

O homem com uma câmera de celular *The man with cell phone camera*

Tiago Franklin Rodrigues Lucena , tiagofranklin@gmail.com
UnB- Universidade de Brasília

Resumo:

A produção audiovisual encontra com as câmeras de celular possibilidades únicas de recepção e transmissão do vídeo. A integração deles às redes telemáticas possibilita ao produtor a transferência imediata do vídeo para a Web e para outros aparelhos. Novas possibilidades narrativas são experimentadas, mostrando que o dispositivo interfere conseqüentemente na linguagem das produções: enquadramentos, movimentos de câmera, áudio, montagem. Alguns exemplos que circulam pela Web demonstram o potencial do aparelho na naturalização do processo de captação de imagens , na transformação de todos em videomakers e testemunhas em potencial e na penetração nos espaços privados, como por exemplo o vídeo do enforcamento de Saddam Hussein. Os Festivais de Vídeo mostram-se como um espaço favorável para observarmos a multiplicidade das produções e coexistência de estilos diferentes. No entanto, é interessante destacar que o próprio aparelho vem equipado com telas possibilitando também a exibição do audiovisual.

Palavras-chave: vídeo, telefone-celular, produção.

Abstract:

The audiovisual production with the mobile phone cameras finds unique opportunities for receipt and transmission of video. The integration of networks enables the producer the immediate transfer of video to the Web and others devices. New narratives possibilities are testing, indicating that the device interferes in the artistic language: frameworks, movements of camera, audio, editing. Some examples circulating the web demonstrate the potential of the device in the process of naturalization to capture images, the transformation of all in videomakers and witnesses in potential and the penetration in the private spaces, such as video of the hanging of Saddam Hussein. The Festivals of Video demonstrate us as a conducive place to look at the multiplicity of production and coexistence of different styles. However, it is interesting to emphasize that the devices is equipped with screens that allow us to watch video in it.

Keywords: video, cell phone, production.

Na primeira exibição do cinematografo pelos irmãos Lumière em 1895 esteve presente um mágico (Méliès) que viu no equipamento uma máquina na qual se podia contar histórias. Os irmãos Lumiere de imediato desencorajam-no dizendo que o cinematografo dificilmente se tornaria uma máquina a serviço do entretenimento, visavam apenas os fins científicos do aparato. Não podiam estar mais errado visto o estabelecimento de uma indústria poderosa: o cinema tornou-se uma prática social, utiliza os recursos de linguagens para estar presente na vida de milhões de pessoas que compartilham com os personagens seus anseios, medos e suas vitórias. A televisão, invenção posterior, também coloca o audiovisual como sendo a sua estrela e em diversos momentos da história presenciamos a importância que a imagem em movimento teve no contexto

político, econômico e social. Sem dúvida o século que passou foi o do estabelecimento de uma cultura (áudio)visual.

As novas formas de produção imagética agora se utilizam dos recursos da informática e o emprego das tecnologias digitais de comunicação e informação fez surgir a cibercultura. O computador passou de máquina de calcular avançada para se transformar em um plataforma para a produção multimídia, sua versatilidade garante o emprego em diversas modalidades de arte que tem suas qualidades reduzidas a uma série de combinações de 0s e 1s advindas do processo de digitalização. Os celulares se tornam o próximo passo nesta escala evolutiva, estão cada vez mais integrados e passaram a ser visto como computadores portáteis mais do que meros “telefones”: mobilidade, conexão multiredes e multifuncionalidade (LEMOS, 2008) permitem seu uso nas mais diversas instâncias da vida. Hoje ele é o melhor representante para a palavra convergência, onde podemos explorar os jogos, wireless mobile game, calculadoras, pagar contas, e, *produzir e exibir conteúdo audiovisual*. A possibilidade de transferência de dados imediata para outras máquinas torna o celular em mais um ponto, um nó, que produz conteúdo e conecta-se a uma intrincada rede de comunicação que se amplia a cada nova conexão que surge. O vídeo torna-se efêmero e a produção se torna cada vez mais natural a um universo de usuários.

Videomakers em potencial

Neste momento único da produção audiovisual não só os produtores possuem acesso a tecnologia que captura as imagens como também os próprios usuários possuem nas mãos e bolsos as máquinas semióticas: são ao mesmo tempo *produtores e espectadores*. A produção audiovisual atinge assim um momento ímpar com a introdução dos dispositivos móveis: as conexões com outros aparelhos e máquinas permitem que a produção seja distribuída imediatamente, complexificando a relação de espaço-tempo. O barateamento nos preços das câmeras digitais e a incorporação delas em outras máquinas vêm a somar a possibilidade de usuários registrarem fatos privados: são câmeras

miniDvs, Hi8, em máquinas fotográficas, webcams, e mais recentemente as câmeras nos celulares.

A produção digital e de baixa resolução facilita a transmissão destes dados que encontra na Web um espaço de exibição. Neste (ciber)espaço circulam produções amadoras em conjunto com produções de grandes corporações, artistas também vêem as infovias como uma alternativa para mostrar seus trabalhos sem passar por processos curatoriais. Qualquer um hoje é um *videomaker* em potencial e em questão de horas terem milhares de acesso a suas produções, trabalha-se com o conceito de *vídeo-on-demand*. “As antigas distinções entre produtores e receptores da imagem televisiva começaram a se borrar, pois qualquer pessoa com uma câmera na mão tornou-se potencialmente um produtor” (SANTAELLA, 2006, p.187). O pixel tornou-se o ícone do amadorismo e passa a ser utilizado como elemento estético nos trabalhos de alguns videoastasⁱ, é também, o elemento que confere identidade a estas produções. Artistas encontram na baixa resolução da imagem destes aparelhos um elemento estéticoⁱⁱ. Assim 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).

Tudo parece um prego para um homem com martelo

O fácil acesso a estas máquinas fez explodir a quantidade de vídeos que circula na web, a massa de dados cresce na medida em que as pessoas postam seus vídeos nos espaços de exibição: Youtube, Myspace, (vídeo)blogs, Multiplys, entre outros. São vídeos diversos que confirmam a grande multiplicidade de gostos dos usuários. Por mais que afirmem que esta liberação do pólo de emissão (LEMOS, 2006) contribua para o surgimento do *cyberlixo*, acreditamos desnecessário colocarmos a questão da qualidade das produções audiovisuais que circulam na web. A grande variedade deve ser vista como riqueza do ciberespaço: traz-nos a **multiplicidade**. São as vozes emergentes ainda encontrando espaço na produção de conteúdo na *web*, “o tipo de comunicação que prospera na Internet está relacionado à livre expressão em

todas as suas formas, mais ou menos desejável segundo o gosto de cada pessoa” (CASTELLS, 2003, p.165).

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. Enchem os HDs as cenas do cotidianos compartilhadas em escala global, de batizados do filho da vizinha até imagens “downlodeadas” de Daniella Cicarelli na praia; uma simples festa de aniversário pode arquivar centenas de fotos e vários minutos de gravação, os animais de estimação tornam-se estrelas. Tudo parece um vídeo para um homem com uma câmera. As imagens que assistimos também se tornam matéria primas para outras produções, são remixadas, re-ditadas, re-contextualizadas, “VJeadas”. Como temos acesso a pérolas? A própria rede de amigos virtuais nos deixa a par das produções mandando-nos os *links* para acessarmos.

Naturalização do processo de captação de imagens

Por outro lado os usuários que nunca tiveram a oportunidade de se mostrar frente às câmeras que sempre foram voltadas as celebridades vêem uma oportunidade para saírem do anonimato com a WWW. A edição da informação pela mídia de massa excluía o espectador de participar da construção da imagem. As imagens com os dispositivos móveis que circulam pela rede carregam algo de íntimo de seu produtor, vemos cada vez mais uma série de vídeos pessoais, privados, e são estes vídeos que possibilitam ao indivíduo ser potencialmente célebre. A produção audiovisual neste momento traz-nos muito do universo do operador da máquina. O cinegrafista torna-se protagonista-narrador, por isso é comum vermos as imagens em que a câmera volta-se para seu produtor, já preconizada na *estética fotolog* e por Jennifer Kaye Ringleyⁱⁱⁱ. A expressão “uma câmera na mão” nunca fez tanto sentido. Vemos uma exposição do “eu”, do “minha vida”, “minha família”, “meu cachorro”. Beiguelman (2005) reflete que a existência mediada pela tela nos transforma em alguém famoso e que ser *famoso* é ser *alguém*. “É a transmissão de fonte aberta, a livre divulgação, a transmissão descentralizada, a interação fortuita, a comunicação propositada e a criação

compartilhada que encontram sua expressão na Internet” (CASTELLS, *op. cit.*, p.165).

Toda produção artística está inserida e reflete um dado contexto histórico-cultural, na qual se reflete. As câmeras de celular são, assim, testemunhos, de uma concepção do mundo e da arte desta época (POISSANT, 2003). As imagens desta época são os “*candid moments*” de fatos privados, as intimidades dos usuários são expostas e a portabilidade do aparelho permite também o surgimento de imagens testemunhas de grandes fatos que são distribuídos imediatamente. Os próprios usuários estão dominando as fases de produção do vídeo: captação, edição, gravação e distribuição, softwares para edição de vídeo adéquam sua interface para contemplar o usuário amador.

Para Cunha (2003, p.198) “o papel de representação individual não é o de buscar sua própria autonomia informacional, mas, antes de tudo, inserir-se como uma pequena parte do hipertexto planetário.” A experiência de assistir o vídeo muda conseqüentemente na medida em que estes vídeos ganham o ciberespaço e se integram na leitura hipertextual da Web. Há uma verdadeira multiplicidade com coexistência de estilos diferentes que o próprio navegador passa a escolher que caminhos seguir (SANTAELLA, 2004), podemos pensar que a experiência de assistir aos vídeos passa agora para uma experiência móvel ou em mobilidade. As telas que já estavam presentes nos ambientes urbano, vide a Times Square, passam agora para a palma da mão permitindo uma experiência individual no assistir/interagir com o audiovisual. Como lidar com estas novas interfaces? Sabemos que a experiência compartilhada pela tela cria um indivíduo que quando conectado constrói “novas” identidades e espaços sociais (TURKLE, 1995), o assistir ao vídeo neste momento passa a ser uma experiência solitária, diferente do cinema com seus 300 lugares ou da sala de TV com a família. Solitária, porém compartilhada ao mesmo tempo com milhares de pessoas em outros lugares do planeta.

A disponibilização imediata do audiovisual no ciberespaço faz aumentar a massa de dados, necessitando de outras formas de associações e das ferramentas de buscas nem imaginadas por Vannevar Bush (1945), cada usuário passa a ser o fornecedor de conteúdo e contribuidor na construção da

rede. “Uma rede que se constrói pela adição de particularidades que não visam o particular, mas o total” (CUNHA, *op. cit.*).

A popularização dos dispositivos portáteis de comunicação sem fio com possibilidade de conexão à internet e a implantação de hotspots que permitem acesso à rede via ondas de rádio (Wi-Fi, wireless fidelity) apontam para a incorporação do padrão de vida nômade e indicam que o corpo humano se transforma, rapidamente, em um conjunto de extensões ligadas a um mundo híbrido, pautado pela interconexão de redes e sistemas on e off line. (BEIGUELMAN, *op. cit.*, p.160)

A natureza da imagem celulargráfica

A câmera de celular também não permite planos muito gerais, onde detalhes da imagem são requeridos para a contemplação. Machado (1997, p.193) dizendo-nos que o vídeo em si é inadequado para anotar informações abundantes, “não aceita detalhamentos minuciosos e na qual a profundidade de campo é continuamente desmantelada pelas linhas de varredura”.

A câmera na mão do celular faz-nos marcar a ação, apontamos para os rostos dos amigos, condiciona o aparecimento do *close*. O SMS Sugar Man do diretor Aryn Kaganof é um bom exemplo: tido como o primeiro longa metragem feito com câmeras de celular vemos que a câmera está muito próxima dos personagens. O celular faz com que o usuário ocupe um de seus membros para o manuseio do equipamento e diferentemente da webcam ou de outra câmera as eles dificilmente se postam a ficar de assentados, alguns modelos de aparelhos pela magreza não se permitem a ficar em pé. Ainda não conheço tripés para celulares que excedam aqueles porta-celulares que o abraçam.

A questão do áudio também é relevante. Temos no registro sonoro o equivalente a imagem pixelada, não se espera grandes resoluções de áudio já que conforme dissemos anteriormente inviabilizaria a transmissão do arquivo. O microfone está embutido no próprio aparelho, são omnidirecionais podemos ter um ganho de captação quando se usa os fones de ouvidos e os microfones que se aproximam da boca para o uso enquanto se dirige o carro. As pesquisas para dotar os celulares da função de gravador de voz e players de música favorecem o surgimento de equipamentos mais fieis no registro sonoro. Por enquanto o audiovisual é (-) áudio e (+) visual.

O espaço reduzido da tela inibe-nos ainda mais de observar detalhes, de contemplar a imagem. O *pixel* desconstrói com o rosto do personagem em pequenos elementos, o movimento denuncia-o ainda mais, assim tela-reduzida, imagem e som de baixa-resolução, mobilidade (deslocamento da câmera), planos seqüência e closes fazem parte dos elementos vistos em grande parte das produções destes aparelhos. Estamos com o olho a poucos centímetros do aparelho, seus elementos visuais concorrem com o entorno e com os ícones na própria tela, se estivermos caminhando ou no ônibus precisamos estar observando ligeiramente o nosso redor. O perfil cognitivo requerido do usuário é o múltiplo para conseguir estar na superfície de todas as atividades, sem tropeçar, sem perder a ponto do ônibus e aqui no Brasil a atenção para não ser assaltado.

Há um condicionamento para uma breve duração dos vídeos, por enquanto é difícil conceber vídeos que se estendam por muitas horas^{iv}. Eles são fragmentados para ser assistidos em partes e montados de acordo com o nível de aprofundamento que o espectador queira: próprio de uma linguagem hipermediática o vídeos assim não se mostram como um ponto final de um tema ou situação mas sim como um nexos que pode estar linkados a diversos outros. Para um grande evento podemos ter uma visão global acessando vários vídeos curtos, captados por pessoas em lugares diferentes. A copa da Alemanha foi um exemplo, usando câmeras de celular e outros dispositivos, tivemos acesso a diversos pontos de vistas dos jogos: em torcidas opostas, ainda na entrada do estádio, nos gols, na entrada do time no campo.

Uma vídeo que demonstra o potencial de disseminação é o do enforcamento de Saddam Hussein. Gravação não autorizada com uma câmera de celular a cena nos impressiona pela importância histórica e política da imagem: é assustadoramente verdadeira por ser verdadeiramente amadora, sem maquiagens, sem iluminação e som *high definition*, sem cortes, o que vemos é o *pixel* a mostra e o som de um Saddam Hussein que desafia. O exemplo deste vídeo serve também para nos mostrar o poder de penetração desta câmera em ambientes privados, poucos devem ter percebidos que alguém estava gravando, muito provável o próprio Saddam Hussein não tivesse visto que estava sendo registrado. O equipamento é quase invisível e ocupa a palma da mão, se não direcionado o celular que já está colocado nos nossos bolsos, cintos e mochilas

não apresentam perigo. É um aparelho capturador de imagem que antes de assim o ser já era um aparelho para o uso do voice call. O cinematografo, a câmera fotográfica sempre foram equipamentos para a produção imagética por isso sua presença nos ambientes carregam o estigma de a qualquer momento fotografar (o *shot*) e desnudar do acontecimento o inusitado, o inesperado.

Liguem seus celulares que o filme já vai começar...

Cabe aqui citar também os festivais de cinema e vídeo que estão abrindo categorias específicas para aqueles feitos com câmeras de celular. São essenciais neste momento na divulgação e reconhecimento desta nova forma de produzir audiovisual, possibilitando dar uma (nova) visibilidade para as produções. São eles o ArteMov realizado em Belo Horizonte, MobileFest em São Paulo, Festival-Dispositivo e o MobiFest no Canadá, dentre outros de cinema e vídeo em que podem ser inscritos na categorias de vídeo-experimental, como por exemplo o Festival Aruanda de vídeo universitário realizado em João Pessoa- PB.

Neste festivais podemos assistir aos vídeos feitos apartir das câmeras de celular em exibições tradicionais, em telões grandes e com uma platéia passiva. A dimensão da projeção expõe ainda mais a presença do pixel, transformando alguns deles inassistíveis, o áudio é um caso aparte. Assim estes vídeos são descontextualizados de seu aparato-produtor, servindo ele apenas como outra câmera, mas de muito baixa resolução. Grava-se, transfere para o computador e edita-se, como qualquer outro vídeo digital e no final queima-se um DVD, tornando-o *offline*. É chegada a hora de passarmos a usar a própria tela do celular para assistirmos o conteúdo audiovisual.

É certo que em muitos casos nossa admiração fica no dispositivo usado e na suas capacidades e não no resultado artístico propriamente dito. Machado (1997, 2007) nos fala de uma *estética do merchandising*, onde o vídeo final parece vender mais as suas potencialidades da máquina do que apresentar as qualidades estéticas/poéticas da produção.

A plataforma multimídia do ciberespaço e a linguagem hipermidiática ainda são poucos explorados nas produções destes audiovisuais. As possibilidades interativas do meio são esquecidas, os celulares são também

espaços de exibição, passar a assistir ao vídeo no próprio aparelho sugere que daqui a pouco poderemos interagir com ele, sentar nas cadeiras dos festivais, ou passar por algum ponto específico e receber via Bluetooth os vídeos concorrentes, estando ali, depois de vê-lo e usando o mesmo celular poderemos votar naquele que achamos mais interessante. Os próprios concorrentes podem estar enviando seus vídeos a distância, usando as redes telemáticas na troca das produções.

A transmissão do sinal da televisão nos dispositivos móveis não será um serviço pago e daqui a alguns anos surgirão outros contextos da produção e recepção do audiovisual: como o ciberdrama por exemplo (MURRAY, 2003). As operadoras de telefonia se mostram interessadas em também fornecer “conteúdo” para se assistir, e porque não *interagir*, pelo celular? Falta muito na verdade para este aparelho se torne realmente popular, dos 3,3 bilhões de aparelhos no mundo não se sabe quantos deles possuem câmeras. Mas diante de tamanha disponibilidade os usuários aos poucos encontrarão um meio para difusão de suas produções, e parecem que estão encontrando com os festivais e a Internet. A pesquisa por alternativas narrativas, experimentações na linguagem e outras possibilidades artísticas com o celular começam aos poucos a chegar à Academia. De uma coisa sabemos, não será a mesma televisão, nem os espectadores serão os mesmos, nem os festivais, já que neste momento no mesmo dispositivo que eles assistem ao vídeo podem agora também produzir os seus. É como se pudéssemos assistir TV e poder com esta mesma TV gravar seu próprio programa, é como se Vertov transmitisse as imagens imediatamente para outra câmera. Hoje estamos com a câmera na mão, caminhando pelo parque, no metrô, levando o cachorro pra passear, registrando todos os acontecimentos que a nosso ver rendem uma boa imagem, aquilo que acreditamos como digno de registro.

Referencias Bibliográficas

- BEIGUELMAN, Giselle. Blogs: Publico, Logo existo. In: BEIGUELMAN, Giselle. **Linke-se –arte/mídia/politica/cibercultura**. São Paulo: Peirópolis, 2005. 176 p.
- BUSH, Vannevar. **As we may think**. Atlantic Monthly, n. 1, p.101-108, July 194 5. [online], maio 1999. [<http://www.ps.unisb.de/~duchier/pub/vbush/vbushall.shtml>].
- CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2003. 244 p.

CUNHA, Paulo. Espaço tecnológico e espaço comunicacional - ciberespaço, novas centralidades, novas periferias. In: LEMOS, André; CUNHA, Paulo. (Orgs.). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003. 231 p.

LEMOS, André. **Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos dispositivos híbridos móveis de conexão multiredes (DHMCM)**, disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/DHMCM.pdf> acessado em: Fevereiro de 2008.

_____. Ciber-cultura-Remix. In: ARAÚJO, Denize Correa (Org.). **Imagem (ir)realidade: comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006. 327 p.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007. 84 p.

_____. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas, SP: Papyrus, 1997. 303 p.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003. 282 p.

POISSANT, Louise. Ser e fazer sobre a tela. DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: Editora Unesp, 2003. 379 p.

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. 231 p.

SANTAELLA, Lucia. Por uma epistemologia das imagens tecnológicas: seu modos de apresentar, indicar e representar a realidade. In: ARAUJO, Denise Correa (Org.). **Imagem (Ir)Realidade: comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006. 327 p.

_____. **Navegar no ciberespaço, o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004. 191 p.

TURKLE, Sherry. **Life on the Screen: Identity in the Age of the internet**. Cambridge, Nova York: Simon & Schuster., 1995. 347 p.

Currículo Resumido

Tiago Franklin Rodrigues Lucena. Possui graduação em Arte e Mídia pela Universidade Federal de Campina Grande (2007) onde criou o site PixelBox com vídeos criados com câmeras de baixa resolução de imagem. Atualmente é estudante do Mestrado em Artes (Arte e Tecnologia) da UnB sob a orientação da Prof. Dr(a) Suzete Venturelli, com o projeto voltado para a produção audiovisual com câmeras de celular e com a criação de sistemas de Realidade Virtual, Realidade Aumentada entre outros para estes dispositivos. Como Diretor em Arte e Mídia já produziu diversos vídeos e sites, sempre se utilizando de plataforma multimídia na contemplação de seus trabalhos, entre eles o projeto "1130" que consiste de um webdocumentário sobre o primeiro computador do norte-nordeste o IBM 1130 que chega a cidade de Campina Grande- Paraíba em 1968. Atualmente volta seus estudos para a produção audiovisual feita por webcams e câmeras de celular, e no potencial dos dispositivos móveis na criação, difusão e compartilhamento do vídeo.

ⁱ O Projeto Multimídia titulado Pixel Box é um exemplo, o diretor de Arte e Mídia Tiago Franklin Rodrigues Lucena sob a orientação do Prof. Paulo Matias Figueiredo Junior da Universidade Federal de Campina Grande criaram um site onde são exibidos vídeos(arte) que se utilizam da baixa resolução como elemento estético.

ⁱⁱ As câmeras de celular e webcam ainda possuem resolução de imagem menor se comparadas a gravadoras digitais com 3 CCDs – embora a tendência é a de que estes dispositivos alcancem uma resolução maior com um tempo a imagem ainda denuncia a presença do pixel – *o picture element*. A webcam Logitech oferece duas possibilidades de captação: 320v por 240h e VGA 640v por 480h. Os modelos de celulares mais recentes vem com câmera de 3.2 mega pixels como por exemplo o SGH Samsung U 700.

ⁱⁱⁱ Jennifer Kaye Ringley ligou a sua webcamera para os usuários de todo mundo poder acompanhar sua vida pela Interent no site Jennicam.

^{iv} No *Youtube* por exemplo, podemos postar vídeos com no máximo 12 minutos de duração

This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.
This page will not be added after purchasing Win2PDF.