, por conta da habitação deste no ciberespaço que, por sua vez intercruza-se com o ambiente físico, formando uma espécie de *"espaço intersticial"*. (op. Cit., 2010, p.211)

A reflexão sobre "a condição dependente" do dispositivo portátil pelo corpo[9]coloca em discussão um aspecto evidente, ou seja, "se o corpo não transitasse, a tecnologia móvel perderia seu caráter móvel" (YEREGUI, 2011, p.119). Define-se a partir daí, uma problemática voltada para o corpo como variável de análise e reflexão das práticas artísticas com tecnologia móvel. Provoca-se então, uma inversão, a mobilidade do dispositivo é que

[9] Este aspecto em particular, acompanha o processo de criação do filme 5#Calls, no qual os corpos são equiparados a tripés móveis de câmeras de celular.

se apropria das funções móveis do corpo, condição indispensável para a realização de algumas experimentações estéticas. Já que, para ir além do imediatismo obtido através do aparelho móvel, necessitaria, antes de qualquer coisa, rever o papel do corpo e da inserção desse sujeito no contexto espaço-temporal.

A ressignificação do corpo vem desmistificando alguns discursos preconcebidos acerca do fazer artístico, especialmente no que tange aos processos de criação e produção. A combinação de linguagens e suportes diversos e ainda o uso de processos abertos, coletivos e inacabados, elevam a arte eletrônica a uma categoria híbrida (ciberarte), criando assim novas formas de expressão entre o sujeito e a tecnologia, a partir da fusão de territórios e espacialidades: "A criação artística na cibercultura coloca em sinergia processos interativos, abertos, coletivos e planetários, problematizando as noções de espaço e de tempo, o lugar do espectador e do autor, os limites do corpo e do humano, as noções de real e de virtual." (LEMOS, 2006, p.56).

A estética da remixibilidade permite que camadas de imagens se condensem, misturem e remisturem, justapondo técnicas variadas de diferentes tipos de mídia. (LEMOS, 2006). No caso do dispositivo móvel isso fica ainda mais pronunciado, visto que a concepção da estética *wireless* procura experimentar em trânsito, entre intervalos temporais. No mundo híbrido e de práticas híbridas (ocorrências simultâneas), não há espaço para contemplação, já que as mesmas são vistas e, por vezes produzidas, em momentos de transmissão. (BEIGUELMAN, 2006). Isso redefine alguns aspectos de interfaces móveis e ubíquas, criando espaços híbridos e multiformes capazes de novos sentidos estéticos, como é o caso do curta 5#Calls, do diretor Giuliano Chiaradia.

Uma Narrativa Multiforme

Falar em narrativa clássica pensa-se no modelo aristotélico, baseado num roteiro dividido em três atos, no qual os personagens primeiramente são apresentados, num segundo momento é desenvolvido um conflito e o mesmo é solucionado no final. Esse tipo de narrativa possui uma estrutura linear no encadeamento de cenas e sequências capaz de estabelecer relações de causa e efeito.(GOLIOT-LETE, 2002). Mas desde os primórdios do cinema, esse tipo de narrativa homogênea nunca foi consenso, outras ordens mais complexas de narrativas foram exploradas, vide o curta *Um cão andaluz* (1929) de Luís Buñuel e Salvador Dalí ou o mais recente *Cidade dos sonhos* (2001) de David Lynch, ou ainda o curta *Sete vidas* (2008) de Gabriel Bortolini, feito por celular.

O que dizer, então, de um curta como 5#Calls, já que a geração do diretor Giuliano Chiaradia vive a época de experimentação *mobile*. Tudo no filme é mais sensorial que narrativo, o roteiro desenrola-se a partir de mensagens de voz que constituem enredos poéticos, em que o foco temático é o amor virtual experimentado numa realidade móvel, compartilhada por cinco personagens femininas que narram suas incertezas sobre o amor. O filme transcorre numa ambiência remota de *imagens líquidas* (SANTAELLA, 2007), que expressam as lógicas da indefinição e incertezas, da não-perenidade e volatilidades.

Em 5#Calls, o fio condutor entre os roteiros(inter-relacionados) é a sonoplastia das ligações, acompanhadas pelo letreiro *"calling"*, que é exibido no início das cinco histórias e vem acompanhados por seus respectivos subtítulos: *Running time*, *Mobile body*, *Mobile circus*, *Dance mobile* e *Multiscreen*. Nos poemas interpretados pelas atrizes são arroladas inquietudes existenciais e amorosas, em meio a mediações tecnológicas, que protagonizam um universo paralelo entre o real e o virtual, em que o tempo segue acelerado e nervoso, suscetível ao encantamento de relações humanas virtualizadas no imaginário tecnológico.

Giuliano Chiaradia opta por adentrar pelos meandros da mobilidade e se diverte com as possibilidades interativas de uma virtualidade intensa. O que não significa que vivenciar a realidade, ou as realidades, não revele a solidão das pessoas vistas nos espaços públicos, conforme fica expresso em uma das falas da 1ªCall (*Running time*): "Você já encarou as pessoas na rua tentando encontrar alguém dentro delas?". O curta obedece a mudanças espaço-temporais fluídas, simultâneas e superpostas. Não há como precisar o tempo em que ocorrem, exceto na 4ªCall (*Dance Mobile*), que acontece de dia, já sobre os demais roteiros não se consegue ter uma ideia da temporalidade por se tratar de internas.

No entendimento conceitual da obra, por sua vez, o teor urbano e tecnológico da narrativa é predominante. A concepção do filme é toda construída através de referências feitas a locações em trânsito, a uma dança cadenciada, imagens translúcidas, espelhadas, que transitam pelas telas de celulares e do computador. As imagens sintetizam a vida na cidade moderna e uma época imersa na tecnologia. As camadas de imagens transparentes com variações numéricas, por exemplo, que aparecem difusas sobre a face das atrizes, referenciam um processo de armazenamento digital, um dado próprio da cibercultura.

A fotografia articula planos médios e primeiríssimos planos, nessa direção conferem à fruição do filme um caráter mais intimista. Do ponto de vista das câmeras de segurança, dos celulares acoplados aos corpos das atrizes e das webcams de computador, em seu conjunto, essas câmeras agregam um tom *voyeur* e interagem nos enredos.

Certamente, 5#Calls é um filme processo, afinal revela nuances no decorrer do seu processo de produção, a exemplo das atrizes filmadas com os celulares, entre outras. Tais tomadas não integram recursos de *making-off*, a revelação dos bastidores como conteúdo ficcional é adicionada a elementos cênicos do produto final.

Captura de Imagens e A Montagem

David Bordwell (2008) trata do processo de montagem, sob uma visão formalista e cognitiva do cinema. A montagem para ele compreende propriedades gráficas, rítmicas, espaciais e temporais. Assim, quando fala da forma gráfica refere-se a formatos, tamanhos, composições e movimentos; já sobre a forma rítmica, diz respeito, basicamente, à duração de cada um dos planos, a forma espacial refere-se à locação de espaços de acordo com similaridades, diferenças, respeitando a dinâmica própria de cada ambiente; por último, a forma temporal, é que norteia o espectador quanto à sucessão do tempo.

Das propriedades elencadas por Bordwell, a mais evidente em 5#Calls é a gráfica e a rítmica. O que se sobressai são as mulheres em primeiríssimo plano; por sua vez, a coloração é saturada em grande parte, com alguns filtros rosados e avermelhados, azuis e verdes. Entre outros aspectos gráficos, as referências feitas ao universo *mobile*, tais como interfaces de computação, numeração binária e transição de cena com *wallpapers*, esses recursos criam um clímax imersivo, que remete as personagens para uma dimensão de não-lugar, como se estivessem suspensas numa atmosfera de conexões transitórias e voláteis. A noção de não-lugar (AUGÉ, 1992) rompe com o espaço identitário, relacional e histórico. As mulheres passam a pertencer à vastidão da rede e assim não integram nenhum lugar de uma memória antropológica, mas por metáfora integram o imaginário do roteiro assumindo ocupações provisórias na memória binária da tecnologia digital.

Outro elemento gráfico do filme é a exibição de cenas em janelas menores do que a tela que as exibe[10], essas janelas menores, simultâneas e descentralizadas, dialogam com a arquitetura de navegação da web, uma vez que para assistir um vídeo no *Youtube*, ele a priori é mostrado minimizado numa janela maior e para que ocupe a dimensão máxima é preciso clicar em "tela cheia".

Este conceito de *multiscreen*, por outro lado, recorda o filme *Time cod*e (2000) de Mike Figgis, que se baseou no roteiro de quatro estórias paralelas gravadas e exibidas

[10]Em uma janela de *wide* de 16/9, janelas menores aparecem descentralizadas e configuradas entre 4/3 ou *multiscreens*.

simultaneamente, isso acarretou certa confusão sonora. No caso do curta 5#Calls, as cenas *multiscreens* oferecem recursos visuais mais associados à estética da web. Um dos méritos desse filme pode-se dizer, é que não são cometidos excessos nas interfaces representadas por tela de celular, webcam ou tela de computador. Há sem dúvida uma retórica da web que é transplantada para o roteiro do filme, sugerindo certas prioridades cognitivas, imagéticas e imaginárias.

A linguagem rítmica do filme usa vários recursos de edição[11], utilizando um programa do próprio celular sem comprometer a linguagem cinematográfica. O diretor opta por recursos que aceleram a velocidade das imagens e impõem um ritmo frenético ao filme, muito similar ao vivenciado na sociedade imediatista da era digital. O diretor também contempla o efeito *slide*, oposto à aceleração, que traz alguns momentos de respiro. Por efeito *slide*, entende-se o congelamento de um *frame* por alguns segundos na tela. Ao mesmo tempo em que, o efeito *slide* pode recordar um filme como *La Jetté* (1962) do francês Chris Marker, inteiramente composto por fotografias estáticas, o congelamento dos *frames* na web pode fazer alusão a um *lag* (trava) de um sistema ou de uma conexão. Desta maneira, tal escolha tanto nos fez recordar um filme delicado, composto por uma fluidez narrativa densa e dramática, quanto pode trazer à tona um ícone comum ao ambiente da internet.

Movimentos Sentidos em 5#Calls

Já na abertura do filme a nossa percepção é tomada por sonoridades sobrepostas e entrecortadas por sons de chamadas, sons de mensagens recebidas, musicalidades de *ringtones*, que funcionam como trilha sonora. Na 1ª Call (*Running Time*) a mobilidade da personagem, na estação de metrô do Rio de Janeiro, coaduna-se com a mobilidade sonora de celulares, os aparelhos, embora não sejam vistos, foram acoplados aos corpos da atriz e do diretor, funcionando como câmeras vestíveis para captação em trânsito. A condição móvel do celular é acrescida pela ubiqüidade que permite ignorar o espaço entre lugares distintos, colocando-os em contato. Tanto a mobilidade, quanto a ubiqüidade são sistemas habilitados por capacidades de telecomunicação e conectados à internet.

Figura 1 – Cena da 1ª Call com Natalia Lage em metrô do Rio de Janeiro.

[11] Entre os recursos rítmicos podem ser identificados: *looping*, acelera a velocidade das imagens, *jump cut*, *reverse*, sobreposição e efeito *slipe*. Estes recursos de montagem integram o repertório da linguagem de cinema, com suas regras de combinação e de uso. Cf. FIELD, Syd. *Manual do roteiro* (2001).

Fonte: http://www.campus-party.com.br/2013/video.html.

O espaço híbrido gerado pela mobilidade e ubiqüidade é percebido no registro das imagens da personagem em trânsito e nas sonoridades vinculadas ao funcionamento do aparelho telefônico móvel. A condição híbrida, na abertura do filme e na 1ª Call (*Running Time*), ultrapassa a topologia física dos espaços percorridos pela atriz Natalia Lage e alcança o acesso à rede de telecomunicação, representada por sonoridades de celular ligado. A noção de espaço híbrido remete a outra, igualmente importante, noção de imersão virtual. A metáfora do virtual pode ser vista na busca desolada da atriz por um amor, pulsante às 00h17min de uma noite de sábado, esse amor desejado encontra-se recoberto pela trama da incerteza de um vir a ser. É como saber que um amor existe no Rio de Janeiro, ou em qualquer outro lugar, mas onde exatamente ele se encontra não se sabe. Ele é da ordem imaginária do virtual.

A personagem na 1ª Call sente-se incompleta, outras realidades distantes são lembradas, Havana, Bruxelas, Londres, Paris; imagens imaginadas vindas de qualquer lugar do texto poético estão prontas para emergir. A filmagem no metrô segue ritmada pelo monólogo da personagem e sonoridades das mensagens, que chegam à caixa postal do celular. O curta traz referências filmadas e subjetividades sobre o amor virtual extraído de textos poéticos do blog *A colheita de palavras*. Essas demarcações reúnem cenas distintas, provenientes das ordens do textual e de imagens obtidas no metrô e na orla carioca. Há um registro de realidades remotas, atualizadas pela tecnologia móvel, sobretudo, quando a principal motivação da personagem é encontrar o amor virtual. A procura inscreve-se numa gestualidade própria da personagem, ela gira em torno de si mesma, seus passos retrocedem e adiantam repetidas vezes, e toda sua busca nos espaços do metrô é enquadrada por olhares de curta duração.

No filme, cada uma das cinco chamadas inicia com uma "mensagem de voz" e todas recebem subtítulos que funcionam como ideias roteiros: 1ª Call-*Running Time*; 2ª

Call-*Mobile Body*; 3ª Call-*Mobile Circus*, 4ª Call-*Dance Mobile* e 5ª Call-*MultiScreen*. Na chamada *Running Time*, o termo "running" significa duração, contagem e funcionamento em tempo, assim o roteiro se desenrola sobre um "tempo decorrido" à procura do amor virtual, a personagem procura solucionar sua "incompletude" nessa perspectiva de enamorar-se pelo virtual. O roteiro refere-se ao amor virtual que se opõe evidentemente ao atual (LÉVY, 1996, p.15-6), é natural que esse amor virtual possa ser mediado ou potencializado pela tecnologia, no filme é a ausência e a procura insistente que conduzem a poética deste amor.

Sadie Plant (*apud*, PARAGUAI, 2008, p.255) realizou um vasto estudo para a Motorola em 2001, em cidades de diferentes continentes, Tóquio, Pequim, Dubai, Londres, Chicago, e outras. Ele observou padrões comportamentais de uso do celular e um dos níveis de desconexão na recepção às chamadas, ilustra a presença de um desses padrões de desconexão na hora de atender a chamada no celular. No enredo da 2ª Call (*Mobile Body*), por exemplo, o padrão *persistence*[12] fica evidenciado, quando a personagem atende a chamada e permanece engajada no contexto em que se encontrava antes da chamada. A personagem da atriz Guta Stresser, na recepção à chamada, mantém o celular próximo ao ouvido e prossegue digitando num teclado de computador, essa sequência de imagens promove um jogo de espelhos, em que o conteúdo digitalizado na tela é simultaneamente projetado sobre a sua face.

Na 2ª Call (*Mobile Body*) há referências claras feitas à interação, o texto recomenda que se deixem marcas de presença no ciberespaço: "deixe gravado todos os seus passos em qualquer meio eletrônico"; "salve na memória até mesmo o seu nome"; "quando encontrar você te levarei até onde a sua senha você desejará esquecer"; "essa história continua sempre". Fica retratada muito claramente, essa experiência de habitar dois mundos ao mesmo tempo (o objetivo e o ciberespaço). Vale dizer que, a percepção de *multiplicidades* não está restrita a projetos feitos por celular, tão pouco é exclusiva do ciberespaço, a ideia de realidade duplicada é da ordem da ficção científica, assim como faz parte do cinema, também é vista na literatura[13].

[12] Os demais padrões de recepção às chamadas de celular são *suspension* (o usuário para o que estava fazendo para atender) e *flight* (o usuário move-se para fora do contexto para obter privacidade).

[13] Cf. Lucia Leão (2008, p.265-66): Jorge Luiz Borges, conto *Borges e eu*; José Saramago, ficção *O homem duplicado* e Jean Cocteau, o filme *O sangue de um poeta*. Essa simultaneidade "lá" e "cá" tende a expandir a consciência.

A personagem na 2ª Call (*Mobile Body*) repete, insistentemente, "essa história continua sempre... sempre que houver querer". A personagem diz ter sido escaneada, dos pés a cabeça, para que se tivesse certeza de que a sua cópia sairia perfeita. Fica implícita uma promessa de paixão em desatino, complementando-se: "te levarei até onde a sua senha você desejará esquecer", na cena em questão, a palavra "*password*" aparece na tela do computador invertida, sugerindo uma tentativa de camuflagem na senha para quem sabe alcançar o tal lugar imaginário, sobre o qual "esquecer a senha" significa permanecer por lá.

Com a câmera de celular acoplada ao corpo ocorrem diferentes formas de filmar o próprio corpo se deslocando e ainda filmá-lo exibido em telas de celular e do computador, as filmagens são remixadas com outras de *webcams* pessoais ou de segurança pública em estação de metrô, por exemplo. Os enredos se passam em espaços privados de um quarto até espaços públicos e nessa transição de espaços distintos, não se sabe quem está amando quem ou quem está observando quem; assim vários espaços são capturados de diferentes ângulos e vão sendo exibidos individualmente, entrecortados, em relações descontinuadas ou multiplicadas.

O filme explora a ideia de espaço híbrido na condição de imersão virtual, exibe a personagem (lá) na tela com a face projetada sob as imagens que vão sendo digitalizadas e exibe (cá) quando a personagem dispõe a face para ser filmada, ao mesmo tempo em que digita no teclado do computador. A experimentação na inter-relação (celular, computador, corpo, espaços) da captura das imagens oferece exibições igualmente sugestivas, vamos ver uma única cena hibridizada e outras cenas independentes sendo exibidas numa única tela. Em ambos os casos, a simultaneidade entre os espaços distintos tem transformado a nossa maneira de sentir os movimentos percebidos.

Considerações Finais

O universo da imagem é constituído por diversas ambivalências no campo visual. Por essa razão, a proliferação exacerbada de imagens tem alterado profundamente e, principalmente, redefinido as noções de estética e do conceito de arte. As novas poéticas de arte hibridizada, como no caso do curta de Giuliano Chiaradia, vêm se reconfigurando rapidamente e, naturalmente, as tecnologias móveis se apropriam delas a fim de reinventar, e diversificar suas próprias formas de expressão artística.

A proposta do curta 5#Calls traduz tais preocupações em seu roteiro, não somente do ponto de vista técnico, mas, sobretudo, estético. O maior desafio de seu diretor foi produzir um curta-metragem completamente através do celular. Desde o roteiro enviado para as atrizes via celular, passando pela filmagem incrementada com recursos de *wallpapers* e *ringtones* do próprio dispositivo, até a edição final.

O argumento do filme se baseia em construções imagéticas, textuais e sensoriais mais do que em construções de personagens e *plots* de ação. Porém, o resultado positivo decerto não seria possível se o mesmo não tivesse se apoiado em preceitos da linguagem do cinema e em um repertório imagético rico, que lhe deu suporte para tal.

É comum associar a toda experimentação um caráter de vanguardismo e cisão de períodos. No entanto, nem o cinema digital nem o cinema produzido por celular parecem abandonar recursos clássicos da linguagem do cinema, sobretudo quando se trata de produzir. 5#Calls pulveriza símbolos da cibercultura, usa *hashtags*, fontes próprias da Internet e outros ícones virtuais, a exemplo da linguagem *multitask*. É visível seu flerte com a videoarte e o vídeo experimental, posto que apresenta uma série de elementos sensoriais. Apesar disso, trata-se de uma narrativa alicerçada por mecanismos do cinema de ficção que recupera elementos anteriores ao cinema *mobile*.

O diretor opta pela linguagem híbrida e propõe expor novas sensibilidades capturadas pelo celular, as quais atravessam as relações entre pessoas e inauguram pequenas anamorfoses da vida cotidiana, mostrando caminhos para o espectador explorar um protótipo de novo mundo. Conforme sugere: "Não tem duas asas? Então por que fazer sempre a mesma viagem"? A proposta estética do curta tem um pé na ciberarte e está mergulhada na linguagem *mobile*, com boa dose de um imaginário apaixonado pelo virtual. Como queira: "Seu universo é um verso. Escreva-o". O filme 5#Calls exibe essa sinergia entre espaço físico e eletrônico, entre tecnologia móvel e corpos femininos potencializados pelo amor virtual.

Referências

AUGÉ, M. **Não-lugares:** introdução a uma antropologia da super modernidade. Campinas, SP: Papirus, 1994.

BAKER, Camille. Giuliano Chiaradia-Entrevista In: **Journal Vague Terrain**. (16, jun. 2012). Disponível em: http://vagueterrain.net/journal22/chiaradia/01. Acesso em: 10, jul. 2013.

BEIGUELMAN, Giselle. Olhares nômades. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (org.). **Estéticas tecnológicas:** novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008.

_____. Entre hiatos e intervalos: A estética da transmissão no âmbito da cultura da mobilidade. In: ARAUJO, Denize Correa. (org.). **Imagem (Ir) realidade:** comunicação e cibermídia. Porto Alegre: Sulina, 2006.

Blog A colheita de palavras. Disponível em: http://colheitadepalavras.wordpress.com/a-colheita-de-palavras-_-2009/.Acesso em: 10, jul. 2013.

BORDWELL, David. **Film art:** an introduction. 8ª ed. Nova Iorque: McGraw-Hill, 2008.

Diretor Brasileiro apresenta em Cannes projeto feito no celular. Disponível em: http://oglobo.globo.com/cultura/diretor-brasileiro-apresenta-em-cannes-projeto-feito-no-celular-4963522. Acesso em: 05, jul. 2013.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro:** os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

LEÃO, Lúcia. Corpos mapeados, corpos cíbridos e nômades plugados: a corporalidade e a experimentação poética na era da mobilidade. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (org.). **Estéticas tecnológicas:** novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008.

LEMOS, André. Cibercultura-remix. In: ARAUJO, Denize Correa. (org.). **Imagem (Ir) realidade:** comunicação e cibermídia. Porto Alegre: Sulina, 2006.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Trad. Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** Campinas, SP: Papirus, 2007.

PARAGUAI, Luisa. Tecnologias móveis: circulação e comunicação. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (org.). **Estéticas tecnológicas:** novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008.

SANTAELLA, Lúcia; NÖTH; Winfried. **Imagem:** cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2012.

_____. **A ecologia pluralista da comunicação:** Conectividade, mobilidade, ubiqüidade. São Paulo: Paulus, 2010.

_____. ARANTES, Priscila. (org.). **Estéticas tecnológicas:** novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008.

_____. **Linguagens líquidas na era da mobilidade.** São Paulo: Paulus, 2007.

SCHÄFFNER, Wolfgang. A revolução telefônica da imagem digital. In: BEIGUELMAN, Giselle; LA FERLA, Jorge (org.). **Nomadismos tecnológicos.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LETE, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 7. ed. Campinas: Papirus, 2002.

YEREGUI, Mariela. Móveis em movimento: corpo e território na cena pós-midiática. In: BEIGUELMAN, Giselle; LA FERLA, Jorge. (org.). **Nomadismos tecnológicos.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.