

# a arte tem um lugar?

Arte, os dispositivos móveis  
e as interfaces

(re) configurando  
e s p a ç o e  
tempo

[www.hrenatoh.net](http://www.hrenatoh.net)

hermes renato  
hildebrand

# arte – dispositivos móveis

**Num mundo que comporta as diferentes tecnologias de informação e comunicação, a Internet, os telefones celulares e os equipamentos digitais móveis que estão em toda parte e em parte alguma, vamos encontrar dispositivos que revolucionam não apenas a maneira como produzimos, criamos e nos organizamos, mas também, através do potencial que eles carregam para mudar as instituições sociais e culturais intervindo em todas as comunidades, locais e espaços com suas ações sociais e interatividade.**

**Nossas reflexões sobre esses temas serão através de várias produções artísticas que utilizam os dispositivos móveis como suporte e linguagem de comunicação ao produzirem arte.**

# arte – dispositivos móveis

Enfatizaremos as experiências que expandem a noção de arte, seus espaços de representação, suportes e linguagem. Pretendemos apresentar também temas relacionados a cultura da mobilidade através de produções artísticas representativas que elaboram discussões sobre o lugar das mídias portáteis na cultura contemporânea.

**O nosso objetivo é discutir por que “a arte não tem mais um lugar”, num contexto de apropriações possíveis do espaço público e privado por meio das tecnologias portáteis que tornam a fronteira entre ambos cada vez mais difusa. Abordaremos cinco eixos temáticos: sintático-tecnológico, de acessibilidade e usabilidade através das realidades misturadas, de redimensionamento das representações no espaço-temporal, de autoria e de espaço público.**

# arte – dispositivos móveis

## Can You See Me Now Blast Theory



Os dispositivos móveis e wireless cada dia mais vem se tornando ubíquos, os pontos-de-acesso sem-fio gratuitos e públicos espalharam-se rapidamente. Os pontos de conexão sem-fio chamam atenção de possíveis usuários em parques públicos, aeroportos, bibliotecas, escolas e outros locais, em todo o mundo. Além disso, conexões privados não criptografados têm vazado dos prédios comerciais e residenciais nas cidades e áreas rurais. Alguns exemplos incluem fenômenos como o WARchalking e o Wardriving (onde você procura por pontos-de-acesso abertos em ruas da cidade e marca com giz os locais identificados) e intervenções artísticas como Noderunner e Can you See me now?,

O “Can You See Me Now?” é um projeto do grupo inglês Blast Theory, com a colaboração do Mixed Reality Lab, da Universidade de Nottingham. O jogo de perseguição combina jogos online, redes de comunicação sem fio e mundos virtuais. Jogadores de qualquer lugar do mundo podem jogar online através de uma cidade virtual. Na interface do jogo eles são perseguidos pelos membros do Blast Theory, chamados de runners. O detalhe interessante é que enquanto os jogadores online movimentam avatares na cidade virtual, os runners estão realmente correndo pelas ruas da cidade. No caso, o bairro de Santa Tereza, em BH. Usando comandos do computador, os jogadores online tentam fugir pelas ruas virtuais, trocando mensagens, informações e estratégias com outros jogadores online.



# arte – dispositivos móveis

## Can You See Me Now - Blast Theory

Na cidade real, os runners podem acompanhar a posição dos jogadores online através de um PDA e trocar informações via rádio. A posição deles é monitorada através de GPS. Quando um runner alcança a posição de um jogador online, o que representa estar pelo menos a cinco metros de sua posição no espaço real, este é “visto” e está fora do jogo. No momento que os runners alcançam a posição dos jogadores online, eles também tiram uma foto do local na cidade real, mostrando onde eles virtualmente estariam. A imagem abaixo mostra o lugar onde o meu avatar deveria estar quando fui alcançado por um dos runners.

Foi muito interessante jogar online, ainda em Salvador, e ver o jogo acontecendo ao vivo em Belo Horizonte. As pessoas ao redor ficavam muito curiosas, tentando entender quem aqueles runners estavam perseguindo. Veja abaixo uma matéria sobre o jogo realizada pelo programa Olhar Digital, acho que ajuda a ter um feeling do que acontece em “Can You See Me Now?”.



**Wifi é uma reação à ocupação dos espaços públicos.**

# arte – dispositivos móveis

Can You See Me Now - Blast Theory

A existência do ser humano implica sua colocação no espaço  
– seja sua existência material, seja imaginária.

**Uma das melhores sistematizações desse conceito é do geógrafo Milton Santos, quando o define pela relação dos sistemas de objetos e dos sistemas de ações, sendo seus dois elementos fundamentais os fixos e os fluxos. A apreensão desses elementos envolve características intelectuais, culturais e sensoriais, que, por sua vez, alteram-se em predominância e intensidade dependendo da situação.**

A linguagem, por ser matriz intelectual descolada da natureza e da materialidade dos fenômenos, é em certa medida redutora da integralidade dos fenômenos; mas, em contrapartida, cria estruturas de pensamento que possibilitam investigação e conhecimento que, ao partirem de um certo fenômeno, podem ser estendidas a outros similares.

# arte – dispositivos móveis

As mudanças em como apreendemos o espaço a partir das tecnologias digitais têm dois caminhos. O primeiro é epistemológico, buscando entender como a imersão em ambientes virtuais resulta em alterações na percepção espacial quando estamos dentro desse universo. Universo que possui fluxos e fixos próprios e exclusivos.

Mas há este outro, que é o terreno onde universos tecnológicos distintos se imbricam, onde não nos é permitido separar distintos sistemas de objetos, de ações, tecnologias ou linguagens. É onde podemos encontrar duas matrizes espaciais em diálogo e mesmo se alterando reciprocamente. É quando as cidades pedestre, automotora, televisa e digital tecem redes embaralhadas e por vezes conflituosas.



Dialogue with *Knowbotic South: paisagem de dados* construída com informações sobre a Antártida

# arte – dispositivos móveis

O Preemptive Media explora um outro aspecto da sobreposição entre cidade e redes informacionais. Seu objetivo, em AIR, é conscientizar o público sobre temas ligados ao ativismo ambiental. O projeto é descrito pelo próprio grupo como um experimento “público e social em que as pessoas são convidadas a usar dispositivos de monitoramento de transmissão portátil criados para explorar ambientes urbanos em busca de locais onde há muita poluição e queima de combustíveis fósseis”. Com auxílio de uma interface que combina GPS e medidor de gases como o Monóxido de Carbono, é possível gravar os níveis de poluição em lugares específicos em um banco-de-dados para posterior tratamento dos dados por meio de interface que permitem a visualização e o entendimento das informações. Ainda segundo o grupo, o projeto “funciona como ferramenta para indivíduos e grupos para a identificação de fontes de poluição, e como plataforma para discutir políticas de energia e seu impacto sobre meio-ambiente, saúde e grupos sociais em regiões específicas”.

Dispositivo criado pelo Preemptive Media para medir a poluição atmosférica. O grupo, formado por Brooke Singer, Beatriz Costa e Jamie Schultz mistura arte, ativismo e ciência em seus trabalhos.



# arte – dispositivos móveis

## Alerting Infrastructure!

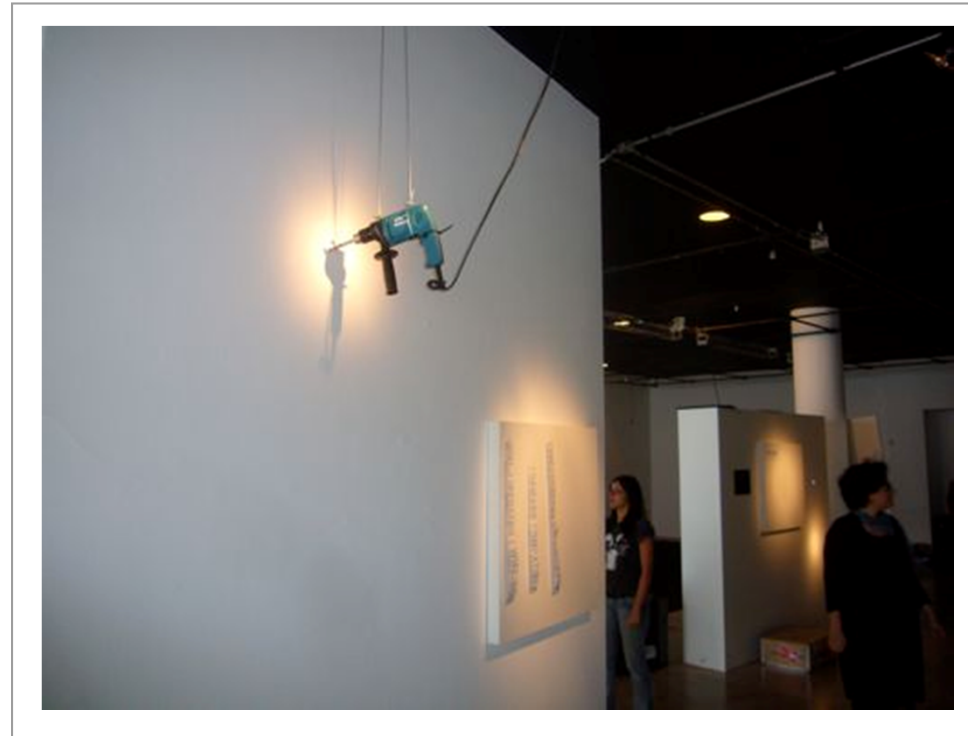
### Alerting Infrastructure!

Um contador web controla uma furadeira que progressivamente cõrroi as paredes da instituição cultural em que o trabalho de Jonah Brucker-Cohen está instalado .

▶ **!ALERTING INFRASTRUCTURE!**  
UM CONTADOR-DE-ACESSO FÍSICO DE JONAH BRUCKER-COEN

Sua visita contribuiu para **0.0071%** da destruição do Palácio das Artes em Belo Horizonte, Brasil!

[www.coin-operated.com](http://www.coin-operated.com)



O projeto Alerting Infrastructure! pretende fazer uma “aproximação entre dados que circulam em sistemas informacionais e situações concretas no mundo físico”. Isso acontece através de um contador web que aciona uma furadeira pendurada em frente a uma parede. A cada visita feita ao site do Arte.Mov, a furadeira era acionada. Uma característica do festival foi mostrar a interação entre acontecimentos na internet, nos espaços virtuais, e acontecimentos no mundo real, concreto. Esse projeto já foi apresentado em diversos festivais pelo mundo.

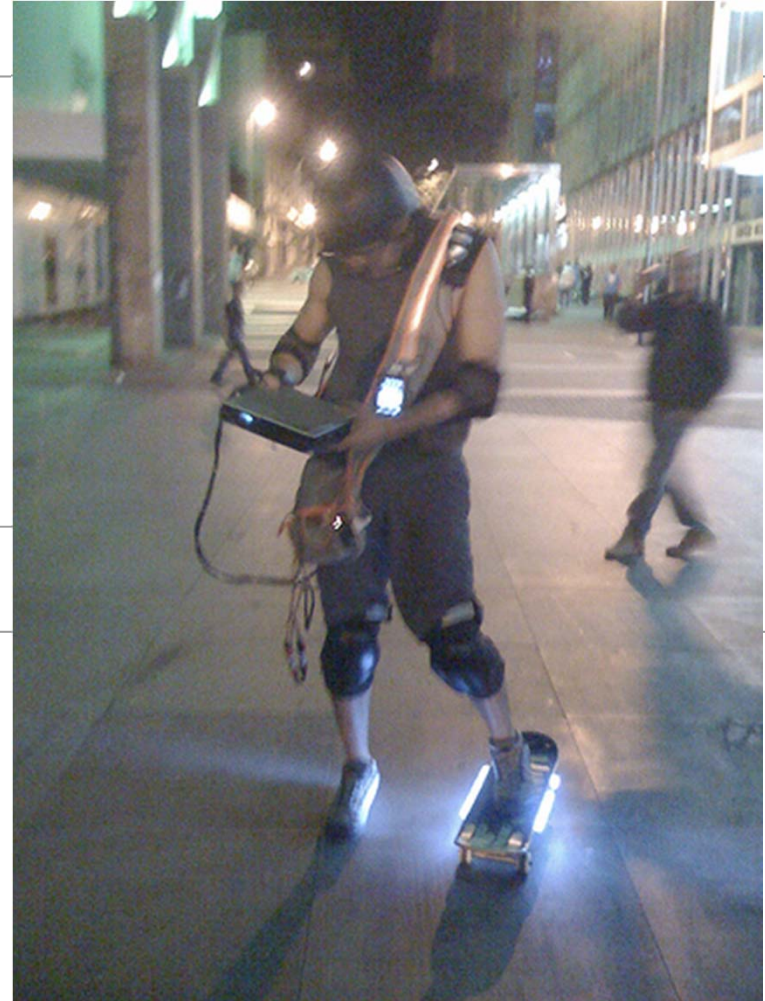


# arte – dispositivos móveis

videoman - fernando llanos

**Wifi é uma ferramenta pessoal que permite a interação privada no espaço público quanto a obstrução social e desconstrução dos recursos compartilhados.**

Valeu a pena conferir a performance do mexicano Fernando Llanos. Utilizando uma roupa equipada com projetor, caixas de som, mixer de vídeo e outras tranqueiras, ele desceu de skate a Av. Afonso Pena, uma das mais importantes de BH, projetando imagens nos prédios. As imagens costumam ser críticas e ter uma relação com o contexto onde são projetadas. Para carregar todos os equipamentos ele já criou uma série de adaptações em bicicletas, patins, skates, entre outros.



# arte – dispositivos móveis

descontínua paisagem

<http://www.youtube.com/watch?v=aiINWlhjuC8>

fernando velázquez e julia carboneras



*Descontinua Paisagem* é uma instalação interativa formada por uma grande tela com 4 projeções. Cada uma delas projeta imagens extraídas e modificadas em tempo real do site [confluence.org](http://confluence.org) (lugares de cruzamento de meridianos e paralelos com um grau de resolução Norte-Sul, Leste-Oeste). Os visitantes escolhem os lugares a serem visualizados enviando um SMS com as coordenadas desejadas. O conjunto das 4 projeções formam uma paisagem imaginária.

# arte – dispositivos móveis

descontínua paisagem

fernando velázquez e julia carboneras



O site [confluence.org](http://confluence.org) promove o mapeamento coletivo da terra convidando as pessoas a dirigir-se aos pontos de encontro entre meridianos e paralelos (munidos de um aparelho de gps) e tirar fotos destes lugares com vista aos pontos cardeais. O participantes também devem fotografar o GPS como testemunho da sua visita.



# arte – dispositivos móveis

entrevista com régine debatty por marcus bastos

O trabalho de Brooke Singer dilui as fronteiras entre ciência, tecnologia, política e práticas artísticas. Ela trabalha com mídias para oferecer entrada em questões sociais importantes, que muitas vezes se caracterizam como especializadas ou opacas para o público geral. Natalie Djurberg, ela cria as mais cruéis e maravilhosamente sexy animações de argila que eu já vi. Marcel Dzama mistura contos de fada com terrorismo, era nostálgica do jazz, perversão sexual e crueldade. O trabalho de Gabriela Fridriksdóttir é misterioso e poético. Sombrio e fascinante também.

<http://www.artemov.net/index.php>



# arte – dispositivos móveis

sensitive rose – martha gabriel

## Seus Desejos em uma Rosa dos Ventos...

**SENSITIVE ROSE** (Rosa Sensível) é uma rosa dos ventos interativa formada por “mobile tags” que mapeiam os desejos das pessoas. A interação é feita via celular e tem como resultado uma projeção em grande escala (ou tela grande de computador). A intenção do trabalho é "navegar" nos desejos das pessoas, de forma velada, por meio de uma poética codificada de tags que, a olho nu, não pode ser decifrada.



<http://www.sensitiverose.com/index-p.htm>

# Blog

- **Os blogs permitem a construção de novas identidades ou subjetividades no ambiente das redes;**
- É um **intercâmbio de signos** e fundamentalmente um **ambiente de conversação**.
- A **manifestação das subjetividades** acontece através do uso das ferramentas. É **quando os usuários constroem uma imagem de si próprio** através dos arquivos de dados, ou seja, é uma coletânea de signos que compõe o que se **pretende passar como a dimensão dos sujeitos criados na rede**.
- **Os blogs são ferramenta de produção de conteúdo e de comunicação, no entanto, devem ser tratados em suas dimensões externas. É um lugar enunciado**.
- De fato, devemos pensar as **questões simbólicas** que envolvem os blogs e as características daquilo que trata dos diálogos e das conversações e que aborda o **provisório**, o **efêmero**, o **interativo** e as **outras formas de significação**.

# Blog

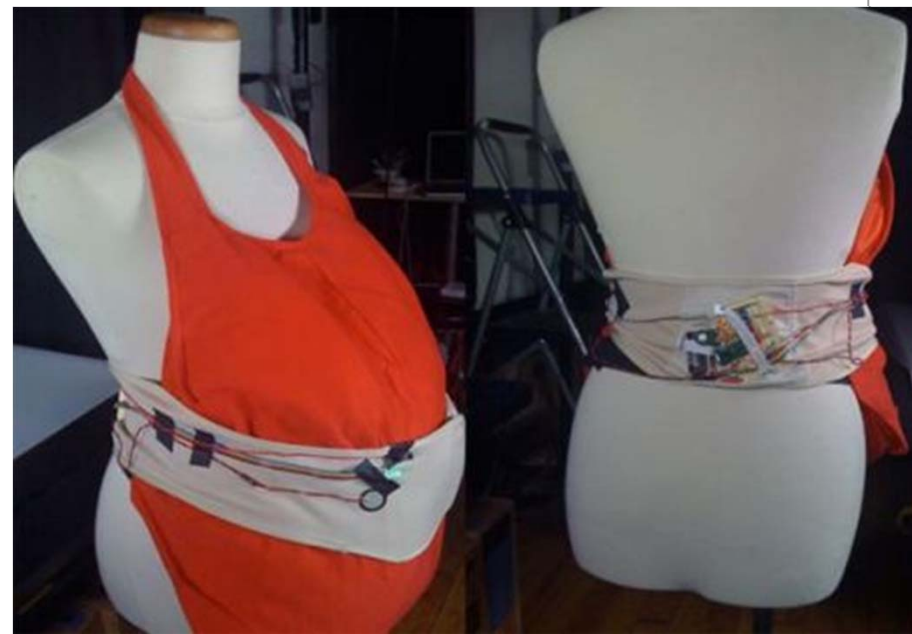
- **fim da autoria;**
- As **ferramentas de comunicação ganham elementos complexos** ao entrar em contato com o humano que faz uso delas a sua maneira;
- **Encontramos vários casos que mostram uma mistura entre “criatura e criador” através dos avatares.** São **ações individuais mediadas** pela expectativa das reações dos grupos.
- **Deleuze e Guattari (1995) diferencia a multiplicidade de massa da multiplicidade de matilha.** Na de massa, o sujeito está perto do um centro, com todas as identificações ao grupo a que pertence. Já na multiplicidade de matilha, *“cada um permanece só, estando, no entanto, com os outros (...); cada um efetua sua própria ação ao mesmo tempo em que participa do bando”*
- O **centro deixa de ser único e dá lugar a vários centros** que se conectam entre si através das possibilidades e das ações de cada sujeito perante o seu grupo.

# arte – dispositivos móveis

## Twitter para grávidas

O designer de interfaces Corey Menscher criou um aparelho para permitir que bebês “façam posts” no Twitter mesmo antes de nascer. Quando a mãe veste uma cinta com sensores na região da barriga, é possível registrar automaticamente, no serviço de microblogs, os chutes dados pela criança. O aparelho, chamado Kickbee, é uma espécie de cinta de elástico com sensores e aparelhos eletrônicos. Sensores acoplados à cinta emitem leves sinais quando o bebê se movimenta.

Por meio de um sistema Bluetooth, os sinais são enviados para um aplicativo em Java, que os analisa. Quando é detectado um chute, o sistema faz um post no Twitter. Corey Menscher possui outros trabalhos que envolvem a criação de interfaces e tecnologia de redes sociais.





# arte – dispositivos móveis

Arquive Fever54



O primeiro exemplo de “arquivo proposital” localizado na internet é o blog *Arquive Fever54*. Como um mapa aberto dos objetos pessoais, o blog se propõe a arquivar os objetos que serão jogados fora. Para isso, o colaborador deve tirar uma foto do objeto, escrever um pequeno texto sobre a história desse objeto e eliminá-lo. É inspirado, segundo a autora do blog Tatiana Sanches, em um texto do filósofo francês do pós-modernismo Jacques Derrida.

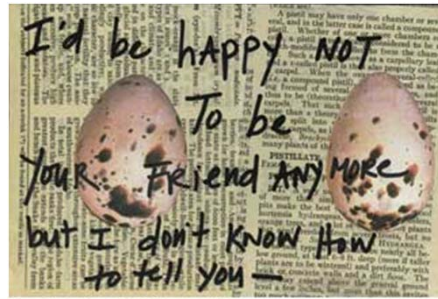
# arte – dispositivos móveis

Postsecret

[http://www.youtube.com/watch?v=6zA54vb-eCY&feature=player\\_embedded#!](http://www.youtube.com/watch?v=6zA54vb-eCY&feature=player_embedded#!)

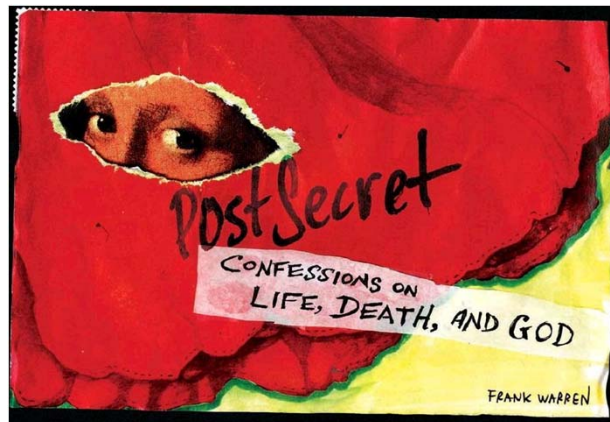


PostSecret exhibition tour was organized by International Arts & Artists, Washington, DC, in cooperation with Frank Warren - Images Courtesy of Frank Warren

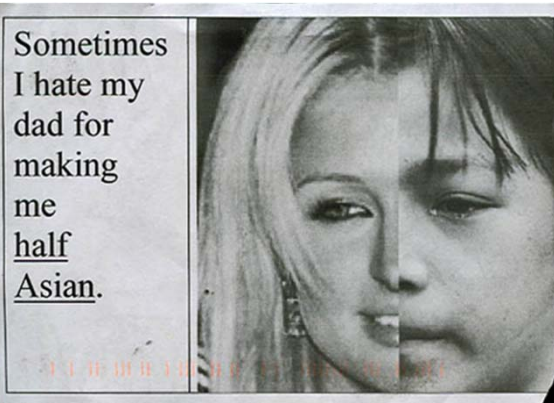
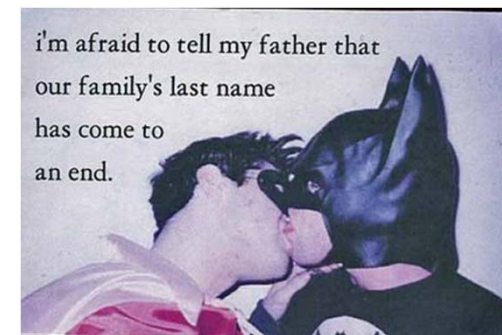
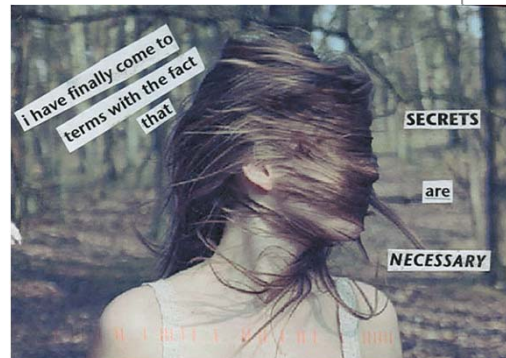


PostSecret exhibition tour Courtesy of Frank Warren

O Postsecret é um blog que foi criado a partir de um projeto artístico concebido pelo artista americano .

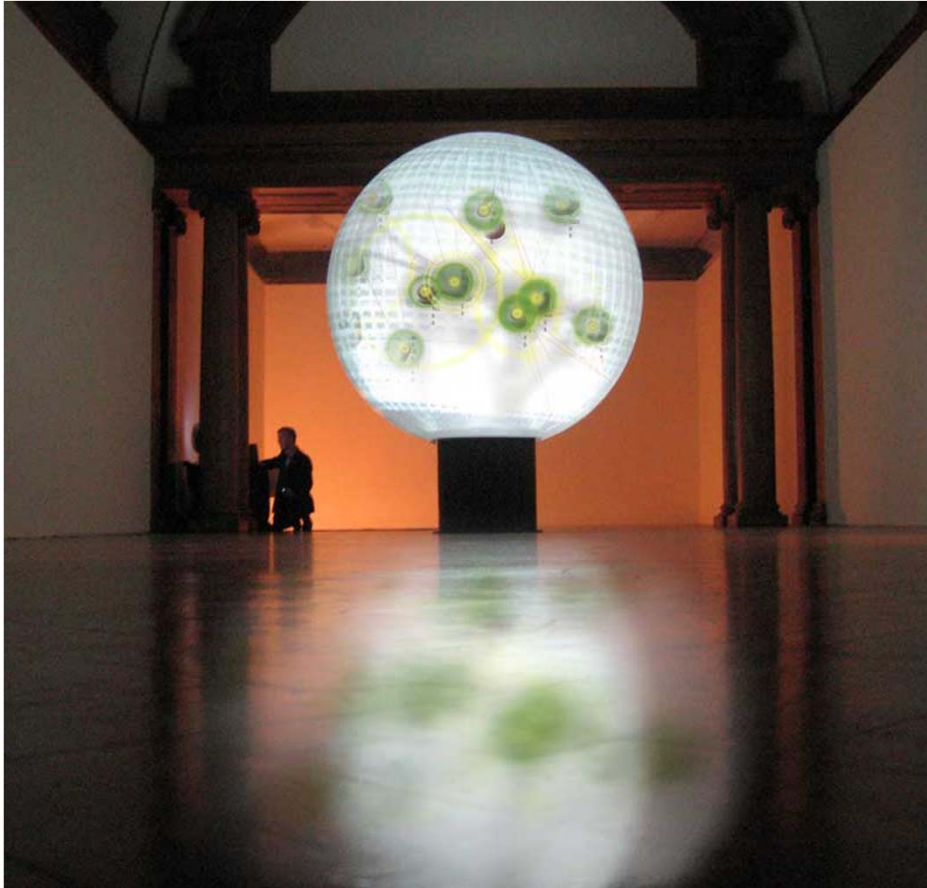


FRANK WARREN



# arte – dispositivos móveis

Sensity Brixton London



Sensity em uma tela redonda que representa o globo em County Hall , em Londres. (2006)

Sensity é uma obra que visualiza dados dinâmicos em relação ao meio ambiente como uma obra de arte áudio visual. Ela cria uma rede de sensores sem fio na casa do artista em Londres. Ele mora perto de uma linha ferroviária, de uma fábrica, de algumas árvores e uma torre de telefone celular. Ela utiliza dados reais).

A cidade é feita de bits de dados que mudar. Esta obra capta essa mudança para tentar entender o tecido subjacente do espaço da cidade. A arte monitora o ambiente de mudança e essas mudanças relés através dos sensores.

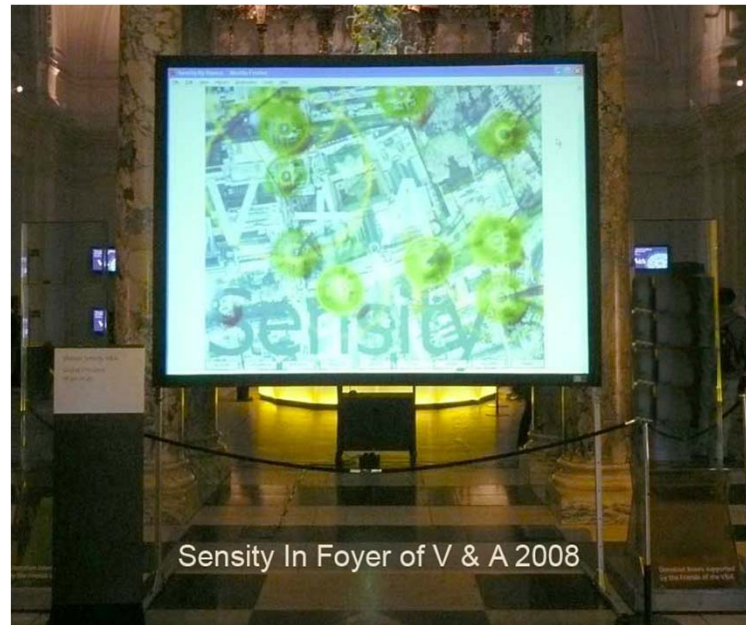
[http://www.stanza.co.uk/sensity/motes/mote\\_sounds.html](http://www.stanza.co.uk/sensity/motes/mote_sounds.html)



# arte – dispositivos móveis

Sensity - São Paulo

**A cidade é feita de dados que mudam. Esta obra capta essa mudança para tentar entender as conexões determinadas pelo espaço da cidade. Essa obra de arte monitora o ambiente e as mudanças através de sensores.**



Vários tipos de dados podem ser imaginados e re-imaginados no contexto da cidade e do meio ambiente. Isso inclui dados de poluição registrados através de sensores na rua, para criar arquivos de áudio acústico expressar a dor e sofrimento do ar que polui. Meteorologia e previsão de dados, adquiridos através de equipamentos de estações meteorológicas, o que pode ser usado e pode criar ambiente paisagens sonoras e visuais com a direção do vento ou mudanças do aumento da chuva. Monitorar os níveis de ruído e mapas de ruído, criar um verdadeira sinfonia de sons urbanos que podem ser usados para fazer o som reativo e escultural. Os padrões que fazemos, as forças que tecem, estão todos sendo rede em estruturas recuperáveis de dados que pode ser re-imaginado e fontes de informação. Estes padrões de divulgar todas as novas formas de ver o mundo.

# arte – dispositivos móveis

## Sensity - São Paulo

Sensity é uma série de obras de arte baseado na detecção de dados do meio ambiente. Os resultados são a visualização e sonorização de espaços de tempo real. As obras são feitas a partir dos dados que são recolhidos através da infra-estrutura urbana e meio ambiente. Os sensores de interpretam os microdados da cidade onde a interatividade acontece. A saída dos sensores exibem os estados "emocionais" da cidade online em tempo real e as informações também são usados para criar instalações off-line e escultural artworks. Várias obras foram feitas, e várias novas cidades físicas estão em desenvolvimento para 2009. Estas obras representam o movimento de pessoas, poluição do ar, as vibrações e sons dos edifícios. Eles estão em efeito emergente esculturas social visualizar o estado emocional da cidade. As redes de sensores podem ser movidos de urbana para rural, (ou seja, são móveis) e diferentes tipos de visualização pode ser feita em função do ambiente. Sensity é uma escultura de abertura social que informa o mundo e cria novas experiências significativas. Sensity também é um projeto altamente técnico que dá uma vasta quantidade de informações sobre a estrutura das nossas cidades. Ao incorporar os sensores podemos retomar o contacto com o tecido urbano e permitir que novas metáforas artísticas dentro do espaço da cidade. Os sensores são posicionados em toda a cidade. O hardware é aberto. Os dados também são utilizado para criar visualizações em um ambiente de código aberto. Outros usuários on-line também pode re-interpretar os dados e interrogar os vários sensores na rede, como este é de fonte aberta. As representações desse conjunto de dados permite a compreensão do ambiente urbano e meio ambiente em tempo real.

# arte – dispositivos móveis

Sensity - São Paulo



Foi realizado uma versão do Sensity em São Paulo. Esta rede foi construída no Largo Senador Raul Cardoso, 207, São Paulo, Brasil. Motomix, em São Paulo, Brasil. (27-11 / 04-12) 2007. Duas versões foram especialmente desenvolvidas em São Paulo . A versão que está online é uma versão que funciona em tempo real. Sensores de dados e gravações foram feitas enquanto o artista estava no Brasil. O fluxo de sons de São Paulo armazenaram o banco de dados [www.soundcities.com](http://www.soundcities.com) do sistema. Os sons mudam conforme os dados do sensor muda em tempo real . A curadoria no Brasil foi de Fernando Velázquez.

# Flash Mob



13 de agosto, 12h40, na Av. Paulista.

O farol de pedestres fica verde. Cerca de 100 pessoas cruzam a avenida mais movimentada de São Paulo. Ao mesmo tempo, tiram seus sapatos e começam a batê-los no chão.



# Flash Mob



Japão – Tokio e Osaka –19 de Junho de 2003 "Matrix"

Várias pessoas vestidas de "Agente Smith"