

Paulo Bernardino Bastos*

À deriva com smartphone: imagética nómada ou narrativas fílmicas



Paulo Bernardino Bastos é doutorado em Estudos de Arte sob o tema: “A intersecção das novas tecnologias na criação da imagem nas artes plásticas, no final do sec. XX: a imagem, a tecnologia e a arte”, 2006; Mestrado em Artes: Sculpture (M.A.), sob o tema: “Interior as Exterior”, Royal College of Art (RCA), 1995; Coordenador - Investigador/responsável do Grupo de Investigação: Praxis e Poiesis: da prática à teoria artística, da Unidade de Investigação: ID+, 2014-2016; Diretor do Mestrado em Criação Artística Contemporânea, Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro; Júri da Fundação da Ciência e Tecnologia (FCT), membro do Painel de ARTES, do Concurso de Bolsas Individuais de Doutoramento e Pós-Doutoramento, 2014, 2015, 2016; Organizador/Coordenador Internacional, do Congresso “14º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia: #14.ART: arte e desenvolvimento humano” coorganizado entre as Universidades de Aveiro, Brasília e Goiás, 2015; Publica e Expõe regularmente no País e no Estrangeiro e está Representado em várias Coleções. <pbernard@ua.pt>

Resumo Maravilhamento e (des)orientação no espaço urbano tem sido um recurso constante utilizado pelos artistas que usam a cidade como seu principal objeto de estudo. Enquanto versátil e prática ferramenta a plataforma móvel, *smartphone*, reúne num único dispositivo, a capacidade de fotografar, filmar, mapear e comunicar. Através da interface, pelo facilitismo, como equação potencial - a capacidade de se associar como um (o indivíduo + o dispositivo) -, se cultiva a capacidade de ligar, instantaneamente, o ambiente urbano *offline* com ambientes *online*. Estamos entrando numa nova era de “seres mistos” através dos usos do aparato *smartphone* (um conceito que floresceu no início da cinematografia de Dziga Vertov - *cine-truth* e *cine-eye*). Portanto, vou tentar¹ trazer para a discussão o ato de andar, enquanto proposta de criação de narrativas urbanas cinematográficas experimentais (conceitos como deriva, nomadismo urbano e “ser híbrido” serão conciliadas).

Palavras chave deriva, imagem, *smartphone*, cinematografia, arte.

Drifting with smartphone: nomadic imagery or film narratives

Abstract *The wandering /getting lost in the urban space has always been a constant tool among the community of artists who have the city as their main object of study. As a versatile and practical urban registration the mobile tool, smartphone, is bringing together, in one device, the ability to photograph, film, map and communicate. As an interface, through the facility of using, as a potential equation, the ability to associating as one (the individual + the device) it cultivates the capability of connecting, instantaneously, the offline urban environment to online ambiances. We are entering a new era of “mixed beings” through the uses of the apparatus smartphone (a concept flourished in early cinematography by Vertov - cine-truth and the cine-eye). So, I will try to address the issue of walking as the creation of experimental urban cinematic narratives (concepts such as drift, urban nomadism and the “cibrid being” will be consociated).*

Keywords drift, image, *smartphone*, cinematography, art.

Objetivos

1 Este artigo deriva da minha orientação da dissertação por projeto da Alcília Gomes de Medeiros, com o título “Public SmArt:O smartphone no processo criativo (arte e espaço público)”, apresentada, em 2015, à Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto e do artigo que estamos trabalhando em conjunto para a 7ª edição do International Conference Cinema – Art, Technology, Communication AVANCA | CINEMA 2016.

2 Aqui a tônica será a imagem em movimento, mas creio que a imagem, no seu campo expandido, está ela toda a influenciar e a converter os nossos usos de hoje.

3 *Smartphone* será o estrangeirismo utilizado ao longo deste artigo, uma vez estar completamente assimilado na língua portuguesa. Na realidade, a tradução do nome para “telefone inteligente” não complementa a noção de portabilidade, que por antecipação do aparecimento do termo inglês em grande escala, acabou por associar o *smartphone* a esta capacidade e ao facto de ser um aparato que integra câmaras e possibilidade de ligação à internet.

4 Quero deixar esta ressalva no texto porque acredito que a tecnologia digital ainda se encontra nos seus primórdios, e as suas potencialidades com certeza que se irão expandir para além da nossa imaginação...

Procurarei convocar para a discussão, de forma alargada – fora do âmbito da tecnologia implícita –, o que remanesce das transformações que estão a ocorrer na imagem – sobretudo para com a imagem em movimento² – com a massificação dos *smartphones*, enquanto potencial criativo e de re-conversão/complemento da/para a consciência que vamos formando sobre a noção do urbano – geralmente exposta em mapas ou mesmo através de guias de orientação com imagens e filmes documentários (*DK Eyewitness Travel Guides*), assim como em fotografias dos “postais” através do equipamento portátil *smartphone*³ (nunca igualado, em termos de massificação, a outro equipamento tecnológico qualquer na história da humanidade até aos dias de hoje⁴) – e de que forma contribui para uma atitude criativa, fílmica/artística a avalanche de imagens que circulam no nosso imaginário.

Pretende-se explorar a ideia de deriva como complemento, ainda que romântico, da descoberta pelo acidente e facilidade com que o devaneio – *flâneur* baudelairiano – nos remete para uma aproximação da cidade enquanto corpo-máquina – partindo da analogia da obra “The Man with a Movie Camera”, do ano de 1929, do cineasta Dziga Vertov e do conceito de Kino-Pravda (*cine-truth/cine-real*) and the Kino-Glaz (*cine-eye/cine-olho*) – e a forma de ver o mundo, como cada um o vê – ainda que mediado pelo aparato – e o distribui.

Metodologia

Começaremos por averiguar como algumas fotografias/imagens de ambientes urbanos, no cinema, foram utilizadas nesta direção (embora com outras consciências em mente). Veremos, seguidamente, como a noção de caminhar enquanto “vagabundagem descomprometida” pode contribuir como prática artística na construção do imaginário do urbano e como podemos ver esta prática como uma mais valia (partindo da obra cinematográfico do realizador Dziga Vertov), e como ela nos pode permitir configurar uma possível abordagem na configuração de projetos artísticos, no atual cenário das redes sociais e médias digitais, constantemente inseridas na nossa rotina urbana diária.

Introdução

Como não podia deixar de ser, cada indivíduo cria uma imagem mental à sua semelhança e, conseqüentemente, apropriámo-nos do espaço que ocupamos.

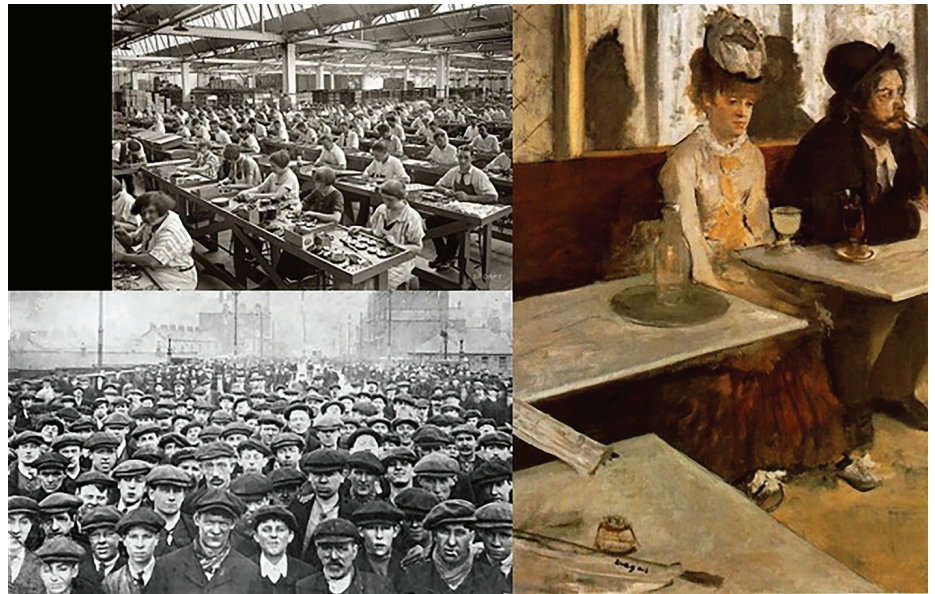
Grande parte da percepção que temos do espaço envolvente é nos dada pela capacidade de nos movimentarmos nele, e, segundo Yi-Fu Tuan (1983), os objetos e locais do espaço condicionam e orientam os nossos movimentos. Pelo que a nossa deslocação pela cidade se converte facilmente no registo – quantas vezes acidental – do encontro de objetos e cenas (locais) que nos instigam à captura e conseqüente divulgação/distribuição de imagens.

O *télemovél* – *smartphone* – é usado diariamente por milhões de pessoas, quer nas cidades quer, em ambientes rurais, e não apenas para se comunicarem. É imensamente utilizado para consulta de informações sobre eventos, acesso a mapas, itinerários de transporte público ou informações acerca de estabelecimentos próximos do local onde se encontra o utilizador – no ambiente urbano (*offline*), essencialmente, as pessoas parecem estar cada vez mais conectadas com o ciberespaço (*online*).

O fazer das imagens – fixas e em movimento – disponibilizado pelas artes visuais, e especificamente cinematográficas (essencialmente durante o séc. XX), (Figura 1) foram criando, ao longo dos anos, diferentes concepções daquilo a que chamamos paisagens urbanas – o registo sempre inerente ao desenvolvimento da imagem, o retrato quer social quer político da cena urbana (BASTOS, 2016).

Figura 1 Composição a partir de imagens várias.

Fonte Autor, 2016.



5 O cinematógrafo, desenvolvido durante séc. XVIII, pelos irmãos Auguste Marie Louis Nicholas Lumière e Louis Jean Lumière, para eles, não fosse uma “revolução”, pois acreditaram que o cinematógrafo era apenas um instrumento científico sem grande interesse para a sociedade comum.

Após a revolução industrial (projeção do futuro), a promessa da velocidade, convocou novos meios para espelhar a narrativa que se iria disseminar por todas as artes, onde o cinema, mesmo enquanto “tecnologia inocente”⁵, começa por retratar diferentes espaços, cenas e paisagens urbanas.

Podemos dizer que:

No que diz respeito ao enquadramento, a adaptação do olhar da câmara veio permitir e alertar para fatores de ordem preceptiva, relacionando a forma com o movimento, procurando e acentuando a expressão dinâmica da obliquidade. (BASTOS, 2016, pp.60-61)

e aqui, neste processo do olhar-da-câmera – um olhar obliquo⁶ –, para a representação do espaço urbano, foi fundamental.

Facilmente se percebe o interesse imagético/cinematográfico que os ambientes urbanos estavam a despertar no observador atento às transformações demográficas e estruturais das cidades.

6 “A orientação oblíqua é provavelmente o recurso mais elementar e efetivo para se obter tensão dirigida. Percebe-se a obliquidade espontaneamente como uma dinâmica que se afasta, ou em direção da estrutura espacial básica da vertical e horizontal, ou para longe da mesma. [...] A tensão criada pela obliquidade é um impulso principal no sentido da percepção de profundidade. Em certas condições a tensão pode ser diminuída por uma fuga para a terceira dimensão, o que endireita a obliquidade até certo grau. Observamos como os raios convergentes se aproximam do paralelismo quando os vemos em profundidade. Contudo, esta diminuição de tensão é apenas parcial, e, portanto, persiste um pouco da compressão da perspectiva.” - Rudolf Arnheim, *Arte e Percepção Visual: uma Psicologia da Visão Criadora*, São Paulo: Pioneira Thomson, 2002, pp.417-418a sociedade comum.

7 O desenvolvimento dos transportes públicos e dos bairros massificam-se e a cidade começa a pulsar a um ritmo acelerado.

Com o desenvolvimento das tecnologias, dos aparelhos fotográficos e cinematográficos, passamos a ter e a perceber uma dimensão artística na própria tecnologia - de que forma estes se articulavam com as necessidades da sociedade que se transformava a ritmo acelerado. Nesta sociedade que se apresenta altamente mecanizada vemos os aparelhos a competir diretamente com a imagem produzida manualmente. Ao procurar-se implementar uma nova visão do espaço, pela ação dos novos suportes, passa a existir uma liberdade na criação da imagem, que vai remeter o espaço da representação para o espaço da ilusão, fazendo com que este se confronte com a nova realidade advinda da reprodutibilidade intrínseca à industrialização. Portanto, esta confrontação entre objeto e realidade acaba por formar novas consciências, que se vão expandir e provocar novos espaços de ocupação para a imagem e para o desenvolvimento da arte - realçasse a ideia de que na verdade através desta tecnologia, que se apoia no aparelho, foi aumentando a nossa percepção e encorajando a ideia da visão pela visão.

As cidades estavam a passar por alterações/reconfigurações substanciais e que viriam a configurar o que hoje entendemos por “espaço urbano” ou mesmo como “metrópole”. Estabelecem-se novas dinâmicas demográficas que se vão refletir no corpo das cidades que inevitavelmente se transforma⁷, expandindo-se tanto em ocupação física/territorial quanto em volumétrica/populacional. A própria alteração dos modos de produção, que se automatiza, expande o consumo e altera os hábitos.

Com a industrialização e os fenômenos socioeconômicos decorrentes, a imagem sofre transformações sucessivas a nível técnico e tecnológico, alterando não apenas a sua relação com o real, mas também a nível iconográfico. O progresso econômico decorrente da Revolução Industrial demanda uma tecnologia capaz de produzir e difundir imagens a velocidades e quantidades nunca sentidas até então como necessárias.

A máquina de impressão, na reprodução, e o aparelho fotográfico, na captura, vão transformar radicalmente a realidade, e o espaço da representação vai mudar de mãos. Transformam-se, tecnologicamente, as artes de reprodução, impressão, criando um impacto, interferindo, com a própria produção de imagens.

Esta transformação acontece também pela mudança dos hábitos da população, quer no modo como passa a estar exposta às imagens quer pela forma, em termos de percepção, que vai ter que lidar, ler, as imagens.

É sem dúvida um período, este começo do desenvolvimento das tecnologias de reprodução à escala industrial, onde a fotografia e o cinema ocupam o lugar da frente, enquanto meios de criação de imagens, de um grande incremento da produção icônica que indicia o fim do “realismo” para a pintura e o início da crise de representação para a própria imagem (Figura 2).

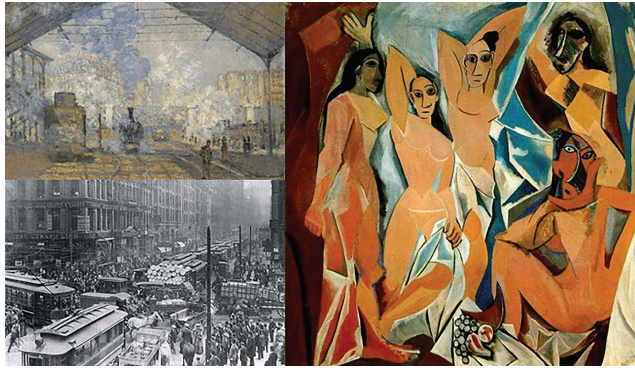


Figura 2 Composição a partir de imagens várias.

Fonte Autor, 2016.



Figura 3 Composição a partir de imagens várias.

Fonte Autor, 2016.

O compromisso das imagens técnicas com o realismo e consequente verdade objetiva, leva as artes visuais a serem afirmado no aparelho o “olho da realidade”.

De acordo com a ordem demonstrada por Rudolf Arnheim (2002), é a imagem que temos em primeiro lugar, só depois é que é adaptada ao suporte para entrar no meio em que queremos que a tal imagem circule. É aqui que então vamos atrás dos suportes que melhor se adaptam à natureza da imagem que temos em mente. Ora se tal acontece, podemos dizer que o suporte é indiciador do tipo de imagens que lá vamos encontrar? Não será tanto assim, mas com certeza que pelo facto de se utilizar um certo tipo de suporte e não outro, é no mínimo o resultado de um designio que vai contribuir para que a mensagem que queremos passar esteja mais perto daquilo que foi a nossa intenção quando decidimos executar a imagem, e como tal o suporte também não sendo indicador da imagem é vinculator da mensagem.

Podemos então dizer que o facto de se verem imagens cinematográficas que retratam o espaço urbano, induzem o espectador a construir uma narrativa para a cidade. E que pela possibilidade de o observador consentir este simulacro da cidade transposto, mais fortemente, pelo cinema como uma “realidade”, se criam cidades dentro de cidades (Figura 3).

No fundo, Vertov ao retratar os espaços de Kiev, Kharkov, Moscovo e Odessa, em plena metamorfose citadina, recria uma abordagem singular – cinema-verdade/real (*Kino-Pravda*) e cinema-olho (*Kino-Glaz*) –, ainda que ficcionada, porém baseada numa ideia de não-ficção, uma história sem argumento, sem figurinos, sem atores e sem cenários.

Deste modo, e através destas abordagens/experiências visuais – em termos de captação de imagens e em termos da sua utilização (utilizando técnicas diversas, tais como: dupla exposição; câmara lenta/acelerada; animações em *stop-motion*; diferentes ângulos de captação de imagem, etc.) –, para além da celeuma levantada em torno da capacidade de representar a “realidade urbana”, vemos o produto final *The Man with a Movie Camera* a ampliar uma consciência imagética e narrativa inspiradora e até enunciativa das realidades inerentes às plataformas móveis da sociedade digital.

Um indivíduo com uma câmara de filmar é impelido a derivar

Pelo facto de entramos na cidade, somos obrigados a escolher caminhos – como em tudo na vida, uma escolha representa opções. A primeira tentação é orientarmo-nos pelos mapas, mas logo após o domínio mental do espaço, começamos a prestar atenção ao acaso – nas janelas, nas igrejas, nas praças e nas pessoas, por exemplo.

Após ultrapassada a “desorientação” primeira, vemos a crescer em nós (pelo menos nos artistas visuais, de uma forma geral) um fascínio pela diferença e uma admiração algo maravilhada pela descoberta acidental (Figura 4).

Figura 4 Composição a partir de imagens várias.

Fonte Autor, 2016.



Facilmente floresce o sentimento flâneur como uma abordagem narrativa acrescentado a um imenso fascínio pelo espaço urbano, onde se apresenta a rua enquanto casa (espaço de acolhimento), de acordo com Walter Benjamin “(...) a rua se torna uma habitação para o flâneur; ele se sente tão em casa, entre as fachadas das moradas, como um cidadão está em suas quatro paredes. Para ele, as brilhantes e esmaltadas placas de negócios são pelo menos tão bom ornamento nas paredes como uma pintura a óleo é para um salão de um burguês.” (BENJAMIN, 1985, p.37). E esta atitude verifica-se em também em “O Homem das Multidões”⁸, escrito em 1840, por Edgar Allan Poe

⁸ texto inclusive usado por Baudelaire na constituição da imagem do flâneur (JACQUES, 2012)

A certa altura, meteu-se por uma travessa que, embora repleta de gente, não estava tão congestionada quanto a avenida que abandonara. Evidenciou-se, então, uma mudança no seu procedimento. Caminhava agora mais lentamente e menos intencionalmente do que antes; com maior hesitação, dir-se-ia. Atravessou e tornou a atravessar a rua, repetidas vezes,

sem propósito aparente, e a multidão era ainda tão espessa que, a cada movimento seu, eu era obrigado a segui-lo bem de perto. A rua era longa e apertada e ele caminhou por ela cerca de uma hora; durante esse tempo, o número de transeuntes havia gradualmente decrescido para aquele que é ordinariamente visto, à noite, na *Broadway*, nas proximidades do *Park*, tão grande é a diferença entre a população de Londres e a da mais populosa das cidades americanas. Um desvio de rota levou-nos a uma praça brilhantemente iluminada e transbordante de vida. As antigas maneiras do estranho voltaram a aparecer. (POE, 1978, p. 512).

Grupos de média independentes, como a “Mídia NINJA” (Narrativas Independentes, Jornalismo e Ação) obtiveram grande notoriedade ao fazer uma cobertura dos protestos em que mostravam o ponto de vista dos manifestantes, através de entrevistas durante os atos de protesto, divulgando imagens de situações de violência, abuso de poder e corrupção da Polícia Militar e da Tropa de Choque da cidade de São Paulo, que muitas vezes forjavam evidências para realizar voz de prisão aos manifestantes. Os comunicadores da “Mídia NINJA” descrevem seu trabalho como de “baixa resolução e alta fidelidade”, uma analogia clara aos dispositivos com que fazem suas coberturas *livestreaming*. Segundo seus membros, ela pretende fazer uma “(...) quebra de uma narrativa mediática única através do jornalismo-cidadão” (DINIZ, 2013).

No entanto, o compartilhamento de fotos e vídeos dos protestos não se limitou a estes grupos de média independentes. Os próprios manifestantes fizeram amplo registro dos eventos, compartilhando através de aplicativos de redes sociais como *Facebook*, *Instagram* e *Twitter*.

Man With a Movie Camera, foi feito sem roteiro, e não contém diálogos, nem mesmo os do cinema mudo (intertítulos), e isso provavelmente porque o objetivo era o desenvolver uma “linguagem absoluta, internacional”. No seguimento do caminho de Sergei Eisenstein, seu colega, e das experiências feitas com montagem, Dziga Vertov e Elizaveta Svilova, sua esposa/editora, cortavam em conjunto imagens, por vezes, devido às suas conexões temáticas, mas também e apenas, como muitas vezes diziam porque gostavam do efeito emocional das justaposições (Figura 5).

Embora o filme insira uma miríade de premissa - é sobre o trabalho de um cineasta, interpretado pelo irmão de Vertov Mikhail Kaufman, que também fez grande parte das filmagens - o verdadeiro propósito era apenas capturar cenas da vida cotidiana, o mais naturalmente possível, e em seguida, usar edição e música para transformar o seu significado. Como podemos verificar nas palavras de Vertov,

9 <http://www.openculture.com/2014/02/watch-dziga-vertovs-a-man-with-a-movie-camera-name-the-8th-best-film-ever-made.html> (acessado em 20.04.2016).

This film is an experiment in cinematic communication of real events without the help of intertitles, without the help of a story, without the help of theatre. This experimental work aims at creating a truly international language of cinema based on its absolute separation from the language of theatre and literature.⁹



Figura 5 Composição a partir de imagens várias.

Fonte Autor, 2016.

O caminhar também se apresenta como elementar no filme *The Man with a Movie Camera*, pois e segundo Silva, o filme de Vertov pode ser dividido em dois planos, o estático e o acelerado. No primeiro, “(...) preva- lece o ambiente bucólico e pictórico (...)” e o segundo apresenta uma “(...) dinâmica revolucionária determinada pela ‘destruição criativa’ de todos os planos urbanísticos (...)”. A mudança entre o primeiro e o segundo, segundo o autor, é o movimento do cinematógrafo. (SILVA, 2009, p. 6).

Deste modo, pode-se verificar como o caminhar é explorado nesta obra como quebra de paradigma para novas percepções espaciais, gerando novos pontos de debate sobre as ambiências citadinas. Mas como este aspe- to está sendo explorado após o boom da internet e com as recentes médias móveis do *smartphone*?

O nómade urbano e digital: um ser cíbrido

Em *Aural Walk*, Iain Chambers contesta uma crítica muito comum à tecnologia móvel do Walkman quando da sua invenção em 1980. A criação de uma experiência audível privada era vista como egoísta e individualista. Para muitos o uso dessa experiência privada no espaço público da cidade significava uma forma de se “desligar” do mundo real e consequentemente se afastar dele. Chambers, no entanto, via a experiência mediada pelo apa- relho como sendo o exato oposto (CHAMBERS, 2006).

Para o autor, através do *Walkman* o usuário não só confronta uma “paisagem sonora” (SCHAFFER, 2001), mas também interage com ela constantemente, criando uma “colagem” ou ainda uma “trilha sonora” urbana. Assim, através dos botões do aparelho, o indivíduo deixaria de ser um corpo passivo para se tornar um corpo ativo, que modifica a sua própria percepção e conseqüentemente a paisagem.

Parece que tendemos a fazer uma relação entre o aumento da nossa interação social no “ciberespaço” e a queda da mesma no “espaço físico”, como se uma fosse consequência da outra.

Até que ponto a ferramenta, *smartphone*, pode influenciar o processo de investigação e criação como um todo?

O medo que a sociedade apresenta de um possível controle ou influência tecnológica tem como fonte vários determinantes. Um deles é a nossa já citada percepção e experiências pessoais diante ao avanço tecnológico (geralmente através de tecnologias mediáticas), que acontece em um ritmo exponencial, dificultando a nossa oportunidade de, segundo Charlie Gere, “(...) compreender plenamente o que está acontecendo” (GERE, 2008).

Outros determinantes poderiam vir da produção cultural *Cyberpunk*, responsável na literatura por um subgênero de ficção científica que descrevia uma sociedade em um futuro próximo, composta por uma “alta tecnologia e um baixo nível de vida”, com cenários onde a vida humana valeria pouco e seria controlada por corporações produtoras de tecnologia, ou em alguns casos, pela tecnologia em si, que de alguma forma se tornaria autônoma através da temida “inteligência artificial” (Figura 6).

Figura 6 Composição a partir de imagens várias.

Fonte Autor, 2016.



Grande parte das “tecnofobias” advêm de um “Determinismo Tecnológico”, que, enquanto teoria, é muito reducionista pois presume que a tecnologia impulsiona o desenvolvimento da estrutura social assim como os valores culturais, colocando o desenvolvimento/avanço da tecnologia como o agente de mudanças sociais, históricas e culturais como um todo.

Ou seja, as tecnologias são alegadas como autônomas, como se processassem fora da sociedade e tivessem objetivos específicos (geralmente de controlo). Logo, são consideradas forças independentes, autocontroláveis, autodetermináveis e autoexpansíveis, são vistas como algo fora do controle humano, mudando de acordo com seu próprio momento e moldando inconscientemente a sociedade.

10 Os poucos indivíduos que conseguiram escapar do universo de sonhos do Matrix, vivem em cidades no subsolo, como a cidade de Zion, escondidas das máquinas, em uma eterna resistência e batalha contra os novos ditadores do planeta terra

Filmes de ficção científica, como “Blade Runner”, as sequelas “Matrix”¹⁰ e “Terminator”, ou o famoso “2001- A space odyssey”, que personificam a tecnologia computacional como os “rebeldes (narrativa)” são fortemente influenciados pela cultura *Cyberpunk*.

A partir da análise de grandes metrópoles norte-americanas, Jane Jacobs, explicita a importância da ocupação do espaço público, mesmo sem uma interação direta entre as pessoas. Ao definir o indivíduo no espaço público como “os olhos da rua”, a autora afirma que a presença de pessoas no espaço público, mesmo que de passagem, cria um ambiente no qual o cidadão se sente mais à vontade.

No artigo “Mobile Communication and Civil Society: Linking Patterns and Places of Use to Engagement with Others in Public”, de 2011, Campbell e Kwak defendem que o uso do *smartphone* e de qualquer outra mídia não diminui o contato entre estranhos, muito pelo contrário. O estudo mostra que o uso de smartphones para a obtenção de informação em ambientes públicos urbanos pode ser motivador de interação entre estranhos. Isso porque uma vez que o indivíduo é usuário do aparelho, mesmo que sendo uma pessoa extremamente ocupada, a probabilidade de este estar em espaço público é muito maior (uma vez que consegue entrar em contato, enviar emails e ser contactado por outros, independentemente de sua localidade), assim tendo mais chances de interagir em espaços públicos. O uso destes aparelhos para a manutenção de relações íntimas já existentes (através de aplicativos de mensagens e redes sociais), pode distrair o usuário de interações com estranhos (este é o argumento do afastamento social).

No entanto, ainda permitindo que se marquem compromissos com estas relações em espaço público (por exemplo, enquanto se vagueia pela cidade, podemos estar ao mesmo tempo conversando com um amigo, e podemos marcar encontro nalguma praça ou rua nas imediações de onde passamos) o que novamente, aumenta a possibilidade de interação com estranhos nestes espaços... Assim, percebemos que este aparelho pode interferir sim nas interações comunicacionais entre seus usuários, no entanto, essa interferência não é unicamente ou absolutamente negativa (apesar deste aspeto também existir), podendo ter impactos inesperados - inclusive no desgastado clichê sobre a tecnologia como barreira entre relações em ambientes físicos (Figura 7).

Figura 7 Composição a partir de imagens várias.

Fonte Autor, 2016.



O movimento *Fluxus*, que se afirma fundamentalmente dentro das artes visuais, embora integrador da literatura e da música, em meados dos anos 60, é um bom exemplo do uso da comunicação social no âmbito artístico, através do serviço postal e do que vieram a chamar de *mail art*. Fazendo uso de postais e cartas, este grupo colocava em debate o desenvolvimento de uma sociedade conectada por sistemas comunicacionais. Seu trabalho envolvia componentes interativos, pois dependiam de um emissor assim como um receptor, que eventualmente poderia também tomar o papel de emissor, respondendo ao postal. (GERE, 2008, p. 89) O coletivo também tinha sua estética comparada ao movimento *Dadaísta* e à *Pop-Art*, movimentos que seriam reflexo da criatividade artística perante a cultura de produção de massa, através da apropriação de objetos industrializados, os *ready-made*, e a cultura de massa (JANA, 2007, p. 7). Outro aspeto interessante do coletivo se dava por envolver artistas de diversos países, assim, o sistema postal também era grande parte da comunicação entre os integrantes.

Segundo Malcolm Miles (1997), a arte que se vê nos transportes públicos urbanos, esteve sempre presente ao longo da sua existência (nomeadamente nas redes do metro), desde as intervenções de *graffiti*, vistas como atitudes criminosas, até a questão de ser considerada como arte (muitas vezes comissionada pelas autoridades administrativas competentes e, com tal, ser tratada como um aspeto decorativo nestes ambientes e não tanto como um ato político). Para Miles, essa visão “(...) tende, novamente de acordo com as convenções da arte pública, para tratar o local como um espaço físico em vez de social e não se aproxima das questões públicas da política de transportes.” (MILES, 1997, p. 80).

O contexto de onde você faz algo tem um efeito. Os desenhos de metrô eram, tanto quanto desenhos, também eram performances. Foi onde eu aprendi a desenhar em público. (...) eu desenhava durante o dia o que significava que havia sempre pessoas assistindo. Havia sempre confrontos,

quer com as pessoas que estavam interessadas em olhar para o desenho (...). Eu estava aprendendo, vendo reações e interações das pessoas com os desenhos e comigo e olhando para isso como um fenômeno. (...) foi a participação das pessoas que estavam me assistindo e os tipos de comentários e perguntas e observações que eram provenientes de cada faixa de pessoas que você possa imaginar(...)" (HARING, 1990, p. 59)

11 <http://noad-app.com> (acessado em 21.04.2016).

12 Os criadores do aplicativo também acreditam que a realidade aumentada se tornará algo muito mais comum em um futuro próximo, com o uso de tecnologia presente em vestuários, como a proposta do Google Glass, por exemplo, proporcionando ao usuário acesso a um espaço “livre de publicidade”.

No projeto *NO AD*¹¹, constantemente atualizado, verifica-se a velocidade de transformação dos locais - ininterrupta mudança de anúncios -, e ao utilizar as próprias campanhas de publicidade como meio de interação para subvertê-las (atitude política e artística), através do aplicativo (funcionando como um bloqueador de anúncios para navegadores *online*, porém aplicado ao espaço público) e atestando que esta nova abordagem abre um novo espaço de exposição para um público mais amplo (bem mais abrangente do que aquele que frequenta os museus e galerias de arte convencionais)¹² (Figura 8).

No filme e no discurso de Vertov podemos ver uma perspectiva pare-



Figura 8 Composição a partir de imagens várias.

Fonte Autor, 2016.

cida a cerca da tecnologia da câmara de filmar. O cineasta constantemente usa o termo *cine-olho* para se referir às descobertas feitas pela câmara e pelo ato de filmar que eram normalmente invisíveis ao olhar humano. “O *cine-olho* é o cinema explicação do mundo visível, ainda que esse mundo seja invisível para o olho humano.” (Romaguera I Ramio, Joaquim y Thevenet, 2014, p.7). Vemos muitas vezes inclusive, as analogias que Vertov faz do corpo humano com a máquina. O realizador faz a união de partes do corpo com diferentes máquinas através de dupla exposição, uma das imagens mais evidentes é o olho sobre as lentes da câmara.

O *smartphone*, portanto, pode possibilitar interações entre os transeuntes e a obra, através de aplicativos de realidade aumentada, *QR codes*, *Hashtags*, etc. Utilizando muitas vezes o próprio material urbano como via de acesso, a obra só se torna visível com a interação através do dispositi-

13 http://www.academia.edu/3003787/Admir%C3%A1vel_mundo_c%C3%ADbrido (acessado em 21.03.2016).

14 A prática do grupo já utilizava desvios dos trajetos automáticos recorrendo à utilização de mapas, com o digital expande-se o conceito onde o utilizador tem cerca de cem instruções, uma ferramenta que para além de mais prática insere a possibilidade de registo de imagem e sua consequente divulgação. <http://www.brokencitylab.org/projects/#drift> (acessado em 11.05.2015).

vo. Seria interessante, no entanto, trabalhar um meio termo, onde a obra apresenta tanto um componente físico *offline*, como digital, em ambiências *online*, explicitando a justaposição entres estes dois ambientes.

Tal, como indica Giselle Beiguelman no artigo “Admirável mundo cívico”¹³, com o maior acesso aos dispositivos portáteis que nos conectam à WWW, o ser humano encontra-se num estado híbrido de uma forma mais constante - entre o espaço físico *offline* e o mundo digital *online*.

À deriva: narrativas nómada ou narrativas fílmicas?

Desviar, Defletir, Mudar, são sinónimos de Derivar, assim como Mover (-se), Passear, Avançar, são sinónimos de Caminhar. Estas duas ações não precisam de acontecer de forma dependente, mas quando falamos de *offline* e *online*, temos, autonomamente em ambos os ambientes, genericamente uma convergência – podendo estas ações ocorrer de forma simultânea (*off* e *online*).

É o que se verifica na *app*, para *smartphones*, *Drift*¹⁴ (desenvolvida em 2012 no *Broken City Lab* – que é um coletivo interdisciplinar de artistas, uma organização sem fins lucrativos, onde se procura desenvolver novas abordagens em torno da ideia de localidade, infraestrutura, educação e prática criativa orientada para a mudança da consciência cívica), a própria escolha do nome implica e subentende a desconstrução do seu caminho habitual (rotina) como o propósito de ajudar o utilizador perder-se em lugares habituais/familiares (Figura 9).



Figura 9 Composição a partir de imagens várias.

Fonte Autor, 2016.

Isto é conseguido através de um conjunto de instruções aleatórias que orientam passo a passo o utilizador, com a possibilidade de registar o percurso através de imagens. Ou seja, pode ser sugerido ao utilizador que toma certa direção e no caminho procure um “acidente” no pavimento e que, depois, vá noutra direção, e descubra algo “novo” no percurso (algo que não havia sido “visto”, que estava “subvalorizado”).

Consequentemente, o percurso ao ser reconvertido converte-se num percurso insólito, onde, através de um conjunto de imagens georreferenciadas (álbum+gps) de objetos e lugares que normalmente não seriam de interesse do caminhante, se toma consciência de uma nova narrativa como espaço de circulação e uma atitude filosoficamente assente na ideia do *flâneur*, assim como uma possibilidade cinematográfica para o discurso visual.

Pois, a *app* ao criar imagens – fixas e em movimento georreferenciadas (arquivos) – dos caminhos percorridos, das fotografias e dos comentários das mudanças de direções na sua base de dados (acessível a todos os possíveis utilizadores *online* e *offline*), parece procurar, precisamente, desconstruir, questionar, reconverter e reconfigurar a utilização atual dos *smartphones* como ferramenta para as cidades. Estimulando-se, assim, o restabelecer de um conceito que se vai perdendo – em grande parte devido ao uso das tecnologias de orientação – com base nas descobertas feitas, aparentemente, ao acaso.

Podemos até afirmar que no discurso do pós-modernismo, este conceito do acaso, é considerado como uma das mais fortes evidências da criatividade. Pelo menos estamos seguramente perante uma técnica de desenvolvimento das capacidades da atenção e do potencial criativo, enquanto atitude consciente que agrega persistência, intelecto e sentido de observação (Figura 10).

Figura 10 Composição a partir de imagens várias.

Fonte Autor, 2016.



15 Projeto que foi começado no âmbito da parte prática da dissertação “*Public SmArt: O smartphone no processo criativo (arte e espaço público)*” que orientei e discuti a forma de utilizar enquanto projeto artístico.

No projeto *Smart Blindness*¹⁵, desenvolvido em 2015, e em expansão ainda hoje, da Alcía Medeiros, debate-se, para além do papel do *smartphone* na sociabilidade, a obsessão das imagens e sua conseqüente capacidade alienante e individualista do uso documental da imagem.

Pela capacidade de filmar e transmitir ao mesmo tempo, o projeto questiona a relação do cinema e do espaço virtual. Ao mesmo tempo que, de certa forma, limita a nossa percepção, também nos liga a outra plataforma da realidade social (um estado híbrido, ocupando tanto o espaço *online* quanto o *offline* simultaneamente).

O projeto assenta, também, na ideia do deambular com uma câmara presa ao olhar, uma espécie de máscara, que ao observador externo parece cegar o indivíduo que a usa.

O uso desta máscara/câmera de filmar possibilita o cine-olho que entra no contexto sensorial urbano, permitindo novas narrativas visuais (em parte assenta na desorientação provocada pelo desajuste da visão direta da objetiva).

De tal forma se apresenta um “desajuste visual” que o comportamento corpóreo do utilizador parece errar constantemente o caminho, re-faz-se constantemente uma espécie de exercício de percepção urbana ou nova narrativa cinematográfica (Figura 11).



Figura 11 Composição a partir de imagens de Alcía Medeiros.

Fonte Alcía Medeiros

Quem observa esta personagem com a máscara facial dá conta de uma performance casual com base nas descobertas feitas pelo seu corpo, aparentemente, ao acaso. E isso é parte integrante do resultado das próprias imagens capturadas que são depois apresentadas numa instalação de vídeo intitulada *Personal Views* (que consiste de uma série de caixas e proje-

ções que o público escolhe contemplar) onde o observador, mais uma vez, se vê confrontado com uma narrativa nómada derivada de uma caminhar do olhar accidental provocado por uma performance descontrolada.

Uma mudança constante da realidade. Uma narrativa cinematográfica da verdade ou de um novo realismo assenta no olho-câmara. Um espaço para o acaso e para o reencontro da paisagem urbana (neste caso).

Considerações finais

Caminhar implica trilhar um caminho assente num local de partida que nos leva a um destino, mesmo que seja temporário. A ideia de destino está associada a um lugar e esse lugar é o local de chegada. Todavia, entre a partida e a chegada podem acontecer imprevistos e isso não constitui um problema, pois potencia novas narrativas e afirma a deriva convertendo, conscientemente o utilizador num *flâneur*

A figura do *flâneur* (o apaixonado andante encantado, emblemático da cultura literária francesa do século XIX) tem sido, essencialmente, intemporal - pela sua capacidade de se ausentar do espaço traçado e mapeado (orientado) e se montar no maravilhamento accidental do caminho.

Quando Walter Benjamin transferiu a concepção do *flâneur* de Baudelaire, da academia para a sociedade, assinalou o conceito como uma parte essencial das noções do modernismo e urbanismo. Segundo Benjamin, em seus exames críticos da obra de Baudelaire, o *flâneur* anunciada uma análise incisiva da modernidade, talvez por causa de suas conotações, um veículo para o exame das condições da vida da modernidade urbana, alienada, assente em tensões de classes e coisas do gênero.

Contudo, a utilização de *smartphones* procura anular, na sua essência programática, o imprevisto. Porém, conscientemente ao olhar para a paisagem somos impelidos grandemente pelo aparelho e sua facilidade associada a fazer guiões de imagens.

Pelo facto de termos hoje mais facilidade de aceder a vários conteúdos (*online/offline*) através dos *smartphones*, as possibilidades expandem os nossos conceitos de cidade e de ambientes.

Admite-se que os dispositivos móveis são uma nova pele na constituição dinâmica das sociedades - urbana e rural, por contraste - e que, como tal, permitem uma nova abordagem para novas narrativas. Permitimo-nos pensar a ação do corpo - espaço performativo - como uma extensão da tecnologia dos *smartphones* que nos indica uma espécie de interface que pode conectar os diferentes espaços urbanos.

Estes registos remetem-nos para uma nova narrativa cinematográfica, que a nosso ver pressupõe uma questão fundamental: a narrativa nómada proporcionada pelas imagens que circulam online e offline constituem a consciência cidade expandida do cinema - cinema-verdade/real ou olho-câmara.

Referências

- ANDERS, Peter. (1998). **Cybrids** - Integrating Cognitive and Physical Space in Architecture. Paper presented at the Convergence Conference, Orlando. Volume 4 Number 1, pp.85-105
- ARNHEIM, Rudolf. (2002) **Arte e Percepção Visual: uma Psicologia da Visão Criadora**, São Paulo: Pioneira Thomson, pp. 417-418
- BADGER, Emily. (2012). **An App to Help You Lose Yourself in the City** - Drift wants you to “unfamiliarize” yourself in familiar places. <http://www.citylab.com/tech/2012/05/app-help-you-lose-yourself-city/2149/122> (Acessado em 16.04.2015).
- BASTOS, Paulo Bernardino. (2006). **Intersecção das novas tecnologias na criação da imagem nas artes plásticas no final do séc. XX** : a imagem, a tecnologia e a arte, Tese de doutoramento: Estudos de Arte, Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro, 2006, 381 p. : il. color.+1 CD-ROM (anexos).
- BEIGUELMAN, Giselle. (2003). **O livro depois do livro**. São Paulo: Editora Peirópolis.
- BENJAMIN, Walter. [1976] (1985). **Charles Baudelaire: A Lyric Poet in the Era of High Capitalism**. London: Verso.
- CAMPBELL, Scott W., KWAK, Nojin. (2011). **Mobile Communication and Civil Society: Linking Patterns and Places of Use to Engagement with Others in Public**. In Human Communication Research, Vol 37, Issue 2, pp.207-222.
- CAMPOS, Jorge. (2014). **O kino-olho, o kino-punho e o homem novo (anos 20, séc. XX)**. <http://www.dai.esmae.ipp.pt/wp-content/uploads/2014/10/kino-olho.pdf>168
- CARERI, Francesco. [2002] (2013). **Walkscapes** - O caminhar como prática estética. São Paulo Editora G.Gili.
- CHAMBERS, Iain. (2006). **The Aural Walk**. In Christoph Cox and Daniel Warner ed.by (Ed.), **Audio Culture: readings in modern music** (pp. 98-101). New York: The Continuum International Publishing Group Ltd.
- DZIEZA, Josh. (Agosto de 2014). **I got destroyed at web-surfing competition**: No keys, no search, no going back. <http://www.theverge.com/2014/8/12/5991595/i-got-destroyed-at-a-web-surfing-competition121> (Acessado em 20.03.2015).
- HARING, Keith. (1990) In. **Jason Rubell.Keith Haring: The Last Interview**. Arts Magazine (September). New York.
- HARVEY, David. (2008). **The Right To The City**. *New Left Review*(53), 23-40.
- JACQUES, Paola Berenstein. (2003). **Apologia da deriva**: escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra.
- JACQUES, Paola Berenstein. (2012). **Elogio aos Errantes**. Salvador: EDUFBA.
- NAME, Leonardo dos Passos Miranda. (fev. 2003). **O cinema e a cidade**: simulação, vivência e influência. *Arquitextos*, 03 (n.033.02). <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/03.033/706167>
- POE, Edgar Allan. [1840] (1978). **The Man Of The Crowd**. In Thomas Ollive Mabbott (Ed.), **Tales and Sketches 1831-1842** (pp.506-518). London: The Belknap Press of Harvard University Press.
- SCHAFER, R. Murray. (2001). **A Afinação do mundo** (Marisa Trench Fonterrada, Trans.). São Paulo: UNESP.
- SILVA, Bruno Evangelista da. (2009). **A representação da cidade Moderna no filme “O Homem com uma Câmera”**. Paper presented at the V ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, Salvador, Bahia - Brasil - <http://www.cult.ufba.br/enecult2009/19080.pdf>
- TUAN, Yi-Fu. (1983). **Espaço e Lugar: A perspectiva da experiência**, São Paulo: Difel.

Recebido: 20 de Setembro de 2016

Aprovado: 10 de Outubro de 2016