

# M-vídeos: Audiovisual do/para celular

Tiago Franklin Rodrigues Lucena  
Universidade de Brasília\_ Mestrado em Artes (Arte e Tecnologia)

A incorporação de câmeras nos aparelhos celulares e a possibilidade da transmissão dos arquivos ali presentes para outros ou para a web trouxe-nos possibilidades únicas na produção/recepção do audiovisual. É diante de vários neologismos que nascem com a incorporação das tecnologias móveis na vida cotidiana: m-comércio, m-entretenimento, m-etiqueta (CASTELLS, QIU, ARDÈVOL e SEY, 2007) que propomos aqui o termo **m-vídeos** para o audiovisual produzido com câmeras de celular e construído especialmente para ser assistido na tela dos *mobile phones*.

Sabemos que as câmeras de celular não foram as únicas a se conectarem as redes informáticas, antes delas usávamos as webcams presentes no PCs de nossas casas. Elas foram as primeiras câmeras a se ligar as redes informáticas e possibilitar uma experiência única de transmissão e recepção de imagens, na medida em que estas câmeras, presentes no espaço privado da casa, passam a transmitir imagens reconfigurou os conceitos de imagens íntimas e privadas de seus usuários. Vimos uma explosão de imagens onde os indivíduos realizavam atividades singulares frente estas câmeras: no uso para os chats, sexo virtual e vigília, com ou sem o consentimento de quem era registrado. Foi inserido um olho para qualquer um em qualquer lugar do planeta assistir o outro em sua casa. É neste contexto que surge Jennifer Kaye Ringley, reconhecida como uma das primeiras a deixar sua câmera 24 horas ligada para outras pessoas acompanharem sua vida através da Internet.

Antes das webcams, algumas transmissões *broadcasting* aproveitaram-se do “ao vivo” (via satélite) para proporcionar uma outra experiência do espectador. Assistir as imagens dos 11 de Setembro na televisão e assim acompanhar “como em um filme”<sup>1</sup> o segundo avião batendo na torre de televisão não teria sido possível sem uma interligação entre as redes de transmissão de imagens. Sabe-se, que a transmissão de imagens ao vivo pela TV vem sendo experimentada desde a metade do século XX.

É na recente incorporação das câmeras em aparelhos celulares que vemos outra forma de produzir, receber e transmitir vídeos. Conseqüentemente há uma reconfiguração dos espaços midiáticos tradicionais (LEMONS, 2003) já que a possibilidade de transmissão do audiovisual para a WWW, moblogs ou outros aparelhos é realidade para um grande número de usuários.

Com os aparelhos celulares a transmissão e recepção do audiovisual passa a ser wireless. A emancipação dos fios ainda presentes nas webcams (presas geralmente as portas USB na CPUs), garante ao indivíduo portador do aparelho transmitir, e assistir aos vídeos em deslocamentos físicos realizados no espaço urbano.

## 1. M-vídeos: Tentativas de definição em meio aos conceitos em transição

---

<sup>1</sup> Slavoj Žižek (2003) reflete sobre este fato ao nos lembrar que nossa surpresa diante das cenas do 11 de setembro se deu pela sensação de *já vimos esta cena antes (nos filmes)*. “... o impensável que havia acontecido era o objeto da fantasia, e assim, de certa forma, os Estados Unidos haviam transformado em realidade as suas fantasias, e esta foi a grande surpresa” p. 30.

É no momento em que as câmeras de vídeo se integraram as redes informáticas houve uma reconfiguração do conceito de vídeo (LUCENA, 2008a). É da participação dos videomakers que disponibilizam suas produções através dos espaços de exibição na web que se estabelece outros paradigmas para as grandes produtoras audiovisuais. O Youtube segue como um dos principais representantes destes espaços onde os conteúdos são produzidos pelos usuários. No que tange aos dispositivos móveis sabemos que este aparelho se aproxima mais de um computador portátil do que a um telefone sendo ele o produtor, transmissor e receptor de conteúdos audiovisuais. O sistema telefônico digital, criado inicialmente com a intenção de atender à necessidade de mobilidade;

“incorpora hoje não apenas essa qualidade, mas também outras tantas que, às vezes, cabe acrescentar que o telefone celular – além de fazer ótimas imagens videográficas ou fotográficas; servir como GPS ou WAP; guardar Mp3 e outros tipos de dados; servir como pólo de entretenimento e comunicação textual; permitir uma série de formatos de transferência de dados wireless – também atua intercomunicador: serve para falar-se. (LEOTE, 2007, p. 185)

Desta multiplicidade de funções e de possibilidades nos perguntamos da existência de uma linguagem videográfica que podemos falar ser própria dos celulares, estamos certos que os meios produtores interferem na linguagem do produto final, mas procuraremos traçar aqui as características daquilo que defendemos como m-vídeos.

M-vídeos trata-se de produções que levam em consideração não apenas a presença das câmeras nos aparelhos para produzir vídeos mas também o aparelho como meio exibidor do audiovisual. Reduzir a classificação de m-vídeos para tão somente aqueles que podem ser assistidos na tela do celular complicaria a relação quando o sinal da televisão digital passar a ser transmitidos para os dispositivos móveis. É no tripé da produção/transmissão/recepção do vídeo que se fundamenta a definição de “m”, assim m-vídeo é aquele produzido, transferido e assistido na tela do aparelho celular. Sendo assim é ainda na sua construção que se começa a traçar as qualidades do que chamamos de m-vídeos, nela se deve estar consciente de que aquele material produzido pela *cellcam* (câmeras de celular) também será exibido no celular. Acreditamos que haja um desvio quando usamos a *cellcam* e depois projetamos o vídeo numa tela grande, aos moldes do cinema. Esta exibição em telas grandes pode muitas vezes comprometer a imagem final tornando-a “ilegível”. Para melhor classificação pensaremos em alguns casos:

#### 1.1 - Vídeos feitos com câmera de alta-resolução para ser assistidos na tela do celular.

Produções como Diário de Sofia, tido como a primeira novela feita para ser assistida pelo celular também parece não se adequar ao conceito de m-vídeo. A novela que é gravada com câmera de alta resolução passa a ser recebida todos os dias nos aparelhos celulares cadastrados no site mediante um pagamento. Há uma possibilidade de escolher o curso da narrativa, no entanto não se trata de uma estrutura interativa já que os episódios estão previamente gravados. Diário de Sofia (fig. 1) é portanto, uma novela que é adequada para se assistir na tela pequena do celular devido a recursos de linguagem que a produtora



Figura 1 - site [www.diariodoscfa.com.br/](http://www.diariodoscfa.com.br/) o usuário se cadastra e recebe os episódios no celular.

usa (câmera próxima, etc) mas não leva em consideração outros aspectos na sua recepção.

Na mesma indefinição permanece a categoria de premiação de vídeos no ArteMov, Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis, realizado todos os anos na cidade de Belo Horizonte. Embora alguns deste vídeos não tenham sido gravados com câmeras de celular, sua narrativa, resolução, duração permitem-no a visualização do vídeo na tela do aparelho celular sem a perda de qualidades importantes na sua apreciação. É o caso do vídeo *Tocata e Fuga* (fig. 2), um plano seqüência de um helicóptero pousado sobre um campo de terra, onde

algumas crianças brincam e “desafiam” a presença da máquina que num subido momento aciona suas hélices de forma mais potente fazendo levantar uma cortina de poeira e fumaça que espanta as crianças. O vídeo, embora capturado com outra câmera que não seja de celular foi transposto para um programa de edição de vídeo onde acrescentou-se a música e trabalhou-se com o áudio, é um bom exemplo de produção que poderia ter sido registrado com as *cellcams* e poderia também ser exibido em tela pequenas sem grandes problemas. No entanto premiar tal vídeo como vencedor na categoria de vídeos para as mídias móveis privilegia o dispositivo apenas como meio reproduzidor de imagens e não como produtor.



Figura 2 - imagem do vídeo *Tocata e Fuga* de Nêlio Costa premiada no *ArteMov*.

## 1. 2- Vídeos feitos com *cellcam* para serem assistidos em telas grandes

Outro exemplo interessante de ser citado é o SMS Sugar Man (fig.3), tido como o primeiro longa metragem totalmente feito com câmeras de celular. A dificuldade de acesso a este material no entanto impossibilita-nos de fazer maiores observações. No entanto quanto a duração do material audiovisual sabemos que a experiência de assistir o



Figura 3- cena do *SMS Sugar Man* (2007) direção de Arlyn Kagano

filme não é adequada para se acompanhar durante os deslocamentos urbanos e assisti-los em telas pequenas. Legendas, diálogos e duração, além de outras questões devem ser pensados para estes dispositivos. SMS Sugar Man parece-nos mais um filme feito com câmeras de celular mas para ser exibido em telas grandes com uma recepção ainda muito próxima ao cinema tradicional.

Assim embora também não enquadremos esta categoria como m-vídeos, experimentamos usar as *cellcams* como meios produtores de imagens na criação da vinheta para um evento na cidade de Brasília: 40 anos de [videoarte.de](http://videoarte.de) (40 Jahre [videokunst.de](http://videokunst.de))<sup>2</sup>. A vinheta consistiu de imagens capturadas por câmeras de celular da

<sup>2</sup> Evento realizado em abril de 2008 no Museu Nacional do Complexo da República pela Embaixada da Alemanha, Instituto Goethe e Instituto de Artes/Ida-UnB.

cidade de Brasília e transpostas para um programa de edição que ampliava ainda mais a resolução original de 320 por 240 para 720 por 480, tornando assim o *pixel* ainda mais visível. Produções como esta e outras já realizadas por nós se mostram como uma força contrária as pesquisas de tecnologias em busca da “alta fidelidade” de captação de imagem e som, fazendo-nos lembrar que a qualidade do CD não desqualificou o timbre do Vinil, principalmente para o DJs (SÁ, 2003). Assim também esta produção amadora, de vídeos caseiros que circulam pela *web* desprende-se da alta resolução para facilitar a transferência do arquivo e o assistir na rede. São características de imagem que conferem a estas produções identidade e busca-se nas produções soluções para a libertação do *high-fidelity* de imagem e som. Alta-resolução esta prometida como a nova fase do audiovisual pela TV Digital quando a demanda está na qualidade do conteúdo e não da imagem.

“Em um momento em que se observa uma euforia em busca de pureza e qualidade da imagem junto à produção de cinema digital e da televisão de alta definição, o contraste com esse tipo de produção é de fato gritante. Observa-se, todavia, que se trata de contextos diferentes, principalmente no que diz respeito aos objetivos e alvos destas produções, trata-se de uma produção alternativa, experimental” (SILVA, p.13).

Assim muitos vídeos também são criados usando as *cellcams* mas são previstos para uma exibição em telas grandes em festivais. Outras não se utilizam da câmera do celular mas se valem de mecanismos técnicos que tornam possível sua exibição nas telas pequenas: por vezes utilizando-se de uma estética amadora e de temáticas cotidianas.

### 1.3- M-vídeos

A confusão de se pensar em uma linguagem videográfica que podemos falar de ser própria dos dispositivos móveis se dá não somente por levar em consideração as qualidades técnicas da imagem ou as temáticas abordadas. É sabido que o vídeo é integrante de uma macro linguagem que é a visual. Todas as outras variações ou modalidades de arte (pintura, vídeo, escultura) se valem dos elementos visuais para comunicar-se e assim compartilham de certa forma os elementos (visuais) na constituição e na comunicação. Pensar em diferenças entre cinema e vídeo, ou até mesmo entre vídeo na televisão e no Youtube é uma tarefa que precisa ser realizada observando algum ponto específico: modos de enunciação, recepção ou transmissão. Para um aparelho que é ao mesmo tempo o produtor, receptor e transmissor do audiovisual estes limites são borrados ainda mais. Outro fator complicante virá quando efetivamente o sinal da televisão digital será passada para os dispositivos móveis. Poderíamos chamar este conteúdo da televisão digital como m-vídeo?

Partindo de nossas linhas de investigação apostamos que não. Defendemos aqui o m-vídeo como aquele segue as três instancias possíveis do meio: produção, transmissão e recepção. Apesar da tela do celular ser tida como a 4ª tela do audiovisual, antecedida pela tela do cinema, televisão e pelo monitor de computador, acreditamos que classificar como vídeos dos dispositivos móveis aqueles exibidos na tela dos celulares como uma definição muito aberta.

Um exemplo de produção de m-vídeo da qual tivemos a oportunidade de produzir foi o “Condominium.3gp”<sup>3</sup>, um micro-vídeo de 30 segundos para ser transferido e

---

<sup>3</sup>Disponível no endereço: <http://www.youtube.com/watch?v=iAc121u8Ut0>

assistido na tela do celular. Trata-se de um tomada em plano seqüência onde vemos a imagem de um prédio e a medida que a câmera se afasta do objeto percebe-se que na verdade se tratava de uma maquete localizada em um shopping exposta para que futuros compradores vejam como estará a construção quando pronta. Discussões quanto a transferência do arquivo de vídeo se torna necessária para pensarmos a atual situação dos festivais de vídeo no Brasil e no mundo, assistir vídeos gravados em aparelhos celular em telas apropriadas para a exibição da película cinematográfica pode comprometer não só a qualidade da imagem do vídeo, mas sua própria experiência. Assim também não faz sentido ir para um determinado local e receber em seus aparelhos o vídeo, se assim o podemos fazer estando em casa ou na rua. Outro problema surge aqui: a adequação do vídeo às diferentes memórias e tamanhos de tela dos aparelhos, criadores de games para os móveis devem adequar o jogo as diferenças entre aparelhos: é o chamado *Porting*.



Figura 4 - Imagem de Condominium: M-vídeo, cena trivial, temática cotidiana, plano seqüência e diversos outros elementos que caracteriza-o enquanto "m"

O vídeo "Condominium.3gp" (fig.4) foi totalmente pensado para ser assistido pelo celular, a baixa resolução da imagem e do som não permite que ele seja exibido em telas maiores até porque esta exibição denunciaria a artificialidade da cena e não completaria a experiência que queríamos passar ao espectador. A proposta é que em festivais de vídeo ou não, o vídeo seja transferido a outros aparelhos e possui 298 k o que permite a transferências rápidas sem grande demora, usando o Bluetooth com a taxa de transferência de 3Mbit/s. Neste caso a baixa resolução da imagem não é vista como um problema mas um elemento poético da produção e essencial para o experimentar do vídeo, as *cellcams* ainda tem

na baixa resolução da imagem uma identidade, embora a tendência seja a de adquirir resoluções maiores com o decorrer do tempo. No caso de condominium usamos o modelo Samsung SGH U-700 com uma câmera de 3.2 mega *pixels*, modelos como o Nokia N95 já oferecem resoluções de 5 mega *pixels*.

Outro exemplo que podemos definir como m-vídeo vem da série intitulada Ballet Homem Máquina (fig. 5) de Clarissa Ribeiro, doutoranda da ECA-USP e integrante do grupo de Poéticas Digitais. Segundo *release* disponibilizado pela artista: "As diversas narrativas que integram a série de vídeos para celular "Ballet Homem Máquina", produzidos em março de 2008 (13/03/08, São Paulo) trazem reflexões sobre o ritmo de um diálogo cotidiano entre homens e máquinas, diálogo coreografado por sensores, circuitos e códigos biológicos e artificiais. Para a captura foi utilizada Câmera Digital VGA integrada ao celular modelo Motorola V3. Os vídeos não foram editados, sendo resultados de captura direta." A artista ainda enumera a sua produção com a seguinte frase: "Narrativa 01/em quatro movimentos: *Reflexos*" Vídeo 1. Primeiro Movimento// *mov001*; Vídeo 2. Segundo movimento// *mov002*; Vídeo 3. Terceiro movimento// *mov003*; Vídeo 4. Quarto movimento// *mov004*.



Figura 5 - quatro vídeos da série Ballet Homem Máquina de Clarissa Ribeiro

A preocupação de Clarissa Ribeiro em enfatizar que os vídeos não sofreram processos de edição, sendo “resultados de captura direta”, é uma característica que também nos preocupamos em nossas produções. Quando muito experimentamos a montagem do material audiovisual usando as ferramentas de edição que alguns aparelhos oferecem a exemplo do k-790i da Sony Ericsson, ou transferimos o vídeo para que este sofra processo de conversão de formatos e assim ser exibido em um número maior de modelos e marcas de aparelhos.

## **2 - Algumas imagens para compreendermos nossa época**

O que vem sendo experimentado no uso da cellcams para a produção de vídeo, m-vídeo ou não, são tentativas dos videomakers na conciliação entre a vida e arte. É certo que a produção audiovisual hoje fica menos dispendiosa, o acesso a equipamentos digitais e a softwares freeware garantem ao usuário possibilidades antes impensadas. Com as cellcams esta possibilidade é potencializada, com os m-vídeos defendemos a idéia de que no cotidiano existe uma beleza que digamos “passa despercebida” pela maioria das pessoas. Aqui não são os efeitos, as grandes situações dramáticas ou as conexões entre as personagens que fazem destes vídeos agradáveis de serem vistos, tanto em Condominium como no Ballet Homem máquina vemos cenas que de tão triviais tornam-se inéditas. É esta a poética que buscamos quando falamos de m-vídeos, cenas que não são maquiadas e que podem ser transferidas para outros aparelhos: uma poética do banal ou do “estive aqui e me lembrei de você”.



Figura 6 – acidente no eixão Sul de Brasília em 16 de abril de 2008: usuário de posse da cellcam registra minutos após o acidente de trânsito

Estamos certo que a produção audiovisual no mundo hoje diz-nos muito da concepção que temos deste mesmo mundo. A presença destas câmeras no bolso condiciona as temáticas dos vídeos, o registro imagético traz hoje muito do universo particular do *videomaker*. Presenciamos através da disponibilização de vídeos em *sites* as muitas cenas



Figura 7 - vídeo não-oficial de Saddam Hussein sendo enforcado; gravado com *cellcam*

cotidianas, triviais ou fatos onde os indivíduos estavam presentes no local e sentiram a necessidade do registro, confirma-se assim um processo de naturalização do processo de captação de imagens na vida das pessoas ou de uma liberação do pólo de emissão (LEMOS, 2003). Imagens como o enforcamento de Saddam Hussein, do atentado a Londres, Madrid e Israel e de acidentes de trânsito em Brasília (fig.6)<sup>4</sup> são provas que os indivíduos são testemunhas privilegiadas de fatos que viram notícia e registram (divulgam- quase que imediatamente) mediante seus aparelhos celulares: assim estas temáticas cotidianas bem como vídeos onde o *videomaker* se comportam como testemunha

de um fato é característico do que chamamos m-vídeos. No caso do vídeo do enforcamento de Saddam Hussein (fig.7) ficou claro a penetração desta máquina de registro e transmissão de audiovisual em ambiente privados e até mesmo proibido de ser registrado; igrejas e outros locais que não se era permitido registrar começam a se mostrar vulneráveis a presença das *cellcams*. O aparelho que antes de ser produtor de vídeo era o de contato telefônico entre duas pessoas não é visto como problema nestes ambientes. O celular torna-se “invisível”, já que sua presença nos ambientes não traz o desconforto de estarmos diante de máquinas que capturam e disseminam a imagem, esta condição interferirá conseqüentemente na linguagem de algumas produções que circulam a rede, “*candid moments*” de fatos privados circulam na rede, intimidades e testemunhas de grandes fatos são distribuídos via MMS. Os próprios usuários dominam as fases de produção do vídeo: captação, edição, gravação e distribuição.

É desta portabilidade (qualidade de ser portátil) que vemos todas as condições na constituição das temáticas das produções artísticas, permeiam as imagens do urbano, as imagens triviais, cenas íntimas e particulares. Todas estas imagens se mostram como possibilidades de registros impossíveis se os indivíduos não estiverem de posse de um aparelho que grave vídeo. A presença da câmera nos bolsos dos usuários a todo o momento parece requisitar seu uso em qualquer cena mais ou menos interessante do cotidiano, é a confirmação do ditado de “tudo parece um prego para um homem com martelo”. O que parece ser uma característica do contemporâneo, a necessidade de registrar em vídeos as cenas, passa a ser encarada como problema diante da inflação visual que vemos inchar os bancos de dados e a internet. É bem certo que um bebê hoje possua mais imagens e vídeos de seus poucos anos de vida do que um adulto é também muito provável que estas imagens já estejam disponíveis na Internet para quem as quer vê-las. Se nos alertaram para um *nomofobia*<sup>5</sup>, alerta para uma *nãotenhocâmerafobia*.

<sup>4</sup> Poucos minutos após um acidente de carro no dia 16 de abril de 2008, no Eixão sul na cidade de Brasília pessoas gravavam o estrago com câmeras de celular. Disponível no endereço: <http://www.youtube.com/watch?v=ZA1Dmkv0TjQ>

<sup>5</sup> Diz-se do mal já identificado que algumas pessoas realmente não se sentem bem quando não estão com o aparelho celular nas mãos ou bolsos.

“O espaço ilimitado das memórias favorece a grande quantidade de informações. Para cada momento diversas fotos, para qualquer lugar, a máquina a disposição. Se diante de uma câmera analógica tínhamos de pensar na imagem antes do clique, agora a imagem é vista no visor e descartada ou armazenada de imediato. Se tudo parece um prego para um homem com martelo, tudo parece um vídeo para um homem com uma câmera”(LUCENA, 2008b, p.8).

A contribuição das cellcams neste sentido é enorme. A convergência de tecnologias que vimos nestes últimos anos permite-nos prever que muito facilmente as câmeras fotográficas serão substituídas pelos aparelhos celulares. O vídeo ou foto assim, podem ser transmitidos imediatamente para outros devido à sua incorporação numa intricada estrutura multi-redes. Cria-se também neste contexto de trocas de dados, o que Mizuko Ito (2007) chama de uma *intimate visual co-presence*, acompanhado de um sentimento de proximidade entre as pessoas que trocam os dados (fotos, vídeos e textos) sobre os locais e o que fazem.

### **3 - Para além daquilo que chamamos de m-vídeos: outras propostas**

Ainda pensamos em outras formas de acessar o vídeo usando o aparelho celular, acreditamos que aos poucos surgirão experiências que não colocarão o espectador numa posição passiva de acompanhar ao vídeo mas sim de participar ativamente de sua construção<sup>6</sup>. No entanto parece ser cada vez mais necessário criarmos estas próprias ferramentas para que o artista não fique preso as limitações do software proprietário e de imposições das operadoras. A plataforma Mobile Processing, de código aberto, parece ser um passo importante para estas criações na medida em que se tem voltado à criação artística facilitando a programação usando o J2me, linguagem Java adequada para os aparelhos celulares, tornando assim o artista no criador de seus próprios sistemas.<sup>7</sup>

Ainda sobre esta interação com o audiovisual os desafios colocados são os de como o espectador irá interagir com o material e o porquê desta interação? Aqui se esbarra também na usabilidade do aparelho que difere do manuseio sensório-motor do *mouse* no PC e sua metáfora Desktop. O que enfatizamos é que toda produção artística está inserida e reflete um dado contexto histórico-cultural, na qual se reflete. As *cellcams* são ferramentas para produções que mostram uma concepção do mundo e da arte desta época: interativas ou não, as produções tentam aproximar o contato com a arte na vida cotidiana dos indivíduos, não por menos as próprias temáticas das produções audiovisuais que se valem do dispositivo muitas vezes usam desta cotidianidade como conceito da produção e estabelecendo outras formas de ação dos espaços urbanos.

A categoria de m-vídeos desperta também interesses em outros setores que não somente a do campo artístico: a publicidade pode encontrar aqui uma poderosa ferramenta

---

<sup>6</sup> É neste espaço que nos localizamos enquanto pesquisadores, a experimentação e a criação de sistemas interativos com a utilização do vídeo é um dos objetivos de nossa pesquisa no mestrado em Artes na linha de pesquisa Arte e Tecnologia da UnB e no Laboratório de Pesquisa em Artes e Realidade Virtual, coordenado pela Profa. Suzete Venturelli

<sup>7</sup> Recentemente tivemos a oportunidade de produzir “bt-br” um sistema criado usando o Mobile Processing que consiste numa experiência audiovisual de localizar as pessoas próximas através do Bluetooth e exibir seus nomes na tela do aparelho celular. Bt-br esteve presente na exposição Emeios\_do 7# Encontro Internacional de Arte e Tecnologia realizado em Outubro de 2008 no Museu Nacional do Complexo da República em Brasília.

de persuasão na medida em que estes vídeos podem ser enviados de pontos específicos aos consumidores que transitam por shoppings, ruas e praças (mídias locativas). A possibilidade de reconhecer através de ferramentas como o GPS, presente em alguns modelos de celulares, possibilitam-nos pensar também na construção de m-vídeos que levem em consideração a localização do indivíduo em certo momento na malha urbana.

Cada vez mais abertas aos seus portadores, estes mesmos aparelhos permitem que o registro visual alcance um momento ímpar em sua história, percebe-se o uso do aparelho para auxiliar movimentos políticos como o *Motoboys de Olho em São Paulo* e categorias sendo abertas em festivais de vídeo pelo mundo que ilustram a pesquisa por narrativas a partir do uso destes aparelhos. Estudar e produzir m-vídeos no entanto, passa por outras questões que não são apenas as de narrativa, edição e enquadramentos: interatividade, imersão, agenciamento são questões relevantes em produções de sistemas que reconhecem a localização do usuário do aparelho e o coloca como interator do sistema e não somente em espectador. Assim vemos nesta possibilidade um futuro para a categoria de m-vídeos e para as narrativas em geral, o que aproximaria de certa forma de muitos conceitos apresentados por Murray (2003) como agenciamento.

Um pouco destas questões já foram experimentadas na categoria de GPS films<sup>8</sup>. Trata-se de trabalhos experimentais (chamado de *Location Based Mobile Cinema*) que buscam usar os dispositivos na constituição de narrativas únicas e que usam das características intrínsecas a eles na fruição do audiovisual: no caso, a localização do usuário no espaço. Sabemos que por enquanto muitas das ferramentas que tornaria possível esta outra experiência do audiovisual não se encontram disponíveis na maioria dos aparelhos que os indivíduos possuem. Apesar do *boom* de vendas destes aparelhos temos consciência plena de que não são todos os 3.5 bilhões de aparelhos no mundo que possuem câmera, memória e tela adequados a todas as experiências audiovisuais. Para se ter uma idéia a rede Bluetooth não está presente em todos os aparelhos, muitos menos o acesso a ferramentas de Geo-processamento e localização.

No tocante as redes informáticas, a estrutura multi-redes que pode ser acessada dos *mobiles* possibilita aos artistas e produtores de conteúdo em geral uma gama de possibilidades no trato audiovisual. O processo de convergência que o aparelho passou nos últimos anos (AGAR, 2003) ainda não está finalizado, restando-nos especular sobre uma provável reapropriação do espaço físico (urbano) na experiência audiovisual. No cinema (o espaço construído para experimentá-lo, tirava-nos do mundo real para “imersão” na fantasia: sala escura, poltrona confortável, tela grande. A condição móvel do usuário do aparelho celular não garante que ele fixe por muito tempo o olho na tela do celular sem que desvie alguns segundos para prestar atenção nos obstáculos a sua frente. Os m-vídeos produzidos por nós ou observados nos sites de exibição da rede são tentativas técnicas e poéticas de falar desta nova condição humana: a de incorporar na vida cotidiana aparatos técnicos que auxiliam em suas atividades, mas que são também subvertidos para a fruição artística.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGAR, Jon. **Constant Touch: a global history of the mobile phone**. Cambridge: Icon Books, 2003.

---

<sup>8</sup> <http://www.gpsfilm.com/>

CASTELLS, M., QIU, J. L., ARDEVOL, M. F., e SEY, A. **Mobile Communication and Society: A Global Perspective**. Cambridge, MA: MIT Press. 2007

ITO, Mizuko. Intimate Visual Co-presence. In: Pervasive Image Capture and Sharing Workshop, Ubiquitous Computing Conference, Tokyo, 2005. Disponível em: <http://keitai.sfc.keio.ac.jp/lab/blog/pdf/ito.ubicomp05.pdf>

LEMOS, André. Cibercultura. Alguns pontos para compreender a nossa época. In: LEMOS, André ; CUNHA, Paulo. (Orgs.). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LEOTE, Rosângela. Arte e Mídias Emergentes: modos de Fruição. In: ROCHA, Cleomar (org.) **Arte: Limites e Contaminações. Anais do 15º Encontro Nacional da ANPAP**. Salvador, 2006.

LUCENA, Tiago F. R. **O homem com uma câmera celular**. Anais do I Seminário Nacional de Cultura Visual. Goiânia: UFG, 2008a.

\_\_\_\_\_. **A constituição da linguagem videográfica dos aparelhos celulares**. Anais do XVII Encontro da ANPAP: Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas. Florianópolis: UDESC, 2008b.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

SÀ, Simone Pereira de. Música Eletrônica e Tecnologia: Reconfigurando a discotecagem. In: LEMOS, André e CUNHA, Paulo (Orgs.). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

SILVA, Iomana Rocha. **Da câmera cinematográfica ao celular em artes visuais**. In: IX Seminário Internacional da Comunicação, 2007, Porto Alegre. Seminário Internacional da Comunicação. Porto Alegre : edipucrs, 2007.

ZIZEK, Slavoj. **Bem-vindo ao deserto do Real!: cinco ensaios sobre o 11 de setembro e datas relacionadas**. [tradução de Paulo Cezar Castanheira]. São Paulo: Boitempo Editorial, 2003.