

MÍDIA LOCATIVA E NARRATIVA AUDIOVISUAL

Um estudo de caso do filme GPS *Nine Lives*

Karla Schuch Brunet*, Marilei Fiorelli**

Resumo: Esta comunicação propõe-se a fazer o estudo de caso do filme *Nine Lives*, um filme GPS longa metragem experimental não-linear, criado em 2007 e realizado por Scott Hessels e estudantes de arte e engenharia da Nanyang Technological University na Cingapura. *Nine Lives* foi projetado para ser assistido em mobilidade pela cidade de Cingapura. Ao deslocar-se pela cidade, pode-se receber trechos do filme em dispositivos móveis munidos de GPS (Global Positioning System). O filme é analisado tendo em vista suas novas possibilidades no uso das tecnologias móveis, formatos no audiovisual e sua relação com o espaço urbano.

Palavras-chave: GPS filme, novas tecnologias, mídia locativa

1. Introdução

Os dispositivos de comunicação eletrônicos largamente difundidos como celulares, *Palms*, *Pocket PCs*, câmeras de vigilância, GPS's e a própria rede Internet, podem interferir nas percepções e usos que fazemos dos espaços públicos de uma cidade. Que tipos de novas possibilidades de obras artísticas e/ou intervenções urbanas são possíveis pela interação com os dispositivos e redes de comunicação? A partir do momento em que os artistas passam a usar estas tecnologias como meio de criação e difusão de arte em espaços urbanos, novas e inéditas obras interativas passam a fazer parte da vida das cidades.

Esta comunicação propõe-se a fazer o estudo de caso do filme *Nine Lives*, um filme GPS realizado por Scott Hessels e estudantes de arte e engenharia da Nanyang Technological University na Cingapura. O filme é chamado "GPS film" porque o telespectador, para assistir ao filme, precisa de um dispositivo móvel com GPS, como um *palm top* (PDA) ou um telefone celular. Dependendo do posicionamento geográfico na cidade, neste caso Cingapura, o telespectador assiste a uma parte do filme. A maneira que *Nine Lives* foi construído faz com que não seja necessário que o telespectador circule por todos os locais para entender a história. Mesmo assistindo a trechos isolados, o filme mantém seu sentido, já que a construção da narrativa em pequenas histórias que se interligam propicia esta compreensão. O

* Professora Colaboradora do Programa de pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Facom/Ufba. Pos-doutoranda do Grupo de Pesquisa em Cibercidade (GPC)/Ciberpesquisa com bolsa Fapesb. Doutora em Comunicação Audiovisual (UPF - Espanha) e mestre em Artes (MFA – Estados Unidos). Email: email@karlabrunet.com

** Designer, professora da FIB, Centro Universitário da Bahia, Mestre em Artes Visuais (UFBA), especialista em Design Gráfico (UNEB). E-mail: marifiorelli@gmail.com

filme funciona um pouco como um jogo de esconde-esconde onde o interator vai buscando partes desta história pela cidade. Aqui, segundo o idealizador Scott Hessels, o tempo também não é primordial, você pode assistir uma parte do filme um dia e, na semana seguinte, assistir a outras partes.¹

2. GPS filme, mobilidade e espaço urbano

No começo, o cinema interativo era somente um apertar de botões no qual o desenrolar da narrativa dependia da escolha do público. Atualmente existem diversas outras possibilidades de interação, com o GPS filme a interação vai um passo além, exigindo a mobilidade do telespectador pelas ruas. Como comenta Scott Hessels, não é uma imagem movendo (cinema) mas um filme que se move (“Not a Moving Picture, a Picture Moving”).

A mobilidade do telespectador não influi no desenrolar da narrativa, mas sim na ordem em que irá assistir cada trecho da história. Neste caso a palavra certa talvez não seja telespectador, mas sim interator, já que telespectador remete à idéia de uma pessoa que assiste a algo parada, enquanto que interator é quem interage, neste caso, corporalmente com o que assiste. Estamos cada vez mais acostumados a conversar, escrever mensagens, navegar na internet, fazer fotos e vídeos, e agora com GPS filme experimentamos assistir a um filme em mobilidade. Podemos ver partes de um audiovisual enquanto vamos de um ponto a outro da cidade em um ônibus ou metrô, ou enquanto esperamos por algo, aproveitamos para seguir uma narrativa.

Em “Moving Cultures”, André Canon e Letizia Caronia comentam que nossa mobilidade é baseada por um espaço que não é mais imóvel, este muda de lugar, e conseqüentemente nos tornamos indivíduos multilocais. Além de uma multilocalização proporcionada pelas tecnologias móveis, também estamos cada vez mais “polissincrônicos”, uma mistura de comunicação sincrônica e assincrônica. Estas duas teorias, tanto a de “multilocalização” quanto a de “polissincronia” podem ser facilmente aplicáveis ao GPS filme, já que podemos ver o filme em um lugar que se move, em diversos locais, e este pode ser visto no momento que se baixa da internet² em algum bairro da cidade, ou ser guardado para ser visto mais tarde.

No GPS filme, o corpo e a mobilidade do interator é fundamental para o deslocar pela cidade, o roteiro foi escrito baseado em caminhadas prévias pelos bairros e por percursos feitos em táxi.³ Nesta obra o contato com a cidade é ponto primordial, sem esta interação a obra não funciona. Marc Tuters assinala que com as tecnologias móveis nossa noção de espaço público vem se transformando.

“While we tend to associate the notion of a public spaces with an aspect of the built environment, mobile communication technologies, may have introduced a kind of mutation into the body of the city that requires us to re-asses our idea of a "public space" in the 21st C. While telephony made it possible to be vocally present while physically absent, the mobile telephone has brought this paradox into a more active engagement

¹ Afirmação baseada na entrevista feita com Scott Hessels para este artigo. (HESSELS, 2008)

² O filme pode ser baixado da internet via download do site do projeto, <http://www.gpsfilm.com>.

³ Baseado no que Scott Hessels falou em uma entrevista para este artigo. No original: “We slowly walked through each neighborhood and measured how long it took to get from one edge to the other. Then we did a taxi ride through each neighborhood, so we had the fastest and slowest time it took for each zone. Each of the nine scenes has the most important information early on, so you get what you need to know if you're in a taxi or bus, but then runs for 10 minutes of extra information if you're walking. It was a writer's nightmare.”

between the body and the city.”

Além da tecnologia móvel, outra característica do GPS film é o uso da tela no espaço urbano. O Urban Screen⁴, um festival que acontece uma vez ao ano para discutir o uso das telas comerciais para veicular conteúdo cultural, tem o foco das discussões nas grandes telas que veiculam tanto publicidade quanto cinema no espaço público. Em geral os trabalhos apresentados são projeções de vídeos e mensagens com *leds* em grandes fachadas de edifícios e outdoors pela cidade. Muitas vezes estas telas são usadas como janelas para apresentar algo que está em outro lugar. O *Nine Lives* encontrou uma alternativa de veiculação de conteúdo cultural pela cidade, as pequenas telas dos celulares e PDAs. Muito mais que a metáfora de colocar janelas para enxergar outros lugares, o GPS filme trabalha em conjunto com o lugar, funde-se a ele de forma experimental, cresce como plantas, como explica Hessels (2008) “it's kids playing around with planting video in spaces and figuring out new narrative versions for it.”⁵

O GPS filme *Nine Lives* foi totalmente pensado tendo em vista a mobilidade das pessoas pela cidade. A narrativa está agarrada ao espaço físico da vizinhança por onde se pode baixar determinada parte do filme. Como explica Hessels (2008):

“We knew a little about the human traffic patterns of downtown Singapore and adapted things a bit.... not really on purpose, but just by accident. The Pearl's Hill section has more depth to the story because we knew people would be watching it while sitting in a big park. Same with Chinatown, we assumed it would be watched at restaurants and cafes and we wrote to make that experience more interesting. We used less dialogue and more action in areas where there was more noise or more likely to be commuting. "Nine Lives" can be layered onto any space, but we did write it with downtown Singapore in mind.”⁶

Esta interação com o espaço urbano onde ocorre neste tipo de narrativa é inovador tanto em termos de criação quanto como espectador da obra. Ao experimentarmos uma narrativa no próprio local que acontece, temos uma maior sensação de absorvemos a história.

Elizabeth Coulter-Smith e Graham Coulter-Smith em um artigo chamado “Mapping the Frame: Locative Media and Interactive Art Environments” fazem uma análise de trabalhos interativos que utilizam do GPS como ferramenta. Os autores que consideram o GPS como uma tecnologia ubíqua, ainda mais que a internet, pois pode ser lida de qualquer ponto do planeta, citam diversos trabalhos artísticos que o utilizam, principalmente os chamados desenhos GPS⁷ (*GPS Drawings*) e as esculturas GPS (*GPS Sculptures*). O GPS filme é mais uma categoria nos estudos de mídia locativa e arte interativa, nele o GPS não é usado para

⁴ URL: <http://www.urbanscreens.org/>

⁵ Nossa tradução: “São garotos brincando de plantar vídeos em espaços e descobrindo novas versões narrativas para os mesmos.”

⁶ Nossa tradução: “Nós conhecíamos um pouco dos padrões de tráfego no centro de Cingapura e adaptamos algumas coisas... não realmente de propósito, mas por acidente. A seção do Pearl's Hill tem mais profundidade na história porque nós sabíamos que as pessoas poderiam assistir o filme enquanto sentavam em um grande parque. O mesmo com Chinatown, nós assumimos que seria visto em restaurantes ou cafês e escrevemos para fazer que aquela experiência fosse mais interessante. Nós usamos menos diálogo e mais ação em áreas onde existe mais barulho ou é mais provável de ser local de passagem. “Nine Lives” pode ser sobreposto em qualquer lugar, mas nós fizemos com o centro de Cingapura em mente.”

⁷ Um exemplo de desenho GPS é o trabalho Survivall realizado por André Lemos, Mari Fiorelli e Rob Shields. Para maiores informações veja a URL: www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/survivall/

esculpir ou desenhar, mas sim, usado para contar uma história, para descobrir e construir uma narrativa.

3. Interatividade e não linearidade

As possibilidades de interação entre a obra e o espectador, que vem desde a arte participacionista dos anos 60, são potencializadas em função na arte eletrônica. “M. Duchamp já afirmara que é o espectador que faz a obra” (PLAZA, p.9, 2003). Com essa concepção de arte, o espectador em obras de arte eletrônica interativas pode interferir e até modificar a obra que está apreciando, podendo recriá-la e recontextualizá-la, em tempo real.

A história nos mostra que uma tendência de arte chamada interativa começou a aparecer com mais frequência a partir dos anos 50, quando alguns artistas propuseram obras que aproximavam o espectador da elaboração da obra. Segundo Couchot (2002), em seu texto “O tempo real nos dispositivos artísticos”, a questão da participação foi além de um modismo: “bem diferente de uma moda tecnológica, aquilo a que se chamou na época ‘participação do espectador’ foi uma preocupação estética (e cultural) que atravessou, sob as mais variadas formas, a maioria das correntes artísticas entre o fim dos anos 50 e 70” (COUCHOT 2002, p.103).

A interatividade potencialmente assegura uma modificação substancial na relação entre artista, espectador e objeto criado, podendo chegar a um processo de co-autoria. Para os autores Julio Plaza e Mônica Tavares (1998),

o diálogo entre os agentes criativos (artista e espectador) e deles com o produto gerado respalda-se na idéia de que deva existir uma reversibilidade, na qual os respectivos papéis (emissor/receptor) invertam-se mutuamente, tornando-se possível processos de co-criações.” (PLAZA, TAVARES, 1998, p.105).

Ao permitirem a interação (física) do receptor com a obra, estas obras de arte participativas influenciaram, de certa forma, as obras interativas de hoje. As novas tecnologia digitais possibilitam novas maneiras de participação nas obras de arte. Segundo Couchot, (2002, p.104). nestas novas condições, a obra de arte modifica sua assinatura e instauram-se possibilidades até então inéditas de criação artística. No caso do GPS filme *Nine Lives*, está em jogo uma possibilidade nova de recepção e interação de um filme: o filme/obra em relação ao receptor e o filme/obra em relação ao espaço urbano.

Para análise do tipo de interatividade que *Nine Lives* oferece, cabe aqui uma rápida revisão das classificações de interatividade propostas por Tavares (ano) em “Aspectos estruturais e ontogênicos da interatividade”:

a) Interatividade trivial e não trivial: Segundo Tavares (2001), para Roy Ascott, a interatividade trivial está relacionada a sistemas fechados (*finite data sets*), onde as ações do receptor são, de certa forma, pré-programadas pelos artistas. Já a interatividade não-trivial está relacionada à sistemas abertos (*opened data sets*), não limita o controle nem o número de ações do receptor, estas são mediadas pela rede ou por algoritmos evolutivos. (ASCOTT apud TAVARES, 2001).

b) Interatividade de seleção e de conteúdo: Segundo Tavares (2001), na classificação proposta por Holtz-Bonneau (apud Vittadini, 1995) a interatividade de seleção acontece por meio das

escolhas (não-previsíveis) dos caminhos feitos pelo receptor, ou pela combinação inédita dos objetivos diversos das buscas e consultas (a banco de dados, por exemplo), que o levam a estabelecer os significados possíveis: a descoberta se desenvolve fora da dimensão da interação realizando-se em sua mente. Já na interatividade de conteúdo, o receptor ativa uma série de possibilidades de ação previstas pelo sistema para chegar à realização de um produto. O aspecto não totalmente previsível da ação do receptor está aqui representado pela combinação das possíveis opções configuradas no sistema, que, por sua vez, o conduzem a conclusão de um objetivo, de uma meta, etc. (TAVARES, 2001).

c) Interatividade simulada e real: Segundo Tavares (2001) a interatividade simulada coloca o receptor interagindo com o programa. É determinada pela própria construção do programa. Para Tramus (apud SCHAEFFER, 1996) existem dois tipos de interatividade simulada: a fraca, quando o receptor se limita a dar ordens que o programa vai executar, e forte, quando o programa retorna com outras tarefas para o receptor continuar a executá-las. (TAVARES, 2001). A interatividade real consiste em colocar em relação direta dois ou mais receptores, graças à interface numérica que lhes serve de lugar de encontro virtual. Cada um dos receptores pode ser capaz de transformar os estados intencionais do outro. (TAVARES, 2001).

O filme *Nine Lives* tem uma interatividade trivial, o receptor/interator pode escolher assistir ou não o trecho do filme, a partir do momento em que o sistema (em configuração com o satélite) o disponibiliza. Esta seria uma interatividade de seleção, já que as escolhas do interator não são previsíveis (porém não é uma interatividade de conteúdo, já que os trechos dos filmes não podem ser manipulados ou gerados novos conteúdos pelo interator); e uma interatividade simulada fraca

Além destas, outra interação que acontece no caso do GPS filme, é a interação com o próprio espaço urbano. Por mais que o filme possa ser visto fora do *site specific* (o centro de Cingapura), assisti-lo nesse ambiente trás, ao interator que conhece a cidade, detalhes geográficos e percepções diferentes de quem não a conhece (repertório). A familiaridade com as ruas, os prédios, os parques - com a experiência urbana local – enriquecem a trama narrativa. Portanto, na narrativa de *Nine Lives*, o telespectador não é atuante no sentido de poder interferir no conteúdo do filme, mas existe uma interação na não-linearidade do conteúdo e na experiência deste no espaço urbano.

Esta obra de arte eletrônica faz uso da interação e da obra de maneira intensa (receptor-obra-espaço). Segundo o diretor do filme, Scott Hessels, o filme cria uma nova forma de fruição da obra, valendo-se das locações urbanas do espectador para o controle da narrativa não-linear. As tramas do filme se desenrolam a partir de múltiplas possibilidades, seja criando realidades simultâneas distintas, ou narrando o mesmo enredo a partir de diferentes pontos de vista⁸.

Para Janet Murray , a não-linearidade implica em uma narrativa que não possua, necessariamente, princípio, meio ou fim, e que não esteja comprometida com as articulações espaço-temporais comuns à narrativa clássica. Desta forma, *Nine Lives*, a ordem da narrativa não tem um início ou um final pré-determinados. O interator recebe/aprecia as partes do filme a partir de seu deslocamento físico, e não de uma ordem de cenas pré-configuradas pelo criador. *Nine Lives* é um filme experimental interativo com narrativa não-linear.

⁸ A partir do conceito de histórias multiformes desenvolvido por J. Murray.

4. GPS filme e novos formatos de cinema

Nine Lives pode ser considerado mais um exemplo de microcinema. Lembrando que microcinema não significa filme em tele pequena ou pequeno filme, mas um movimento que surgiu no começo dos anos 90 na Califórnia onde se estimulava tanto a produção quanto a exibição de filmes de baixo custo ou amador. Estes eram na maioria filmes caseiros em vídeo ou 16mm e exibidos em garagens e festivais independentes.⁹

Com a popularização da internet, do *YouTube* e câmeras digitais, o microcinema ganhou um novo local de exibição e um público muito maior, desta vez a rede. Agora, com um aumento do uso do GPS, e sua incorporação em telefones celulares e PDAs, o microcinema ganha mais um lugar e forma de exibição, (mesmo que dentro de uma esfera de conexão privada) – o espaço público.

Embora o GPS filme tenha seguido uma estrutura tradicional de cinema na sua produção¹⁰, é um filme feito por estudantes universitários fora do cenário das grandes produtoras de audiovisual. Na criação e produção, os estudantes tiveram liberdade de experimentar tanto na roteirização quanto na narrativa.

O audiovisual, ao ser assistido em pequenas telas começa a ter novas preocupações tanto estéticas quanto técnicas e conceituais. Detalhes em cenas já não são relevantes, pois estes podem deixar de ser percebidos pela sua insignificância na tela. O áudio muitas vezes pode ser um problema pois o ruído externo, do espaço público, interfere na cena. Este aspecto é facilmente resolvido no caso dos usuários de telefones celulares que estão acostumados a escutar músicas pelo celular, estes normalmente carregam um fone de ouvido junto com o celular.

O criador do projeto *Nine Lives*, Scott Hessel (2008), comenta que o formato do filme interfere na forma de ver e de interagir com a narrativa, considera que seja um formato diferente dos vídeos assistidos no *YouTube*, que seriam vídeos sob demanda, enquanto que o formato do GPS filme poderia ser considerado “vídeo sob entrada”. Um formato no qual você assiste o vídeo dependendo do lugar/bairro onde você entre.¹¹

O GPS filme utiliza um novo formato de cinema, não somente um formato de assistir filmes em telas pequenas como os filmes vistos no *YouTube* e filmes baixados para *iPods* e celulares, mas também um formato no qual sua localização geográfica interfere. Este é um formato de assistir um filme em movimento, não mais sentado numa sala escura. Concluindo, Hessel afirma, “The idea that cinema is something viewed while seated and stationary is not a formal property of the medium, it was a limitation of the technology”.¹²

5. O GPS Filme *Nine Lives*

⁹ Fonte: <http://en.wikipedia.org/wiki/Microcinema>

¹⁰ Ver descrição da produção do filme no subcapítulo “O GPS Filme *Nine Lives*”

¹¹ Na entrevista realizada para este artigo, Scott Hessels disse: “It's a movie in your pocket...you download it and watch it whenever you enter the story space...so there's no 'release window'. It's not the YouTube model--play upon request--but a different model somehow....maybe play upon entry?”

¹² Nossa tradução: “A idéia que o cinema é algo visto enquanto sentado e parado não é uma característica formal do meio, é uma limitação da tecnologia.”

O filme é um longa metragem não-linear que trás as qualidades do cinema, como conflito, clímax, etc, e não se utiliza de uma estrutura de hiperlinks, como se poderia pensar em uma obra digital. São nove fragmentos de filme, de aproximadamente dez minutos cada, que são veiculados em diferente áreas do centro de Cingapura O espectador baixa e assiste quando entra no espaço da história. Diferente dos vídeos do *Youtube* onde se escolhe e assiste a um vídeo, em *Nine Lives* “vai” até o espectador.

Ao escrever o roteiro, usou-se a metáfora de uma casa. “Imagine-se entrando em uma casa e a percorrendo. Cada cômodo da casa pode dizer a você informações sobre a família que ali viveu, não importando qual quarto você veja antes, ou quanto tempo você fica em cada um deles.” (HESSELS, 2008)¹³ Como se fosse um conceito de arquitetura aplicado à narrativa, onde a exploração do espaço revela, aos poucos, a história. Hessels se diz influenciado pela deriva situacionista e para a criação do roteiro vagueou com os estudantes pela cidade de forma psicogeográfica tentando senti-la antes de criar a narrativa.

O grupo, seguindo o manifesto de Guy E. Debord em “Introdução a uma crítica da geografia urbana”, experimentou de forma afetiva a cidade de Cingapura, tentando desta forma descobrir novas facetas da cidade que parece tão dura. Eles praticaram a deriva e a partir desta, tiveram inspirações para construir um roteiro totalmente ligado ao urbano de Cingapura.

O conceito de deriva está ligado indissolúvelmente ao reconhecimento de efeitos da natureza psicogeográfica, e à afirmação de um comportamento lúdico-constructivo, o que se opõe em todos os aspectos às noções clássicas de viagem e passeio.

Estas noções de passeio, viagem e de um comportamento lúdico-constructivo foram pontos chave para o desenvolvimento do filme GPS *Nine Lives*. O projeto se utiliza da deriva tanto na sua construção da narrativa quanto na forma que o telespectador o assiste, em uma narrativa não-linear gerada pela deriva por diversos bairros da cidade.

A história não-linear (que poderia ser definida como uma comédia de perseguição) é contada a partir de *flashbacks*. Foram rodados primeiro os *flashbacks* iniciais, para ir chegando aos do momento presente. Como a estrutura da história não é usual, essa foi a melhor maneira de a equipe e os atores conceitualizarem e entenderem o que estava acontecendo/sendo produzido. Esta estrutura com base nos *flashbacks* funciona bem no projeto, tornando possível trabalhar com as várias histórias sem uma ordem temporal. Pode-se ver um casal se beijar no começo do filme e ir descobrindo em cada local como eles chegaram até aquele momento. Cada local físico (via coordenadas GPS) revela as diferentes partes da história, a partir das áreas pré-definidas.

Há sempre dois minutos de abertura em cada fragmento de filme, estes são usados para introduzir os personagens e a situação de clímax. Este recurso, além de lembrar ao espectador-móvel os episódios já assistidos, dá ao hardware o tempo de conectar ao satélite GPS e baixar as primeiras coordenadas necessárias. O tempo total do filme, entre as aberturas e os epílogos, é de 110 minutos.

¹³ Nossa tradução: “When we were writing "Nine Lives" we used the metaphor of a house--imagine entering a house and walking around. Every room would tell you more about the family that lived there and it wouldn't matter which rooms you visited first or how long you stayed in each room. We had a very architectural approach to the narrative...it was the exploration of a space to reveal story.”

Em um filme GPS onde o telespectador assiste a partes do filme dependendo de sua localização, existem partes do filme são mais acessadas de maneiras diferentes de outras. Por exemplo, há uma área onde o autor acredita que as pessoas acessam aos trechos do filme a partir de um grande parque ¹⁴. Em outras áreas, provavelmente, os acessos sejam feitos mais em cafês e restaurantes. O roteiro foi pensado nisso: usando menos diálogos e mais ações em áreas urbanas muito barulhentas, por exemplo.

Na história, cada bairro também é tratado como um diferente personagem, fazendo parte da história. O distrito central de Cingapura é dividido nas várias seções (e cada seção tem um trecho de filme). Em cada ‘fronteira’ das áreas são adicionadas as coordenadas dos códigos que carregam os determinados fragmentos de vídeo.

A estrutura de produção do filme seguiu um modelo padrão de cinema – diretor, atores, som, etc. O filme foi gravado em HDV (High Definition), usando câmeras Cânon H1. O restante do equipamento, como iluminação, gruas e efeitos são os mesmos utilizados em filmagens convencionais. Entre *cast* e equipe, foram 50 pessoas participando da produção. O diretor, Kenny Tan, insistiu que cada integrante da equipe participasse como extra do filme (por exemplo, o criador do projeto, Scott Hessels fez o papel de um DJ dos anos 70).

O sistema desenvolvido para o *Nine Lives* roda em qualquer dispositivo móvel com windows mobile e em alguns modelos de celulares. Segundo os criadores do projeto, o filme também funciona nos modelos Nokia já vem com o Symbian instalado (*software livre open source*) e logo funcionará outros modelos de telefones.

O player do filme também pode ser baixado a partir do *website*¹⁵ do projeto. A configuração *default* é baixar o filme no centro de Cingapura. No *website* do projeto está disponível o código fonte do programa, para o usuário poder reconfigurar as nove diferentes zonas e assistir ao filme a partir de qualquer lugar. Neste processo, o filme inteiro é copiado para o *hard drive* do PDA ou fone celular. Já que as telas dos aparatos móveis são pequenas – poucas polegadas - o filme pode ser comprimido para deixá-lo mais leve. Porém, mesmo com este recurso, o tamanho total do arquivo é de 446 Mb.

Nine Lives conta uma história fragmentada segundo a perspectiva de diferentes pontos de vista - o ponto central da história é uma mochila trocada num ponto de ônibus, fato que inicia uma corrida vertiginosa entre polícia, membros de uma gangue e um trabalhador. Cabe ao interator desvelar a história, sendo que para isso deve se dirigir à pontos específicos de Cingapura onde se desenvolve a narrativa.

Cada início de cena trás o horário em que a mesma ocorreu – por exemplo – “10:23 horas, uma hora mais cedo”¹⁶, ao mesmo tempo que abre com o nome de cada episódio (Figura 1), e cada episódio leva o nome do espaço físico do local das cenas, dos bairros: 1) Havelock Road, 2) Hongkong street, 3) Fullerton square, 4) Pearl’s Hill, 5) Chinatown, 6) Robinson Road, 7) Cantonment Road, 8) Tnajong Pagar e 9) Telok Ayer.

¹⁴ “The Pearl's Hill section has more depth to the story because we knew people would be watching it while sitting in a big park. Same with Chinatown, we assumed it would be watched at restaurants and cafes and we wrote to make that experience more interesting. We used less dialogue and more action in areas where there was more noise or more likely to be commuting.

¹⁵ <http://www.gpsfilm.com/>

¹⁶ Esta referência ao horário pode remeter ao seriado 24 horas, exibido pelo canal de televisão Fox.



Figura 1. Imagem de abertura de cada parte do filme.

Essa informação da hora em cada abertura de cena, sem dúvida, auxilia na compreensão e organização da história, porém enfraquecem um pouco o caráter da não-linearidade da história, tornando as cenas organizáveis demais no sentido temporal.

Ao mesmo tempo, o que realmente enriquece esta não-linearidade da visualização do filme é a noção de mobilidade. Janet Murray, no final dos anos 90 escrevia sobre a evolução da televisão digital e comentou:

Pero cuando la televisión digital evolucione como medio de distribución, será quizá difícil para los espectadores quedarse sentados tranquilamente mientras se desarrolla una historia convencional de dos horas de duración. Igual que la cámara de cine hizo que el escenario del teatro pareciera de pronto demasiado limitado, el ratón del ordenador acabará haciendo que la cámara del director nos parezca muy limitada. Los telespectadores/interactores querrán seguir a los actores fuera del encuadre y ver las cosas desde puntos de vista diferentes.

Hoje já podemos ver que o audiovisual evoluiu no sentido de tirar o telespectador da cadeira, tanto longe da imobilidade de frente à televisão quando sentado frente ao computador. Agora este telespectador/interactor pode rodar pela cidade enquanto assiste à narrativa e ao mesmo tempo fazer parte do cenário das cenas. O lugar onde a história acontece se mistura com seu corpo e percepção da cidade.

6. Considerações finais

No desenvolvimento desta comunicação a entrevista com o criador da obra foi uma

importante fonte para a reflexão e continuidade do estudo, bem como o assistir ao filme detalhadamente de maneira apurada. Trabalhamos com pontos de reflexão sobre as possibilidades desta modalidade de arte eletrônica, o filme GPS, através da abordagem das temáticas da interação do telespectador, local de recepção/fruição do filme (fora da sala escura, *site specific*), interferência no espaço urbano, uso das potencialidades das mídias locativas, da mobilidade e sobretudo, da arte.

A estrutura de criação/podução de *Nine Lives* segue um modelo tradicional de cinema, porém, o que o diferencia é o suporte e principalmente, sua maneira de consumo/fruição. Esta forma de experienciar o cinema a partir de um dispositivo móvel e em mobilidade pelo espaço urbano, sem as limitações técnicas convencionais assistidas nas salas de projeção trás uma nova maneira de percepção e uma nova relação com o desenrolar da história contada.

O espaço urbano passa fazer parte imprescindível da fruição do filme, a experiência de sua fruição só é potencializada por este. O tempo não linear, as possibilidades de escolha de onde e quando as parte do filme podem ser vistas fazem de *Nine Lives* uma obra até então única, que pode dar origem a um tipo de linguagem audiovisual mais adequada ao nosso tempo. O atual modelo de consumo do cinema é muito parecido com o que era quando de sua invenção, há mais de 100 anos. E nestes últimos 100 anos, quanto as novas tecnologias de comunicação evoluíram? Rádios, telex, TV's, fax, computadores, telefones... Cabe refletirmos do por que o cinema continua com o mesmo modelo, e de que forma se pode ampliá-lo.

A interação por parte do receptor de *Nine Lives* ainda não é tão ampla se compararmos as possibilidades que, por exemplo, o meio web, sobretudo nas experimentações artísticas, nos disponibiliza. Mas dá um salto e amplia largamente estas possibilidades se colocarmos em jogo o modelo tradicional de cinema: sentar durante duas horas em uma sala escura, olhando sempre na mesma direção e esperando passivamente pela história (fato que pode ser considerado um mérito do atual modelo – a imersão absoluta). Por outro lado, poder se deslocar e vivenciar o “receber” uma história em partes, conforme sua aproximação com o espaço urbano, em meio à dispersão de uma grande cidade, trás uma experiência diferenciada e uma forma de fruir essa história em meio a outras coisas/realidades, “entre” outras ações, como camadas ou janelas que se abrem e se sobrepõem, e funcionam ao mesmo tempo. Não se trata de substituir o atual modelo, mas de abrir outras possibilidades.

Um fatores técnico importante faz com que filmes para serem consumidos em aparatos móveis com GPS ainda não se popularizem: seu alto custo. Embora o celular seja usado pela grande maioria da população, até mesmo em países de primeiro mundo, dispositivos com GPS ainda são minoria. Quando perguntado sobre o perfil de seu público, Hessel (2008) afirma:

“I'm afraid it's still rather upscale. GPS PDAs are still a bit of a luxury item and only the high-end mobile phones have the device yet. So right now it's probably executives and techno-geeks. It will change as the technology becomes more ubiquitous, but right now it's just not in the hands of the poorer classes. I guess that's sadly true with all computer technologies.”¹⁷

Além dos altos valores dos aparelhos celulares e smart fones com GPS, algumas incompatibilidades de sistemas de modelos de celular e limitação de velocidade de banda

¹⁷ Nossa tradução: “Eu temo que ainda é uma escala pequena. PDA's e GPS's ainda são um artefato de luxo, e somente os últimos modelos de telefones celulares possuem GPS. Agora, somente executivos e tecno-geeks (o possuem). Isso tende a mudar a medida que a tecnologia se torn mais ubíqua, mas no momento, não esta nas mãos das classes populares. Acredito que esta seja a triste verdade sobre as tecnologias digitais.”

ainda são questões técnicas que precisam ser resolvidas para que a prática de filmes GPS possam ser assistidos por um número maior de pessoas. A experiência visual de se assistir a um filme em telas tão pequenas, com pouca qualidade de imagem, também pode ser uma limitação técnica que dificulta a possível popularização dos GPS filmes.

As potencialidades das tecnologias vem evoluindo no sentido de nos fazerem vivenciar novas maneiras de fruição de obras visuais: as histórias orais se transformaram em imagens em movimento, reproduzidas em série, porém com narrativas lineares e suportes fixos – cinema, rádio, livros, tv... Como afirma Hessel, a idéia de que o cinema é algo visto enquanto estamos sentados em uma sala escura não é uma formalidade do meio, é uma limitação da própria tecnologia. Limitação esta que *Nine Lives* tenta driblar, trazendo ao espectador, senão um novo cinema, uma diferente forma de assistir ao cinema.

A arte, com a potencialidade das novas tecnologias, pode circular cada vez mais em espaços não institucionais, de maneiras diferenciadas, fluindo e se confundindo com a própria cidade. Desta forma o interator passa por uma nova forma de experiência, de espaço-percepção-deslocamento. *Nine Lives* pode ser visto de vários pontos da cidade, em momentos diferentes, gerando uma interação em um ciclo dinâmico e permanente.

Outra característica peculiar do filme GPS *Nine Lives* é ter sido desenvolvido e experimentado em uma cidade totalmente aberta a novas tecnologias. Como comentou Hessel: “Singapore loves its toys, it's a very technically savvy country and very open to new technologies”¹⁸ Conseqüentemente, esta é a cidade ideal para se provar diferentes tipos de narrativas em dispositivos tecnológicos. Vemos que a cultura jovem está cada vez mais enganchada nas tecnologias móveis¹⁹, então, por que não utilizar desta mídia para seduzir este público aberto a novas experimentações?

7. Referências bibliográficas

¹⁸ Nossa tradução: “Cingapura adora seus brinquedos, é um país tecnicamente bem informado e muito aberto a novas tecnologias.”

¹⁹ Afirmação baseada em diversos estudos sobre os usos dos celulares por adolescentes