

Montagem espacial e multiplicação de telas audiovisuais

Tiago Lopes, Sonia Montaña, Suzana Kilpp
UNISINOS

Resumo

O artigo aborda a complexificação da cena audiovisual contemporânea, tendo como foco a análise de operações de montagem espacial entre diferentes tipos de mídias no espaço urbano. Inicialmente, é apresentado um apanhado geral das técnicas de montagem espacial em diferentes mídias. Em seguida, é analisada uma experiência de audiovisual locativo - o *Street Museum of London* - a partir da metodologia das molduras. Esse procedimento permitiu intuir a produção de sentidos praticada na experiência com o *Street Museum of London*, que cria territórios de experiência e significação e reinventa espacialidades e temporalidades audiovisuais.

Palavras-chave: Audiovisualidades; montagem espacial; audiovisual locativo

Abstract

The article discusses the complexity of contemporary audiovisual scene, focusing on the analysis of spatial spatial montage between different types of media in urban space. Initially, we present an overview of techniques for assembling space in different media. Then we analyze the experience of a locative audiovisual - the Street Museum of London - using the methodology of the frames. This procedure allowed us to intuit the meaning production practiced on experience with the Street Museum of London, establishing territories of experience and meaning and reinvents audiovisual spatialities and temporalities.

Keywords: Audiovisualities; spatial montage; locative audiovisual

Introdução

Qual é hoje a tela do audiovisual: a das salas de cinema, à da TV, a dos *mobiles*, a parede dos edifícios, a camiseta, o corpo desnudo? Multiplicaram-se os suportes, cada um com sua tela. Mas também as telas dentro das telas vêm se multiplicando, telas que disputam entre si o espaço de cada telinha e cada telão. À montagem temporal inaugurada, talvez, pelo cinema, contrapõe-se outra vez a montagem no espaço que lhe precedeu. Presente nos afrescos antigos ou nas modernas histórias em quadrinhos, a montagem espacial retorna vigorosamente nos computadores quando o usuário nativo abre inúmeras janelas dentro das quais realiza simultaneamente várias coisas, dentre as quais assistir vídeos. Essa espacialização se estende à cultura e à ciência, acostumada a perspectivas historicizantes (montagem temporal) e que agora privilegia geolocalizações políticas (montagem espacial), perspectivas que têm mais a ver com os atuais modos de viver: nossa existência se desenrola hoje menos no tempo de nossas vidas - mais ou menos longas - do que se desenrola na experiência de um mundo extensamente tramado em redes e conexões que ficam mais ou menos distantes do lugar físico de onde emitimos ou recebemos um sinal.

O tempo da narrativa se distribui no espaço da tela que, por sua vez, se estende e diversifica sua natureza principalmente na experiência de mídias locativas, que reúne usuários, *softwares* e espaço público alterando o que entendemos por audiovisual e incidindo sobre os processos midiáticos que ele engendra. Tal complexificação da cena contemporânea demanda análises interpretativas mais complexas.

Nessa perspectiva, o artigo aborda a multiplicação e divisão de telas no audiovisual contemporâneo e analisa pontualmente uma experiência de audiovisual locativo - o *Street Museum of London* - a partir de uma metodologia que também se complexifica exploratoriamente: a metodologia das molduras¹. Esse procedimento

¹ A metodologia das molduras, proposta por Kilpp (2010), implica inicialmente em três eixos conceituais, a saber: molduras, ethicidades e imaginários. Os eixos são atravessados pelos quatro conceitos basilares da obra de Bergson (1999), que são a intuição, o élan vital, a duração e a memória, e pelos conceitos de imagicidade e cinematismo propostos por Eisenstein (1990), escopo a partir do qual a metodologia visa a autenticar as audiovisuais atualizadas em cada mídia e que, entretanto, permanecem em devir. Em sua processualidade, parte da dissecação de molduras discretas que são próprias de cada mídia, que é quando se dão a ver as montagens, os enquadramentos e os efeitos de sentido. Nas molduras autenticadas, percebem-se os quadros e territórios de experiência e significação de construtos midiáticos (as ethicidades), cujo sentido último é agenciado por conta dos imaginários minimamente compartilhados entre todos os partícipes de processos comunicacionais. No imbricamento desses agenciamentos

permitiu intuir a produção de sentidos praticada nas formas audiovisuais contemporâneas, que cria territórios de experiência e significação e reinventa espacialidades e temporalidades audiovisuais.

A montagem nas telas

Comparada por Benjamin (1987) à legendagem da fotografia na revista ilustrada, e definida por Eisenstein (1990) como qualidade que está também fora do audiovisual propriamente dito, sendo antes uma qualidade da vida, a “potencialidade da justaposição” ou montagem, continua sendo um elemento chave na composição audiovisual. Dentre as diversas formas de justaposição tratadas pelos teóricos do cinema, Manovich (2006) aponta especialmente para duas.

A primeira, a *montagem temporal*, é a justaposição em sequência de fragmentos imagéticos de modo que o resultado é um fluxo no qual imagens substituem-se umas às outras incessantemente. Esse tipo de montagem é, de longe, aquele que recebeu mais atenção por parte dos estudos cinematográficos.

Entretanto, neste texto interessa mais observar a segunda, que faz referência aos procedimentos de *montagem espacial*, cuja preocupação é com a justaposição dos elementos imagéticos no interior mesmo dos quadros, panoramas ou planos, seja através da composição, sobreposição, fusão ou incrustação (dentre outras).

Os suportes em que as artes narrativas visuais se desenvolveram ao longo do último século, em especial no cinema, privilegiaram o paradigma da imagem em fluxo na vertical, que ocupa todo o quadro, em detrimento de arranjos com imagens justapostas no mesmo quadro, em fluxos paralelos, o que implica constatar a prevalência da montagem temporal.

Entretanto, a montagem espacial não desapareceu por completo ao longo do século XX. Nos quadrinhos, no cinema e nas chamadas artes do vídeo encontramos vários momentos em que seu uso foi praticado na experimentação de certos arranjos, como, por exemplo: em uma cena de *A vida de um bombeiro americano*, de Edwin Porter (1903), na qual vemos sobre a cabeça de um homem que dorme a imagem de seus sonhos; em várias cenas de *Um homem com uma câmera*, de Vertov (1929) e em

Roteiro do filme Paixão, de Godard (1982), quando dois ou mais planos são apresentados sobrepostos através de técnicas de fusão; e comumente, em cenas em que a tela apresenta-se dividida em duas ou mais, um recurso exaustivamente utilizado quando personagens, distantes um do outro, conversam ao telefone, ocupando, cada um, uma das subtelas.

Outras experiências de montagem espacial no cinema exploraram o uso de projeções simultâneas para criação de efeitos estéticos. Um marco importante no uso de projeções múltiplas é encontrado, ainda na década de 1920, no filme *Napoleão*, de Abel Gance, que ganhou destaque por utilizar diversas técnicas consideradas inovadoras para a época (como o emprego de câmera-na-mão e de planos subaquáticos). Nas exhibições desse filme foram utilizadas três projeções simultâneas, dispostas uma ao lado da outra, sendo que cada uma delas apresentava uma tomada distinta das outras duas, dando origem ao primeiro panorama tríptico da história do cinema, emulando as pinturas trípticas ensaiadas na Idade Média.

Contudo, foi durante as décadas de sessenta e setenta do século XX, sobretudo entre artistas de vanguarda residentes nos Estados Unidos e na Europa, que o uso de projeções com múltiplas telas foi mais explorado, acompanhando a crítica e criativa manifestação juvenil nas artes do período, confrontando os códigos sociais vigentes, motivada, também, em larga medida, pelas grandes transformações que se efetuavam nos planos econômico, político e cultural dessas regiões. Segundo Weibel (2005, p. 336):

Na era das revoltas sociais, drogas de expansão da consciência e visões cósmicas, os ambientes de projeções múltiplas tornaram-se um importante fator na busca por uma nova tecnologia de produção de imagens capaz de articular uma nova percepção do mundo.

Na exposição multimídia Expo 67, por exemplo, ocorrida em 1967 na República Checa, artistas de vários países apresentaram instalações artísticas que exploravam o uso de múltiplas projeções. Apenas para ilustrar, citamos duas: *Diapolyeran*, de Emil Radok, que ocorreu em um grande espaço composto por 112 cubos, no interior de cada um dos quais havia um projetor de slides com capacidade para projetar até 160 imagens

diferentes e, nos quais, através de técnicas de automação, as paredes dos cubos se transformavam em imensos panoramas mutantes, que exibiam imagens que tão logo se formavam já se desfaziam em composições abstratas; e *Labirynth*, de Roman Kroitor, que ocorreu em duas salas de exibição: uma com seis projeções simultâneas e outra que apresentava o formato de um teatro em que o público ficava em galerias laterais e assistia a duas projeções, uma das quais via-se no fundo da sala, enquanto a outra se via no chão².

Entre técnicas de incrustação e janelas simultâneas

Após a Segunda Guerra, o registro e edição das imagens vão deixando pouco a pouco de se fazer sobre película para se tornarem eletrônicos. Esta mudança introduz uma nova técnica: a incrustação³. Bons exemplos de técnicas de incrustação na televisão são encontrados nos programas de telejornalismo em que, frequentemente, vemos imagens sendo exibidas atrás do apresentador, que mudam conforme ele narra um fato jornalístico. Ainda que os dois espaços, o do apresentador e o da imagem projetada atrás dele, estejam de certa forma conectados semanticamente – afinal de contas espera-se uma sintonia entre o que é narrado por ele e o conteúdo que é mostrado nas imagens –, visualmente eles são incompatíveis, visto que não compartilham a mesma escala e nem a mesma perspectiva ótica. Diferente das técnicas de montagem cinematográficas, nas quais se evidencia uma intenção de ocultamento do processo técnico visando a construção de espaços narrativos coerentes, a mídia eletrônica, neste caso o telejornalismo televisivo, apresenta composições em que os espaços coexistentes no panorama se mostram claramente diferentes uns dos outros.

Essa estética entre-imagens parece se intensificar ainda mais com o avanço da tecnologia em direção à digitalização de conteúdos e operações empregadas nos modos de produção de imagens técnicas sobretudo nas duas últimas décadas. A evolução da informática em relação a formatos de imagens (JPG, MPG, MOV, AVI, etc.) que permitem, dentre outras coisas, a adição de links e outros recursos, fez com que os desenvolvedores passassem a pensar a produção de conteúdo audiovisual em termos

² Para outros exemplos de experiências com projeções múltipla ver Weibel (2005).

³ Também conhecida como *chroma key*, essa técnica se caracteriza pela incrustação de partes de uma imagem sobre a outra através da anulação de uma cor, geralmente o azul ou verde.

modulares. Esse avanço trazido pelas tecnologias informacionais conduz também a uma reformulação conceitual da maneira como compreendemos a produção de imagens técnicas nas mídias digitais.

Na cultura dos meios computacionais, a montagem temporal deixa de ser dominante, como foi ao longo de todo o século XX, dando espaço à montagem espacial, que se torna habitual ao meio. As páginas web, de modo geral, nos dão um bom exemplo disso na justaposição de textos, imagens e vídeos em uma mesma interface, da mesma maneira que as formas de representação imagéticas dominantes na cultura de nosso tempo assumem cada vez mais a forma de uma composição modular, que, segundo Manovich, é mais próxima, em termos estruturais, a um programa informático do que a uma imagem em sequência tradicional de qualquer vídeo.

A montagem espacial presente nas interfaces de produtos digitais corresponde a uma estética que surge como um efeito das práticas contemporâneas de trabalho, em que constantemente somos impelidos a realizar múltiplas tarefas em simultaneidade. Não raro, a interface do computador em que estamos trabalhando se mostra abarrotada de janelas de diferentes programas que estão rodando ao mesmo tempo, umas sobrepondo-se às outras. Esse modo de multitarefa, que é familiar àqueles que estão acostumados à realização de atividades em computadores, demanda, em contrapartida, um modelo cognitivo que dê conta de fluir por diferentes estados de atenção e entre vários processos mentais voltados à resolução de problemas e ao gerenciamento de atividades simultâneas.

Dado esse cenário, a compreensão dos meios audiovisuais hoje demanda um olhar muito mais voltado às funções que estes ocupam em sua relação com outras mídias do que encontrar uma especificidade de qualquer um dos meios em si, isoladamente do contexto em que são produzidos e consumidos. Afinal de contas, conforme descreve Manovich (2006, p. 276):

La imagen cinematográfica, que empezó disponiendo de una sala a oscuras para ella sola y fue la ilusión y el aparato terapéutico del siglo XX por excelencia, se ha visto reducida a una pequeña ventana en la pantalla del ordenador, a un flujo entre muchos otros que nos llegan por la red, a un archivo entre los otros muchos que guardamos en nuestro disco duro.

Os audiovisuais, circunscritos à moldura das mídias computacionais, têm sua estética e linguagem reconfiguradas: “*La ilusión se queda subordinada a la acción, la profundidad a la superficie, y la ventana abierta a un universo imaginario queda subordinada a un panel de control*” (íbidem). Ao analisar a obra de net art *My boyfriend went from war!*, de Olga Lialina, Manovich destaca o potencial expressivo que surge das combinações entre as imagens que se mostram, todas ao mesmo tempo, no espaço da tela do computador. O autor percebe nessa obra uma nova dimensão das técnicas já exploradas pelo cinema, baseada não na substituição de planos mas na adição e coexistência destes no mesmo panorama.

Para o autor, através da montagem espacial o tempo se “especializa” e se distribui pela superfície da tela, gerando uma coalescência espaço-temporal que pode ser comparada ao processo de acumulação e retenção de imagens na memória.

En el montaje espacial no necesita olvidarse nada, y nada se borra. Igual que usamos los ordenadores para acumular textos, mensajes, notas y datos sin fin, e igual que una persona, a lo largo de su vida, acumula cada vez más recuerdos y el pasado adquiere poco a poco más peso que el futuro, el montaje espacial puede acumular hechos e imágenes a medida que avanza la historia. A diferencia de la pantalla del cine, que funciona básicamente como un registro de la percepción, en este caso la pantalla del ordenador funciona como registro de la memoria. (MANOVICH, 2006, p. 402)

Em comparação com o cinema, seria como se o espectador pudesse ver, de uma só vez, todos os planos que compõem um filme. Em decorrência, nos depararíamos com uma forma de expressão em que a dimensão diacrônica, isto é, a passagem linear do tempo, não é privilegiada em relação à dimensão sincrônica, em que vários fluxos são mostrados em paralelo. Dessa maneira, a imagem audiovisual digital deixaria de pertencer a uma subcategoria da cultura audiovisual e passaria a integrar uma nova cultura “audiovisuoespacial”, na qual se adicionaria a dimensão do espaço às dimensões visuais e sonoras já consagradas.

O audiovisual no espaço urbano

Nesse cenário, na medida em que aumentam e se diversificam as ferramentas para produção e veiculação de imagens técnicas, presenciamos uma nova fase da cultura visual em que, cada vez mais, o espaço físico e o virtual se mostram conectados, dando origem a estéticas híbridas nas quais diferentes formas de montagem espacial são evidenciadas.

Tais vinculações ocorrem, por exemplo, nas projeções de imagens ampliadas que são feitas sobre fachadas de edifícios, conhecidas também como *building projections*. Ainda, intervenções urbanas como as realizadas pelo grupo de artistas Graffiti Research Lab⁴, que geram grafites tecnologizados (SILVEIRA, 2007) sobre fachadas de prédios com o uso de projetores e canetas laser, oferecem exemplos de como as imagens audiovisuais transformam o mobiliário urbano em enormes superfícies de enunciação imagética. Num outro extremo, encontramos as máquinas que se acoplam ao corpo e criam interfaces vestíveis, como o protótipo *Sixth Sense*, desenvolvido por Pranav Mistry, que permite projetar imagens sobre qualquer superfície, dispensando o uso de telas convencionais para realizar tarefas como digitar mensagens de texto, acessar o e-mail, desenhar, escrever, fazer chamadas de telefone, fotografar etc.

Ainda, com a expansão dos usos oferecidos por mídias móveis e portáteis, observamos uma intensificação dos processos de associação de conteúdos informacionais on-line aos off-line (os dos espaços urbanos, por exemplo). Aplicativos para telefone celular, como o *Layar* e o *Wikitude*, por exemplo, permitem e estimulam a articulação entre tecnologias de realidade aumentada e geolocalização em dispositivos móveis, oferecendo ao usuário a possibilidade de mostrar, visualmente, uma variedade impressionante de dados infográficos geolocalizados nas proximidades do lugar em que o usuário desses aplicativos está situado, usuário esse que pode criar imagens inusitadas ao fundir imagens de arquivo (informacionais) a imagens capturadas no momento de seu contato com a superfície urbana do tempo presente.

Em conjunto, os exemplos citados referendam a cultura audiovisuoespacial de Manovich, que emerge dos diferentes usos e apropriações das ferramentas hoje disponíveis para a produção de imagens, a partir do que se instauram estéticas híbridas e múltiplas espacialidades, em telas ou interfaces inaugurais, sem referência anterior nas

⁴ Disponível em: <<http://graffitiresearchlab.com/>>. Acesso em 06 de junho de 2012.

mídias, fenômeno que demanda outros modos de se pensar as imagens técnicas contemporâneas, por exemplo, em sua articulação com a materialidade e a territorialidade de espaços físicos e geográficos.

Nesse contexto encontramos nos “audiovisuais locativos” (LOPES, 2012) – projetos que combinam funções de geolocalização e de multimídia para a produção de experiências audiovisuais – um campo fértil para analisarmos os efeitos e as consequências das práticas sociais vinculadas à utilização de mídias móveis na produção e consumo de imagens técnicas.

Aplicações para dispositivos móveis como o filme de GPS *Nine Lives*, de Scott Hessels (2008), e o aplicativo para celular *Walking Cinema: Murder on Beacon Hill* (2009), desenvolvido pela companhia norte-americana Untravel Media⁵, ilustram o potencial das mídias móveis para criação de experiências estéticas que conectam imagens técnicas computacionais ao território das cidades em que essas experiências acontecem. Nesses projetos, a experiência audiovisual se realiza a partir de pequenos trechos de conteúdo (fotos, áudios, vídeos etc.) que se encontram virtualmente espalhados pelo espaço territorial e que são acessados através de dispositivos computacionais móveis. Quando o usuário desses aplicativos se encontra fisicamente situado em determinados lugares da cidade, o sistema libera um conteúdo (um trecho de vídeo, por exemplo) para ser acessado.

Como abordar essas experiências audiovisuais complexas em que o sujeito é produtor-receptor ou ator-espectador, nas quais os fragmentos dentro da tela se incrustam na cena urbana fora da tela, e vice-versa? É uma questão que desafia a epistemologia e as metodologias de pesquisa do audiovisual, que se torna, assim, produto *in process* fluxo inapreensível.

Ensaíamos aqui uma alternativa quando insinuamos um sentido para o audiovisual locativo *Street Museum of London* na perspectiva da metodologia das molduras.

Street Museum of London: o espaço urbano como ethicidade e moldura

O *Street Museum of London* (SML) parte de um aplicativo para dispositivos móveis que permite produzir um audiovisual de montagem espacial que funde espaços

⁵ Disponível em: < <http://www.untravelmedia.com> >. Acesso em 06 de junho de 2012.

virtuais e físicos, mesclando, através de técnicas de realidade aumentada, imagens fotográficas da Londres de séculos anteriores com imagens atuais da cidade. A experiência é possível em iPhone e Android, e consiste em assistir a uma montagem off-line de imagens de arquivo com imagens do espaço urbano onde está situado o usuário no momento da demanda do aplicativo. O aplicativo, gratuito, chamado Streetmuseum, foi desenvolvido pela agência Brothers and Sisters, faz uso de geo tagging e Google Maps para guiar os usuários em *tour* por Londres, e oferece aos mesmos, através da tela de seus telefones celulares, o acesso a várias imagens de arquivo, históricas, da cidade, que emergem na tela quando acionadas.

O aplicativo reconhece a localização do usuário na Londres atual e lhe mostra um mapa no qual se indica sua posição e se lhe aponta os locais físicos onde ele pode acessar imagens da Londres do passado. Quando o usuário toca em uma das *geotags*, uma pequena janela se abre informando a localização e também a data e o autor da imagem de arquivo. Posteriormente se oferece a alternativa de remover o texto da imagem e ampliá-la na tela como é hábito nas interfaces de vários *tablets* e *smartphones*. Quando o usuário situa-se fisicamente exatamente no local historicamente documentado visualmente, ele pode clicar em "3D View" e o aplicativo mais uma vez reconhece a sua localização e dispõe, na tela, uma imagem de arquivo que, na experiência off-line do usuário, sobrepõe-se à imagem por ele vista na atualidade de sua experiência – “aumentando a realidade atual” de sua vista do espaço urbano -, que se situa, assim, simultaneamente, em temporalidades históricas diferentes. Ou seja, torna-se virtualmente possível experimentar uma vista geolocalizada também no tempo histórico.

Mas essa experiência só se efetiva quando se tem um usuário localizado em um espaço físico (um prédio histórico ou uma rua de Londres, neste caso), um espaço técnico (tela de celular, neste caso) e uma série de dispositivos, em que uns atravessam os outros reciprocamente: o celular, com suas multifuncionalidades, que direciona o usuário para uma geolocalização; o *software* do museu, que, quando o usuário captura uma imagem atual, aciona outra, de arquivo, e que opera, com o celular, uma montagem espacial dessas duas imagens; os prédios ou as ruas, com seu movimento, seus sons, sua temperatura, seus cheiros, e que instauram a partir das relações entre as duas imagens um compósito que, em última análise, moldura a experiência audiovisual do usuário.

Essa moldura - evocando imaginários que são minimamente compartilhados pelos usuários por serem comuns a diversos campos da experiência humana - enquadra a experiência e lhe confere determinados sentidos, totalmente diversos dos que perceberíamos caso um dos dispositivos deixasse de funcionar ou não estivesse presente na experiência, ou se fosse outro.

Se a interface da sala escura constitui e moldura a imagem cinematográfica, o ambiente doméstico constitui e moldura a imagem televisiva, e a interface da tela do dispositivo com acesso a internet (computador, *tablet*, telefone celular, etc) constitui e moldura a imagem web - independente do ambiente onde ela é assistida -, a interface do audiovisual locativo é a rua.

Como lembra Beiguelman (2012, 62), o fundamento da cultura da mobilidade é aristotélico:

Para Aristóteles, o homem é um ser político, portanto seu lugar é a *polis*, a cidade, a rua, e não sentado atrás de um computador, em um escritório. Acho que todas as inovações industriais propostas no campo dos produtos e dispositivos móveis, tem respondido a essa demanda. O que vem acontecendo hoje, é uma resposta muito clara àquilo que chamamos de sabedoria das massas (*the wisdom of the crowds*). (...) É a essa demanda que as tecnologias de Realidade Aumentada vem tentando responder, a partir da criação de interfaces que permitem a navegação além-tela e com múltiplos usos do corpo humano.

Ao mesmo tempo em que o espaço da rua é reinventado na contemporaneidade conectada, a contemporaneidade é reinventada nas novas telas que se engendram entre a rua, o usuário e as telas dos dispositivos. Basta observar expressões políticas como os *flashmobs* ou a chamada “primavera árabe” e os movimentos de estudantes de 2011-12 em toda Europa, ou a experiência estética inaugurada pelo audiovisual locativo. No caso do audiovisual locativo SML, o sentido de rua é enunciado em diversas moldurações, desde o título da experiência: *Street Museum of London*, ou seja, Museu de Rua de Londres.

Aproximações entre a arte e a rua já tinham sido feitas por diversos movimentos artísticos e pelo cinema. Para Benjamin (1987), o cinema já permitia compreender uma

forma de narrativa no tempo em que os eventos não necessariamente se sucedem; por conta dos choques morais e técnicos produzidos pelas imagens montadas, o cinema corresponderia a uma das necessidades decisivas da modernidade, qual seja a de viver saltando entre um tempo e outro. Essa abrupta descontinuidade, naturalizada pelas montagens cinematográficas, foi entendida muitas vezes como caótica, e conotou as metrópoles como espaços de “choques”, visão que, ao modo de cada um, foi sinalizada por diversos movimentos artísticos, como o dadaísmo, o futurismo e o surrealismo.

No caso específico das ruas de Londres, que molduram a experiência audiovisual em questão, evocam-se imaginários que vão desde a literatura de Conan Doyle e sua personagem Sherlock Holmes, ou os da filmografia de suspense de Alfred Hitchcock, até os de artistas mais atuais, como o grafiteiro de rua e cineasta britânico Banksy, cuja arte satiriza convenções sociais e políticas da sociedade britânica, aproveitando ruas, muros, postes de luz, manchas existentes no chão ou nas paredes para realizar suas obras performáticas.

Trata-se da rua como lugar do crime e de sua solução, como lugar da trama e do drama, como lugar da revolta, da sátira e da transgressão; da rua já não tanto como lugar da passagem e mais como o lugar onde tudo acontece; da rua como lugar do público, do que é de todos e não é de ninguém; da rua do *flâneur*, daquilo ou daquele que se esvai ou que desaparece da vista ao dobrar a próxima esquina, e nos convida a segui-lo; da rua como território de experiência e significação de montagens espaciais feitas pelo próprio usuário que se enuncia, assim, *flâneur*, arqueólogo, detetive e narrador.

A análise do SML inclui mais uma moldura: o museu de Londres, que documenta a história da capital britânica desde tempos remotos até ao presente. Ele trata principalmente da história social de Londres e dos seus habitantes, o que inclui principalmente as ruas da cidade. A rua então, no SML e no audiovisual locativo em geral, é um lugar tenso de sentidos que alberga múltiplas temporalidades. No caso analisado, as coleções de fotos saem dos muros do museu de Londres para emergir num dispositivo de telefone celular e para dialogar com imagens desse mesmo local, 50 ou 100 anos depois, mediadas pela localização de um usuário e de seu telefone celular, além, é óbvio, de um *software* que torna possível essa junção ou fusão.

Figura 1: fotograma de vídeo demonstrativo do SML.



Fonte: < <http://www.youtube.com/watch?v=qSfATEZiUYo>>. Acesso em 06 de junho de 2012.

Como vemos na Figura 1, é possível mesclar imagens de passantes do século 21, coloridas, com as de passantes do século 18, em preto e branco, que lustram sapatos nas proximidades do metrô. A cor e o preto e branco, os meios de transporte de duas épocas diferentes, a moda de séculos distintos, as construções imagéticas de duas épocas...

É uma cena em que algumas imagens silenciam e congelam enquanto tensionadas pelo movimento, a cor, e a multisensorialidade de outras imagens que lhes são coexistentes e que tornam o usuário e o *software* criadores de imagens temporalmente incompatíveis, mas passíveis de serem evocadas juntas numa localização específica. O usuário e sua geolocalização são enunciados como co-autores de processos que reúnem produção e recepção de imagens audiovisuais.

Considerações finais

Nos estudos feitos até agora sobre o fenômeno aqui proposto há uma tendência que entende a geolocalização como alternativa para se rememorar mundos passados, e fazer ressurgir imagens de tempos passados. No caso do SML em questão, há uma enunciação sobre um usuário geolocalizado e munido de um *software* que constrói uma imagem do espaço social, que é uma realidade aumentada que penetra a história e resgata suas cenas para o presente.

A nosso ver, o usuário do audiovisual locativo do museu de rua de Londres desenterra imagens de tempos que “passaram” e os mistura com o trânsito do ritmo contemporâneo, tensionando-os e os ressignificando. O dispositivo lembra o olhar que Benjamin (2006, J 43,3) lançava sobre a cidade vendo sempre as suas ruínas:

Sintomas de ruínas. Construções imensas, pelágicas, uma sobre a outra. Apartamentos, quartos, templos, galerias, escadas, becos sem saída, belvederes, postes de luz, fontes, estátuas (...). Bem no alto, uma coluna estala e suas duas extremidades se deslocam. Nada ainda desabou. Não consigo encontrar a saída (...). Morarei para todo o sempre numa construção que vai desabar, uma construção afetada por uma doença secreta.

Há, no audiovisual locativo que se atualiza no museu de rua de Londres, enunciações sobre um espaço arqueológico dinâmico, com capacidade de evocar os mortos e reunir, virtualmente, temporalidades diversas como as que o colecionador e o catador de sucata sabem fazer.

Os imaginários ficcionais, que antes apontavam viagens em máquinas que nos transportariam para outros tempos históricos, encontram, agora, alternativas exequíveis em dispositivos que trazem todos os tempos e os tornam nossos contemporâneos. O tempo está ali, latejante, disposto a ser distribuído no espaço contemporâneo, sempre disposto a novas montagens. O tempo dos espaços da cidade já nos é oferecido à experiência como um tempo coalescente de todos os tempos, via uma grande montagem espacial em telas que atravessam o tempo, telas virtuais, autorizadas ao usuário sempre que ele estiver munido de um dispositivo conectado capaz de conectar todos os tempos com um *software*.

O audiovisual locativo em questão aponta para uma experiência de tempos espacializados coalescentes numa grande rede conectada no aqui e agora do usuário em sua flaneuria pelo espaço urbano, sem o que o audiovisual não se realiza, e que, para realizar-se, são necessárias várias telas, algumas apenas virtuais ou apenas imaginárias. Ela é própria da tecnocultura que se atualiza como dispositivo, heterotópico e heterocrônico, como propôs Foucault, a cuja urgência de trânsito e conectividade, também os softwares se voltam. Nele, enquanto o audiovisual se espalha na cultura, ao mesmo tempo esvai-se como gênero, formato, linguagem, mídia, reinventando-se como eticidade e moldura de experiências estéticas *sui generis*.

Referências bibliográficas

- BEIGUELMAN, Giselle. Entre cinema lascado, tecnofagia e outras alternativas ao capitalismo fofo. In: MONTAÑO, Sonia; FISCHER, Gustavo; KILPP, Suzana. Impacto das novas mídias no estatuto da imagem. Porto Alegre: Sulina, 2012.
- BENJAMIN, Walter. Obras escolhidas I. Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BENJAMIN, Walter. Passagens. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.
- BERGSON, Henri. Matéria e Memória. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- EISENSTEIN, Sergei. O sentido do filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.
- KILPP, Suzana. A traição das imagens. Porto Alegre: Entremeios Editora, 2010.
- LOPES, Tiago. Audiovisuais locativos: experiências estéticas com mídias computacionais móveis. In: INTERCOM, 2012, Fortaleza. XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Fortaleza. 2 a 6 de setembro de 2012.
- MANOVICH, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital. Buenos Aires: Paidós, 2006.
- SILVEIRA, Fabrício. Remediação e extensões tecnológicas do grafite. In: INTERCOM, 2007, Santos. XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Santos. 29 de agosto a 2 de setembro de 2007.
- WEIBEL, Peter. Teoria narrada: projeção múltipla e narração múltipla (passado e futuro). In: LEÃO, Lucia (Org). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.