

MAPEAMENTO MOBILE ART: PROPOSTAS POÉTICAS E TELEFONES CELULARES: ASPECTOS HISTÓRICOS E CURATORIAIS EM NOVAS MÍDIAS.

Rosângela Aparecida da Conceição¹

No âmbito da arte e tecnologia, entre os anos de 2003 a 2006, a elaboração de oficinas para difusão da arte combinada aos meios digitais, vinculadas ao Programa Telecentros, da Prefeitura do Município de São Paulo, além da organização de cursos e palestras na Rede SESC São Paulo, desde 2005, permitiram a formação do repertório sobre os meios digitais e as novas configurações do mundo arte, utilizado de modo instrumental nesta pesquisa.

Paralelamente aos estudos de graduação e pós-graduação, a participação na produção de exposições organizadas pelo SESC Pinheiros (2007), nos serviços educativos do Teatro Municipal de São Paulo (2008) e Museu de Arte Sacra de São Paulo (2009), além de ter realizado o inventário de têxteis da Venerável Ordem Terceira de São Francisco (2010), pesquisa sobre têxteis para a mostra ‘Vestes Sagradas’ e legendas da mostra Oratórios Barrocos – Arte e devoção na Coleção Casagrande, ambas exibidas no Museu de Arte Sacra de São Paulo, em 2011, permitiram o contato e aprofundamento com a área de museologia, em diversos aspectos: expositivo, educativo e museológico.

Ao longo destes anos, a pesquisa, tanto artística quanto acadêmica, foi ganhando contornos e preocupações pré-existentes e embrionárias, no que se refere às questões históricas, curatoriais e museológicas, resultantes da percepção das mudanças ocorridas desde a difusão das ferramentas digitais e a sua utilização na produção artística, do papel e estatuto do artista, da flexibilização dos direitos autorais e dos circuitos criados para circulação da arte digital.

A prática artística da canibalização e da gambiarra², processos de reutilização de peças de um objeto e a sua posterior aplicação em outro, tanto para conserto quanto à nova configuração de um novo objeto, representa uma questão a ser pensada caso haja a intenção de durabilidade ou perenidade, com vistas aos processos de museológicos. O conceito de gambiarra seria a atuação do indivíduo como um enfrentamento crítico, uma postura questionadora do consumo excessivo, da

1 Bacharel (2009) e licenciada (2010) em Artes Visuais, mestranda em Artes (2011-2013) pelo Instituto de Artes da UNESP. Bolsista CAPES (2011-2013).

2 LEMOS, André. **Gambilogia**. In: LEMOS, André. Carnet de Notes. Online: 2010. Disponível em: <<http://andrelemos.info/2010/01/gambilogia/>>. Acesso em: 31 maio 2012.

necessidade do ‘novo’ e da obsolescência programada dos produtos eletrônicos, onde ‘o novo não é sempre o melhor e o velho nem é sempre o pior’, como diz Lucas Bambozzi³.

Além disso, o objeto estético resultante nem sempre contém em si a beleza, fundando aqui a ‘estética do imperfeito’, reconhecendo-se a imperfeição como elemento constitutivo da obra, importando muito mais o processo de elaboração/colaboração e a reflexão crítica. Não se trata aqui de uma obra inacabada, ao contrário, a mesma se dá a ver como ela foi realizada, carregando em si a precariedade procedimental e dos materiais utilizados.

A multiplicação ou replicação do conhecimento adquirido é parte do processo pedagógico de socialização destas ideias, com agregação de outros métodos e materiais por parte de outros usuários, estruturando uma rede de relações colaborativas, por meio das redes telemáticas, conforme Lévy (2000). As formas e/ou linguagens expressivas são as mais variadas, indo das esculturas interativas, robôs, vídeos, instalações sonoras, grafitti e pintura digital, entre outras propostas.

Se por um lado o artista ganha espaços de exposição instantânea e planetária, tem em suas mãos a possibilidade de criação em estado ubíquo, aspecto da apropriação criativa dos meios digitais apontada por Flusser (2008), por outro, as dificuldades de organização e armazenamento de informações, manutenção e a garantia de exibição desta produção, ainda são problemas correntes.

A obsolescência dos dispositivos móveis, dos computadores, sistemas de programas, da fragilidade das mídias de armazenamento, o registro das práticas artísticas, a pouca literatura sobre a área e a própria instabilidade de disponibilização on-line são alguns destes problemas que enfrentamos ao nos depararmos com a pesquisa em arte digital. Obviamente, estes problemas não estão ou são apenas percebidos na arte e tecnologia, mas algo que preocupa toda a sociedade, principalmente os agentes envolvidos com a salvaguarda e o patrimônio.

Neste sentido e com estas preocupações, a pesquisa que está em processo de desenvolvimento tem como recorte o período de 2001 a 2010, focada nos telefones celulares como dispositivo de produção e disseminação de imagens. O recorte foi baseado no critério de difusão dos telefones celulares e as agregações de meios e serviços. Para tanto, foi elaborado um esquema em 2008, aperfeiçoado em 2011, levando em consideração os aspectos tecnológicos e as apropriações artísticas (Tabela 1).

³ PROGRAMA DIVERSO (Brasil) (Ed.). **Gambilogia**. Parte 2. Disponível em: <<http://youtu.be/n0zgBUxDcR0>>. Acesso em: 31 maio 2012.

Portanto, o enquadramento desta pesquisa na História da Arte está localizado na Arte Digital, na subdivisão Arte Móvel ou *Mobile Art*. Outro ponto importante a ser esclarecido é que o termo *Mobile Art*, contempla outras manifestações artísticas com o uso de outros dispositivos, como câmeras de segurança, etiquetas *RFID*, *GPS*, entre outras, não tratadas nesta pesquisa. Além desta acepção, o termo guarda a noção das esculturas feitas por Alexander Calder, à arte em decorativa e do mobiliário, a arquitetura contemporânea e também recebe a nomenclatura de *Locative Media* ou Mídias Locativas.

Resta salientar que a compreensão do que é Arte Digital também é bem alargada, bem como a aceitação e a entrada nas coleções de museus vem sendo um processo lento. Por exemplo, na atualidade, os museus virtuais ganharam incrementos a partir dos desenvolvimentos tecnológicos, tanto infraestruturais quanto aos programas e equipamentos. Aqui falamos de arte em suportes físicos, fotografada, digitalizada e disponibilizada na rede, o que difere da arte produzida diretamente nos meios digitais – câmeras e filmadoras digitais, telefones celulares, mesas digitalizadoras, webcams, etc.

Além disso, temos a produção de materiais educativos em meios digitais por parte das instituições, como guias audiovisuais, sites específicos para determinadas mostras, jogos interativos, livros eletrônicos e aplicativos para telefones celulares, *souvenirs*, que participa das discussões referentes à curadoria educativa, termo recente, empregado para distinguir o trabalho desenvolvido pelo serviço educativo e o da curadoria geral da exposição. Aqui, percebemos alguns entraves conceituais, gerando outras questões na ordem da reprodução e da difusão das imagens de objetos em suportes físicos e a massificação destas e o estreitamento das fronteiras entre a Arte Digital e o Design Digital.

Diante do que foi exposto, podemos vislumbrar o terreno no qual a pesquisa se desenvolve e as dificuldades encontradas, desde a escassez de material, mesmo com a abundância aparente, da falta de conhecimento dos produtores e artistas quanto à guarda e registro das obras.

Contudo, no cenário atual, percebemos diversos movimentos no sentido de registrar estes eventos, com a publicação de livros, organização de exposições e a construção de espaços dedicados à arte e tecnologia. Como dito anteriormente, mesmo os espaços dedicados enfrentam problemas na formação de seus acervos permanentes, seja pela obsolescência ou desaparecimento de equipamentos ou exclusão dos conteúdos disponibilizados na Internet.

Citamos aqui as iniciativas do ZKM (Center for Art and Media), fundado em 1989 e localizado em Karlsruhe, Alemanha, como espaço que tem desde a sua fundação mantem a preocupação com a promoção, difusão, aperfeiçoamento artístico e proteção de obras em novas mídias. O centro promove ações de aquisição de acervo mediante editais que premiam artistas com exposições, auxílio financeiro, publicações, entre outras iniciativas, estabelecidas pelo comitê organizador.

Outro projeto com a intenção de salvaguarda, acesso e disponibilização de acervos, mídias diversas é o Internet Archive, proposta realizada em consórcio com universidades e empresas, que tem entre seus projetos o desenvolvimento da ferramenta Way Back Machine, cuja característica é a recuperação de dados de sites desativados, com o seu período de cobertura a partir do ano de 1996, contando com cerca de 150 bilhões de páginas armazenadas até o momento em que este texto é escrito. O projeto permite que qualquer usuário, a partir da criação de uma conta exclusiva, crie um repositório compartilhado com licenças baseadas no *Creative Commons*⁴.

Como a área ainda busca a sua própria definição por fazermos parte do processo constitutivo e da necessidade de distanciamento para avaliação do que realmente será ou não incluído na História da Arte, o estudo das manifestações em arte e tecnologia e as suas interfaces museológicas vem se conformando em debates acadêmicos e institucionais, cujo enquadramento ainda é difuso, ora recebendo o título de New Media Art History, por Cristiane Paul (2008), Media Art History, postulado por Oliver Grau (2010) e, mais recentemente, Media Archaeology, conceito apresentado na publicação organizada por Erkki Huhtamo e Jussi Parikka (2011).

Compreendemos que os textos curatoriais das mostras cobertas pelo período da pesquisa, se constituem como elementos fundamentais para a análise e reflexão sobre o pensamento articulado entre a recepção dos meios tecnológicos, a apropriação pelo sistema da arte e a contribuição para os estudos em Arte contemporânea e o balizamento para a inclusão destas iniciativas na História da Arte, conforme reivindicações e apontamentos feitos por Shanken (2009), na busca pelo estabelecimento de um “cânone”.

Os editais de chamamento, lançados em canais especializados na difusão de eventos ligados à arte – digitais ou analógicas ou mais recentemente nas redes sociais, também são analisados por

4 O Creative Commons Brasil disponibiliza opções flexíveis de licenças que garantem proteção e liberdade para artistas e autores. Partindo da idéia de “todos os direitos reservados” do direito autoral tradicional nós a recriamos para transformá-la em “alguns direitos reservados”. Disponível em: <<http://www.creativecommons.org.br/>>. Acesso em: 1 de agosto de 2012.

estabelecerem os critérios, formatos e a qualificação da arte e do papel do artista, se amadores ou profissionais.

Desta forma, ao convocar, receber e exibir as imagens realizadas pelo público há o deslocamento da fronteira entre o trabalho do artista profissional e o amador, justificada nos editais pelo uso das tecnologias digitais. Nos trechos a seguir são evidenciadas algumas questões referentes à própria condição da imagem, a ubiquidade ou quanto ao papel do profissional ou amador, neste processo:

(...) Rx Gallery invites you to participate in a curatorial experiment – a photography show composed entirely of images created with mobile phone cameras. Anyone, anywhere, can send in any image (made with a mobile phone camera), and we will display it. (...) What are the perceptual and communicative ramifications of adding new technologies (photography, video) to this already ubiquitous device? What will people do with a camera they take with them everywhere? What type of photography will non-photographers produce? **Interestingly – images taken with cell phones, though undeniably crappy** in many ways (poor fidelity and resolution), are often astonishingly poetic and immediate. They are rich with personal meaning, perhaps because, already, the cell phone is becoming a part of us, an appendage – thus we have an intimate relationship with the technology, and this intimacy bleeds into the images created with this technology. This is, we admit, just a theory.... (The Mobile Phone Photography Show, 2004)

Observamos, portanto, que a fronteira entre amador e profissional tem sido diluída, pois um artista renomado pode ter seu trabalho ao lado de um amador, já que o espaço expositivo ou a forma de exposição diminui sensivelmente a diferenciação entre ambos. A própria participação do artista profissional como agente de difusão dos meios digitais é outro fenômeno que detectamos.

“A nova era da fotografia digital começa hoje”, com este anúncio a Sony Ericsson traria a público sua parceria como o fotógrafo Robert Clark, convidado para realizar a jornada fotográfica, intitulada Image America, por 50 dias pelos Estados Unidos e Canadá. As imagens postadas diariamente na Internet, em um blog exclusivo do evento, seriam apresentadas finalmente em uma exposição e um álbum. O início de 2005 vivenciaria o dia-a-dia do fotógrafo e o seu Sony Ericsson S710a⁵.

5 About the Sony Ericsson S710a. The Sony Ericsson S710a used by Clark during the IMAGE AMERICA tour is a complete mobile imaging device developed in close coordination with Sony Cyber-shot(R) camera experts. With its 1.3 megapixel CCD camera and 2.3 inch color screen, the S710a captures and displays vivid images. And, the S710a allows for 8x digital zoom and includes features like automatic exposure control, a photo light for darker environments and fun picture effects. In addition to full phone capabilities, the S710a also features an MP3 player for music files, an MPEG4 Media Player for streaming video and 3-D JAVA gaming. The Sony Ericsson S710a is now available at Cingular Wireless for \$449 with a service agreement. For more information, please visit <http://www.sonyericsson.com/us>.

A espontaneidade da tomada da imagem é um dos pontos principais mencionados pelo fotógrafo, juntamente com mudança na visão de mundo permitida pelo dispositivo, como podemos ver em seu depoimento:

(...) It is truly exciting to have the opportunity to undertake such a prolific journey across North America, and have the opportunity to capture the people, places and things that make this country unique. (...)The camera phone is revolutionizing how we see the world, allowing us to capture intimate moments more spontaneously than ever before. This tour aims to be a defining moment in the era of digital photography -- elements of American life all captured with a high performance Sony Ericsson camera phone. (PR Newswire, 2005)

No que tange ao gerenciamento, temos a curadoria realizada por artistas curadores, profissionais da área de comunicação e afins, curadores e críticos de arte, cuja avaliação crítica varia conforme a formação individual, expectativas institucionais e o conhecimento das relações entre a arte e as demais áreas nas quais os eventos se inserem.

Para exemplificar, uma das propostas em análise, o agente promotor trouxe um festival de música com uma mostra de arte e tecnologia em paralelo, sediado em um museu de escultura. Daqui temos como registro um pequeno folder distribuído nos dias do evento, e alguns minutos das falas dos curadores disponíveis na Internet.

Alguns dos recursos utilizados neste trabalho são o portfólio artístico da autora, cuja elaboração contou com a captura de telas de eventos disponíveis na Internet, mas desativados e a coleção de materiais coletados, como *folderes*, catálogos e *cd-rom's*, além da recepção de doações de materiais impressos, livros e *cd-rom's* por artistas e curadores.

Pensamos que na disponibilização do banco de dados de modo dinâmico, permitindo o acesso em qualquer lugar e a qualquer momento. Neste sentido, nos apropriamos do mapa, tanto como conceito como forma plástica, tornando os dados coletados visíveis de modo dinâmico, em uma estrutura hipermidiática, sendo a Internet o ponto de apoio e ancoragem para acesso em tempo real. Por este motivo, até o momento, realizamos testes com duas ferramentas de geração de mapas interativos, o Google Fusion e o Stat Planet.

O Google Fusion é um serviço gratuito, disponibilizado pela empresa Google Inc. que oferece a atualização e tutoriais sobre o processo de construção e customização das tabelas, geração

de mapas, exportação e mesclagem de dados provenientes de outras tabelas com dados públicos. Toda e qualquer alteração pode ser visualizada em tempo real, e o mapa localizado na Internet, também pode ser compartilhado com outros usuários que poderão utilizar os dados, cruzando com outras informações. O mapa poderá ser atualizado a qualquer momento pela autora, independentemente de autorizações externas.

A Stat Silk é a empresa responsável pelo desenvolvimento do programa STAT PLANET. O mapa dinâmico vem pré-configurado com dados populacionais que podem ser manipulados pelo usuário com novos dados e temáticas. Ao deletar estas informações o usuário deve inserir seus dados para gerar o novo mapa. Esta operação apresenta uma série de problemas, como a de dados residuais que se forem removidos interfere diretamente na geração do novo arquivo.

Neste caso, mesmo se tratando de uma ferramenta dinâmica, a manutenção e a permanência foram pontos decisivos na escolha da ferramenta para apresentação como produto final da pesquisa. Optamos por utilizar o Google Fusion, dada a questão de maior estabilidade do serviço e do sistema no que diz respeito a disponibilidade online. Além disso, o Stat Planet demanda atualização de *plug-in*, o que poderia trazer problemas futuramente, como a desconfiguração ou perda de dados. Ambas as ferramentas são gratuitas e disponibilizadas na Internet.

Lembramos que o objetivo não é constituir um museu ou reativar as obras, mesmo porque, se quiséssemos nada se compararia a experiência individual, marcada pelo tempo, repertório e disponibilidade por parte do público, ainda que narrada com a maior riqueza de detalhes.

Concluimos que a organização das informações e a disponibilização deste banco de dados venha servir como referência para pesquisas em sentidos amplos, desde as questões estéticas demandadas quanto às mudanças ocorridas no sistema da arte, dos processos de promoção institucional e das implicações nos meios museológicos, entre outros aspectos que poderão emergir a partir da análise dos dados.

Da mesma forma, a sistematização permite o olhar retrospectivo, analítico e comparativo de maneira sincrônica entre estas manifestações e outros movimentos localizados na História da Arte, bem como as suas conexões com as diversas áreas do conhecimento - Computação, Informação, Psicologia Comportamental, Ciências Cognitiva e Cibernética, entre outras – exigindo o cuidado na perspectiva da análise interdisciplinar, característica inerente aos meios e a arte neles apresentadas.

Entendemos que o período em questão poderá ser mais bem estudado em relação ao próprio desenvolvimento da Arte contemporânea em outros suportes, as áreas de contaminações e apropriações, limites e fusões entre as linguagens, cuja convergência de meios e linguagens, notamos ser um agente catalisador e gerador de novas categorias estéticas emergentes.

Compartilhamos aqui parte das observações e percepções, no intuito de refletir, expor, trocar experiências, esperando assim, efetuar novos laços e amadurecer ideias, confrontar as nossas intuições e tornar público os nossos anseios.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

GOOGLE INC. **Google Fusion**. Disponível em: <<http://www.google.com/fusiontables/Home/>>. Acesso em: 9 de agosto de 2012.

GRAU, Oliver. **Mediaarthistories**. Cambridge (Massachusetts): MIT, 2010.

HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi. **Media Archaeology: approaches, applications, and implications**. Berkeley, California: University of California Press, 2011.

LEMOS, André. **Apropriação, desvio e despesa na cibercultura**. Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia, Brasil, v. 1, n. 15, 2001. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/famecos/article/view/282/214>>. Acessado em 31 mai. 2012.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 2000.

PAUL, Christiane. **New media in the white cube and beyond: curatorial models for digital art**. California: University of California Press, 2008.

PR NEWSWIRE. **Sony Ericsson and Esteemed Photographer Robert Clark Embark on First Photojournalistic Study of North America Captured With a Camera Phone**. 23 de fevereiro de 2005. Disponível em: <<http://www.prnewswire.com/news-releases/sony-ericsson-and-esteemed-photographer-robert-clark-embark-on-first-photojournalistic-study-of-north-america-captured-with-a-camera-phone-54125862.html>>. Acesso em: 04 jan. 2011.

SHANKEN, Edward. **Historicizar Arte e Tecnologia: fabricar um método e estabelecer um cânone**. In: DOMINGUES, Diana (org.). **Arte, Ciência e Tecnologia – passado, presente e desafios**. São Paulo: Unesp, 2009.

STAT SILK. **StatPlanet** Disponível em: <www.statsilk.com>. Acesso em: 9 de agosto de 2012.

STOCKPHOTOTALK. **Special Interest Blog: Moblogging Art Exhibitions MPPS and SENT: No more Hot Air Marketing Speeches this Time, please.**, 15 de maio de 2004. Disponível em <http://talks.blogs.com/phototalk/2004/05/moblogging_art_.html>. Acesso em: 1 de abril de 2012.

Classificação dos itens para banco de dados

a) SMS

- poesia
- articulação de grupos em atividades pontuais – ativismo
- articulação comunitária de cunho social

b) MMS

- Imagens combinadas com textos

c) Fotografia Digital

- Enviadas via MMS
- Baixadas e veiculadas na Internet
- Manipuladas no próprio aparelho

d) Som

- ringtones
- sons polifônicos
- MP3
- Mixagem no próprio aparelho

e) Localização e rastreamento via satélite com aplicação do GPS

- Rastreamento

1. Desenhos bidimensionais baseados em pontos rastreados

2. Desenhos tridimensionais – elaborados a partir dos bidimensionais, manipulados em programas de edição de imagens

- Mapeamento = “mapping” - criação de comunidades online
- Rastreamento + envio de SMS = articulação de encontros entre membros da comunidade

f) Vídeo

- Gravação com edição posterior em PC
- Gravação e edição diretamente no aparelho de celular
- Veiculação na internet
- Envio por sistemas sem fio - Bluetooth ou Wimax

g) TV

- Desenvolvimento de conteúdos
- Transmissão de programas com conteúdos exclusivos

Tabela 1. *Classificação dos itens para banco de dados, 2008- 2011.* Rosângela Aparecida da Conceição.