
Arte wireless e a cultura da mobilidade interação em situações de trânsito na arte com dispositivos móveis

Karina de Freitas Silva Fernández¹

Resumo: Reflexão sobre a arte wireless, observando como ela apresenta os impactos da cultura da mobilidade não apenas para a cultura como para o campo da arte. Mobilidade, percepção, interação, conectividade e visualidade são alguns dos conceitos abarcados pela arte wireless. Celulares, Palms e computadores móveis são alguns dos dispositivos que colocam o espectador no centro da obra, convidando-o a interagir com os outros sujeitos, com o espaço urbano e com a própria obra.

Palavras-chave: mobilidade; interação; nomadismo

Resumen: Reflexión sobre el arte wireless, observando como ella presenta los impactos de la cultura de la movilidad tanto para la cultura en general como para el campo del arte. Movilidad, percepción, interacción, conectividad y visualidad son algunos de los conceptos trabajados por el arte wireless. Móviles, *Palms* y portátiles son dispositivos que ponen el espectador en el centro de la obra, invitándolo a interactuar con los demás sujetos, con el espacio urbano y con la propia obra.

Palabras-clave: movilidad; interacción; nomadismo

Nova incursão da arte em sua interseção com as novas tecnologias é a chamada *arte wireless*. A cada ano cresce o número de projetos de arte que utilizam o “espaço móvel” como ambiente de comunicação. Na arte produzida com dispositivos móveis, as imagens incontáveis são disponibilizadas para serem vistas em e no trânsito e ocupam as telas dos computadores pessoais, celulares, painéis eletrônicos, *palms*, letrados, enfim, um grande número de dispositivos de conexão que integram os espaços público e privado. O instigante, então, é investigar como se configura a estética de uma arte que já nasce fluida, global e nômade.

O aproveitamento do espaço móvel é um aspecto bastante interessante alardeado pela arte. As tecnologias nômades e ubíquas se tornam interfaces poderosas para a produção de arte ao passo em que é capaz de criar espaços híbridos. Tratam-se de tecnologias que realizar uma arte que deverá ser experimentada “entre”, ao mesmo tempo em que se faz outras coisas.

Nesse sentido, a arte wireless surge fluida. As imagens que se produzem são nômades e interativas e já não são mais dadas a uma contemplação. A

¹ Doutoranda em Comunicação e Semiótica (PUCSP) e mestre em Letras / Teoria da Literatura (UFJF).

estrutura em rede da obra demanda uma participação ativa do interator que está no lugar-não-lugar do espaço da obra. Está no espaço urbano, mas co-abita o interior da instalação.

As conseqüências para a arte são visíveis nas novas formas estabelecidas de percepção, visualidade e interação. As imagens incontroladas se produzem na interação entre sujeito e tecnologias digital e móvel. Além disso, interferem muito na percepção da obra. A visualidade é outro aspecto e se mescla ao trânsito confuso dos grandes centros urbanos, incitando a todos os pedestres e motoristas a atuarem e interagirem diretamente na realização da *arte wireless*.

Artistas pelo mundo vêm se dedicando a desenvolver projetos de arte que envolvem tecnologia móvel. Desponta, nesse cenário, a artista brasileira Giselle Beiguelman cujos trabalhos artísticos com tecnologia móvel se adéquam às situações de trânsito e de constante deslocamento. Neste artigo, ao abordar a estética da arte wireless, as obras da artista se tornam elementos-chave para a compreensão da nova arte.

Por uma arte com mídias digitais móveis

“Estamos na era da conexão”, afirmou o estudioso em cibercultura André Lemos, em seu artigo “Cibercultura e Mobilidade: a era da conexão” (2004). Os computadores já não são apenas expansão dos contatos sobre forma de relação telemática, tornaram-se computadores coletivos móveis. Para o pesquisador, aliados aos dispositivos cooperativos já existentes nos computadores coletivos (*blogs, fóruns, chats, softwares* livres, etc.), os coletivos móveis sugerem uma ampliação nos modos de conexão entre homens e homens, homens e máquinas e máquinas e máquinas, motivados não apenas pelo nomadismo tecnológico da cultura contemporânea como também pelo desenvolvimento da computação ubíqua (3G, *Wi-Fi*), da computação senciente (RFID, *Bluetooth*) e da computação pervasiva.

A conectividade molda uma cultura baseada na mobilidade, o que acaba determinando uma reconfiguração do espaço urbano e da forma de produzir e consumir informação. Novamente, deduziu Lemos (2004): “a era da conexão é a era da mobilidade”. Chega a essa conclusão ao considerar mobilidade como o movimento do corpo entre espaços público e privado.

Fato é que essa idéia de mobilidade torna-se fundamental para perceber as características da sociedade atual. Tanto as tecnologias digitais como as novas formas de conexão sem fio, tais como o habitual acesso nômade à internet e a permanente conectividade com telefones celulares, permitem o uso flexível do espaço urbano. O uso de celulares, aliás, se tornou algo inevitável em nossa sociedade e continua a crescer em velocidade sem precedentes. Inicialmente desenvolvido para estabelecer a comunicação telefônica, atualmente oferece uma série de outras atividades tais como envio de mensagens, câmera fotográfica, filmadora, mp3, acesso à conta bancária, conferência de agendas.

Indispensável na vida da maioria dos brasileiros, esses aparelhos eletrônicos móveis se tornaram uma espécie de extensão da pele, como apontou McLuhan (1964). Para Urry (2000; *apud* LEMOS, 2005), pensar a sociedade atual significa “pensar em termos de mobilidade urbana, de não lugares intercambiáveis, de cidades globais”. Ainda, segundo o teórico, a sociedade é bastante complexa e móvel. De acordo com esse raciocínio, para essa sociedade, cabe um pensamento em movimento, em fluxo e em constante desterritorialização, a fim de que possamos dar conta das perturbações do sistema, consequência do uso das tecnologias móveis e das práticas contemporâneas de flexibilidade social.

Os trabalhos de arte wireless fazem uma remissão direta à cultura da mobilidade que se anuncia para além e através de novos dispositivos de comunicação sem-fio. Além disso, a própria informatização da sociedade, que teve início na década de 70 do século XX, vem sendo determinante para as visíveis mudanças na arte contemporânea. Sobretudo na última década, com o desenvolvimento das tecnologias móveis, notamos a consolidação de uma cultura das redes, calcada na conectividade e na mobilidade.

A *arte wireless* é aquela disponibilizada em equipamentos móveis que servem a inúmeras funções realizadas, simultaneamente, pelo homem. Em busca de atribuir um efeito estético para as tecnologias móveis, essa arte surge disposta a discutir as implicações da tecnologia móvel para a sociedade. É, pois, uma arte que já nasce fluida, nômade e global. Na arte, torna-se imprescindível, já que se junta aos vários fenômenos artísticos de arte eletrônica para reformular as noções de percepção, visualização e interação com a imagem artística.

Giselle Beiguelman (2006) explica que os aparelhos eletrônicos móveis são desenvolvidos para situações de mobilidade, de trânsito e de deslocamento. São ferramentas que se adaptam a um ambiente urbano em frequente aceleração e em condições entrópicas. Nesse tipo de arte, “o leitor/interator está sempre envolvido em mais de uma atividade, relacionando-se com mais de um dispositivo e desempenhando tarefas múltiplas e não-correlatas”. Por exemplo, usar o celular enquanto se paga uma conta em um restaurante.

Esse tipo de arte que se serve à cultura da mobilidade, posto que os dispositivos móveis empregados se relacionam ao estilo multitarefa do homem contemporâneo, determina, no ver de Beiguelman (2006a),

um conjunto de práticas sociais e simbólicas que reestrutura nossas maneiras de ver e perceber o Outro e nós mesmos (sendo esse nós, aqui, esse conjunto e agregado de dispositivos que se colocam aos nossos equipamentos biológicos).

Não apenas é importante refletir a cultura da mobilidade, como também pensar uma estética da transmissão. Em seu artigo “Por uma estética da transmissão” (2006b), a artista e teórica afirma que a estética da transmissão se dá tanto pela configuração da relação entre o receptor e a obra, modelada pelo ruído, como também ocorre pelo processo de criação que nos leva a refletir

sobre estratégias de programação e publicação que tornem a obra legível, decodificável e sensível.

A estética da transmissão se realiza no ruído dos espaços de produção e consumo das redes fixas e móveis, onde imperam os sujeitos multitarefas e seu olhar constantemente distribuído entre atividades simultâneas e não-correlatas. Esses espaços ruidosos, no entanto, são também meios extremamente rígidos. Qualquer conteúdo produzido para celular, por exemplo, implica a aceitação de regras pré-definidas pelas operadoras (como o peso máximo em Kbytes) e dos próprios aparelhos, que tolhem, de certa forma, a liberdade de outras formas de arte em que o artista define as leis de funcionamento de sua obra.

A relação entre artistas e operadoras telefônicas e provedores de acesso define uma série de amarras a serem vencidas pela criatividade do criador do projeto artístico. Dessa forma, o artista lida com diferentes tipos de conexão, de navegadores, de velocidade, de tráfego, de qualidade do monitor, de resolução da tela. Contudo, *arte wireless* é ainda uma conceituação genérica, visto que se pode diferenciar arte *para* dispositivos móveis de arte *com* dispositivos móveis. Além do mais, essa diferenciação reside nos formatos e objetivos da proposição. Fato é que ambas alteram nossas maneiras de perceber não apenas a arte como também as noções tradicionais de espaços público e privado. Dessa forma afetam nossas formas de percepção, visualização e comunicação remota.

Na arte para dispositivos móveis, a palavra de ordem é compartilhamento. Como plataforma destacam-se os celulares e os *ringtones*, estes últimos como prática criativa e alternativa de música urbana. Também são exemplos os ícones, os salva-telas e os painéis de parede para celulares. Na arte para dispositivos móveis, a interação não é o mais relevante, posto que a relação é de *input-output*, ou seja, envio e recebimento de informações. Ainda assim, são situações de entropia e que se dão em trânsito.

Um bom exemplo é o *Freeloader*, da britânica Kisky Netmedia, uma plataforma aberta para *download* e *upload* de música a ser usada como toque de telefone celular. Tudo grátis, ainda oferece um programa para converter arquivos de áudio em formato compatível com os aparelhos móveis.

Já no caso da arte com dispositivos móveis, a palavra-chave é cibridismo, ou seja, interconexão entre redes *on* e *off-line*. Segundo Beiguelman (2007), essa arte leva ao limite as possibilidades de conexão móvel, pois, explora

a interação dos dispositivos portáteis com outros equipamentos de telecomunicação – internet, painel eletrônico, rede elétrica – e as situações públicas e coletivas – como shows e cinemas – apostando numa idéia aristotélica que ainda parece ser a mais interessante: o homem é um ser político, é um animal da polis, seu lugar é a rua, o espaço de compartilhamento e interação, não o escritório....

Os trabalhos produzidos pela artista Giselle Beiguelman são bons exemplos de arte com dispositivos móveis. Desde 2001 Giselle Beiguelman vem desenvolvendo trabalhos criativos com uso de mídias móveis que investiguem as possibilidades de conectividade entre redes *on-* e *off-line*, enfatizando as formas

de transmissão. A exploração da interatividade aparece como elemento principal de sua arte. Nas intervenções urbanas, a obra convida o público a utilizar seus aparelhos móveis para disparar informações para locais específicos. Desse ponto dispersam, posteriormente, as informações para múltiplos usuários. São imagens descontroladas que se organizam e desorganizam incorporando uma trajetória nômade bem característica da sociedade contemporânea.

Nomadismo eletrônico, aliás, é um termo trabalhado por William J. Mitchell (2003) que remete ao padrão de vida atual pautado na conexão do corpo às redes de telecomunicações em situações de trânsito. É relevante perceber como as novas tecnologias mudam, efetivamente, os códigos e as políticas do cotidiano. Tornamo-nos ciborgues a partir do momento que nos constituímos em um núcleo biológico rodeado por sistemas construídos e expandido por meio de redes telemáticas. Nesse sentido, convertemo-nos em seres integrantes de um universo monádico, dado à mobilidade. Nessa nova reorganização dos espaços urbanos, reconfiguramos nossas maneiras de interagir uns com os outros. Fato é que cada vez mais nos adaptamos a essa cultura móvel, livre dos dispositivos com fios e cabos.

Nessa nova dinâmica a entropia se torna mensagem. A desordem do sistema determina que a comunicação controle aquilo que possa ser efetivar como mensagem. Em 2004, Beiguelman apresentou seu projeto artístico *Poétrica*, uma espécie de ironia a isso, posto que o artista não tem controle sobre o fluxo de informações intercambiadas. A série de poemas nômades explora os novos contextos de leitura e de escritura possibilitados pela conectividade com as redes.

O sistema envolve um conjunto de poemas visuais compostos pela artista com fontes não-fonéticas (*dings* e *system fonts*) e operações algébricas e uma tele-intervenção urbana que veicula, em três painéis eletrônicos da grande cidade de São Paulo, mensagens feitas pelos visitantes de *Poétrica* a partir dos mesmos recursos usados pela artista na confecção dos poemas nômades. *Poétrica*, dessa forma, ironiza essa tentativa de organização do que já surge marcado pela caoticidade. Essa nova forma de escrita altera o processo de leitura não apenas no que diz respeito à organização do texto no espaço como também pela dificuldade de organizar linearmente a mensagem gerada.

O artista não tem controle sobre o suporte em que sua mensagem se inscreve, uma vez que esta, por só existir no fluxo da web, se realiza de acordo com parâmetros permitidos pela interface que o leitor estabelece com a rede. Esta depende da conexão, do dispositivo por meio do qual ele se conecta, de seu repertório de leitura, dentre outros aspectos que remetem para um texto que está vinculado integralmente ao contexto da leitura (FEITOZA, 2008).

O que se escreve, afirma Santaella (2007: p. 350), é uma série de “formas animadas de escrita que reverberam em nossa memória real ou imaginária como uma arqueologia de imagens de escrituras”. Na teleintervenção que ocorreu em São Paulo, o aspecto mais relevante de *Poétrica* foi a interação, visto

que, a partir do acesso à rede por meio de telefones celulares, palms, computadores de bolso, entando circulavam pelo caótico trânsito da capital, os interatores podiam enviar mensagem pela rede e SMS para os painéis eletrônicos. As mensagens que eram convertidas em fontes não fonéticas podiam ser percebidas tanto por transeuntes ou mesmo por motoristas que conduziam seus veículos.

A subversão da função publicitária dos painéis por esses hieróglifos efêmeros, no sentido figurativo de escrita ilegível ou ininteligível, a ação combinatória de agentes com dispositivos sem fio de que a obra é gerada e seu caráter nômade criam um isomorfismo admirável com os princípios caóticos e auto-organizadores da rede ela mesma, tudo isso sobre o fundo entrópico e também auto-organizativo do movimento frenético da cidade de São Paulo (SANTAELLA, 2007: 350-51).

Investigando como se dá a leitura em ambientes entrópicos e em situações de trânsito, a ênfase está no procedimento, já que o essencial passa a ser o código transmitido, que adere, temporariamente, a esta ou àquela interface. Este projeto artístico se apropria do espaço publicitário, e inverte a lógica do espetáculo, ao fazer com que poemas-para-não-serem-lidos formem parte da grade de programação de três painéis eletrônicos de São Paulo.

Este projeto teve início em São Paulo e terminou em Berlim, na capital alemã. Foi realizado entre outubro de 2003 e abril de 2004. Ele continha uma série de poemas visuais compostos por Beiguelman a partir de fontes não-fonéticas e contava com uma tele-intervenção urbana mediada por criações feitas pelo público com esse mesmo repertório tipográfico.

Esses poemas são denominados nômades, uma vez que estão ali e em lugar nenhum. Ao converter as mensagens de texto de seus leitores em poemas visuais quase ideogramáticos, usando fontes não-fonéticas para isso, a escritura de “Poétrica” quebra nomes, rebelando-se contra os fundamentos lingüísticos fonológicos que legaram à escritura a condição de função estrita e derivada da fala. Na etapa de São Paulo, as imagens eram produzidas em qualquer lugar, via SMS (mensagem de texto pelo celular), internet fixa e móvel. Elas eram disponibilizadas em painéis eletrônicos situados na interseção das avenidas Paulista, Consolação e Rebouças, durante o horário de pico.

Além disso eram também retransmitidas *on line*, por webcams, e replicadas em dispositivos diversos (*Palms*, computadores, celulares) e, ainda, em alguns casos, em plotters e/ou outros sistemas de impressão digital.

Redimensionadas e salvas como algo novo, essas imagens, no entanto, eram sempre compostas da mesma informação, porém desprovidas de ligação com um suporte específico, resultando, assim, em significados visuais independentes de sua textualidade e desvinculados do seu lugar de produção e veiculação (BEIGUELMAN, 2006).

De acordo com o contexto de recepção da obra, os poemas eram vistos e lidos de forma distinta do esperado, dado o fato de estar deslinkada do suporte,

engendada na elaboração de um texto digital nômade, que, ao desmaterializar a mídia, faz a interface se realizar como mensagem.

Daí, Beiguelman pontuar que, no âmbito da comunicação em rede, a interface é a mensagem, parafraseando a afirmação de Marshall McLuhan (1964: p. 27) de que “o meio é a mensagem”. Se é no contexto de leitura que essa escritura se realiza, é para ele que a artista volta em seus experimentos. E o mais curioso é que a própria escrita passa a ser imagética. O texto sempre se constituiu em um sistema simbólico de imagens. A esse código escrito, Beiguelman convida os interatores a acrescentar uma série de novos símbolos imagéticos, criando um texto para além da representação gráfica da linguagem.

Em razão disso, em *Poétrica*, os poemas nômades mais significativos, do ponto de vista das possibilidades de escritura, no ambiente da comunicação em rede, não são os elaborados por ela, artista, disponíveis no menu de abertura do site. São, no entanto, os elaborados à revelia de seu controle, especialmente os compostos em situações de trânsito pelos leitores/escritores andarilhos de *Poétrica*: aqueles que acessam o sistema por meio de celulares, *Palms*, computadores de bolso, enquanto se deslocam pela cidade. O que remete para indivíduos imersos em ambientes ruidosos, congestionados, que minam qualquer possibilidade de fruição artística de padrão contemplativo. Contudo, é desse ambiente que emerge a escritura de *Poétrica*, num processo em que a entropia se efetiva como mensagem.

Interação na arte de Giselle Beiguelman

A estrutura de rede da arte wireless possibilita a criação de novos esquemas de ação e de participação artística. O corpo humano passa a habitar outro espaço e tempo. Ele habita ambientes estranhos, posto que a tecnologia se torna um componente do corpo. Em contrapartida, a participação do sujeito na obra ocorre por uma ação conjunta, na qual cada um experimenta o outro no local mesmo da comunicação.

A arte nesse espaço de dados, no fluxo contínuo das telecomunicações eletrônicas, é sempre incompleta, indeterminada, um fluxo na corrente. Interagir com isso, ter isso como interface é em parte definir isso, criá-lo. Na arte telemática não existe criação sem participação e não existe participação sem distribuição... interatividade em arte, como arte: cultura como conexão (ASCOTT, 1991: p. 117).

O participante se torna, então, uma espécie de (co-)produtor da obra e esta um potencializador de atuações. De acordo com Prado (1997: p. 297), os nós da rede oferecem “a possibilidade de um diálogo incessante entre as diversas perspectivas, entre os diferentes elementos situados nos numerosos pontos do planeta”.

A interação é considerada um fenômeno internacional e transnacional, acarretando numerosas formas do engajamento cultural capazes de edificar redes de relações humanas desprovidas de discriminação. A interatividade suscitada pelo artista permite uma comunicação criadora fundada em atitudes

construtivas, críticas e inovadoras. Em autorizando novos tipos de interações sociais, a arte tecnológica pode igualmente se orgulhar de refletir as transformações que afetam nosso tecido social, com todas as contradições (POPPER, 1993: p. 180; *apud* PRADO, 1997: p. 299).

Os sujeitos são parte essencial do sistema. O foco passa a ser o observador que se torna interno. Isso altera a sua percepção do objeto artístico. Se diante de uma tela sua percepção era, sobretudo, visual, em uma instalação de arte interativa o observador se converte em sujeito ativo que atua não somente por impulsos multissensoriais como também por impulsos cognitivos. Por exemplo, o ângulo de visão do sujeito passa a influenciar diretamente seu ângulo de percepção.

Leste o leste? faz do público co-autor de Beiguelman. O estímulo à interação é fortemente marcado pela presença dos interatores que solucionam as obras exibidas nos painéis eletrônicos. Dessa forma, o público não apenas participa da obra, como intervém no contexto em que ela se insere. *Leste o leste?* se insere no contexto de distribuição de redes de informação pelas vias urbanas.

Uma série de telas de vários tipos se espalham pela cidade, conectadas entre si por um pequeno número de cabos e fios. A intervenção ocorre quando o público, por meio web e telefones celulares, interfere nos painéis urbanos. Uma espécie de *zapping*, é como se o público escolhesse com o controle remoto um canal de TV a cabo, em sua sala de estar. A linguagem urbana se faz presente no entorno criado. No projeto, o público é convidado a enviar grafites digitais pela internet para serem difundidos em um dos painéis eletrônicos. Por exemplo, o grafite é marcante no painel da congestionada avenida Radial Leste que liga o centro de São Paulo à Zona Leste da cidade.

Manovich (2007: p. 02) salienta que o universo tecnológico sugere a interatividade, visto que solicita a atuação do sujeito. Para ele, “a interação explicitamente chama a atenção para si. A interface engaja o usuário em uma espécie de jogo. O interator é solicitado a empregar significativos recursos emocionais, perceptuais e cognitivos ao próprio ato de operar o dispositivo”. A interação, conforme teoriza Peter Weibel (2004), ocorre quando o interator se torna parte do sistema que observa.

Até certo ponto, a criação de uma tecnologia da interface entre o observador e a imagem se fez necessária devido à virtualidade e à variabilidade da imagem; permitiu que o observador controlasse o comportamento da imagem diante de seu próprio comportamento. O campo pictórico se tornou um sistema de imagens que reagia ao movimento do observador que fez parte do sistema que observava. Pela primeira vez na história, ele se converteu em um observador interno (WEIBEL, 2004)².

² Tradução minha: “*Hasta cierto punto, la creación de una tecnología de interfaz entre el observador y la imagen resultó necesaria debido a la virtualidad y la variabilidad de la imagen; permitió que el observador controlara el comportamiento de la imagen*”

De vez em sempre/ De vez em nunca é uma série de instalações interativas que se compõem de uma tela a qual existem vídeos enviados por celular. *De vez em sempre* reflete a dinâmica de fragmentação e aceleração tão comum em nosso cotidiano. Baseada em sistemas generativos, a projeção interativa convida o público a captar imagens com vídeo-câmeras de celulares e enviá-las a telões por *bluetooth*. O interator ainda interfere diretamente no significado da obra ao passar o mouse sobre os vídeos, decompondo as imagens em frames que, por sua vez, são reordenados pela movimentação do interator, seguindo os desenhos e direções feitas por ele e impostos com o mouse. Caso a ação seja interrompida, nova série de vídeos recomeça, sem, contudo, apagar o mosaico de imagem formada na tela. Logo, é um projeto marcado pelas diferenças e repetições.

De vez em nunca segue, em partes, a estrutura metodológica e técnica do anterior. O projeto consiste de um vídeo “degenerativo” que se decompõe pela ação do público. As imagens capturadas por celular no interior da instalação são disponibilizadas para manipulação, que tanto se dá pelo uso do mouse como pelo teclado. Em tempo real, os interatores agem recompondo a ordem dos quadros, reeditando o filme original e introduzindo filtros de cor e de luz sobre as imagens. Quando o teclado e/ou o mouse são abandonados, ocorre o reinício do filme original sobre as novas camadas de imagens construídas pelo público. Essa dinâmica compõe imagens que seguem uma lógica entrópica na qual o acúmulo de registros se dá por apagamentos e supressões. Ainda que se assemelhe a *De vez em sempre*, aquele é marcado por um palimpsesto instável, em que a saturação prevalece sem, no entanto, permitir a repetição de uma mesma ação.

Para Beiguelman (2006a), projetos artísticos como *Poétrica*, *Code_UP* (2004) e a série *De vez em sempre/ De vez em nunca/ De vez em quando* (2005-2006) discutem de maneiras distintas o impacto da mobilidade nas maneiras de ver e perceber a imagem. Ainda acrescenta que “todos eles problematizam o processo de ciberização do cotidiano, em que a interpenetração entre redes *on-* e *off-line* nos tornas seres multitarefas, pautados por uma emergente inteligência distribuída”. Nessas obras, “os espectadores participam tanto do sistema que observam e com o qual interagem, como dos processos e instrumentos digitais considerados inerentes ao sistema” (Gianetti, 2004)³. Contudo, lembra-nos Gianetti, que, em artes interativas, o sujeito tanto pode atuar dentro da obra (*endo*) como observador dela (*exo*).

mediante el suyo propio. El campo pictórico se convirtió en un sistema de imágenes, que reaccionaba al movimiento del observador. El observador formó parte del sistema que observaba. Por primera vez en la historia, se convirtió en un observador interno”.

³ Tradução minha: “*The audience participates in the system which it observes and with which it interacts, and whose digital processes and instruments are considered to be system-inherent*”.

O sistema interativo é desde sempre potencial e não existe, ativamente, de forma autônoma, visto que depende da ação visual, acústica, tátil, gestual ou motora, ainda energética (como no caso de brainwaves) ou físicos (como no caso da respiração e circulação) (GIANETTI, 2004)⁴.

Peter Weibel (2006) afirma que a cultura da interface rompe, justamente, com a idéia de que clicar é interativo, posto que, de fato, o que está em jogo é o sistemas de imagens em sua relação com o aparato neuro-orgânico. A imagem se converte em um sistema “no qual o observador não é mais que um nó na rede do sistema de imagens”⁵. Segundo o teórico, durante muito tempo, as imagens criadas buscavam representar a realidade, o que implicava as percepções dos órgãos de visão.

Ao longo da História da Arte, observamos uma reconfiguração do conceito de representação da realidade. Cubistas, dadaístas, expressionistas, e todos os outros movimentos da primeira metade do século XX impulsionaram uma grande revisão nos conceitos de representação da realidade e perspectiva. Essas contribuições em muito auxiliaram o desenvolvimento da arte tecnológica e, neste trabalho especificamente, da *arte wireless*. Assim, já no fim do século XX, explica Weibel, a tecnologia da imagem passou da simulação do movimento para a simulação da interação: a imagem, então, tornou-se um sistema vivo, posto que respondia e reagia às “provocações” do interator/interagente.

Acrescenta que, no computador, a imagem se converteu num campo pictórico, nos quais os *pixels* se converteram em variáveis que podiam ser modificados a qualquer momento. E é justo a virtualidade do armazenamento das informações que induz à variabilidade do conteúdo da mensagem, o que teve como consequência o desenvolvimento da tecnologia da interface que, por sua vez, passou a mediar a relação entre o interator e a imagem.

O campo pictórico se converteu em um sistema de imagens que reagia ao estímulo “espectador” que, assim, passou a fazer parte do sistema que observava, tornando-se um espectador interno. Passa-se, então, à criação interativa, ou seja, a imagem tratada como sistema vivo, que responde e reage à atuação do interagente. No caso da *arte wireless* fica claro o desenvolvimento dessas imagens interativas.

De acordo com Beiguelman, as imagens “lidam com situações em que as inscrições se volatizam, as interfaces se multiplicam e fragmentam a recepção em superfícies eletrônicas conectadas a redes de telecomunicação”. E, mais, investigam as possibilidades de uma cultura híbrida, na qual substratos

⁴ Tradução minha: “*The interactive system is insofar always potential, and does not exist in actively autonomous form, since it is dependent on the action of the observer or environment, be this action visual, acoustic, tactile, gestural or motoric, be it energetic (as in the case of brainwaves), or physical (as in the case of respiration and movement)*”.

⁵ Tradução minha: “*en el que el observador no sea más que un nudo en la red del sistema de imágenes*”.

impressos e digitais se mesclam e produzem uma nova semântica de ordenação dos signos e dos processos de significação. Essa hibridização permite a rearticulação das relações entre as palavras e os símbolos, redefinindo os limites da linguagem, da comunicação e da arte.

Wopart (2001) projeta uma série de oito protetores de telas para telefone celular que poderiam ser “baixados” através de um navegador WAP. É um projeto acerca de imagens idênticas que, paradoxalmente, se distinguem. Trata-se de poemas que se deslocam do visual ao verbal e do fonético ao não-fonético, intercambiando ‘zeros’ e ‘uns’ por redes de todos os tipos. O curioso é que cada vez que a interface transmite a imagem do código binário, altera a experiência de quem olha. O trabalho é uma referência direta à Op art, traduzida para as mídias digitais. Segundo a artista, a instabilidade e a cinética constantes no projeto são resultado do trânsito entre um e outro aparelho mais do que formas ambíguas e recursivas.

Code_UP já é uma síntese dos novos arranjos de linguagens permitidos pelas redes, conforme o código binário se complexifique. Esta obra alusiva ao filme *Blow up*, de Antonioni, evidencia as imagens líquidas. O público captura imagens com câmeras de seus celulares e as envia a grandes telas inseridas no interior da instalação. Um programa faz com que as mensagens, ao serem manipuladas por comandos de teclados e mouses, se transformem em matrizes móveis que variam posições e ângulos. Dada a rapidez do fluxo de dados na internet, é possível transmitir uma quantidade maior de vídeos e programar imagens com mais facilidade também.

Durante a exposição *Life Goes Mobile*, em 2004, o público era convidado a inserir imagens, nas três telas a sua frente, por meio de um celular *bluetooth*. Na seqüência, “era possível navegar pelas composições tridimensionais geradas pelo *processing* (programa utilizado para o desenvolvimento de *Code_UP*), ampliando e girando indefinidamente as composições flutuantes, em processo no qual as imagens revelavam sua espessura ao projetar no espaço os vetores que a perfuram” (2006). O projeto trabalha na fronteira entre as imagens analógica e digital. Uma clara referência ao filme *Blow Up*, de Michelangelo Antonioni, *Code_UP* indica a distância entre a técnica e a tecnologia.

A arte wireless não apenas altera a forma de participação do sujeito e a constituição de novo tipo de imagem, como também destaca a construção de novos processos de subjetivação de um eu que não é mais em relação a si mesmo, mas à sua capacidade de conectividade, novas possibilidades de escritura e novos contextos de leitura, entre outros.

O sujeito contemporâneo está no entre lugar. O público e o privado se mesclam continuamente, privatiza-se o espaço público (conectar-se à internet em uma praça) ou o inverso ocorre, publiciza-se o privado (fala-se no celular dentro de um coletivo, deixando lastros de nossos percursos pelo cotidiano). O espaço pós-urbano da cidade torna-se um território maleável ao ser articulado “a partir” e “entre” as dinâmicas das redes.

Bastante alusivo a constituição de novas subjetividades que surgem dessas situações entrópicas, Beiguelman produz *Egoscópio* (2004). O tráfego constante de pedestres e automóveis ajudam a definir a instalação. Os painéis encontram-se no caos. *Egoscópio* torna-se, então, a identidade desse caos, a ilusão de uma organização. É a própria variabilidade das informações, as diferenças presentes na massa popular, o esgotamento das mensagens e imagens por todos os lados e, sobretudo, a própria inserção da tecnologia no cotidiano das pessoas (desde os automóveis até os próprios painéis eletrônicos e outros dispositivos tecnológicos).

Egoscópio se constitui na rede e no espaço urbano mediante a teleintervenção em painel eletrônico. Durante os 15 dias de teleintervenção, o público acessava a página web do projeto onde era convidado a postar sites que dessem conta de refletir ou sugerir respostas a algumas questões: Como é o *Egoscópio*? Qual a sua idade? Onde mora? O que faz depois do trabalho? Quais são seus sites favoritos? Qual seu sexo? Do que gosta? A que restaurante vai? Quais são seus sites favoritos? Que lugares frequenta? Tem vício(s), alguma perversão? O que lê, ouve?

Quando as respostas eram postadas, os sites eram automaticamente convertidos em arquivos de vídeo e as imagens integravam nos painéis eletrônicos da Av. Faria Lima. Ao mesmo tempo em que as imagens eram enviadas para os painéis, webcams captavam o display do painel e reenviavam, pela Internet, as imagens ao público, permitindo aos interatores remotos uma experiência única de inserção no espaço híbrido. Dispersas na grade cotidiana de anúncios as imagens surgem como se fossem propagandas comuns, prontas a modelar mais um fragmento de outros milhares de egoscópios que estão nas ruas, submetidos aos mesmos processos de interação e passividade de nosso protagonista.

Nesse sentido, as imagens incontroláveis geradas da interação entre o sujeito e as tecnologias digital e móvel interferem muito na recepção da obra. *Egoscópio* invade o espaço destinado habitualmente a propagandas disputado no horário de rush. O projeto independente, sem patrocínio, retira a propaganda do ar e inunda a vida de motoristas e pedestres que passam pela Av. Faria Lima no momento da teleintervenção. Completa Beiguelman (2005) afirmando que “o egoscópio é um pós-sujeito e, por isso, é não-ontológico, tem muitas faces e identidades, é múltiplo, fragmentado e distribuído”.

O *Egoscópio* é, então, sujeito pós-humano constituído a partir do fluxo de informações. Assim, a multiplicidade de informações advindas de todas as partes do mundo, não podia sugerir outro ser senão uma espécie de *alter ego* da cultura urbana do século XXI. Trata-se da construção imagética de um ser mediado pela informação. A primazia do híbrido, dessa desfronteirização da arte, da propaganda e da telecomunicação, determina constituição de um sujeito pós-humano descorporificado, mas que se reconhece no espaço da telecomunicação. De fato, como aponta Beiguelman (2005), “o público se relacionava, durante a teleintervenção, com um *habitante* da cidade global que se fazia por processos de passividade e interação, entropia e aceleração”.

Conclusão

Dispositivos portáteis de comunicação e a proliferação de espaços de telecomunicação na área urbana, como painéis eletrônicos, incorporam o padrão de vida nômade ao modo de vida dos grandes centros caracterizados pela contínua aceleração e entropia que altera e se adequa a novas formas de percepção, visualização e leitura. O diálogo passa a ser estabelecido por seres que desempenham múltiplas tarefas, sempre em situações de trânsito e deslocamento, em estados entrópicos e de aceleração contínua.

Arte wireless, nesse universo, é uma arte que vem permitindo refletir as implicações sociais, culturais e estéticas que os celulares e as tecnologias móveis vêm promovendo em escala global. O foco está em ampliar o universo da arte e do audiovisual no âmbito de uma cultura cada vez mais conectada e nômade. Observa-se, nos projetos artísticos apresentados neste trabalho, a forma crítica como a artista lida com as tecnologias móveis criando novas linguagens que sugerem novas possibilidades de fruição e compartilhamento de formatos audiovisuais.

Notórios são circuitos nômades, autônomos e em rede, que tanto constroem como potencializam as linguagens. A nova maneira de lidar com o espaço faz repensar os espaços tradicionais de arte, tais como as instalações fechadas em museus ou mesmo as habituais salas de cinema, o que evidencia os anacronismos ligados aos formatos portáteis. De fato, é essa uma arte muito recente e dissertar sobre suas especificidades é uma tarefa nada fácil, já que ainda está em processo.

Enfim, no mundo marcado pela mobilidade, nos tornamos sujeitos móveis, em constante deslocamento pelos diversos espaços da cidade. E a *arte wireless* nos propõe justamente refletir esse universo marcado fortemente pela interação e conectividade.

Referências

- ASCOTT, Roy & LOEFFLER, Carl (orgs.). *Dossier: Connectivity > art and interactive telecommunications*. In: Leonardo, V. 24, N. 02, 1991.
- BEIGUELMAN, Giselle. *A arte sem fio*. In: Revista Trópico. Disponível em <http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2525,1.shl>. Acessado em 15 de agosto de 2007.
- _____. *A cultura híbrida está chegando*. In: Revista Trópico. Disponível em <http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/1634,1.shl>. Acessado em 08 de janeiro de 2008.
- _____. *Entrevista para Revista Arte.Mov*. 3ªed. Out, 2006a. Disponível em <http://www.artemov.net/page2/revista/index.php?edition=03&article=14&indexador=8>. Aces-sado em 10 de janeiro de 2008.

-
- _____. *Por uma estética da transmissão*. 3ªed. Out, 2006b. Disponível em <http://www.artemov.net/page2/revista/index.php?edition=03&article=15&indexador=8>. Aces-sado em 10 de janeiro de 2008.
- FEITOZA, Mirna. *Poesia Nômade*. In: Trópico. A webartista e crítica Giselle Beiguelman discute o futuro da escrita em exposição e livro. Disponível em <http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/1761,1.shl>. Acessado em 15 de janeiro de 2008.
- GIANETTI, Claudia. *Endo-Aesthetics*. Trad. Tom Morrison. In: Media Art Net, 2004. Disponível em: <http://netart.incubadora.fapesp.br/portal/referencias/endoaesthetics.pdf>. Acessado em 18 de julho de 2006.
- LEMONS, André. *Cibercultura e mobilidade na era da conexão*. In: Razón y Palabra. N. 41, Ano 9, out-nove, 2004. Disponível em <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n41/alemos.html>. Acessado em 15 de agosto de 2007.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Editora Cultrix. 1964.
- MANOVICH, Lev. *A Interação como efeito estético*. Trad. Raquel Cardoso de Castro. In: Revista Lumina. Programa de Pós-Graduação em Comunicação/UFJF, Vol. 1, N. 1, 2007. Disponível em <http://www.ppgcomufjf.bem-vindo.net/lumina/index.php?journal=edicao>. Acessado em 04 de junho de 2007.
- MITCHELL, William J. *Me ++ - The Cyborg Self and the Networked City*. The MIT Press, 2003.
- PRADO, Gilberto. Dispositivos interativos: imagens em redes telemáticas. . In: DOMINGUES, Diana. *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora da UNESP, 1997, p.297-302.
- REVISTA ARTE.MOV. *Uma arte do não-espetáculo e de vestígios dispersos por telas pequenas, médias e grandes*. 3ªed. Out, 2006. Disponível em <http://www.artemov.net/page2/revista/index.php?edition=03&article=13&indexador=8>. Acessado em 10 de janeiro de 2008.
- SANTAELLA, Lucia. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.
- Weibel, Peter. *La imagen inteligente, ¿Neurocinema o cinema cuántico?* Média Art, Prospect UNESCO, Digi Arts y Mecad/Media Center d'art y Disseny de ESDI, Barcelona España, 2004. Disponível em <http://www.pucsp.br/~gb/texts/La%20imagen%20inteligente.pdf>. Acessado em 03 de maio de 2006.