

## Mídia Locativa e narrativa audiovisual. Um estudo de caso do filme GPS “Nine Lives”

Karla Schuch Brunet<sup>\*</sup>, Marilei Fiorelli<sup>\*\*</sup>, Gabriela Grizzo<sup>\*\*\*</sup>

Esta comunicação propõe-se a fazer o estudo de caso do filme “Nine Lives”, um filme GPS realizado por Scott Hessels e estudantes de arte e engenharia da Nanyang Technological University em Cingapura. O filme é chamado “GPS film” porque o telespectador, para assistir ao filme, precisa de um aparato móvel com GPS, como um palm top (PDA) ou um telefone celular. Dependendo do posicionamento geográfico na cidade, neste caso Cingapura, o telespectador assiste a uma parte do filme. A maneira que “Nine Lives” foi construído não faz com que seja necessário que o telespectador circule por todos os locais para entender a história. Mesmo assistindo a trechos isolados, o filme mantém seu sentido, já que a construção da narrativa em pequenas histórias que se interligam propicia esta compreensão. O filme funciona um pouco como um jogo de esconde-esconde onde o telespectador vai buscando partes desta história pela cidade. Aqui, segundo o idealizador Scott Hessels, o tempo também não é primordial, você pode assistir uma parte do filme um dia e, na semana seguinte, assistir a outras partes.

No começo, o cinema interativo era somente um apertar de botões no qual o desenrolar da narrativa dependia da escolha do público. Atualmente existem diversas outras possibilidades de interação. Com o GPS filme esta interação vai um passo além, exigindo a mobilidade do telespectador pelas ruas. Como comenta Scott Hessels, não é uma imagem movendo (cinema) mas um filme que se move. (Not a Moving Picture, a Picture Moving).

Neste tipo de narrativa o telespectador não é atuante no sentido de poder interferir no conteúdo do filme, mas existe uma interação na não-linearidade do conteúdo e na experiência deste no espaço urbano. É um filme criado para ser visto em uma tela pequena e quando em

---

<sup>\*</sup> Professora Colaboradora do Programa de pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Facom/Ufba. Pos-doutoranda do Grupo de Pesquisa em Cibercidade (GPC)/Ciberpesquisa com bolsa Fapesb. Doutora em Comunicação Audiovisual (UPF - Espanha) e mestre em Artes (MFA – Estados Unidos). Email: [email@karlabrunet.com](mailto:email@karlabrunet.com)

<sup>\*\*</sup> Designer, professora da FIB, Centro Universitario da Bahia, Mestre em Artes Visuais (UFBA), especialista em Design Gráfico (UNEB). E-mail: [marifiorelli@gmail.com](mailto:marifiorelli@gmail.com)

<sup>\*\*\*</sup> Fotógrafa, graduada em Ciências Sociais pela USP. E-mail: [g.grizzo@gmail.com](mailto:g.grizzo@gmail.com)

movimento pela cidade, diferente do cinema tradicional que foi criado para ser visto em uma grande tela, dentro de uma sala escura.

“Nine lives” é mais um exemplo de microcinema. Lembrando que microcinema não significa filme tele pequena ou pequeno filme, mas um movimento que surgiu no começo dos anos 90 na Califórnia onde se estimulava tanto a produção quanto a exibição de filmes de baixo custo ou amador. Estes eram na maioria filmes caseiros em vídeo ou 16mm e exibidos em garagens e festivais independentes. Com a popularização da internet, do YouTube e câmeras digitais, o microcinema ganhou um novo local de exibição e um público muito maior, desta vez a rede. Agora, com um aumento do uso do GPS, e sua incorporação em telefones celulares e PDAs, o microcinema ganha mais um lugar e forma de exibição, (mesmo que dentro de uma esfera de conexão privada) – o espaço público.

Esta obra de arte eletrônica faz uso da interação espectador (*spect-acteur*) e da obra de maneira intensa (receptor-obra-espaço). Segundo o diretor, o filme cria uma nova forma de fruição da obra, valendo-se das locações urbanas do espectador para o controle da narrativa poética.

Como embasamento teórico, são utilizados os conceitos de interatividade aplicados à arte (PACKER e JORDAN, 2001; TAVARES, 2001; GRAU, 2003; VENTURELLI, 2004); as relações da arte com o espaço urbano (DEBORD, 1955; JASCHKO, 2006; MCCULLOUGH, 2006; MIRANDA, 2007); as narrativas não-lineares (MURRAY, 1998; MANOVICH, 2002); os “instantes plenos” e montagem descontínua no cinema (BARTHES, 1990); a falta de cronologia e libertação do espectador do espaço físico (FRIEDBERG, 2002); e tecnologia móvel (CASTELLS, FERNANDEZ-ARDEVOL *et al.*, 2007; LEMOS, 2007; NYÍRI, 2007).

No desenvolvimento desta comunicação, as entrevistas com o criador da obra e com alguns espectadores são importantes fontes para a reflexão e continuidade do estudo. Trabalhamos com pontos de reflexão sobre as possibilidades desta modalidade de arte eletrônica, o filme GPS, através da abordagem das temáticas da interação do telespectador, local de recepção/fruição do filme (fora da sala escura, *site specific*), interferência no espaço urbano, narrativas e construções poéticas não-lineares, uso das potencialidades das mídia locativas, da mobilidade e sobretudo, da arte.

## Referências bibliográficas

BARTHES, R. *O Óbvio e o Obtuso. Ensaios sobre fotografia, cinema, pintura, teatro e música*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 1990.

CASTELLS, M., FERNANDEZ-ARDEVOL, M., *et al.* *Mobile communication and society: a global perspective*. Cambridge, Mass.: MIT Press. 2007.

DEBORD, G. *Introduction to a Critique of Urban Geography*. Les Lèvres Nues #6, Nothingness.org. Acessado 2008. Disponível em <http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display/2> 1955.

FRIEDBERG, A. *Urban mobility and cinematic visibility: the screens of Los Angeles – endless cinema or private telematics*. *Journal of Visual Culture*, v.1, n.2. 2002.

GRAU, O. *Virtual art: from illusion to immersion*. Cambridge, Mass.: MIT Press. 2003.

JASCHKO, S. *Visually augmented urban space: mobile and massive image media*. [www.sujaschko.de](http://www.sujaschko.de). Acessado 2008. Disponível em <http://www.sujaschko.de/downloads/245/mobile> 2006.

LEMOS, A. *Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM)*. Carnet de Notes. Acessado 2007. Disponível em <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/DHMCM.pdf> 2007.

MANOVICH, L. *The language of new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press. 2002.

MCCULLOUGH, M. *On Urban Markup: Frames Of Reference In Location Models For Participatory Urbanism*. Leonardo Electronic Almanac. Acessado 2008. Disponível em [http://leoalmanac.org/journal/vol\\_14/lea\\_v14\\_n03-04/mmccullough.asp](http://leoalmanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n03-04/mmccullough.asp) 2006.

MIRANDA, M. *Uncertain Spaces: Artists' Exploration of New Socialities in Mediated Public Space*. Scan Journal. Acessado 2008. Disponível em [http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal\\_id=101](http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=101) 2007.

MURRAY, J. H. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Mass.: MIT Press. 1998.

NYÍRI, K. *Mobile studies: paradigms and perspectives*. Vienna: Passagen. 2007.

PACKER, R. e JORDAN, K. *Multimedia: from Wagner to virtual reality*. New York: Norton. 2001.

TAVARES, M. Aspectos estruturais e ontogênicos da interatividade. In: Motta, Luiz Gonzaga, Vera França, *et al* (Ed.). *Estratégias e culturas da comunicação*. Brasília: Editora UnB, 2001.

VENTURELLI, S. *Arte: Espaço\_Tempo\_Imagem*. Brasília: Editora Universidade de Brasília. 2004.