

Universidade Estadual Paulista
"Júlio de Mesquita Filho"
Instituto de Artes

Rosângela Aparecida da Conceição

**MAPEAMENTO MOBILE ART: PROPOSTAS POÉTICAS
EM TELEFONES CELULARES: de 2001 a 2010**

São Paulo
2013

ROSÂNGELA APARECIDA DA CONCEIÇÃO

MAPEAMENTO MOBILE ART:

propostas poéticas em telefones celulares: de 2001 a 2010

Dissertação de Mestrado apresentada ao Curso de Pós-graduação em Artes, do Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes.

Linha de pesquisa: Processos e Procedimentos Artísticos.

Orientadora: Prof^a Dr^a Rosangela da Silva Leote.

**São Paulo
2013**

Ficha catalográfica preparada pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da
UNESP
(Fabiana Colares CRB 8/7779)

C744m Conceição, Rosângela Aparecida da, 1977-
Mapeamento Móble Art: propostas poéticas em telefones celulares:
de 2001 a 2010 / Rosângela Aparecida da Conceição. - São Paulo, 2013.
114 f. ; Il.

Orientador: Profa. Dra. Rosangela da Silva Leote.
Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual Paulista,
Instituto de Artes, 2013.

1. Arte e tecnologia. 2. Móble art. 3. Mídia digital. I. Leote, Rosangela
da Silva. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título

CDD – 700.105

ROSÂNGELA APARECIDA DA CONCEIÇÃO

MAPEAMENTO MOBILE ART:

propostas poéticas em telefones celulares: de 2001 a 2010

Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Artes, concentração Artes Visuais no Curso de Pós-Graduação em Artes, do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista – Unesp, com a Área de concentração em Processos e Procedimentos Artísticos.

Profª Drª Rosangela da Silva Leote

Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Orientadora

Profª Drª Silvia Regina Ferreira Laurentiz

Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo

Prof. Dr. Agnus Valente

Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

São Paulo, 28 de junho de 2013

Dedicatória

À Deus sobre todas as coisas. Imensamente aos meus familiares que compreenderam este momento.

Aos amigos que estiveram e estão juntos acompanhando cada passo, apoiando incondicionalmente com sua amizade, carinho, atenção e zelo.

Agradecimentos

À todos os amigos que acompanham este trabalho desde as suas primeiras sementes. Em especial à Kao Tokio que abriu as portas da Internet Livre em 2006. Ao prof. Dr. Milton Sogabe com quem comecei esta pesquisa em meados de 2007. Ao prof. Dr. Agnus Valente pelas inúmeras conversas sobre arte e tecnologia ao longo destes anos. À prof. Dr. Percival Tirapeli, pela gentileza e convite nos trabalhos nas searas históricas e museológicas.

À Altemar Magalhães e Tatiana Pinheiro com quem dividi muitas ideias sobre arte, tecnologia e educação; à Thaís Magalhães, Ivy Sene, Vera Cozani, Moacir, Fabiana Colares, Sebastiana Freschi, Sebastião Vitor, Márcia Gomes, Angela Lunardi, e todos os funcionários do Instituto de Artes, que contribuíram em todos os momentos desta pesquisa, com sua amizade, gentileza e compreensão.

Aos artistas que participaram da pesquisa, cedendo seu tempo, conhecimento e materiais: Lucas Bambozzi, Giselle Beiguelman, Tiago Franklin Rodrigues Lucena, Fábio Fon e Soraya Braz, Suzete Venturelli, Vera Bighetti, Efraín Foglia, Rosangella Leote, Matthew Watkins, Benjamin Rabe, Knox Bronson, Chiara Passa, Edwark Shanken, Max Schleser, Marcus Bastos.

À profª drª Silvia Laurentiz, profª drª Giulia Crippa, prof. Dr. Marco Antonio de Almeida, prof. Dr. João Palma Filho, prof. Andrea Zabrieszsch Santos, cujos conhecimentos compartilhados foram fundamentais.

À minha orientadora profª drª Rosangela da Silva Leote que confiou na proposta, colaborando intensamente nas reflexões e desenvolvimento desta dissertação.

À Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” que acolheu esta pesquisa.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior pela concessão de bolsa de estudos entre os anos de 2011 e 2013.

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo apresentar os resultados de um mapeamento realizado do conjunto de propostas poéticas observadas no campo da produção artística que envolve telefones celulares. Focamos na modalidade artística denominada Mobile Art, assim tratado pelo uso de dispositivos móveis 'na' e 'para' este modo de produção. O período estudado foi de 2001 a 2010. Partiu-se do olhar sobre a incorporação dos dispositivos na produção artística e o crescente desenvolvimento destes. As questões que dirigiram o estudo foram as seguintes: qual é a situação em que se encontram as produções realizadas "em" e "para" telefones celulares? O que poderá surgir de diferente dentro de uma possível quantidade de propostas massificadas pela disseminação destes? A nossa primeira hipótese era a de que a produção de propostas poéticas com dispositivos móveis, em especial os telefones celulares, em breve será uma modalidade predominante com os recursos de comunicação contemporâneos, dada a questão de convergência das mídias. A segunda, que a realização do mapeamento, na direção da análise do conjunto, bem como a classificação destas propostas desenvolvidas permitiria a reflexão e a organização na direção de um mapeamento focado no uso de telefones celulares, a disponibilização do banco de dados auxiliaria em futuras pesquisas sobre o assunto.

Palavras-chave: Arte e tecnologia. Convergência. Mapeamento. Mídias móveis. Mobile art. Telefones celulares.

ABSTRACT

This work aims to present the results of a mapping of the set of proposals made poetic observed in the field of artistic production that involves cell phones. We focused in artistic modality called Mobile Art, so treated by the use of mobile devices 'in' and 'to' this mode of production. The study period was from 2001 to 2010. It started from the look on the incorporation of devices in artistic production and the increasing development of these. The questions that drove the study were the following: what is the situation in which the productions are performed "on" and "to" cell phones? What may appear different in a number of possible proposals for the dissemination of these overcrowded? Our first hypothesis was that the production of poetic proposals with mobile devices, especially cell phones, will soon be a predominant mode with communication features contemporary, given the issue of media convergence. The second that the realization of the mapping, in the direction of the analysis of the set, and the classification of these proposals developed could allow reflection and organization towards a mapping focused on the use of mobile phones, the availability of the database would help in future research on the subject.

Keywords: Art and technology. Convergence. Mapping. Mobile media. Mobile art. Cell phones.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Cybernetic Serendipity, 1968.	20
Figura 2 – Convergence 1.0 = Publishing + Broadcasting + Computing.	24
Figura 3 – Convergence 2.0 = Service + Social + Physical.	25
Figura 4 – Porção de uma imagem transmitida com variedade de larguras e tipos de linhas, 1925.	30
Figura 5 – Maps of World Electricity Production, 2005.	31
Figura 6 – World cellular communications map, 2004.	32
Figura 7 – World internet users map, 2005	33
Figura 8 – L'Univers, l'Intelligence, la science, le livre.	40
Figura 9 – Rise of the digital information age, 2011.	41
Figura 10 – The Archdukes Albert and Isabella Visiting a Collector's Cabinet, c. 1621-1623. Hieronymus Francken II (1578-1623), Jan Brueghel the Elder (1568-1625).	43
Figura 11 – David Teniers, o Jovem. Arquiduque Leopold Wilhelm em sua galeria de pintura em Bruxelas, c. 1651.	45
Figura 12 – Captura da tela inicial do Web Arte no Brasil.	47
Figura 13 – Captura da tela inicial do Mapeamento Mobile Art.	50
Figura 14 – Gráfico de conexões. Mapeamento Mobile Art	51
Figura 15 – Henry Aston Barker. Batalha de Paris, travada em 30 de março de 1814.	55
Figura 16 – Captura da tela inicial da TimelineJS.	57
Figura 17 – TimelineJS aplicada no weblog Mapeamento Mobile Art.	59
Figura 18 – Map of Complexity of Science, 2009-2012.	62
Figura 19 – Timeline of 20 th c. Art and New Media, 2011.	64
Figura 20 – Captura de tela do World Map: Europe, 1800-1900 A.D., Heilbrunn Timeline of Art History, 2001-2013.	66

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – What is Media Convergence? Different ideas about technology and media.	26
Tabela 2 – Classificação dos Itens do banco de dados.	70

SUMÁRIO

Introdução	16
Capítulo 1. Arte e tecnologia: breve apresentação, convergências e novos espaços no século XXI	18
1.1 Arte e Tecnologia: breve apresentação	18
1.2. Novos espaços no século XXI	21
1.3. Outras compreensões e fronteiras	22
1. 4 Convergências: digital, artística e cultural	23
1.4.1 Convergência digital	23
1.4.1.1 Convergência artística	28
1.4.1.2 Convergência cultural	28
1.5 Telefones celulares: dispositivos convergentes	29
1.6 Alguns fatores condicionantes aos avanços tecnológicos e meios digitais	30
Capítulo 2. Metodologia	34
2.1 Pesquisa em Arte	34
2.2 Pesquisa em Ciências Humanas: a pesquisa-ação	35
2.3 Teoria do Insight	36
2.4 Teoria dos Sistemas	37
2.5. Arquivologia	37
2.6 Ciência da Informação	39
2.6.1 Visualização de Dados	42
2.6.2 Banco de dados sobre Webarte no Brasil	46
2.6.3 Visualização de Dados em mapas dinâmicos	48
Capítulo 3. Bases usadas para o Mapeamento Mobile Art: cartografia temática, conceito e contexto	53
3.1 Conceito	53
3.2 Contexto	56
3.3 Linha do Tempo	56
3.4 Exemplos de mapeamentos e linhas do tempo	60
3.4.1 Mapeamento da Produção Cultural Emergente 1999/2000 pelo Instituto Cultural Itaú	60
3.4.2 Mapa da Ciência da Complexidade de Brian Castellani	61
3.4.3 Timeline of 20th c. Art And New Media de Rama Hoetzlein	63
3.4.4 Heilbrunn Timeline of Art History	65
Capítulo 4. O Mapeamento Mobile Art: antecedentes, aspectos tecnológicos, delimitação e parâmetros e classificação	67
4.1 Antecedentes	68
4.2 Aspectos tecnológicos	68
4.3 Delimitação e parâmetros	69
4.4 Classificação utilizada no banco de dados	70

Capítulo 5. Classificação	71
5.1 Propostas poéticas baseadas em SMS	73
5.2 Propostas poéticas baseadas em MMS	74
5.3 Propostas poéticas baseadas em SOM	74
5.4 Propostas poéticas baseadas GPS	75
5.5 Propostas poéticas baseadas VÍDEO	76
5.6 Propostas poéticas baseadas TV	76
5.7 Outras propostas	76
 Conclusões	 78
Bibliografia	80
Apêndices	88

Prefácio

No âmbito da arte e tecnologia, entre os anos de 2003 a 2006, a elaboração de oficinas para difusão da arte combinada aos meios digitais, vinculadas ao Programa Telecentros, da Prefeitura do Município de São Paulo, além da organização de cursos e palestras na Rede SESC São Paulo, desde 2005, permitiram a formação do repertório sobre os meios digitais e as novas configurações do mundo arte, utilizado de modo instrumental para pesquisa.

As imagens produzidas com dispositivos móveis – telefones celulares e câmeras digitais compactas – vêm sendo expostas em mostras nacionais, internacionais e online (além dos videolog's com o Youtube), desde 2006. Ainda como resultados desta pesquisa foram realizadas oficinas e palestras na rede SESC São Paulo, entre os anos de 2006 a 2010, ampliando o campo da pesquisa para a área da educação.

Em 2009, tornei-me membro do grupo de pesquisa CAT – ciência/Arte/tecnologia, IA-Unesp/CNPq, sob coordenação dos pesquisadores prof. dr. Milton T. Sogabe (IA-Unesp) e prof. dr. Fernando Fogliano (SENAC-SP). Como membro do grupo, participei do *1º Encontro de Realidades Mistas Realidade aumentada, games e outras imagens*, em agosto de 2010, apresentando o *Projeto Panorâmicas 360º*. Na ocasião, houve a apresentação da proposta de pesquisa “‘Mobile Art’ – mapeamento, análise e classificação de propostas poéticas no uso de telefones celulares”, em desenvolvimento como projeto de iniciação científica desde 2008, com orientação do prof. dr. Milton T. Sogabe e a respectiva proposta de *Classificação dos itens do banco de dados*. Em outubro, o *Projeto Panorâmicas 360º*, participou com apresentação oral e com artigo aceito para publicação no *Soft Borders - 4o Congresso & Festival do Upgrade! International Network*.

Tive o portfolio selecionado no *Festival Conexões Tecnológicas 2010*, evento que visou discutir e exibir trabalhos em mídias digitais, realizados por alunos da graduação e recém-graduados nas áreas de Arte e Design, no período de 2008 a 2010. Parte das obras pertencentes ao *Projeto Panorâmicas 360º* foi exibida na **Mostra C&T 2010**, exibida no Instituto Cervantes, no mês de novembro, do mesmo ano. Ambos os eventos foram promovidos pelo Instituto Sérgio Motta; e a participação no *Seminário internacional M-Todos: tendências e oportunidades da mobilidade digital*, 2010, na Unicamp, Campinas, com

a apresentação do pôster intitulado *Arte, tecnologia e educação: experiências educativas*, resumindo a trajetória percorrida até aquele momento.

Em dezembro de 2010, passei a fazer parte do GIIP- Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte Ciência e Tecnologia, IA - UNESP/CNPq, liderado pela Profª Drª Rosangella Leote, no qual esta pesquisa está inserida.

Esta pesquisa foi apresentada em setembro de 2011 no *20º Encontro da Associação Nacional dos Artistas Plásticos - Subjetividades, utopias e fabulações* na cidade do Rio de Janeiro, com publicação de artigo nos *'Anais do 20º Encontro da Associação Nacional dos Artistas Plásticos'*, e no *'2º Encontro Internacional de Grupos de Pesquisa: Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia & Realidades Mistas'*, em São Paulo. Em novembro, participou do *MINA Mobile Creativity and Innovation Symposium*, Massey University, Nova Zelândia, do qual frutificaram contatos e foram recebidas contribuições. Em dezembro, a pesquisa fez das discussões na *Jornada de Pesquisa 2011*, promovida pelo Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho".

Em agosto de 2012, o trabalho foi apresentado no *VIII Encontro de História da Arte – História da Arte e Curadoria*, na UNICAMP, em Campinas. Ainda neste mês, a dissertação foi qualificada para sua versão final, momento em que foi apresentada demonstração do banco de dados e do respectivo mapa interativo. No mês de setembro, a proposta foi irradiada no programa *Mobile BSP*, promovido pela *Mobile Radio*, na Trigésima Bienal de São Paulo, em conjunto com o artista e prof. dr. Agnus Valente. Em novembro, foi apresentada no *3º Encontro Internacional de Grupos de Pesquisa: Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia & Realidades Mistas*, em São Paulo.

Paralelamente aos estudos de graduação e pós-graduação, houve a participação na produção de exposições organizadas pelo SESC Pinheiros (2007); nos serviços educativos do Teatro Municipal de São Paulo (2008) e Museu de Arte Sacra de São Paulo (2009); no inventário de têxteis da Venerável Ordem Terceira de São Francisco (2010); a realização da pesquisa sobre têxteis para a mostra *Vestes Sagradas*; as legendas da mostra *Oratórios Barrocos – Arte e devoção na Coleção Casagrande*, estas últimas foram exibidas no Museu de Arte Sacra de São Paulo, em 2011. Todas estas atividades permitiram o contato e aprofundamento com a área de museologia, em diversos aspectos: expositivo, educativo e

museológico. Esta produção auxiliou no entendimento sobre a sistematização de dados e catalogação. Tal conhecimento foi a base para o mapeamento que aqui se apresenta.

Introdução

Ao longo destes anos, a pesquisa tanto artística quanto acadêmica foi ganhando contornos e preocupações no que se refere às questões históricas, curatoriais e museológicas, resultantes da percepção das mudanças ocorridas desde a difusão das ferramentas digitais e a sua utilização na produção artística, do papel e estatuto do artista, da flexibilização dos direitos autorais e dos circuitos criados para circulação da arte digital, a partir da vivência artística da autora.

Esta dissertação tem como objetivo apresentar os resultados obtidos durante a pesquisa sobre o estado em que se encontra a denominada *Mobile Art*. O período determinado foi o de 2001 a 2010, enfocada no uso de telefones celulares “na” e “para” a produção de propostas poéticas, cujo resultado final é o banco de dados, apresentado de modo dinâmico na Internet¹.

Desta forma, os resultados aqui apresentados buscam responder as questões levantadas no início da proposta sem a intenção de fechá-las precipitadamente, de modo a possibilitar revisões futuras. Parte-se do princípio de que outros pesquisadores poderão contribuir com novos apontamentos, ampliando, portanto, o banco de dados. Assim, para conhecimento de campo, fizemos as seguintes perguntas: Com o advento da incorporação de dispositivos móveis na produção artística e o crescente desenvolvimento destes, qual é a situação em que se encontram as produções realizadas “em” e “para” telefones celulares? O que poderá surgir de diferente dentro de uma possível quantidade de propostas massificadas pela disseminação destes?

Levantamos duas hipóteses. A primeira, de que a produção de propostas poéticas com dispositivos móveis, em especial nos telefones celulares, em breve será uma modalidade predominante com os recursos de comunicação contemporâneos, dada a questão de convergência das mídias.

A segunda, que a realização do mapeamento, na direção da análise do conjunto, bem como a classificação destas propostas desenvolvidas entre 2001 e 2010, período de delimitação proposto, ajudará outros pesquisadores em futuras pesquisas sobre o assunto.

¹ Mapeamento Mobile Art. <http://mapeamentomobileart.blogspot.com.br>

Além disso, uma proposta como esta abre espaço para a reflexão sobre o período em questão, a partir da observação dos resultados e a inferência de tendências emergentes na produção artística e seus reflexos em períodos posteriores.

Percebemos que a análise poderia ser conduzida por diversos caminhos, o que poderia resultar em outros formatos de apresentação dos resultados e escrito teórico. Assim, esta dissertação está centrada nos eventos realizados em Mobile Art, focalizando os aspectos curatoriais e de seleção. Estes dois aspectos são analisados a partir dos editais públicos e dos textos curatoriais. O corpo teórico, constituinte de uma proposta como esta, tem por característica a interdisciplinaridade, qualidade onde se alicerça a sua fundamentação.

Por outro lado, também entendemos que a leitura deste trabalho seja feita considerando o conjunto como um mapa, dada a concisão dos textos desenvolvidos nos cinco capítulos em que este trabalho está distribuído.

O **Capítulo 1. Arte e tecnologia: breve apresentação, convergências e novos espaços no século XXI**, apresenta de forma concisa a história das artes digitais na segunda metade do século XX, os aspectos das convergências digitais, culturais e artísticas e as novas mídias, e os novos espaços no século XXI.

O **Capítulo 2. Metodologia** expõe o processo de desenvolvimento da pesquisa, sistematizada de modo interdisciplinar, a partir da junção da pesquisa em artes, pesquisa em ciências sociais, Teoria do *Insight* e Teoria dos Sistemas, e a articulação entre Arquivologia, Ciência da Informação e História da Arte.

No **Capítulo 3. Bases usadas para o Mapeamento Mobile Art** traz o conceito de mapeamento aqui utilizado e descrito, com a apresentação de exemplos do campo.

Classificamos no **Capítulo 4. O Mapeamento Mobile Art: antecedentes, aspectos tecnológicos, delimitação e parâmetros e classificação** trata de propostas antecedentes, os aspectos tecnológicos, a delimitação e parâmetros utilizados na elaboração da classificação dos dados coletados.

No **Capítulo 5. Classificação**, traremos o mapeamento considerando as propostas poéticas em telefones celulares, de acordo com a sistematização desenvolvida.

As **Conclusões** fazem o fechamento desta dissertação com os devidos apontamentos sobre aspectos novos observados na pesquisa, buscando oferecer um panorama do assunto e seus reflexos para novas pesquisas no campo da *Mobile Art*.

Capítulo 1. Arte e tecnologia: breve apresentação, convergências e novos espaços no século XXI

1.1 Arte e Tecnologia: breve apresentação

A arte é a assinatura do homem.

G.K. Chesterton

A abstração da imagem já foi percebida desde as primeiras pinturas rupestres. Transformamos o som em imagem, inventamos a escrita. Desenvolvemos a capacidade de adaptação da nossa visão moldada pelos diversos aparatos dirigidos a ela.

Nas artes plásticas, do Pontilhismo de Georges Seurat (1859-1891), no século XIX, à Arte Concreta dos anos de 1930, a imagem sofreria diversas transformações com a inclusão do tempo simultâneo do Cubismo, da velocidade dos Futuristas, ou da decomposição e recomposição dos Dadá, das experiências de Marcel Duchamp (1887-1968), seja na exploração do movimento ou na crítica ao sistema de legitimação da arte.

E neste caminho, em dado momento, a intuição artística e a descoberta científica andaram lado a lado. Hoje nos confrontamos com a busca das raízes em um ambiente de alta especialização técnico-científica; tentamos buscar aquelas primeiras experiências interdisciplinares, onde as perguntas norteavam os pensamentos e as ações.

O tripé arte, ciência e tecnologia tem sido um dos principais sustentáculos na arte contemporânea em novas mídias,

(...) a arte circula em satélites (...), em modems que traduzem sinais sonoros em gráficos, instala-se em próteses eletrônicas para o corpo, em transdutores e sensores, em robôs que nos substituem, em sofisticados circuitos e sistemas computadorizados e nas telecomunicações. (DOMINGUES, 1977, p.18)

A fotografia, os progressos e aperfeiçoamentos na geração e distribuição da eletricidade e a computação reduziram a imagem a pequenos elementos, dos grãos do nitrato de prata aos pulsos elétricos, e mais recentemente aos pixels. Toda a operação de esquematização e codificação da imagem tecida, pintada ou impressa até chegarmos ao pixel, contou com diversas tecnologias: do barro aos circuitos impressos e destes ao mundo das partículas micro, nano ou picométricas, hoje possível com o avanço científico, principalmente das ciências exatas.

Paralelamente a outros movimentos artísticos, na década de 1960, artistas e cientistas – físicos, matemáticos, psicólogos, entre outros – reúnem-se para a elaboração de propostas artísticas mediadas por computadores. Conceitos provenientes da Computação, Psicologia Comportamental, Ciências Cognitivas e Cibernética são apropriados para a produção das primeiras propostas poéticas, onde a conversão e síntese das imagens, comportamento, entre outras questões são postas como desafio à mente humana e as artificiais, cuja pergunta principal do período é 'Computadores podem fazer arte?'. Ainda, neste mesmo período, muitos experimentos são realizados por pesquisadores, mas nem sempre considerados arte.

Uma das mais emblemáticas mostras apresentadas com estas propostas foi a *Cybernetic Serendipity: the Computer and the Arts* (Figura 1), organizada por Jasia Reichardt e Max Bense, no London's Institute of Contemporary Art, entre 2 de agosto a 20 de outubro de 1968, questionando o papel da cibernética na arte contemporânea. No rol dos participantes desta iniciativa estão Gordon Pask, Nam June Paik, Jasia Reichardt, entre outros.

No mesmo período, Waldemar Cordeiro e o físico Giorgio Moscati, apresentados pelo cientista, político e crítico de arte Mário Schenberg, juntam-se para a realização de experiências com computador. A primeira experiência data de 1968. Quatro trabalhos da série intitulada 'Derivadas de uma imagem', fizeram parte da primeira mostra de arte digital da América Latina, a *Computer Plotter Art*, na Minigaleria da Biblioteca do USIS, em São Paulo, no período de 13 a 17 de março de 1970. Os trabalhos foram exibidos em mostras internacionais "e receberam, em geral, crítica favorável", de renomados críticos como Jonathan Benthall, Abraham Moles, Herbert W. Franke. (ARTEÔNICA, 1993, p. 12,13)



Figura 1 **Cybernetic Serendipity**, 1968. Vista parcial. Fonte: Media Art Net. Disponível em: < <http://www.medienkunstnetz.de/exhibitions/serendipity/images/3/>>. Acesso em: 2 fev. de 2012.

Em março de 1971, a exposição internacional *Arteônica: o uso criativo de meios eletrônicos nas artes* é organizada por Waldemar Cordeiro e exibida na Fundação Armando Álvares Penteado, com a respectiva publicação homônima dos textos recebidos para o simpósio não ocorrido, mas publicados em 1972.

Além da exploração do computador para produzir arte, na mesma época, as tecnologias de comunicação tornam-se elementos para explorações artísticas, visíveis nos trabalhos da Arte Postal que utiliza os elementos existentes no sistema do correio para subvertê-lo e produzir uma poética específica.

Neste contexto, há o emprego de outras tecnologias de comunicação na produção de arte, principalmente nos anos 80, o que levou a uma modalidade denominada Arte-Telecomunicação, envolvendo aparatos como *facsimile*, televisão de varredura lenta, telefone, videofone, videotexto, etc, como podemos ver em obras de Paulo Laurentiz, Paulo Bruscky, Gilberto Prado, Júlio Plaza, entre outros. (PRADO, 2003)

Os anos de 1990, com criação da rede mundial de computadores, a difusão dos microcomputadores e os sistemas de armazenagem em *cd-rom* e videodisco, além da aproximação de artistas com outros campos do conhecimento, como a Biologia, a Física e a Matemática, propiciaram o surgimento de diversas obras artísticas, localizadas no que foi nomeado *Netart*, *Webart*, Arte Generativa, *Gameart*, etc.

1.2. Novos espaços no século XXI

Na virada de século 21, encontramos uma sociedade cada vez mais conectada com as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) que envolveu o planeta em uma rede comunicacional, possibilitando, hoje, que cada indivíduo possa estar conectado a partir de redes móveis, se utilizando de aparelhos como o telefone celular, este praticamente se constituindo como uma espécie de “prótese perceptiva” do homem contemporâneo (MACHADO, 2001, p. 230), ou uma “órtese” como defende Leote (2008, p. 143). A Arte-Telecomunicação encontrou espaço para seu desenvolvimento nesse novo contexto, onde os artistas continuam “subvertendo” e explorando as possibilidades existentes nesses aparatos para fazer arte e discutir os mais variados assuntos.

O enquadramento desta pesquisa na História da Arte está localizado na Arte Digital, na subdivisão Arte Móvel ou *Mobile Art*. Esclarecemos que o termo *Mobile Art* contempla outras manifestações artísticas com o uso de outros dispositivos, como câmeras de segurança, etiquetas *RFID*², *GPS*, entre outras, não tratadas nesta pesquisa. Além destas acepções, o termo *Mobile Art* guarda a noção das esculturas feitas por Alexander Calder, à arte decorativa e do mobiliário, a arquitetura contemporânea e também recebe a nomenclatura de *Locative Media* ou Mídias Locativas, das quais realizamos o mapeamento desta produção, disponível na Internet (<http://mapeamentomobileart.blogspot.com.br>), que será descrito no capítulo 5 desta dissertação.

A riqueza resultante deste entrecruzamento vem gerando “transformações, nem sempre compreendidas ou aceitas pela comunidade artística”, assim como “a expansão do

² Radio frequency identification – identificação por radiofrequência. Mais informações em: <http://www.congressorfid.com.br/rfid/>.

uso das tecnologias como ferramentas da arte colocou em evidência uma profunda e progressiva cisão entre a experiência artística, a crítica e a estética.”, são aspectos de discussões no campo da arte e tecnologia, apresentados por Giannetti (2006, p. 14), que propõe uma “estética digital”, que pela extensão do conceito, nos limitaremos apenas a sua indicação.

O estudo das manifestações em arte e tecnologia e as suas interfaces museológicas vem se alocando em debates acadêmicos e institucionais, cujo enquadramento, porém, ainda é difuso, ora recebendo o título de *New Media Art History*, como proposto por Cristiane Paul (2008), *Media Art History*, postulado por Oliver Grau (2010) e, mais recentemente, *Media Archaeology*, conceito apresentado na publicação organizada por Erkki Huhtamo e Jussi Parikka (2011).

1.3. Outras compreensões e fronteiras

Resta salientar que a compreensão do que é Arte Digital também é alargada, bem como a aceitação e a entrada nas coleções de museus vem sendo um processo lento. Por exemplo, na atualidade, os museus virtuais ganharam incrementos a partir dos desenvolvimentos tecnológicos, tanto infraestruturais quanto aos programas e equipamentos. Aqui falamos de arte documentada em suportes físicos, fotografada, digitalizada e disponibilizada na rede, o que difere da arte produzida diretamente nos meios digitais – câmeras e filmadoras digitais, telefones celulares, mesas digitalizadoras, *webcams*, etc.

Além disso, temos a produção de materiais educativos em meios digitais por parte das instituições, como guias audiovisuais, páginas da web específicas para determinadas mostras, jogos interativos, livros eletrônicos e aplicativos para telefones celulares, souvenirs, o que intermedia as discussões referentes à “curadoria educativa”³, termo recente, empregado para distinguir o trabalho desenvolvido pelo serviço educativo e o da curadoria

³ A figura do ‘curador pedagógico’ surge na 6ª Bienal do Mercosul, cujo Projeto Pedagógico foi desenvolvido por Luiz Camnitzer. Para mais informações, ver: <http://www.fundacaobienal.art.br/novo/index.php?option=com_content&task=view&id=1226&Itemid=43&id_bienal=6&menu_image=-1&unique_itemid=0>. Outra acepção é quanto ao trabalho do professor de arte na seleção e apresentação de materiais, visão do Arte na Escola (<http://artenaescola.org.br/dvdteca/mapa/plato/37/>)

geral da exposição. Aqui, percebemos alguns entraves conceituais, gerando outras questões na ordem da reprodução e da difusão das imagens de objetos originalmente realizados em suportes físicos e a massificação destas e o estreitamento das fronteiras entre a Arte Digital e o Design Digital.

1. 4 Convergências: digital, artística e cultural

Apontamos para as décadas entre 1980 e 2000, como momento específico em que o termo “convergência” ganha os holofotes, seja no campo acadêmico, artístico ou do *broadcast*, tendo no uso das TIC’s e no crescente desenvolvimento de novas plataformas e dispositivos móveis, como telefones celulares, a possibilidade da criação de propostas poéticas, sendo e tendo grande parte dessa produção, a sua veiculação e disponibilização na Internet ou em redes móveis, ou seja, baseada na transmissão de dados via satélite ou rádio, em redes GSM⁴, EDGE⁵, 3G⁶ ou, mais recentemente a 4G⁷, utilizando sistemas *BlueTooth* ou *Wireless*.

1.4.1 Convergência digital

O termo convergência tem sido utilizado e discutido amplamente na atualidade, sendo empregado para designar o fenômeno das diversas operações de combinações entre os meios de comunicação e informação.

O modelo de convergência analógica e digital (Figura 2) desenhado por Nicholas Negroponte, nos anos de 1980, levou em consideração a junção do *broadcasting*, os sistemas computacionais e de *desktop publishing*. (DUBBERLY, 2011, p.1)

⁴ Acrônimo de Global Standard for Mobile ou Global System for Mobile Communications.

⁵ Acrônimo de Enhanced Data rates for GSM Evolution.

⁶ Terceira geração.

⁷ Quarta geração

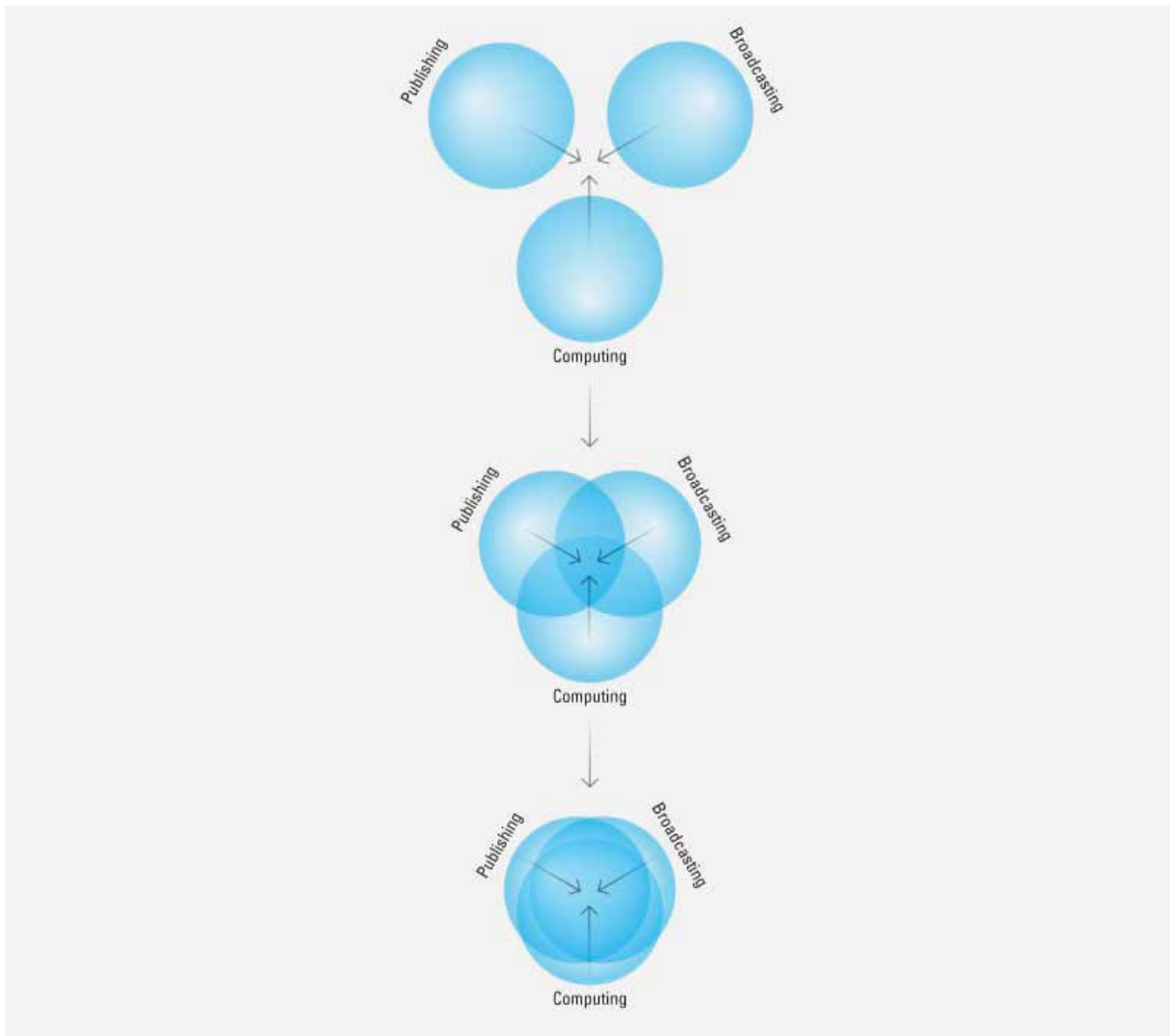


Figura 2 **Convergence 1.0 = Publishing + Broadcasting + Computing.** (DUBBERLY, 2011). Disponível em:< http://www.dubberly.com/wp-content/uploads/2011/06/convergence_1_0.png>. Acesso em: 5 mai. 2010.

Em função do surgimento da Internet, da telefonia celular e das redes móveis, entre outras tecnologias, este modelo foi atualizado em 2011 por Hugh Dubberly, segundo o qual já estaríamos no momento da convergência 2.0 (Figura 3). De acordo com o autor, “a convergência 2.0 integra multimídia interativa com serviços baseados na Internet, redes sociais e o mundo físico.”⁸ (DUBBERLY, 2011, p.2)

Dubberly cita como exemplo de dispositivo convergente o iPad já que este seria “*the first platform to bring together rich media, interactivity, portability, and broad distribution.*”

⁸ “Convergence 2.0 integrates interactive multimedia with internet-based services, social networks, and the physical world.” (Tradução nossa)

Além dele, outro sinal deste fenômeno foi o videogame pela convergência entre o broadcasting e a computação (DUBBERLY, 2011, p.1,3).

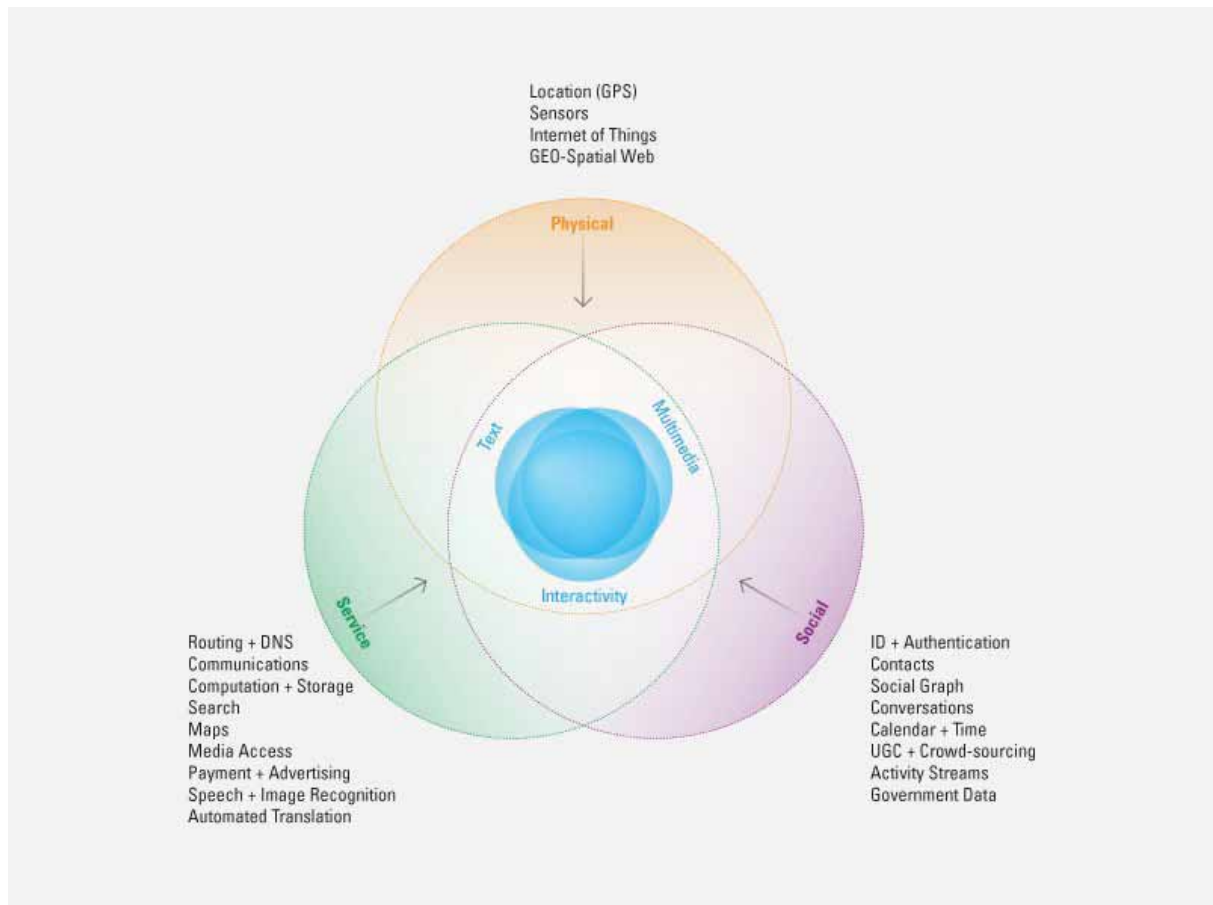


Figura 3 **Convergence 2.0 = Service + Social + Physical**. Disponível em: < http://www.dubberly.com/wp-content/uploads/2011/06/convergence_2_0.png>. Acesso em: 5 mai. 2010.

A percepção da convergência que encontra um eixo de organização comum dos meios analógicos e digitais e como os consumidores a viam acontecer foi objeto da pesquisa do prof. Jeffrey Wilkinson (2003), feita em Hong Kong, respondida por cidadãos nativos e residentes americanos, como podemos visualizar na Tabela 1:

Group Cluster (tentative name)	Group Mean
A: Media Convergence	5.69
Personal Computer, World Wide Web, Mobile Phone, Satellite	
B: Home New Media	5.11
Digital Still Camera, Virtual Reality Environment, DVD, MP3	
C: Home Media	4.97
VCR, VCD, Audio CD, Audio mini disc	
D: New Media delivery	4.59
Streaming video, Satellite radio	
E: E-services	4.53
e-commerce, SMS, Pager, PDA	
F: New Video Technology	4.4
DBS, HDTV	
G: CATV	3.98
Cable TV, Pay Channel, Pay Per View	
H: Non-grouped items	
Interactive (web) TV, Dedicated Video Platform (Nintendo), Fax machine,	
Digital audiotape, Videoconferencing	
Note: Statistical analysis used Principal Components <u>Factor</u> Analysis with Varimax Rotation. Seven factors identified with Eigenvalues above 1.0. Factor loadings above .5 were accepted.	

Tabela 1. **What is Media Convergence? Different ideas about technology and media.** In: WILKINSON, Jeffrey. **What is Media Convergence?** Different ideas about technology and media. Disponível em: <<http://www.rthk.org.hk/mediadigest/t173201.html>>. Acesso em: 12 jun. 2012.

Observamos, nesta tabela, que a maior pontuação 5,69 foi dada ao Grupo A – Media Convergence, que representa a junção de computadores pessoais, internet, telefones móveis e satélites. Inferimos que este resultado tenha se dado em função da maior disponibilidade e facilidade de acesso às ferramentas digitais (aparelhos e serviços), especialmente na Ásia a partir dos anos 2000.

Destacamos, ainda, as observações de Yochai Benkler sobre o impacto da Internet e demais tecnologias de comunicação na produção, difusão, circulação do conhecimento:

A series of changes in the technologies, economic organization, and social practices of production in this environment has created new opportunities for how we make and exchange information, knowledge, and culture. These changes have increased the role of nonmarket and nonproprietary production, both by individuals alone and by cooperative efforts in a wide range of loosely or tightly woven collaborations. These newly emerging practices have seen remarkable success in areas as diverse as software development and investigative reporting, avant-garde video and multiplayer online games. Together, they hint at the emergence of a new information environment, one in which individuals are free to take a more active role than was possible in the industrial information economy of the twentieth century.(...) The fact that every such effort is available to anyone connected to the network, from anywhere, has led to the emergence of coordinate effects, where the aggregate effect of individual action, even when it is not self-consciously cooperative, produces the coordinate effect of a new and rich information environment. (...) and likely most radical, new, and difficult for observers to believe, is the rise of effective, large-scale cooperative efforts—peer production of information, knowledge, and culture. These are typified by the emergence of free and open-source software. We are beginning to see the expansion of this model not only to our core software platforms, but beyond them into every domain of information and cultural production—and this book visits these in many different domains—from peer production of encyclopedias, to news and commentary, to immersive entertainment. (BENKLER, 2006, p. 2, 3, 5)

Assim, as duas redes – internet e redes móveis, inicialmente operadas em paralelo, hoje participam de diversas atividades artísticas, cujos usos e propósitos podem ser os mais variados, indo das iniciativas meramente expositivas ou comerciais aos trabalhos coletivos ou de engajamento social. Desta forma,

(...) puede afirmarse que la transformación de la sociabilidad que comporta la difusión de las tecnologías móviles está formada por procesos múltiples que ponen de relieve diversas configuraciones entre el individuo y la colectividad. De todos modos, todas estas configuraciones comparten una característica común: refuerzan las redes de interacción, ya sea entre familiares, grupos de conocidos, amigos o determinadas relaciones personales. (CASTELLS; FERNÁNDEZ-ARDÈVOL; QIU, SEY, 2009, p. 157)

Podemos concluir que a convergência digital transforma não apenas os sentidos e os usos das tecnologias, mas também reposicionam o indivíduo, em uma relação de amplificação de suas potencialidades, ao mesmo tempo em que proporciona a inserção deste em uma complexa rede de aproximações cognitivas, culturais e sociais.

1.4.1.1 Convergência artística

A convergência dos meios artísticos pode ser percebida a partir da junção das artes visuais, da música, da dança e do teatro nas representações operísticas, consideradas por Richard Wagner como *Gesamtkunstwerk* - ‘obra de arte total’⁹. Outro caso é o cinema que engloba a música, a dança e teatro, no início do século XX.

As artes em novas mídias começam a entrar para a história da arte, como fruto da união entre a intuição artística, industrial, tecnológica e científica, novamente, em um movimento de convergência nas artes visuais¹⁰.

1.4.1.2 Convergência cultural

Vivenciamos um momento que a convergência se apresenta nos meios culturais, expandindo as relações de interação entre os diversos atores. Na visão de Henry Jenkins “(...) já estamos vivendo numa era de convergência cultural (...)” que “ (...) está consolidando, ao mesmo tempo, o poder dos produtores e dos consumidores de mídia.” (NAVARRO, 2010, 16)

Entretanto, outra questão levantada é a possibilidade de participação ativa do usuário, de modo a configurar um sistema como forma de expansão da criatividade, que Henry Jenkins denomina como “cultura participatória”, tendo:

o potencial para diversificar o conteúdo cultural e democratizar o acesso aos canais de comunicação. Nós estamos vendo, em todo o mundo, grupos de oposição começando a burlar a censura governamental; estamos vendo um crescimento de produtores de mídia independentes – de designers de games a produtores de histórias em quadrinhos para a web – que conseguem achar um público para o seu trabalho, expandindo assim o potencial criativo da sociedade. (NAVARRO, 2010, p. 16)

⁹A noção de ‘obra de arte total’ aparece no texto ‘The Art-work for future’, p.69-90. WAGNER, Richard. Prose Works. Translate by William Ashton Ellis. Vol. I. Second edition. London: Kegan Paul, Trench, Trubner & CO., Ltd.: 1895. Disponível em: <<http://ia700404.us.archive.org/27/items/cu31924022322485/cu31924022322485.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2012.

¹⁰ Sobre o desenvolvimento de estudos neste sentido, ver. FARIAS, Daniela Santos. **Convergência de Linguagens, Artes Visuais: Cinema Vídeo, Teatro e Internet**. In: **Anais do IV Simpósio Nacional de Tecnologia e Sociedade**, UTFPR Curitiba, Curitiba, 2011. ISSN: 1808-8716. Disponível em: <<http://www.esocite.org.br/eventos/tecsoc2011/cd-anais/arquivos/pdfs/artigos/gt020-convergenciade.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2012.

Verificamos que a participação ativa nos meios culturais sublinha a importância do público, que passa da condição de espectador passivo à protagonista, expondo seus pontos de vista, seja de modo individual ou enquanto membro de um coletivo. Ainda é possível vislumbrarmos a colaboração como chave dos processos de trocas de conhecimentos, criação de novas metodologias de trabalho – on e off-line, um elemento e característica fundamental no mundo contemporâneo.

1.5 Telefones celulares: dispositivos convergentes

As primeiras experiências feitas no campo de telefonia sem fio foram realizadas, ainda nos anos de 1940, pela Motorola Inc., com a finalidade proporcionar a melhor comunicação e rapidez de informações no policiamento. A configuração da telefonia móvel, a partir de uma rede constituída por antenas de transmissão distribuídas em células, seria apresentada em 1973 pela mesma empresa.

De lá para cá, o telefone celular tornou-se um dispositivo convergente por possibilitar o acoplamento das tecnologias de captura de imagem, som, edição de texto, transmissão e recepção de dados, permitindo ao usuário a exploração diversificada de serviços e aplicativos a qualquer hora e em qualquer lugar. Estes dispositivos são, ao mesmo tempo, elementos constitutivos, veiculadores e disseminadores, em um movimento de retroalimentação, com alcance mundial, modificando substancialmente a relação estabelecida entre o usuário/propositor/espectador/observador/interator dos conteúdos resultantes destes cruzamentos.

Desta forma, abre-se a possibilidade da apropriação criativa destes dispositivos, tornando o usuário um potencial propositor, fruidor e consumidor de imagens, textos, vídeos e sons, produzidos por si mesmo ou seus pares. Para Weissberg (2003, p. 111), a “figura da *“home multimedia”*, estratégica de vários pontos de vista, que consolidaria uma produção intermediária entre recepção e expressão.” Essa *home multimedia* seria o espaço onde se dá a possibilidade criativa com o uso de hardware e software por parte do usuário, conceito aproximado ao uso dos telefones celulares e os seus aplicativos para geração de propostas artísticas, seja a partir do uso de filtros ou programas que modificam as imagens fotográficas, aplicações de efeitos visuais e sonoros em produções videográficas ou sonoras.

É neste contexto, cuja massificação de dispositivos é um risco iminente à homogeneização das propostas, como nos alerta Leote:

nossa fala é um chamado ao cuidado que deve ter o artista no seu processo de criação, (...) no sentido de que a grande oferta de software e hardware, e da variedade de tipos de usos que ele tende a fazer dos equipamentos, suas obras possam estar sujeitas a homogeneização. (LEOTE, 2010, p.2)

Além dos dispositivos e as ferramentas digitais disponíveis, temas como privacidade, controle, vigilância, entre outros são apresentados de forma crítica, trazendo ao público participante a possibilidade de refletir sobre como estas tecnologias integram e afetam o seu cotidiano.

1.6 Alguns fatores condicionantes dos avanços tecnológicos e meios digitais



Figura 4 Porção de uma imagem transmitida com variedade de larguras e tipos de linhas, 1925. Fonte: The Bell System Technical Journal, abril de 1925.

Ressaltamos a importância da infraestrutura física – rede elétrica e telefônica, o crescimento do desenvolvimento das ferramentas digitais, aqui compreendidas tanto na formulação dos aparelhos quanto na disponibilidade de serviços, sem os quais a arte em meios digitais estaria fadada a inexistência.

A produção de energia elétrica tem sido alvo de diversos encontros internacionais que tratam de desenvolvimento, sustentabilidade e erradicação da pobreza, pois se por um lado proporciona a melhor qualidade de vida, por outro, os impactos ambientais podem ser um risco para as populações e o meio ambiente localizados próximos às usinas hidrelétricas ou atômicas. A busca por soluções na geração e consumo de energia limpa estão entre os principais tópicos discutidos mundialmente, na atualidade. Logo após a invenção da energia

elétrica e do telefone, a ideia da transmissão de dados já pôde ser vislumbrada com a criação do telégrafo, entre outros aparatos. Na imagem (Figura 4), vemos a pesquisa feita pelos engenheiros da Bell Labs, na tentativa da transmissão de imagens fotográficas, na década de 1920. Na concepção original, a potencialidade estava voltada para o uso nos meios jornalísticos e da publicidade, onde as demandas eram crescentes.

De acordo com os dados do ano de 2003, coletados pelo U.S. Department of Energy, documentados no International Energy Annual de 2005, os Estados Unidos era o maior produtor de energia, com o total de 3,892 bilhões de quilowatt horas (Figura 5). Neste gráfico, podemos perceber a ausência de dados referentes à produção de energia elétrica em alguns países. Inferimos que este fator é um dos itens que devemos levar em consideração ao analisarmos a produção da arte combinadas às novas tecnologias, entendendo que boa parte das obras demanda o uso de energia elétrica tanto como componente para seu funcionamento quanto para sua exibição.

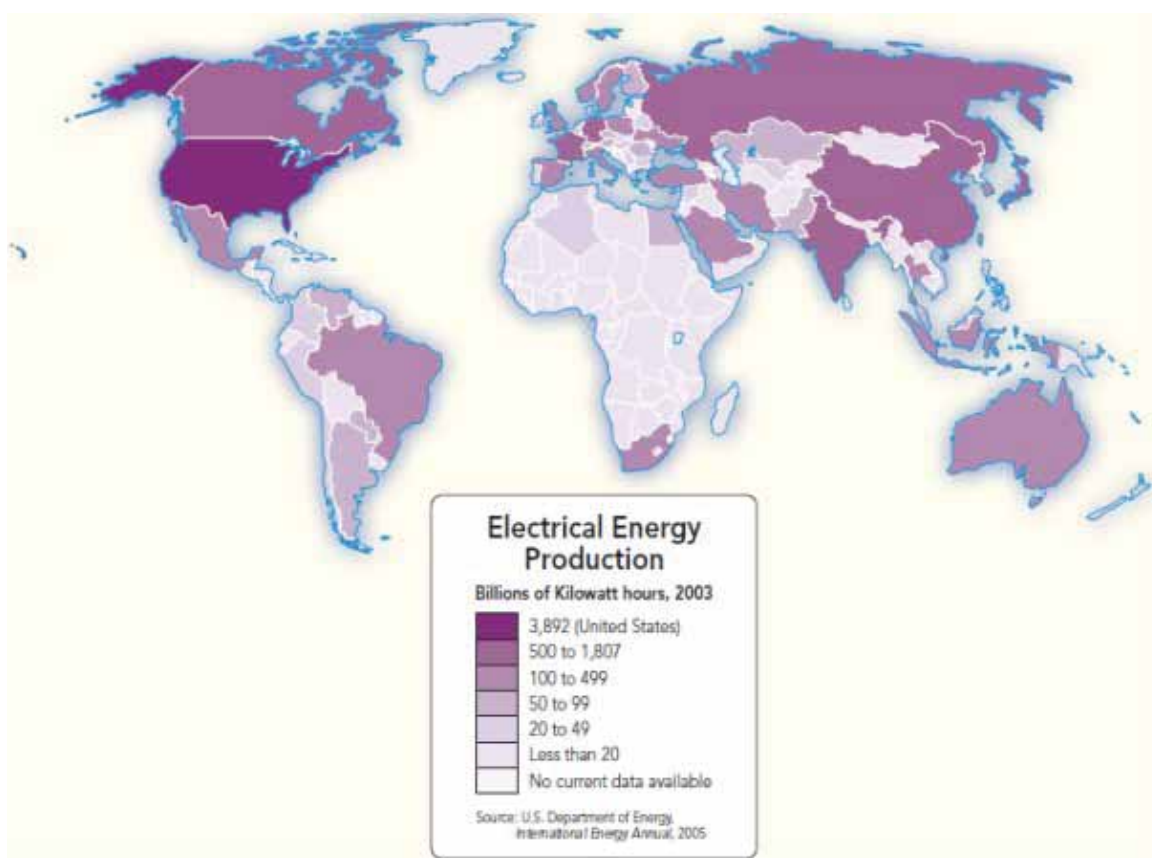


Figura 5. **Maps of World Electricity Production, 2005.** HowStuffWorks.

Disponível em: <<http://maps.howstuffworks.com/world-electricity-production-map.htm>>. Acesso em: 2 fev. 2012.

Da mesma forma, o constante aumento da rede de telefonia móvel e a expansão do acesso à Internet são fatores que compõem o espectro das variáveis a serem analisadas como impactantes na produção ou realização de arte e tecnologia, elementos também percebidos por Maria Amélia Bulhões¹¹ ao realizar sua pesquisa sobre Web Arte na América Latina, por exemplo. Nos mapas, a seguir, nos damos conta da relação entre o uso de celulares (Figura 6) e da Internet (Figura 7), e da possível inferência quanto à existência ou não de propostas poéticas.



Figura 6. **World cellular communications map**, 2004. Fonte: HowStuffWorks.

Disponível em: <<http://maps.howstuffworks.com/world-cellular-communications-map.htm>>. Acesso em: 2 fev. 2012.

¹¹A autora expôs esta percepção durante a Jornada sobre América Latina “América Latina – Modernidade e Contemporaneidade na Arte: um olhar sobre experiências nos países do MERCOSUL”, em 17 de abril de 2012, organizada pelo PROLAM/USP e ABCA. Sobre a Web Arte na América Latina ver: BULHÕES, Maria Amélia. **Web arte e poéticas do território**. 1ª ed. Porto Alegre: Zouk, 2011. v. 1. 205p.

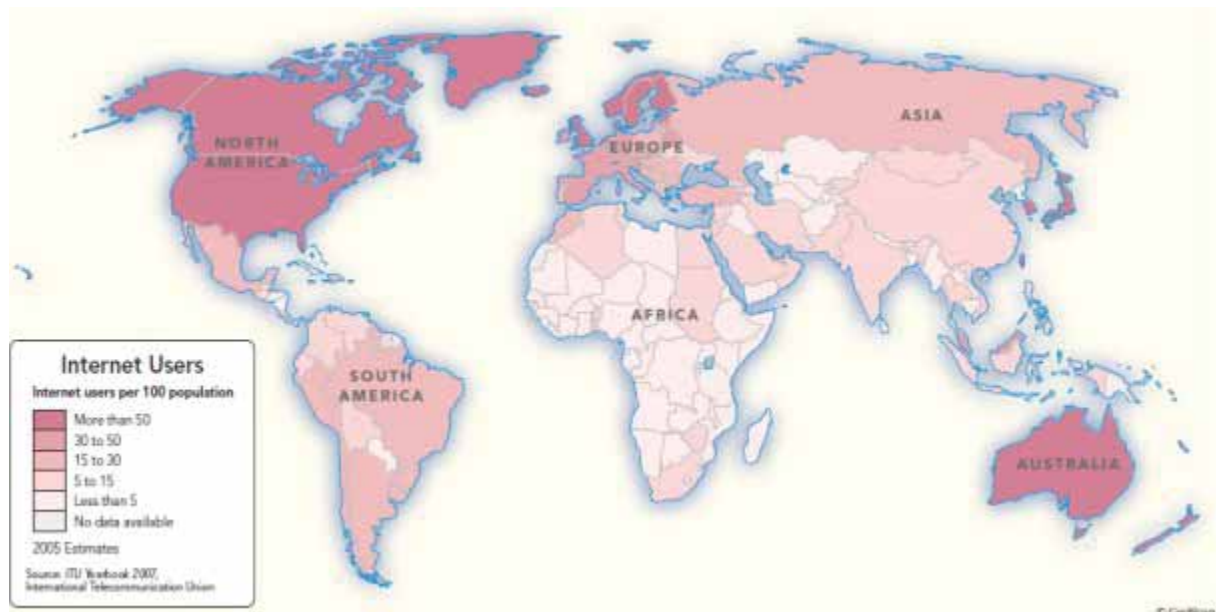


Figura 7. **World internet users map**, 2005. Fonte: HowStuffWorks.

Disponível em: <<http://maps.howstuffworks.com/world-internet-users-map.htm>>. Acesso em: 2 fev. 2012.

Além dos avanços tecnológicos, os pesquisadores apontam para a discrepância entre os investimentos mundiais em tecnologia e educação, o que pode aumentar sensivelmente as já existentes desigualdades sociais.

Capítulo 2. Metodologia

A interdisciplinaridade é a característica principal da metodologia desenvolvida para elaboração desta dissertação, dada pelos campos atingidos pelo conjunto de trabalhos analisados, que articulam, mesclam e hibridizam a pesquisa artística, pesquisa em ciências humanas, ciência da informação, arquivística, computação e artes visuais.

Desta forma, conceitos da pesquisa em artes, vista a partir de Silvio Zamboni (2006), pesquisa-ação de Michel Thiollent (2009), Teoria do Insight de Bernard Lonergan (2010) e Teoria dos Sistemas de Ludwig Von Bertalanffy (2007). Além destes conceitos outros oriundos da Arquivologia, Ciência da Informação e Visualização de Dados, compõem o conjunto teórico-metodológico.

Descreveremos a seguir os fundamentos sobre os quais apoiamos o nosso processo de pesquisa.

2.1 Pesquisa em Arte

Os métodos para pesquisa em artes podem ser os mais diversos. Utilizamos, do campo de estudo, os materiais gerados por artistas, como os textos teóricos ou curatoriais, assim como as fontes primárias para análise, como as falas dos próprios artistas, de acordo com a proposta de Silvio Zamboni:

A única forma existente e que oferece precisão para uma análise mais cuidadosa, para atingir os objetivos que aqui se pretende, é o exame detalhado do material escrito pelos artistas sobre seus projetos e trabalhos. (ZAMBONI, 2006, p. 74)

Os recursos utilizados foram o portfolio artístico da autora, a captura de telas de eventos disponíveis na Internet, uso de *Way Back Machine* para recuperação de dados, materiais coletados como *folders*, catálogos, e-books e *cd-rom's*, além da recepção de doações de materiais impressos, livros e *cd-rom's*, por artistas e curadores.

A elaboração de um questionário online (Apêndice 1), em dois idiomas, teve como proposta o levantamento de dados prévios para realização de entrevistas com artistas, cuja

produção localiza-se no período em questão, e teóricos provenientes das orientações encontradas no manual desenvolvido pela International Network for Conservation of Contemporary Art - INCCA. (INCCA, 2002). As respostas coletadas dos onze questionários recebidos fizeram parte da coleta de materiais e servirão para entrevistas futuras.

2.2 Pesquisa em Ciências humanas: a pesquisa-ação

Ressaltamos que embora localizemos esta pesquisa no âmbito acadêmico, temos em consideração as diferenças entre a pesquisa em artes e a pesquisa em ciências humanas, o que implica na forma de análise dos resultados e na utilização de ferramentas de apresentação destes. Sobre os resultados *“a ciência visa, (...) diminuir os riscos de resultados e conclusões multiinterpretativas”*, mas no caso da arte *“(...) não podem ser apresentadas pelo autor como fato único, quase imposto aos espectadores; a conclusão definitiva deverá ser tirada pelos interlocutores da obra de arte, que interpretam e interagem com a obra.”* (ZAMBONI, 2006, p.69)

Como a autora também desenvolveu suas pesquisas artísticas no mesmo período analisado, optamos pela pesquisa-ação como ferramenta metodológica por ser *“(...) uma estratégia de pesquisa que agregando vários métodos ou técnicas de pesquisa social, com os quais se estabelece uma estrutura coletiva, participativa e ativa ao nível da captação de informação.”* Além disso, *“(...) como modo de conceber e organizar uma pesquisa social de finalidade prática (...) de acordo com as exigências próprias da ação e da participação dos autores da situação observada.”* (THIOLLENT, 2009, p. 28)

Neste sentido, o reconhecimento do campo, seja como artista ou pesquisadora, propiciou a avaliação do distanciamento necessário em determinados momentos deste trabalho, visando a melhor execução das etapas inicialmente planejadas e no desenho da metodologia.

2.3 Teoria do Insight

A Teoria do Insight¹² é o resultado das investigações do filósofo canadense Bernard Joseph Francis Lonergan (1904-1984), acerca do conhecimento humano, de como a inteligência opera. Leva em consideração o indivíduo como sujeito cognoscente, a experiência empírica como parte do processo de conhecimento, preocupando-se com a natureza do conhecimento.

A compreensão de que a intelecção¹³ (*insight*) é a uma condição apriorística para produção artística, ao mesmo em que a análise do produto demanda a observação em sentido amplo, dadas as fronteiras e contaminações entre os campos do conhecimento presentes tanto no pensamento quanto na obra em si.

Para Lonergan o processo de intelecção:

(...) sobrevém como uma libertação da tensão da pesquisa. (...) Mas o fato da investigação está para além de qualquer dúvida. (...) ocorre de modo súbito e inesperado. (...) A descoberta é um novo começo, a origem de novas regras que suplementam ou suplantam as antigas. O gênio é criativo. (...) Se houvesse regras para a descoberta, então essas seriam meras conclusões. (LONERGAN, 2010, p.42)

Para o desenvolvimento da investigação sob a perspectiva da intelecção, Lonergan explicita que as chaves, os conceitos, a imagem, a questão, a gênese são pontos basilares para o alcance e a verificação dos dados empiricamente, índices para geração do conhecimento.

Entendemos que os processos de pesquisa desenvolvidos pelos artistas, trazem consigo muito do que propõe este autor, motivo pelo qual o autor compõe a nossa metodologia.

¹² A primeira edição foi publicada em Londres, em 1958, pela Longmans, Green & Co.

¹³ O termo Insight foi traduzido para o português como intelecção. Ver: LONERGAN, Bernard. **Insight**: um estudo do conhecimento humano. Tradução Mendo Castro Henriques e Artur Mourão. São Paulo: É Realizações, 2010. (Coleção Filosofia Atual).

2.4 Teoria dos Sistemas

Concebemos esta pesquisa como um sistema com múltiplas camadas de relações dadas pelas interações entre os artistas, operadoras de telefonia celular, os fabricantes de dispositivos, as instituições artísticas, educacionais, governamentais e o público participante. Tomamos a Teoria de Sistemas de Ludwig von Bertalanffy como ferramenta metodológica.

Segundo Bertalanffy, a

(...) aplicação prática, na análise e engenharia de sistemas, da teoria dos sistemas aos problemas que surgem nos negócios, governo, política internacional demonstra que este enfoque “funciona”, conduzindo ao mesmo tempo à compreensão e à predicação. Mostra especialmente que o enfoque dos sistemas não se limita às entidades materiais em física, biologia e outras ciências naturais, mas é aplicável a entidades que são parcialmente imateriais e altamente heterogêneas. (BERTALANFFY, 2010, p. 250, 251)

Neste sentido, ao alinhar as perspectivas de Lonergan e Bertalanffy, vislumbramos a complexidade imposta ao desenvolvimento deste trabalho, cujos cruzamentos, atravessamentos e hibridações realizadas pelo artista em suas propostas poéticas, não seriam possíveis de serem analisadas unilateralmente.

2.5. Arquivologia

No cenário atual, percebemos diversos movimentos no sentido de registrar os eventos ligados a arte e tecnologia, com a publicação de livros, organização de exposições e a construção de espaços dedicados à arte e tecnologia. Como dito anteriormente, mesmo os espaços dedicados enfrentam problemas na formação de seus acervos permanentes, seja pela obsolescência ou desaparecimento de equipamentos nos quais as obras foram realizadas ou a exclusão dos conteúdos disponibilizados na Internet.

Citamos aqui as iniciativas do ZKM (Center for Art and Media), fundado em 1989 e localizado em Karlsruhe, Alemanha, como espaço que tem, desde a sua fundação, a preocupação com a promoção, difusão, aperfeiçoamento artístico e proteção de obras em mídias emergentes. O centro promove ações de aquisição de acervo mediante editais que

premiam artistas com exposições, auxílio financeiro, publicações, entre outras iniciativas, estabelecidas pelo comitê organizador.

Outro projeto com a intenção de salvaguarda, acesso e disponibilização de acervos, mídias diversas é o Internet Archive¹⁴, proposta realizada em consórcio com universidades e empresas, que tem entre seus projetos o desenvolvimento da ferramenta Way Back Machine, cuja característica é a recuperação de dados de sites desativados, com o seu período de cobertura a partir do ano de 1986, contando com cerca de 150 bilhões de páginas armazenadas até o momento em que este texto foi escrito. O projeto permite que qualquer usuário, a partir da criação de uma conta exclusiva, crie um repositório compartilhado com licenças baseadas no *Creative Commons*¹⁵.

Limitamo-nos ao uso de alguns conceitos da arquivologia, embora o foco deste trabalho não seja diretamente a preservação digital ou a constituição de um fundo ou arquivo permanente, ainda que executemos alguns passos na direção da recuperação de informação, para que pudéssemos fazer o arranjo dos conjuntos de propostas poéticas de modo ordenado.

O primeiro é a taxonomia que

Pode ser definida como a ciência da classificação, incluindo os princípios gerais pelos quais os objetos e fenômenos são divididos em classes, que são subdivididas em subclasses, (...) e assim sucessivamente. (...) representa uma classificação sistemática e hierárquica e, em decorrência disto, pode ser usada com funções semelhantes às de menus/diretório, abrindo cada rótulo/link que leva o usuário a tópicos cada vez mais específicos. (SANTOS, INNARELLI, BARBOSA, 2007, p. 211)

Em segundo lugar, percebe-se que do ponto de vista da arquivologia o processo de seleção e “*separação física, (...) não pode ser justificativa para uma separação intelectual*” (SANTOS, 2007), o que demonstra a complexidade na organização, referenciação e disponibilização dos dados coletados. Preferimos assim, para nosso mapeamento, manter a estrutura dos materiais coletados em conjunto, separando apenas elementos entendidos como dispensáveis.

¹⁴ Internet Archive. <http://www.archive.org>.

¹⁵ O Creative Commons Brasil disponibiliza opções flexíveis de licenças que garantem proteção e liberdade para artistas e autores. Partindo da idéia de "todos os direitos reservados" do direito autoral tradicional nós a recriamos para transformá-la em "alguns direitos reservados". Disponível em: <<http://www.creativecommons.org.br/>>. Acesso em: 1 de ago. de 2012.

A noção de documento aqui também é bem limitada aos dados coletados e/ou encontrados, em função das origens diversas, a fragmentação e as lacunas existentes. E assim como não pretendemos constituir um museu, este trabalho prima pela possibilidade de fomentar outras pesquisas, servir como base de dados para a estruturação futura de propostas que possam contemplar inclusive o auxílio para a construção de museus ou centros de *media art*, onde o tema *Mobile Art* seja apresentado.

2.6 Ciência da Informação

No campo da pesquisa sobre a informação¹⁶ e a forma de como estas são hierarquizadas e classificadas, a obra de Paul Otlet (1868-1944), *Traité de documentation: le livre sur le livre: théorie e pratique*, com primeira edição em 1934, foi uma das fontes bibliográficas consultadas para a realização da presente pesquisa. Embora esta publicação esteja ligada a classificação de livros, pensamos que seria útil no desenvolvimento da tabulação de nossos dados coletados para posterior classificação. Na figura 8, o autor apresenta as fases da informação até a sua classificação final, percurso que pode ser estruturado em sete níveis.

¹⁶ O conceito de informação é amplamente descrito em: CAPURRO, Rafael; HJORLAND, Birger. **O conceito de informação**. In: **Perspectiva em ciência da informação**, Belo Horizonte, v. 12, n. 1, Apr. 2007. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-99362007000100012&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 27 dez. 2011. <http://dx.doi.org/10.1590/S1413-99362007000100012>.

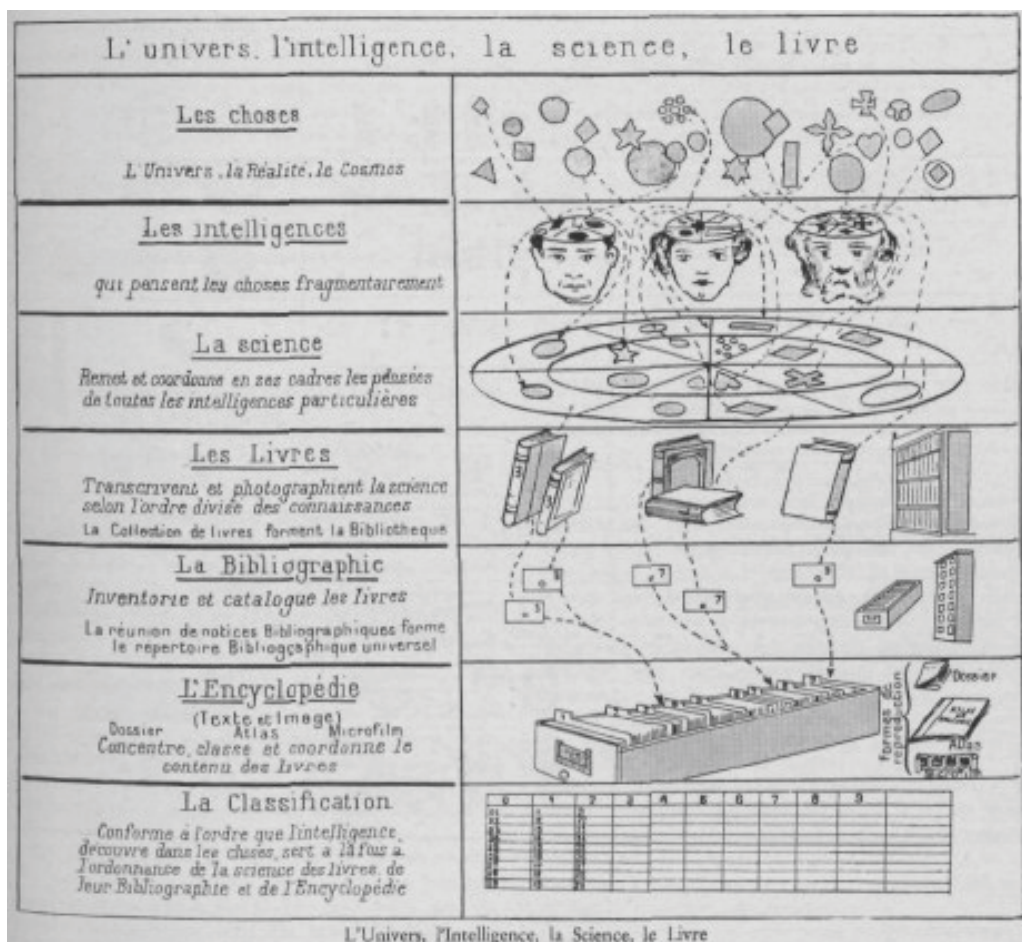


Figura 8 L'Univers, l'Intelligence, la science, le livre. In: OTLET, Paul. **Traité de documentation**: le livre sur le livre: théorie et pratique. Bruxelles: Mundaneum, 1934. Disponível em: < http://lib.ugent.be/fulltxt/handle/1854/5612/Traite_de_documentation_ocr.pdf > Acesso em: 20 de março de 2013.

Na pesquisa realizada por Martin Hilbert e Priscila Lopez (2011), da University of Southern California, tendo como marcos os anos de 1986, 1993, 2000 e 2007, evidenciam-se a passagem do analógico ao digital e a quantidade de informações geradas e armazenadas em meios como livros, jornais, videoteipes, cd's, dvd's, discos rígidos e smartphones. Dados de fabricantes de aparelhos celulares, de vendas de computadores, da indústria cinematográfica e fonográfica formaram o conjunto das mais de 1.110 fontes consultadas pelos pesquisadores, ilustrada no infográfico (Figura 9) feito por Todd Lindeman e Brian Vastag para o jornal The Washington Post.

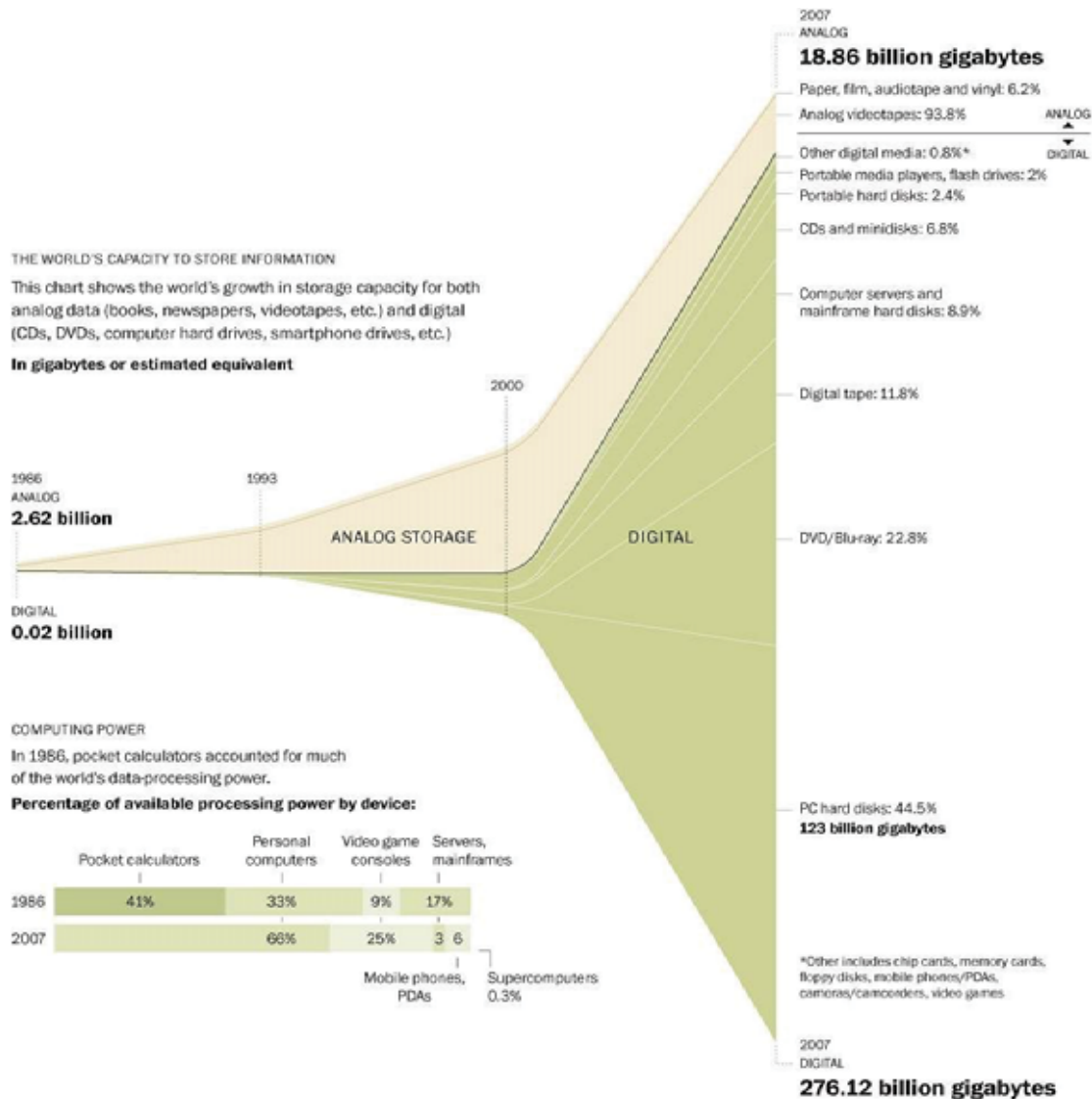


Figura 9 **Rise of the digital information age**, 2011. Todd Lindeman e Brian Vastag. Fonte: The Washington Post. Publicado em 11 de fevereiro de 2011. Disponível em: <<http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/graphic/2011/02/11/GR2011021100614.html>>. Acesso em: 2 fev. 2012.

Segundo a pesquisa, em 2007, 94% da informação gerada já era em formato digital e o ano de 2002 tido como o marco da era digital:

Nós estimamos que foi no ano de 2002 que o mundo armazenou mais informações em formato digital do que analógico pela primeira vez. Esse processo aconteceu muito rapidamente. No ano 2000, ainda 75% de toda a informação estava em formato analógico, constituído essencialmente por fitas de vídeo analógicas, como o VHS e, em 2007, 94% de nossa memória tecnológica global já consistia em bits digitais e bytes. Isso não é nada mais do que "um piscar de olhos" na perspectiva histórica. O caso da telecomunicação é um pouco diferente: já em 1990 a maior parte da telecomunicação era digital, e a radiodifusão ainda está atrás: apenas 25% da informação de radiodifusão era

digital em 2007 (a expectativa é que isso mude com a TV digital). A propósito, esse também é o motivo pelo qual a radiodifusão não cresceu tão rápido: ainda está na era analógica. (DE LUNA, 2011)

No entanto, ressaltamos que é controversa a questão do não crescimento da radiodifusão, como dito na citação acima. No mesmo período notamos o surgimento das rádios comunitárias a partir dos projetos de inclusão digital¹⁷, como o projeto Telecentros¹⁸, canais como o Last.fm¹⁹, criado em 2002, e mesmo a abertura de canais online operando em paralelo aos veículos analógicos pelas emissoras de rádio. Citamos como iniciativa no campo da arte a Mobile Radio, rádio online fundada em 2005, projeto dos artistas Sarah Washington & Knut Aufermann²⁰.

2.6.1 Visualização de Dados

A apresentação ou representação de conteúdos oriundos da imaginação ou do mundo exterior é algo constitutivo das artes visuais, ao transpor os pensamentos, sensações, ideias ou determinadas aspirações – históricas ou políticas – em desenhos, pinturas, esculturas, entre outros meios. Tomamos a definição de visualização que é a *“formação de uma imagem mental de um conceito abstrato (...)”* que *“(...) pode ser formada por estímulos multissensoriais e não exclusivamente visuais.”* (RAMOS, 2005, p. 34)

¹⁷ Sobre a definição de inclusão digital, ver: Costa, Leonardo Figueira. **Inclusão Digital: conceitos, modelo e semânticas**. Anais e Programa do XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Intercom/Unb, 04 a 09 de setembro de 2006. Organizado por Sueli Mara S.P. Ferreira e Nélia Del Bianco – São Paulo: Intercom, 2006. ISBN 85-88537-13-3. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/errata2006/R1485-1.pdf>>. Acesso em: 2 de fev. de 2012.

¹⁸ Projeto Telecentros foi criado em 2001, dirigido pela Coordenadoria do Governo Eletrônico que, por sua vez, subordinava-se à Secretaria de Comunicação. Atualmente, constitui-se como um programa da Prefeitura do Município de São Paulo.

¹⁹ O projeto recebeu a menção honrosa 2003 PRIX WINNERS: NET VISION / NET EXCELLENCE, no festival Ars Electronica. Disponível em: <<http://www.aec.at/prix/en/winners/2003-prix-gewinner-net-vision-net-excellence/>>. Acesso em: 29 mai. 2013.

²⁰ Este trabalho esteve na Trigesima Bienal de São Paulo, com irradiação entre setembro e dezembro de 2012, com título Mobile Radio BSP. <http://mobile-radio.net/>



Figura 10 Hieronymus Francken II (1578-1623), Jan Brueghel the Elder (1568-1625). The Archdukes Albert and Isabella Visiting a Collector's Cabinet, c. 1621-1623. Óleo sobre painel. 94 x 123.3 cm. The Walters Art Museum, Baltimore, EUA.

Durante o século XVII, a apresentação das coleções de arte foram representadas no gênero pintura de galeria, sistema de catalogação por meio da linguagem pictórica organizada de maneira temática, tipológica e remissiva, que trouxeram importantes contribuições ao que chamamos contemporaneamente de visualização de dados. Além da coleção e do seu patrono, podemos identificar algumas questões, como a importância e posição do artista.

De acordo com Madlyn Millner Karn,

(...) o mais óbvio efeito de uma pintura de galeria é imortalizar a coleção com uma expressão da personalidade do seu colecionador. (...) Uma vez que muitas das pinturas, no entanto, não refletem as coleções reais em tudo, ou então tomam liberdades com coleções que já existia, a personalidade do artista pode ter entrado em jogo com mais força do que a do patrono. O pintor frequentemente incluía suas próprias obras e até mesmo lhes davam destaque especial, um dispositivo promocional que não é surpreendente para nós hoje. Ele também, por vezes, aproveitava a oportunidade para dar um impulso às obras de seus amigos e colegas. Expor pinturas que seus criadores possam se orgulhar é uma forma de solicitar admiração pela arte da pintura. (...) Quando um artista ou um grupo de artistas é mostrado na companhia da nobreza, isso indica a aceitabilidade social e

os serviços de valor do artista; esta é a forma mais direta de referência para o estado do artista que galeria de pintura proporciona. A associação das artes com a ciência e esforços intelectuais nas pinturas de galerias é uma reivindicação menos explícita, mas não menos eficaz para o status dos artistas como praticantes de uma das artes liberais.(KARN, 1975, p. 239)²¹ (Tradução nossa)

Estas possuem o caráter temático ao se referirem a determinado conjunto (pintores italianos, flamengos); tipológico diferenciando os objetos ou espécies (quadros, documentos, esculturas, animais, plantas, etc.); remissivo, pois apontam para outras partes da coleção que não estão visíveis.

Ao visualizarmos pinturas (Figura 10 e 11) como as dos artistas flamengos Hieronymus Francken (1578-1623), Jan Brueghel (1568-1625), o Velho, e David Teniers II (1610-1690), percebemos as características mencionadas, tomando contato com o conjunto temático. Na pintura abaixo, *Arquiduque Leopold Wilhelm em sua galeria de pintura em Bruxelas*²² (Figura X), executada por David Teniers, podemos ver na parte superior ao centro a obra *Diana e Calíxto*²³ (1560-65) de Ticiano Vecellio (1490-1576), situando o visualizador na galeria de pintura italiana. Além deste recurso o uso de portas entreabertas, corredores, pinturas de outras origens ou objetos são utilizadas como indicadores da existência de outras obras da coleção retratada.

²¹ (...) The most obvious effect of a gallery picture is to immortalize a collection as an expression of the personality of the collector. Since many of the pictures, however, do not reflect real collections at all, or else take liberties with collections that existed, the artist's personality may have come into play more forcefully than the patron's. The painter often included his own works and even gave them special prominence, a promotional device that is not surprising to us today. He likewise sometimes took the opportunity to give a boost to the works of his friends and colleagues. Exhibiting paintings of which their creators can be proud is one way of soliciting admiration for the art of painting. (...) When an artist or a group of artists is shown in the company of nobility, this indicates both the social acceptability and the valued services of the artist; this is the most direct kind of reference to the artist's status that gallery pictures provide. The association of the arts with science and intellectual endeavors in the pictured galleries is a less explicit but no less effective claim to the artists' status as learned practitioners of one of the Liberal Arts.(KARN, 1975, p. 239)

²² Karn sugere que Velázquez tenha sido influenciado pela obra de David Teniers quando pintou *Las Meninas* (1656). "Thus it could very well have been fresh in Velazquez's mind when he undertook to paint Las Meninas. It would be surprising if Velazquez had not already been aware of the Antwerp tradition of gallery pictures long before this time." (KARN, 1975, p. 240)

²³ Esta é uma das obras presente no *Theatrum Pictorium*, de 1660 (CLAERBERGEN, 2006:22); atualmente pertence ao Kunsthistorisches Museum de Viena. Outras edições do *Theatrum* seguiram nos anos de 1673, 1684, 1700 e 1755, em quatro idiomas: holandês, francês, espanhol e latim, conferindo a esta obra o caráter internacional, ao mesmo tempo em que a torna modelo para os nossos catálogos atuais. (CLAERBERGEN, 2006: p.9, 80)



Figura 11 David Teniers, o Jovem. Arquiduque Leopold Wilhelm em sua galeria de pintura em Bruxelas, c. 1651. Óleo sobre cobre. 104,8X130,4 cm. Museo Nacional del Prado, Madrid.

No que tange aos procedimentos científicos, a visualização científica é entendida como o *“uso de tecnologia com o objetivo de aumentar a apreensão de informações que possibilitem ao leitor, por meio de uma exploração, estabelecer suas próprias análises e chegar a um novo conhecimento.”* (RAMOS, 2005: p. 34)

Na atualidade, a questão da visualização de dados e suas aplicações a partir da utilização das ferramentas digitais tem sido foco de estudo de Lev Manovich²⁴ e Manuel Lima²⁵. Manovich vem desenvolvendo ferramentas computacionais para acesso a grande número de informações, como obras de arte, capas de revistas, games ou fragmentos de

²⁴ O Software Studies é um projeto criado em 2007, desenvolvido junto a UCSD Division of the California Institute for Telecommunication and Information Technology (Calit2 - <http://calit2.net/>). Mais sobre o projeto em: <http://lab.softwarestudies.com/2007/05/about-software-studies-ucsd.html>. Acesso em: 1 nov. 2012.

²⁵ O estudo da visualização de redes complexas foi disponibilizado em 2005, no website: <http://www.visualcomplexity.com/vc/about.cfm>. Acesso em: 15 set. 2012.

filmes, por meio da recuperação de informação de bancos de dados e da estruturação de padrões – cor, textura, etc.

O foco de estudos de Manuel Lima é a visualização de redes complexas, sob o ponto de vista complexidade. As visualizações coletadas foram categorizadas por assunto (arte, biologia, redes de transporte, etc.), contendo informações sobre o autor, instituição, ano, endereço na web e a descrição do projeto a que se refere.

2.6.2 Banco de dados sobre Webarte no Brasil

Este banco de dados sobre Web Arte no Brasil é o resultado da dissertação de mestrado de Fábio Oliveira Nunes apresentada ao Instituto de Artes da UNICAMP, no ano de 2003, cujo orientador foi o prof. Dr. Gilberto Prado.

Apresentado de modo dinâmico na Internet, em formato de *website*, a pesquisa sofreu adições, rastreando a produção artística em Web Arte no Brasil, no período de 1997 a 2010. O autor também indica que modificações poderão ser realizadas sem aviso prévio, sendo estas possíveis revisões ou inclusões de textos referentes aos assuntos abordados. No entanto, mesmo que o autor esclareça que algumas modificações poderão ocorrer, seria interessante destacar o que foi modificado, em que ano e a datação da última atualização, dado importante para localizar outros leitores do trabalho.

Tanto a navegação quanto a pesquisa podem ser feitas de maneira não linear, permitindo ao usuário a escolha sobre seguir ou não as indicações numeradas ou as datas indicadas, conforme podemos visualizar (Figura 12).

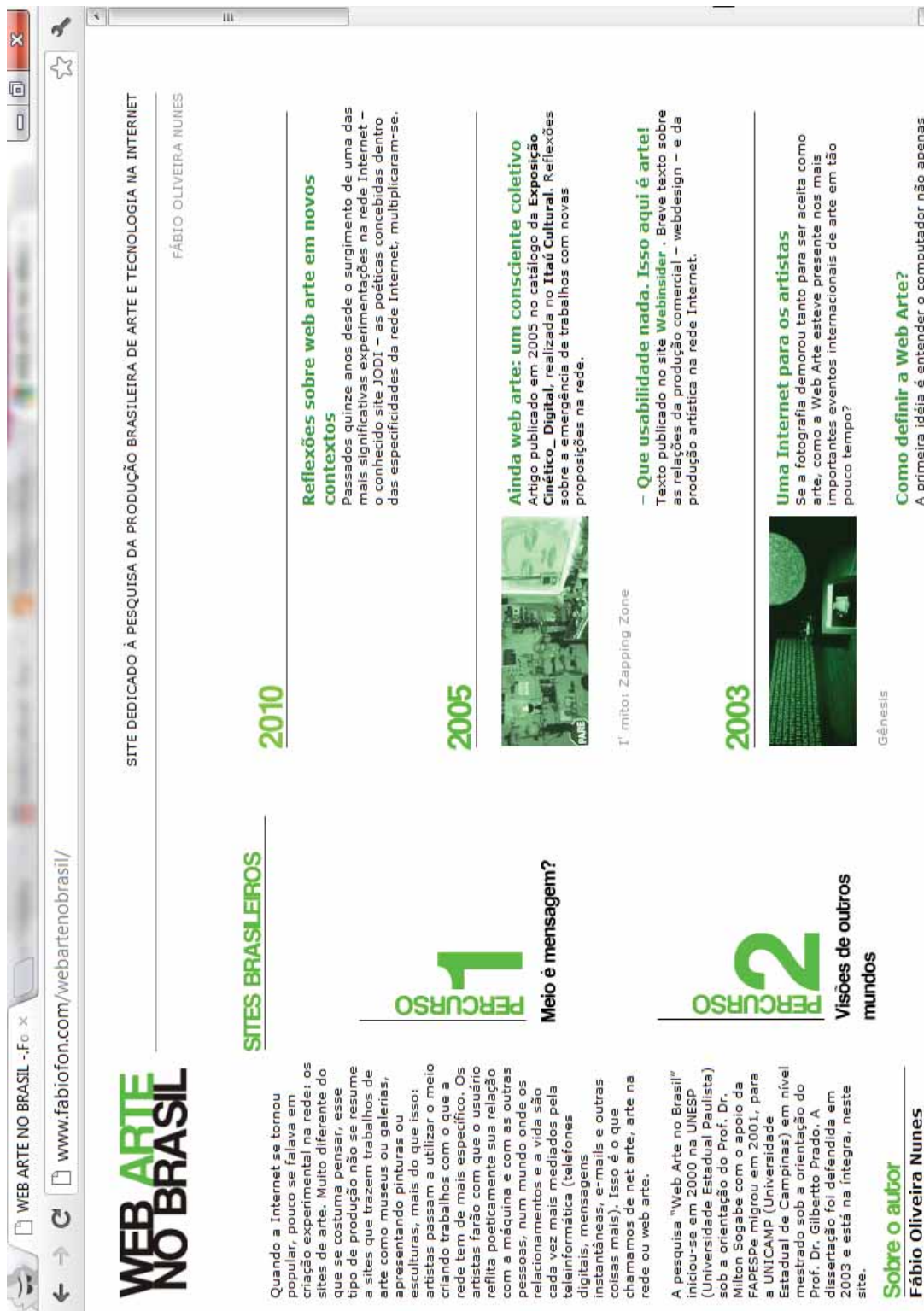


Figura 12. Web Arte no Brasil. Tela inicial. Disponível em: <http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/>. Acesso em: 2 fev. 2013.

2.6.3 Visualização de Dados em mapas dinâmicos

Optamos pela disponibilização do banco de dados de modo dinâmico, permitindo o acesso em qualquer lugar e a qualquer momento. Neste sentido, nos apropriamos do mapa, tanto como conceito como forma plástica, tornando os dados coletados visíveis de modo dinâmico, em uma estrutura hipermidiática, sendo a Internet o ponto de apoio e ancoragem para acesso em tempo real. Por este motivo, realizamos testes com duas ferramentas de geração de mapas interativos, o *Stat Planet* (<http://www.statsilk.com>) e o *Google Fusion* (<http://www.google.com/drive/apps.html#fusiontables>).

A *StatSilk* é a empresa responsável pelo desenvolvimento do programa STAT PLANET. O *Stat Planet* é um gerador de mapa dinâmico que vem com uma planilha eletrônica configurada com dados populacionais que podem ser manipulados pelo usuário com novos dados e temáticas. Ao se deletar estas informações o usuário deve inserir seus dados para gerar o novo mapa. Esta operação apresenta uma série de problemas, como a de dados residuais que se forem removidos interfere diretamente na geração do novo arquivo, apresentando informações errôneas.

Neste caso, mesmo se tratando de uma ferramenta dinâmica, a manutenção e a permanência foram pontos decisivos na escolha da ferramenta para apresentação como produto final da pesquisa. A opção em utilizar o *Google Fusion* deu-se em função da maior estabilidade do serviço e do sistema no que diz respeito a disponibilidade online. Além disso, o *Stat Planet* demanda atualização de *plug-in*, já que é baseado em Flash²⁶ o que poderia trazer problemas futuramente, como a desconfiguração ou perda de dados. Ambas as ferramentas são gratuitas e disponibilizadas na Internet, baseadas em planilhas eletrônicas customizáveis.

O *Google Fusion* é um serviço gratuito, disponibilizado pela empresa *Google Inc.* que oferece a atualização e tutoriais sobre o processo de construção e customização das tabelas, geração de mapas, exportação e mesclagem de dados provenientes de outras tabelas com dados públicos. Toda e qualquer alteração pode ser visualizada em tempo real, e o mapa

²⁶ É ao mesmo tempo um programa e uma plataforma multimídia para geração e visualização de animações, gráficos, entre outros elementos digitais dinâmicos, desenvolvido pela Adobe Inc. Mais informações em: <<http://www.adobe.com/br/products/flash.html>>. Acesso em: 20 mai. 2012.

localizado na Internet, também pode ser compartilhado com outros usuários que poderão utilizar os dados, cruzando com outras informações.

Nas figuras a seguir (Figuras 13 e 14) apresentamos a configuração dos dados em formato de fichas, o mapa com os marcadores de dados e o gráfico de conexões entre os locais e os eventos.

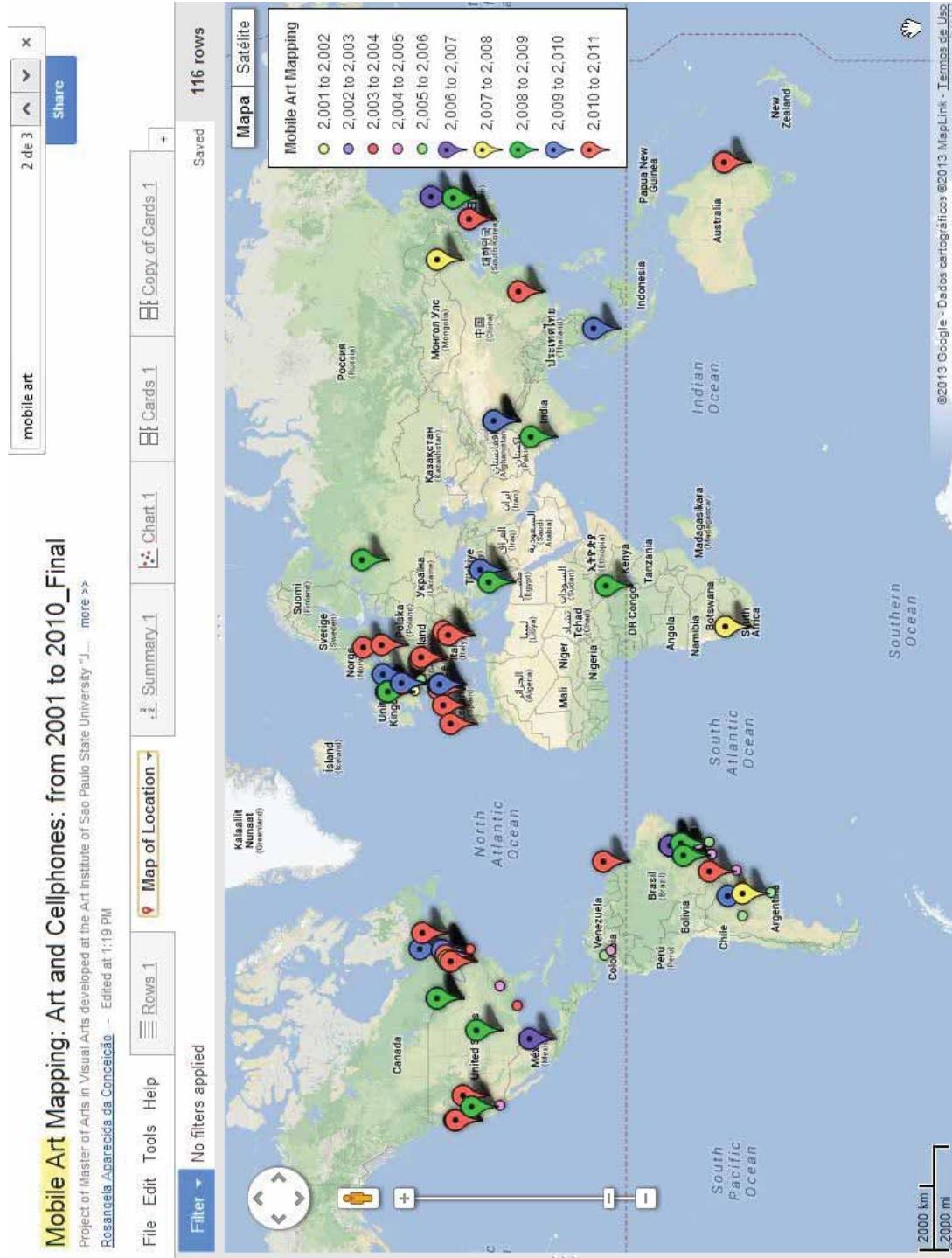


Figura 13. Captura de tela do mapa dinâmico visualizado no Google Fusion. Disponível em: < <http://mapeamentomobileart.blogspot.com.br/p/mapeamento-mapping.html>>. Acesso em: 10 jun. 2013.

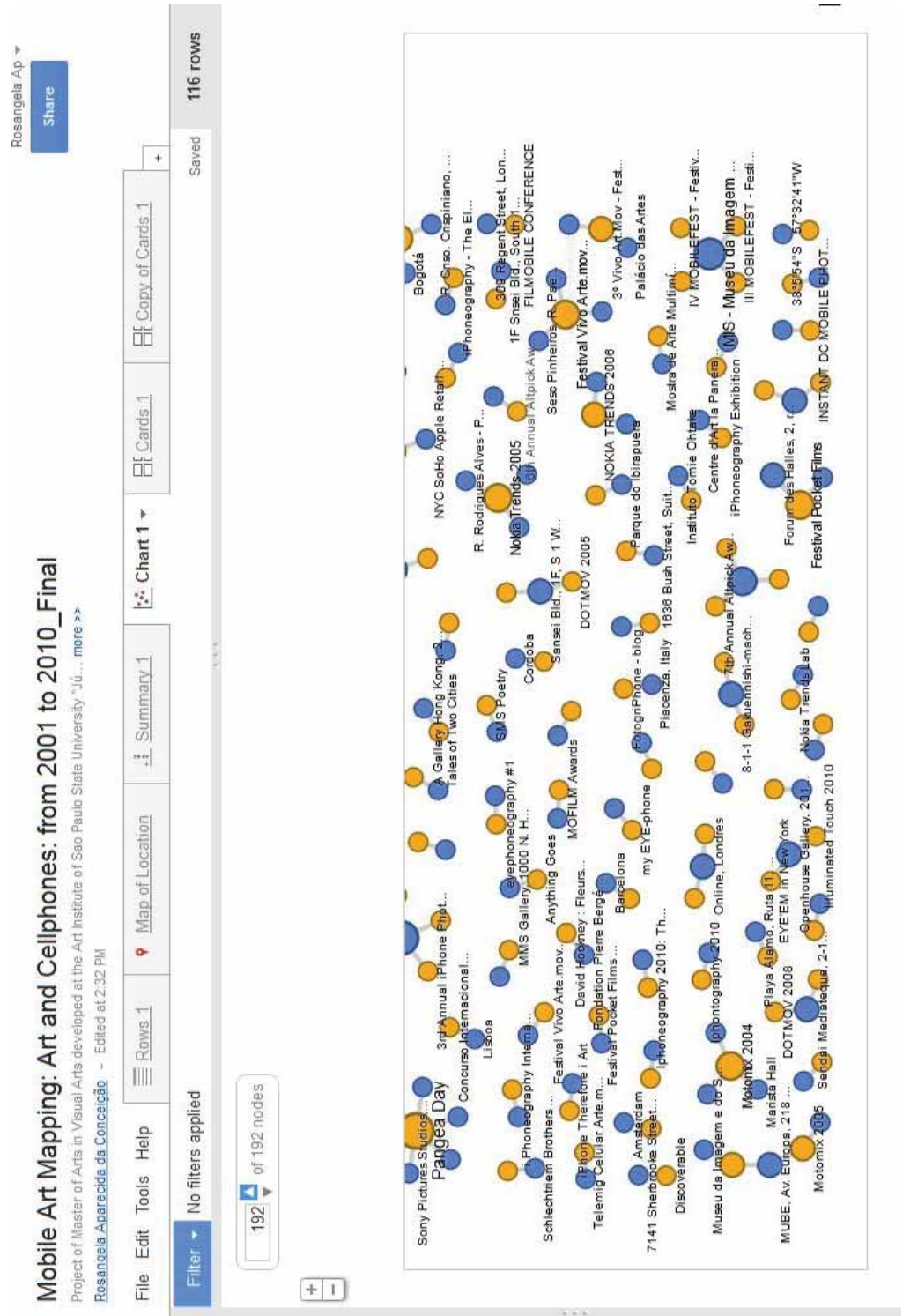


Figura 14. Gráfico de conexões gerado no Google Fusion.
Disponível em: < <http://mapeamentomobileart.blogspot.com.br/p/mapeamento-mapping.html>>. Acesso em: 10 jun. 2013.

Apesar dos nossos esforços para a realização do banco de dados e sua disponibilização online, sabemos das limitações impostas pelos meios digitais, como a possível perda da informação, seja por interrupção dos serviços utilizados, a desconfiguração dos dados em novos programas, a fragilidade das mídias de armazenamento como o *cd-rom*.

Desta forma, os dados deste mapeamento foram compilados em planilhas, que poderão ser impressas, a partir do download do arquivo eletrônico, e o volume impresso a ser disponibilizado na biblioteca da universidade, onde esta pesquisa foi desenvolvida.

Capítulo 3. Bases usadas para o Mapeamento Mobile Art: cartografia temática, conceito e contexto

O conceito de mapeamento, aqui aplicado à arte, já apropriado por outras iniciativas da área, tanto como estrutura poética quanto instrumento de pesquisa, buscando confrontar, elucidar e trazer o seu fundamento conectado com a proposta desenvolvida. É fundamental a compreensão deste conceito, pois o mesmo alicerça toda a pesquisa descrita nesta dissertação, evitando-se assim, possíveis equívocos durante a sua leitura. Portanto, o desenvolvimento do conceito de mapa temático dá suporte ao banco de dados resultante da pesquisa.

3.1 Conceito

O conceito de mapeamento é apropriado da Geografia, onde foram realizados os devidos estudos na área para melhor compreensão, cuja pretensão foi dar ao trabalho o rigor necessário para evitar a apropriação indevida ou mesmo distorcê-lo.

Consultamos os materiais desenvolvidos pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), dos quais extraímos as seguintes definições:

Entende-se por mapeamento a aplicação do processo cartográfico, sobre uma coleção de dados ou informações, com vistas à obtenção de uma representação gráfica da realidade perceptível, comunicada a partir da associação de símbolos e outros recursos gráficos que caracterizam a linguagem cartográfica. (IBGE, 1998, p. 4)

Cabe ressaltar que há diversas classificações no que tange a cartografia e o seus usos. Assim, o trabalho aqui desenvolvido pertence à Cartografia temática, por ser caracterizado a partir de um tema norteador, possibilitando o melhor enquadramento entre outras formas possíveis de mapeamento.

A representação temática, distintamente da geral, exprime conhecimentos particulares específicos de um tema para uso geral. (...) O objetivo dos mapas temáticos é o de fornecer, com o auxílio de símbolos qualitativos e/ou

quantitativos dispostos sobre uma base de referência, geralmente extraída dos mapas e cartas topográficas, as informações referentes a um determinado tema ou fenômeno que está presente ou age no território mapeado. (...) Na elaboração de um mapa temático são estabelecidos limites a partir dos dados que lhe são pertinentes, não importando a forma pelas quais foram obtidos, nem como foram consagrados os elementos que são concernentes à ciência ou técnica específica do tema em estudo. (IBGE, 1998, p. 112)

Nesta pesquisa, a apresentação dos dados coletados tem como base a representação cartográfica, com marcadores dispostos a partir da ancoragem em local e ano.

Para execução do mapa:

(...) pode-se distinguir, no processo cartográfico, três fases distintas: a concepção, a produção e a interpretação ou utilização. As três fases admitem uma só origem, os levantamentos dos dados necessários à descrição de uma realidade a ser comunicada através da representação cartográfica. (IBGE, 1998, p. 112)

Um exemplo de mapa temático foi o utilizado para acesso às exposições dos panoramas no início do século XIX, com a confecção de mapas que exemplificam as estratégias que se propuseram a comunicar e situar o visualizador, apresentando o tema, local e cenas a serem visualizadas na experiência imersiva. No mapa do Panorama da Batalha de Paris, exibido no Panorama de Leicester Square em 1815, desenhado por Henry Aston Barker (1774-1856) em estrutura circular, as informações foram dispostas partindo do centro em direção às bordas, permitindo a leitura dos trechos correspondentes às batalhas e os locais ilustrados (Figura 15)



Figura 15. Henry Aston Barker (1774–1856). **Batalha de Paris, travada em 30 de março de 1814.** Panorama Leicester Square, 1815. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10472/231>>. Acesso em: 20 mai. 2012.

Optamos por apresentar a pesquisa em forma de mapa dinâmico, integrando o conceito da cartografia temática com as ferramentas para visualização de dados, mencionadas no capítulo anterior, ao levarmos em consideração as fases descritas acima, a

fim de sistematizar os procedimentos e vislumbrar os processos necessários para o êxito deste trabalho.

3.2 Contexto

O mapeamento em artes tem sido uma forma de levantamento de informações sobre o que vem sendo desenvolvido em determinada área e lugar. Desta forma, percebemos a riqueza desse instrumento que tem sido utilizado tanto para a pesquisa acadêmica como para a implementação de políticas públicas, no âmbito da cultura, do incentivo às artes ou da preservação patrimonial.

Neste sentido, nos apropriamos do mapa temático, tanto como conceito como forma plástica, tornando os dados coletados visíveis de modo dinâmico, em uma estrutura hipermidiática, sendo a Internet o ponto de apoio e ancoragem para acesso em tempo real.

3.3 Linha do Tempo

Outra ferramenta do qual fizemos o uso foi a linha do tempo por percebermos que o mapa apresentava limitação quanto a exibição cronológica baseada nas datas dos eventos, mesmo que os marcadores tivessem tamanhos e cores distintas, apresentadas em sua legenda.

Utilizamos o aplicativo TimelineJS (<http://timeline.verite.co/>), desenvolvido pela VéritéCo, que permite a inclusão de ligações para outros conteúdos online, como vídeos, gravações em MP3, fotografias, e-books, entre outras informações disponíveis em meio digital (Figura 16).

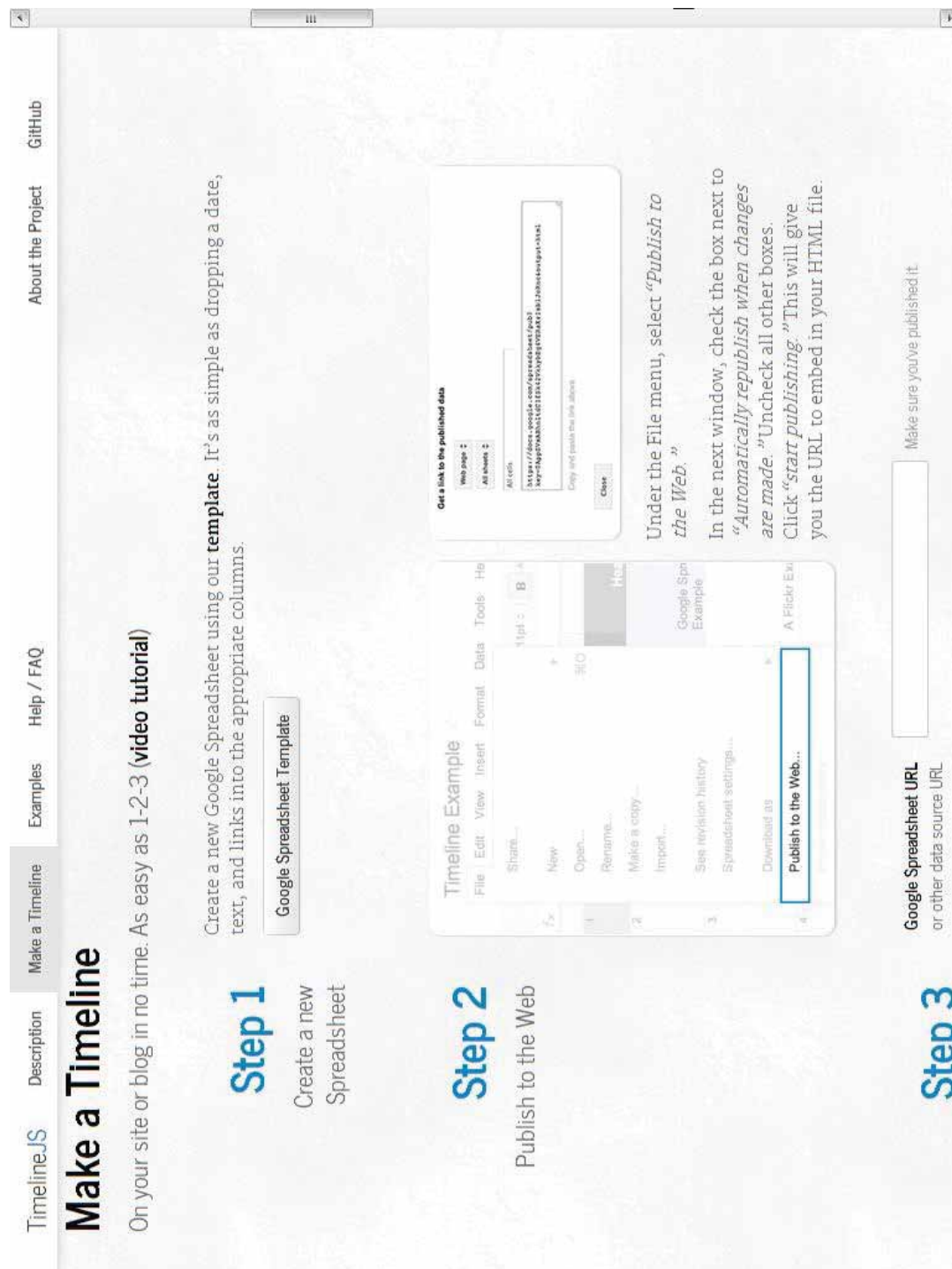


Figura 16. Captura da tela inicial da TimelineJS. Disponível em: <http://timeline.verite.co/>. Acesso em: 20 mai. 2013.

A linha do tempo é gerada a partir do código HTML obtido para publicação dos dados contidos na planilha, compatível para manipulação no *Google Fusion*, que ao ser inserido no campo respectivo, gera um novo código HTML a ser colado na programação do website ou weblog onde a informação ficará disponível.

Na figura 17, vemos a linha do tempo no *weblog* da pesquisa. Na base temos a linha do tempo, com o indicador do ano e do evento. No centro, há uma pequena página capturada, seguida dos nomes dos curadores, da data de início e término, título, patrocinador. A seta, ao lado direito, já contém a data do próximo evento, antecipando e indicando a continuidade da linha, cujo sentido de visualização se dá da esquerda à direita do usuário.

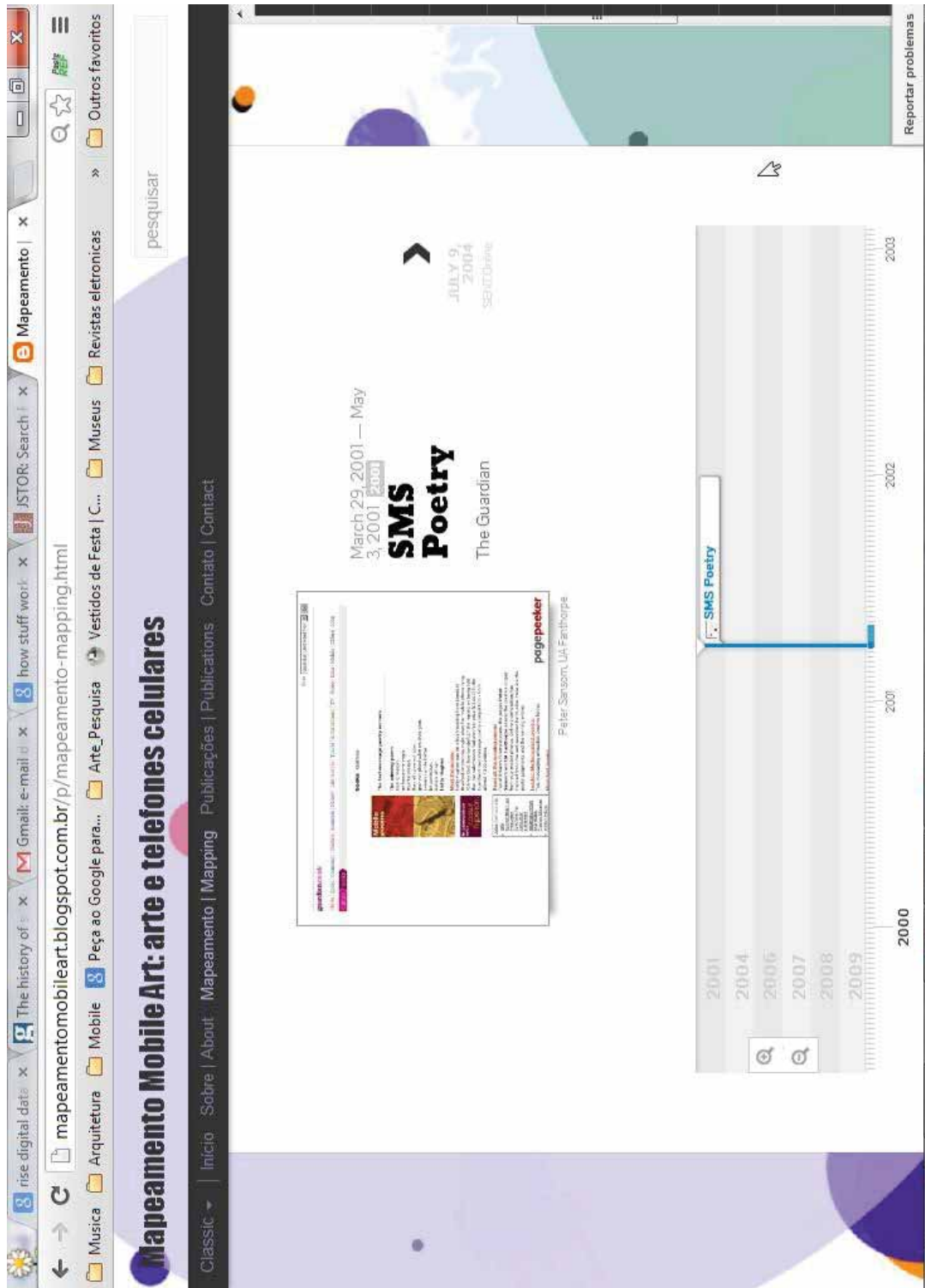


Figura 17. Captura de tela com TimelineJS aplicada no weblog Mapeamento Mobile Art. Disponível em: < <http://mapeamentomobileart.blogspot.com.br/p/mapeamento-mapping.html>>. Acesso em: 20 mai. 2013.

3.4 Exemplos de mapeamentos e linhas do tempo

Selecionamos dois exemplos de mapeamentos realizados na primeira década dos anos 2000, ambos correspondendo ao mesmo período desta pesquisa. O primeiro resultado de uma pesquisa institucional, visando o fomento cultural, o segundo e o refletem os resultados de pesquisas no contexto acadêmico.

A linha do tempo é outra forma de explicitar determinados conteúdos ocultos ou não cobertos pela estrutura do mapa dinâmico, sendo exemplificada pela Timeline of 20th c. Art And New Media de Rama Hoetzlein.

3.4.1 Mapeamento da Produção Cultural Emergente 1999/2000 pelo Instituto Cultural Itaú

Entre os anos de 1999 e 2000, o Instituto Itaú Cultural, realizou o Mapeamento da Produção Cultural Emergente, parte do Programa Rumos Artes Visuais, intencionando o levantamento da produção artística do período, em todo o Brasil. A equipe composta por três curadores-coordenadores e nove curadores adjuntos, convidados com a missão de selecionar os portfólios inscritos, fez o levantamento, tendo como dados artistas pesquisados e inscrições espontâneas geradas pelo edital.

No início de 1999, o Itaú Cultural formou uma comissão de três curadores-coordenadores: Angélica de Moraes, Daniela Bousso e Fernando Cocchiarale. Essa equipe assumiu a escolha de curadores adjuntos residentes em várias regiões do país para relativizar os conceitos irradiados pelo eixo Rio-São Paulo e estabelecer diálogos atentos às diversidades culturais de cada região – Carla Zaccagnini, SP, Cláudio de La Rocque, PA, Dodora Guimarães, CE, Jailton Moreira, RS, João Henrique do Amaral, PR, Marcos Hill, MG, Moacir dos Anjos, PE, Sérgio Cardoso, AM, e Viviane Matesco, RJ. (MAPEAMENTO NACIONAL DA PRODUÇÃO EMERGENTE, 2000, p. 8)

A equipe desenvolveu uma metodologia para avaliação dos *portfolios* recebidos, considerando “os índices de contemporaneidades”, parâmetros que balizaram as escolhas dos artistas que apresentariam seus trabalhos em exposições organizadas pela instituição. (MAPEAMENTO NACIONAL DA PRODUÇÃO EMERGENTE, 2000, p. 9)

Este levantamento serviu como base para as ações de fomento, já que “(...) a equipe de curadores fez, em cada região visitada, um breve diagnóstico da situação do ensino, da difusão e do estado técnico e conceitual das artes visuais.” (MAPEAMENTO NACIONAL DA PRODUÇÃO EMERGENTE, 2000, p. 9)

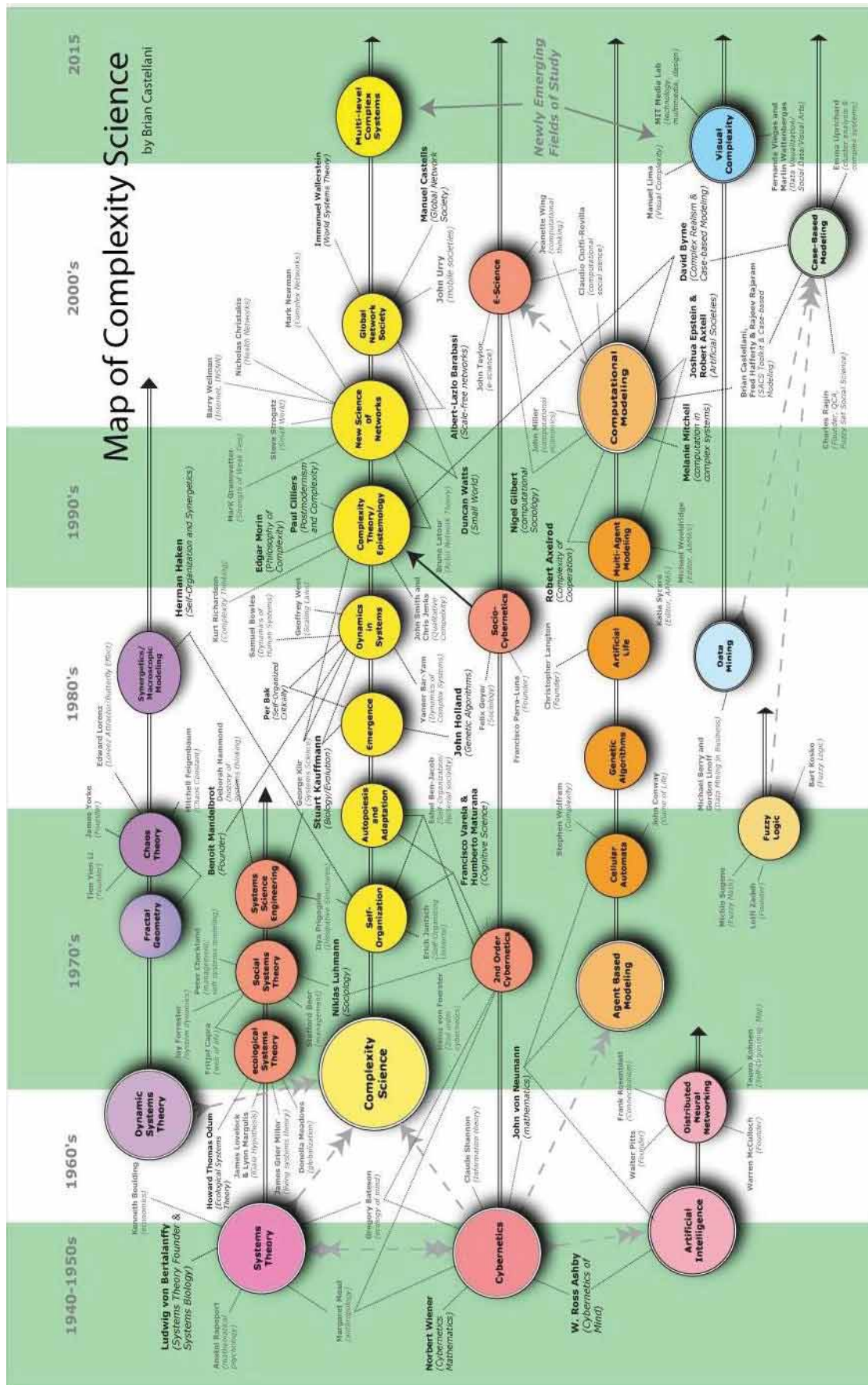
Os diagnósticos serviram como norteadores na indicação do planejamento das ações de formação, difusão e ampliação de atividades artísticas, além de índices para as futuras edições promovidas nos anos seguintes pelo programa.

3.4.2 Mapa da Ciência da Complexidade de Brian Castellani

O Mapa da Ciência da Complexidade (*Map of Complexity of Science*) é um trabalho desenvolvido pelo prof. Brian Castellani²⁷ ao longo de quatro anos, sendo publicado em 2009 (Figura 18). Para o pesquisador o “(...) *mapa é uma visão geral conceitual e histórica da ciência da complexidade e teoria da complexidade.*”²⁸ Nele podemos encontrar as principais teorias, seus autores e linhas de influência, bem como a emergência de novas áreas derivadas.

²⁷Professor de Sociologia e diretor do The Center for Complexity in Health, da Kent State University at Ashtabula. **Map of Complexity of Science**, 2009-2012. ArtScience Factory. Disponível em: <http://www.art-sciencefactory.com/complexity-map_feb09.html>. Acesso em: 8 de ago. de 2012.

²⁸“(...) *map is a conceptual and historical overview of complexity science and complexity theory*”. **Map of Complexity of Science**, 2009-2012. ArtScience Factory. Disponível em: <http://www.art-sciencefactory.com/complexity-map_feb09.html>. Acesso em: 8 de ago. de 2012.



Os critérios utilizados na elaboração deste trabalho foram “*baseados no número de citações, reconhecimento geral e importância no desenvolvimento histórico da área de pesquisa.*”²⁹ A primeira atualização foi realizada em 2011 e a última em 2012, com o acréscimo da **Visual Complexity**, pesquisa de Manuel Lima.

Os primeiros pesquisadores listados são Ludwig von Bertalanffy, Norbert Wiener e W. Ross Ashby, correspondendo ao período entre os anos de 1940-50. A recente tradução deste mapa para língua portuguesa foi realizada por Rogério Rauber, com pesquisa e revisão técnica da autora³⁰.

3.4.3 Timeline of 20th c. Art and New Media de Rama Hoetzlein

A *Timeline of 20th c. Art and New Media*³¹ (Figura 19) é resultado da pesquisa do professor Rama C. Hoetzlein, pesquisador na área de visualização de dados, com pesquisas nas áreas de *procedural modeling* e agentes inteligentes.

De acordo com o autor, “*esta linha do tempo do século 20 - Arte e Novas Mídias, foi criada para incluir as relações entre a arte, arte em novas mídias, ciência, tecnologia, guerra e teoria das mídias.*”³²

²⁹ “(...) but it tries to be representative, based on number of citations, general recognition, and importance in the historical development of the area of research.”. Map of Complexity of Science. ArtScience Factory. Disponível em: <http://www.art-sciencefactory.com/complexity-map_feb09.html>. Acesso em: 8 de ago. de 2012.

³⁰ Este mapa foi apresentado pela primeira vez no 3.o Encontro Internacional de Grupos de Pesquisa - Realidades Mistas e Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia. LEOTE, Rosangella ; CONCEICAO, R. A. ; RAUBER, R. . A complexidade do conhecimento: associação das novas tecnologias e práticas artísticas, em 28 de novembro de 2012.

³¹ Trabalho sem versão em língua portuguesa.

³² “*This Timeline of 20th c. Art and New Media was created to include relationships between art, new media art, science, technology, war and media theory.*” HOETZLEIN, Rama C. Timeline of 20th c. Art and New Media. 2009. Disponível em: <<http://www.rchoetzlein.com/theory/2009/timeline-of-20th-c-art-and-new-media>>. Acesso em: 27 nov. 2012.

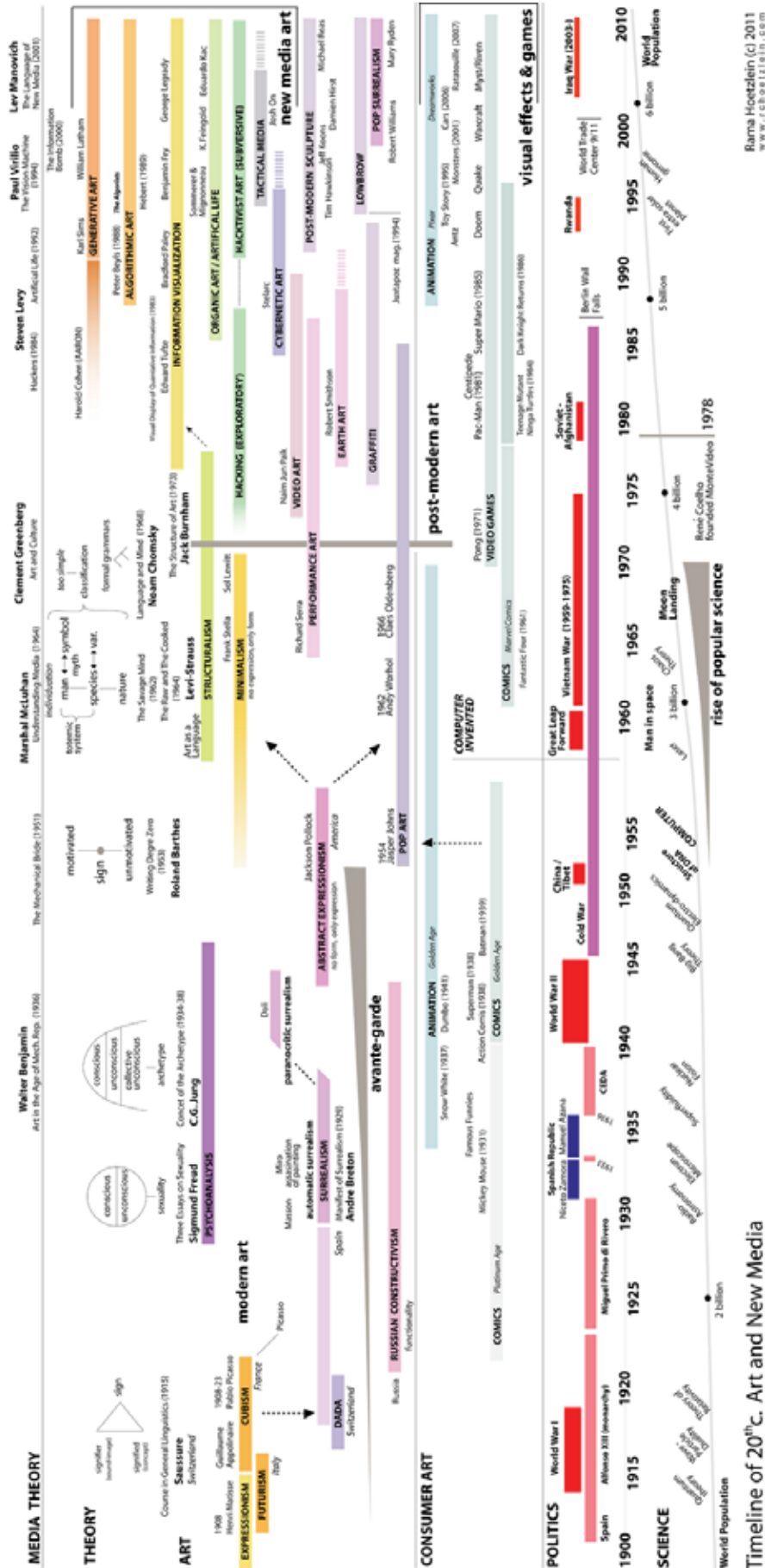


Figura 19. **Timeline of 20th c. Art and New Media**, 2011. Rama Hoetzlein.
Disponível em: < <http://www.rchoetzlein.com/theory/2009/timeline-of-20th-c-art-and-new-media/>>. Acesso em: 20 mai. 2013.

Ao cruzarmos as informações do Mapa da Ciência da Complexidade com a *Timeline of 20th c. Art and New Media*, observamos a atuação dos pressupostos científicos, literários e dos estudos das mídias, e os principais movimentos artísticos localizados nas novas mídias, o que reforça as nossas hipóteses levantadas na Introdução desta pesquisa, como por exemplo, a convergência da arte, da mídia e das tecnologias de comunicação e informação.

3.4.4 Heilbrunn Timeline of Art History

O Metropolitan Museum de Nova Iorque tem desenvolvido a Heilbrunn Timeline of Art History (<http://www.metmuseum.org/toah/intro/atr/atr.htm>) desde 1999, e na internet a partir de 2001, para apresentar a sua coleção. Esta linha corresponde a uma “visão cronológica, geográfica e temática para exploração da história da arte global”, conteúdos da coleção do museu, abrangendo 300 linhas do tempo, 930 ensaios, aproximadamente 7,000 objetos (Figura 19).

Dividida em períodos históricos, a pesquisa pode ser feita nos mapa mundi, nas linhas do tempo, por ensaio temático, obras de arte ou pelo índice, visualizados em tempo real.

O Metropolitan Museum dispõe de uma equipe para alimentação, pesquisa, manutenção e criação de novas apresentações, reunindo pesquisadores das diversas áreas – educação, conservação, restauro, design, curadoria, etc.

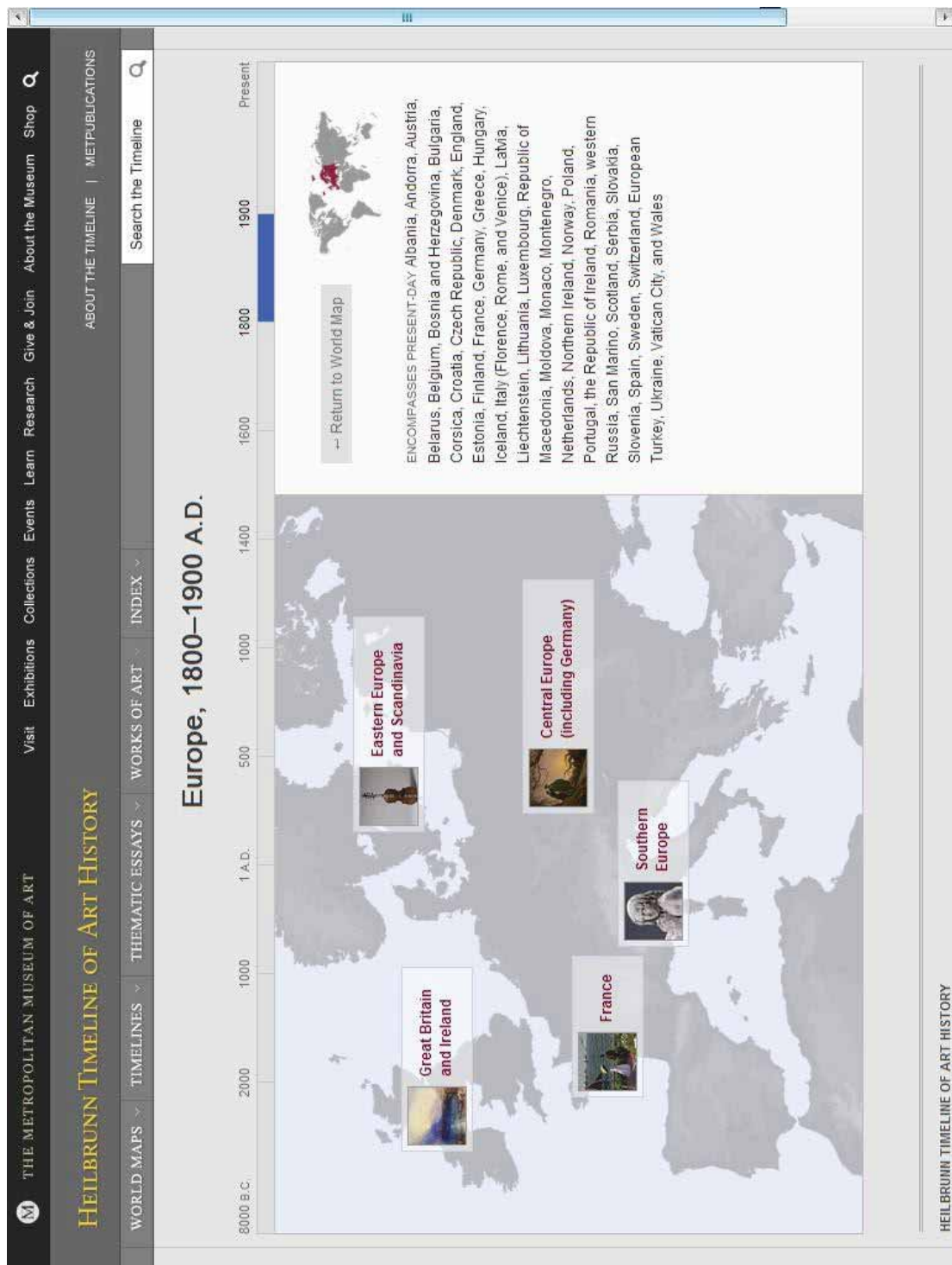


Figura 20 Captura de tela do World Map: Europe, 1800-1900 A.D., Heilbrunn Timeline of Art History, 2001-2013. Metropolitan Museum of New York. Disponível em: < <http://www.metmuseum.org/toah/world-regions/#/10/Europe>>. Acesso em: 20 mai. 2013.

Capítulo 4. O Mapeamento Mobile Art: antecedentes, aspectos tecnológicos, delimitação e parâmetros e classificação

A natureza dos eventos em Mobile Art, em boa parte, desde sua concepção até a sua realização é internacional. Poucos eventos são dados apenas na esfera continental, ou melhor, localizados nacionalmente. Analisando editais, chamadas e mesmo a lista de artistas participantes, críticos e demais atuantes neste campo artístico, percebemos que a mobilização é dada de maneira globalizada, ainda que este termo contenha ambiguidades e possa nos trazer certos embaraços conceituais.

O meio onde os editais ou chamadas são dispostos ou estão disponíveis é a Internet, em si mesmo internacional. Os idiomas mais frequentes são o inglês, espanhol, alemão, francês e português. Devemos apontar que alguns eventos mesmo ocorrendo em língua materna, utilizam a língua inglesa como difusor e atrator de participantes. Boa parte da literatura a respeito dessa arte se encontra neste idioma também.

Daí, podemos perceber o caráter internacional, o que dificultaria uma ‘separação’ caracterizada pelo critério nacionalidade apenas.

Contudo, em meados da primeira década dos anos 2000, vemos o surgimento de termos como *Glocal*³³ para designar uma arte global que tenha ou leve em consideração aspectos locais. Porém, percebemos o uso deste termo somente em eventos ligados a arte-educação.

Portanto, este fenômeno se dá em função dos meios – tanto de difusão quanto os de produção –, e os agentes (artistas, fabricantes, operadoras, galerias, etc); algo já notado no estudo da influência dos meios tecnológicos sobre a sociedade, representados por Marshall McLuhann (2003), Pierre Lévy (1993, 1996, 2000) e Vilém Flusser (2007, 2008, 2011), entre outros.

Dentro desta ‘nova’ paisagem que se forma na arte, onde é extremamente rápida a velocidade com que novas manifestações surgem, percebemos a emergência de propostas poéticas resultantes da complexidade do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação

³³Glocal acrônimo de global e local, simultaneamente.

(TIC's), apresentando como um de seus aspectos a variedade de possibilidades de combinação destas tecnologias e sistemas de veiculação.

A obsolescência dos dispositivos móveis, dos computadores, sistemas de programas, da fragilidade das mídias de armazenamento, do registro das práticas artísticas, da pouca literatura³⁴ sobre a área e da própria instabilidade de disponibilização on-line são alguns dos problemas que enfrentamos ao nos depararmos com a pesquisa em arte digital. Obviamente, estes problemas não são apenas percebidos na arte e tecnologia, mas algo que preocupa toda a sociedade, principalmente os agentes envolvidos com a salvaguarda e o patrimônio.

4.1 Antecedentes

Como base para esta pesquisa, buscamos alicerçar a proposta alinhando-a com outras iniciativas já existentes, para torna-la objeto de futuras pesquisas. Desta forma, tomamos o banco de dados *Webarte no Brasil*, de Fábio Oliveira Nunes, o *Map of Complexity of Science*, de Brian Castellani, a *The Database of Virtual Art*, organizada por Oliver Grau, e a *Timeline of 20th c. Art and New Media*, de Hoetzlein, a *Heilbrunn Timeline of Art History*, do Metropolitan Museum de Nova Iorque.

4.2 Aspectos tecnológicos

Tomamos, também, como referência para elaboração da classificação das obras constantes em nosso mapeamento, os desenvolvimentos tecnológicos implementados nos telefones celulares desde a sua criação em 1973, pela Motorola Inc.

O SMS (*Short Message Service*) integra as inovações possíveis com as redes operando em 2G, ou segunda geração, tendo seu primeiro uso em 3 de dezembro de 1992³⁵, quando

³⁴ O mesmo foi percebido por Tiago Franklin Rodrigues Lucena, no desenvolvimento de sua dissertação intitulada "**m-arte: arte_comunicação_móvel**" (2009).

³⁵ Matéria publicada pela BBC News. **Hppybthdytxt!** Edição de 3 de dezembro de 2002. Disponível em: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/2538083.stm>. Acesso em: 7 fev. 2012

Neil Papworth enviou uma mensagem de natal para Richard Jarvis, ambos trabalhavam para Vodafone.

Os ringtones surgiram em 1996, em formato MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*); em 1998, já editáveis e atualmente, estes podem ser customizados pelo usuário, em formatos diversos – MP3³⁶, WMA³⁷, AAC³⁸, entre outros.

Phillipe Khan é creditado como o primeiro a utilizar o telefone celular com câmera, em 1997, embora haja controvérsias sobre quem teria sido o inventor e o construtor da primeira câmera. A partir de então, os processos de melhoramento seguiram com o aumento de armazenamento de informação interna, expansão da memória por meio de cartões, integração da internet, redes sociais digitais e serviço de vídeo online.

O MMS (*Multimedia Messaging Service*) é um tipo mensagem que pode conter a combinação de imagens gráficas, fotográficas, videográficas e de áudio, ampliando a experiência do usuário, sendo comercializada a partir de 2002 pela Telenor, uma empresa norueguesa.

Além dos usos para entretenimento, vemos também os trabalhos na área de educação, saúde, entre outros usos, objetivando melhoras na qualidade educacional ou de vida do usuário.

4.3 Delimitação e parâmetros

Qualquer processo de hierarquização do saber traz consigo a arbitrariedade, já que a quantidade de informação a ser analisada e os dados resultantes deverão passar pelo crivo das escolhas, muitas delas no âmbito do pessoal.

A pesquisa teve como recorte o período de 2001 a 2010, focada nos telefones celulares como dispositivo de produção e disseminação de imagens. O recorte foi baseado no critério de difusão dos telefones celulares e as agregações de meios e serviços.

³⁶ Formato específico de áudio projetado pela Moving Picture Experts Group. Mais informações ver: <http://mpeg.chiariglione.org/>

³⁷ Windows Media Audio, formato de compressão desenvolvido pela Microsoft Inc. Mais informações em: <http://windows.microsoft.com/pt-br/windows-live/movie-maker-file-types-faq>.

³⁸ Advanced Audio Coding. Mais informações em: <http://www.audiocoding.com/>

4.4 Classificação utilizada no banco de dados

Este esquema foi elaborado em 2008, aperfeiçoado em 2011, levando em consideração os aspectos tecnológicos e as apropriações artísticas, em ordem cronológica (Tabela 2). A seguir, descreveremos, em detalhes, cada item de nossa classificação.

Classificação dos itens para banco de dados
<i>SMS</i> • poesia • articulação de grupos em atividades pontuais – ativismo • articulação comunitária de cunho social <i>MMS</i> • Imagens combinadas com textos Fotografia Digital • Enviadas via MMS • Baixadas e veiculadas na Internet • Manipuladas no próprio aparelho <i>Som</i> • ringtones • sons polifônicos • MP3 • Mixagem no próprio aparelho <i>Localização e rastreamento via satélite com aplicação do GPS</i> • Rastreamento Desenhos bidimensionais baseados em pontos rastreados Desenhos tridimensionais – elaborados a partir dos bidimensionais, manipulados em programas de edição de imagens • Mapeamento = “mapping” - criação de comunidades online • Rastreamento + envio de SMS = articulação de encontros entre membros da Comunidade <i>Video</i> • Gravação com edição posterior em PC • Gravação e edição diretamente no aparelho de celular • Veiculação na internet • Envio por sistemas sem fio - Bluetooth ou Wimax <i>TV</i> • Desenvolvimento de conteúdos • Transmissão de programas com conteúdos exclusivos

Tabela 2. Classificação dos Itens do banco de dados. Rosângela Ap. 2008-2012.

Capítulo 5. Classificação

A difusão dos telefones celulares a partir de fins dos anos de 1990 apresentou novas possibilidades aos artistas, muitos já trabalhando em rede, física ou digital, permitindo a exploração destes aparatos, com a aceitação das características imagéticas, como a baixa qualidade de som, imagem ou gravação em vídeo, nesta sequência.

Compreendemos que os textos curatoriais das mostras cobertas pelo período da pesquisa, constituíram elementos fundamentais para a análise e reflexão sobre o pensamento articulado entre a recepção dos meios tecnológicos, a apropriação pelo sistema da arte e a contribuição para os estudos em Arte contemporânea e o balizamento para a inclusão destas iniciativas na História da Arte, conforme reivindicações e apontamentos feitos por Shanken (2009), na busca pelo estabelecimento de um “cânone”.

Os editais de chamamento, lançados em canais especializados na difusão de eventos ligados à arte – digitais ou analógicas ou mais recentemente nas redes sociais, também foram analisados por estabelecerem os critérios, formatos e a qualificação da arte e do papel do artista, se amadores ou profissionais.

Sob muitas controvérsias a respeito de quem seria de fato o invento, o primeiro telefone celular com câmera data do ano de 1997, cujo crédito é dado a Philippe Kahn. A companhia japonesa Sharp viria produzir comercialmente estes aparelhos, no ano 2000, cuja câmera apresentava a resolução de 1.3 megapixels (MP).

Empresas como a Motorola, Nokia, Sony, Samsung e LG, por exemplo, completaram o time dos inovadores na área, com pesquisas que resultariam no aumento da capacidade de processamento e armazenamento de arquivos, da resolução e qualidade da imagem, design, por exemplo, ou na geração de aplicações fotográficas.

O *know-how* das empresas fabricantes de produtos na área fotográfica como a Kodak ou a Carl Zeiss potencializou a melhoria da qualidade, resolução e captura da imagem, o que resultaria em parcerias entre os fabricantes de telefones celulares, artistas e fotógrafos – profissionais e amadores – difundindo o uso destes aparelhos de modo criativo.

É com este *know-how* e o ambiente descrito anteriormente que Apple Inc., no ano de 2007, apresentaria o seu *smartphone*, o *iPhone*, com câmera de 2MP de resolução e foco fixo. Já em 2008, o aparelho traria a tecnologia do GPS; em 2009, a câmera ganharia

autofoco e resolução de 3.2MP; em 2010, a qualidade de captura é aumentada para 5MP, a instalação de flash e câmera frontal (webcam). Outra situação é a extensão da capacidade do aparelho a partir da adição de lentes em formatos diversos.

Além das próprias características físicas do aparelho, a implementação de aplicativos, conhecidos como *app's*, elaborados especificamente para a plataforma, amplificaram o seu uso a partir de 2008. A diversidade destes aplicativos é vasta, cobrindo interesses variados, mesmo porque é possível tanto baixá-los gratuitamente, comprá-los, como programá-los, sendo o *Instagram* um dos mais utilizados para manipulação e distribuição das imagens fotográficas.

“A nova era da fotografia digital começa hoje”, com este anúncio a Sony Ericsson traria a público sua parceria como o fotógrafo Robert Clark³⁹, convidado para realizar a jornada fotográfica, intitulada Image America, por 50 dias pelos Estados Unidos e Canadá. As imagens postadas diariamente na Internet, em um blog exclusivo do evento, seriam apresentadas finalmente em uma exposição e um álbum. O início de 2005 vivenciaria o dia-a-dia do fotógrafo e o seu Sony Ericsson S710a⁴⁰, aparelho que trazia uma câmera de 1.3 Megapixel de resolução e tela colorida de 2,3 polegadas.

A espontaneidade da tomada da imagem é um dos pontos principais mencionados pelo fotógrafo, juntamente com mudança na visão de mundo permitida pelo dispositivo, como podemos ver em seu depoimento:

(...) It is truly exciting to have the opportunity to undertake such a prolific journey across North America, and have the opportunity to capture the people, places and things that make this country unique. (...)The camera phone is revolutionizing how we see the world, allowing us to capture intimate moments more spontaneously than ever before. This tour aims to be a defining moment in the era of digital photography -- elements of American life all captured with a high performance Sony Ericsson camera phone. (PR Newswire, 2005)

³⁹ Fotógrafo que trabalha com National Geographic.

⁴⁰ About the Sony Ericsson S710a. The Sony Ericsson S710a used by Clark during the IMAGE AMERICA tour is a complete mobile imaging device developed in close coordination with Sony Cyber-shot(R) camera experts. With its 1.3 megapixel CCD camera and 2.3 inch color screen, the S710a captures and displays vivid images. And, the S710a allows for 8x digital zoom and includes features like automatic exposure control, a photo light for darker environments and fun picture effects. In addition to full phone capabilities, the S710a also features an MP3 player for music files, an MPEG4 Media Player for streaming video and 3-D JAVA gaming. The Sony Ericsson S710a is now available at Cingular Wireless for \$449 with a service agreement. For more information, please visit <http://www.sonyericsson.com/us>.

Ao convocar, receber e exibir as imagens realizadas pelo público há o deslocamento da fronteira entre o trabalho do artista profissional e o amador, justificada nos editais pelo uso das tecnologias digitais.

Observamos que a fronteira entre amador e profissional tem sido diluída, pois um artista renomado pode ter seu trabalho ao lado de um amador, já que o espaço expositivo ou a forma de exposição diminui sensivelmente a diferenciação entre ambos. A própria participação do artista profissional como agente de difusão dos meios digitais é outro fenômeno que detectamos.

No que tange ao gerenciamento, temos a curadoria realizada por artistas curadores, profissionais da área de comunicação e afins, curadores e críticos de arte, cuja avaliação crítica varia conforme a formação individual, expectativas institucionais e o conhecimento das relações entre a arte e as demais áreas nas quais os eventos se inserem.

Para exemplificar, uma das propostas em análise, o agente promotor trouxe um festival de música com uma mostra de arte e tecnologia em paralelo, sediado em um museu de escultura.

A seguir, expomos de modo sucinto a forma de como o SMS, o MMS, o SOM, o GPS, o Vídeo e a TV, foram transformados em propostas poéticas, exibidas em eventos coletivos, individuais, a participação dos artistas no desenvolvimento das aplicações, além de outras apropriações que encontramos ao longo da coleta de dados.

O banco de dados conta com aproximadamente 140 eventos catalogados como: mostras, projetos individuais, coletivos, pesquisas, competições, organizações, comunidades, websites ou weblogs especializados em assuntos como fotografia ou cinema, entre outros acontecimentos.

5.1 Propostas poéticas baseadas no SMS

Ao observar o lançamento dos dispositivos e as agregações de serviços e outros meios, percebemos a apropriação poética, inicialmente, estruturadas pelo texto, no que ficaram conhecidos como SMS Poetry, constando da elaboração de poemas com 120 ou 160 caracteres, o que os aproximou do Haikai, estilo de poesia japonesa.

Em 2001, o jornal de The Guardian lançou o concurso para criação de poesias utilizando a estrutura das redes de telefonia celular e o serviço de SMS (Short Message Service). Foram enviadas mais de 7500 mensagens de 4700 aparelhos, e os cinco poemas escolhidos foram publicados pelo jornal⁴¹.

Oferecido como serviços pelas operadoras de telefonia móvel, o sistema baseado em SMS também se apresentou como estrutura em algumas propostas, observação que fazemos a partir da abertura dos códigos de programação, da reciclagem ou reuso de componentes de aparelhos.

5.2 Propostas poéticas baseadas no MMS

Para início desta pesquisa, levantamos a possibilidade da existência de propostas poéticas, utilizando o MMS como meio. Vimos que a compatibilidade entre os aparelhos, a disponibilidade e o custo da mensagem multimídia, podem ser fatores que tenha contribuído de forma negativa na apropriação e a produção de propostas poética.

No entanto, notamos o surgimento de aplicativos para produção de mensagens com características artísticas, como o TEXT ART, lançado em 6 de março de 2009, pela Nokia Inc., exclusiva para seu aparelho Nokia E71, projetado pelo artista MariusWatz⁴².

5.3 Propostas poéticas baseadas no SOM

As propostas poéticas desenvolvidas a partir do som possuem características distintas, com eventos específicos para música digital, onde estas propostas foram apresentadas.

Além dos eventos que buscam discutir os rumos da música digital, vimos a utilização da música níveis diferenciados, da possibilidade de mixagem direta nos aparelhos às campanhas publicitárias.

⁴¹The Guardian. **SMS poetry**: the winners. Publicado em 3 de maio de 2001. Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/technology/2001/may/03/internet.poetry>>. Acesso em: 11 abr. 2009.

⁴² O artista desenvolve trabalhos em arte generativa. Para conhecer o seu trabalho, veja: <<http://mariuswatz.com>>. Acesso em: 5 mai. 2013.

Destacamos duas obras a de Golan Levin⁴³, *Dialtones (A Telesymphony)*⁴⁴, de 2001 e *Cellphonia: In the News*, de 2006, dos artistas Steve Bull e Scot Gresham-Lancaster.

Dialtones (A Telesymphony) foi realizada por Golan Levin com a participação de Gregory Shakar, Scott Gibbons, Yasmin Sohrawardy, Joris Gruber, Erich Semlak, Gunther Schmidl, Joerg Lehner e Jonathan Feinberge, com sua primeira exibição no Ars Electronica Festival, em setembro de 2001 Swiss National Exposition, nos meses de maio e junho de 2002. O concerto é realizado com a participação do público, cadastrado antes do evento e o uso de 60 aparelhos celulares.

Cellphonia: In the News, é a primeira uma obra realizada por Steve Bull⁴⁵ e Scot Gresham-Lancaster⁴⁶, proposta apresentada em diversos eventos, com o propósito de “explorar as sociais, tecnológicas e criativas possibilidades dos telefones celulares com foco em encorajar novas aplicações para o crescimento cultural”⁴⁷. (Tradução nossa)

5.4 Propostas poéticas baseadas GPS

As informações do rastreamento feito durante o uso do GPS (Global Positioning System) é um dos motes das obras que identificamos nesta categoria. O grupo GPS Drawing, utiliza as informações para a geração de desenhos bi e tridimensionais, resultantes dos trajetos, aleatórios ou propostos nas ações do grupo.

A exploração do GPS está presente em propostas desenhadas como jogos, como por exemplo, na obra *Can you see me now?*⁴⁸, realizada em colaboração entre o Blast Theory e o Mixed Reality Lab da University of Nottingham. Sua primeira exibição foi entre os dias 30 de novembro e 1 de dezembro de 2001, no b.tv festival em Sheffield, Reino Unido.

⁴³ Artista performático. Biografia e outras informações em: < <http://www.flong.com/bio/en/>>. Acesso em: 20 fev. de 2011.

⁴⁴ A documentação deste trabalho pode ser vista em: < <http://www.flong.com/projects/telesymphony/>>. Acesso em: 20 fev. de 2011.

⁴⁵ Artista multimídia. Os trabalhos de Steve Bull vão das instalações com uso de Realidade Aumentada, a confecção de aplicativos. Mais sobre sua produção, ver em: <<http://www.stevebull.org>>. Acesso em: 5 de fev. de 2013.

⁴⁶ Scot Gresham-Lancaster (1954-). Compositor, performer, construtor de instrumentos, é professor de Sound Art na University of Texas, em Dallas. Website: < <http://scot.greshamlancaster.com/>>. Acesso em: 5 de fev. de 2013.

⁴⁷ “Cellphonia explores the social, technological, and creative possibilities of cell phones with bias to encourage new applications for cultural growth.” Disponível em: <<http://cellphonia.org/>>. Acesso em: 5 de fev. de 2013.

⁴⁸ Mais em: <http://blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html>. Acesso em: 30 de março de 2012.

5.5 Propostas poéticas baseadas VÍDEO

Neste item identificamos a apropriação mais variada, pois as propostas foram desenvolvidas por indivíduos e/ou coletivos, ligados às agências propaganda e publicidade, as próprias operadoras de serviços, as fabricantes de aparelhos, a indústria cinematográfica, entre outros agentes.

Novos termos como *mobile-mentary*⁴⁹, conceito criado por Max Schleser para os documentários desenvolvidos a partir do uso dos telefones celulares. Sua obra *Max with a Keita*⁵⁰ (2006), foi a primeira desenvolvida com este conceito.

Observamos o surgimento de diversos eventos entre os anos de 2001 a 2010, e apontamos para a consolidação de alguns deles após este período. Desta forma, diretores como Spike Lee, festivais como o Sundance ou o Tribeca, exibiram estas produções em curta e longa-metragem.

5.6 Propostas poéticas baseadas TV

Neste item as experiências ligam-se as questões do mercado do broadcasting, com a criação de conteúdos exclusivos para transmissão nos aparelhos. As propostas conectam-se muito mais a exposição das possibilidades dos sistemas de transmissão nas frequências abrangidas pelo espectro eletromagnético, a capacidade de recepção e retransmissão dos aparelhos e as soluções desenvolvidas por empresas de conteúdos, muitas delas com artistas visuais em seu corpo técnico.

5.7 Outras propostas

Os projetos em *mobile learning*, também conhecidos como *m-learning*, despontam como alternativas que buscam minimizar ou proporcionar o acesso à educação em locais

⁴⁹ Pesquisa de doutorado intitulada *Mobile Mentary – Mobile Documentaries in the Mediascape*, realizada no Centre for Research and Education in Arts e Media (CREAM) da University of Westminster, Londres.

⁵⁰ Disponível em: < <http://mina.pro/mobilementary/2mm.html> > . Acesso em: 5 dez. 2011.

excluídos tanto geograficamente quanto socialmente. Em alguns desses projetos, há a combinação de computadores de pequeno porte, estabelecendo uma rede entre os usuários locais. Outros vislumbram os telefones como meio exclusivo, dada as características dos aparelhos em processar, armazenar e estarem conectados à Internet por meio de redes sem fio.

Por outro lado, temos outras questões levantadas a partir do aumento da potencialidade de processamento de dados e a geração de dispositivos – telefones, computadores, armazenadores, cd's, dvd's, entre outros – cujo tratamento do lixo digital, a reciclagem de resíduos e a produção de novos dispositivos com baixo ou menor impacto ambiental, vêm sendo discutidas amplamente, ao mesmo tempo em que a exclusão digital ainda é um tema pertinente, em um mundo cada vez mais conectado.

Referimo-nos também as iniciativas de indivíduos, o lançamento de revistas eletrônicas especializadas em determinados tipos de aparelhos, comunidades online com perfis em redes sociais, entre outras, classificadas aqui.

Conclusões

Compartilhamos aqui parte das observações e percepções, no intuito de refletir, expor, trocar experiências, esperando assim, efetuar novos laços e amadurecer ideias, confrontar as nossas intuições e tornar público os nossos anseios.

Ao iniciarmos esta pesquisa, tivemos em consideração a escassa bibliografia sobre Arte e Tecnologia frente aos inúmeros eventos ocorridos desde o final da segunda metade do século XX, em especial ao tratamento da arte feita com dispositivos móveis como os telefones celulares. Na mesma esteira, a obsolescência dos equipamentos nos quais foram produzidas as propostas, inviabilizando a visualização em seu contexto de produção, constatado nas observações da autora, que é artista e utiliza os telefones celulares em sua produção artística desde 2006.

Ao focarmos nos telefones celulares, percebemos que boa parte dos materiais digitais localizados na *World Wide Web* já não estavam ou eram mais acessíveis, impossibilitando a análise das propostas feitas para Internet. Lançamos mão de ferramentas para recuperação de dados, neste caso a *Way Back Machine*, mas constatamos que nem sempre foi possível a recuperação dos dados em função do apagamento completo das bases de dados onde as mesmas se encontravam.

Além deste fator, a dispersão dos documentos – físicos, como catálogos, e digitais, como as páginas dos eventos na *web*, os arquivos de imagens, sons e textos – também foi outro ponto observado, motivando assim a sua organização, cuja intenção foi a de proporcionar a melhor visualização do fenômeno, mesmo que contenha com algumas lacunas.

A articulação entre a Arquivologia, Ciência da Informação e História da Arte nos permitiu a melhor visualização das informações coletadas no campo e nos documentos analisados, tornando-se sustentação para a classificação desenvolvida. Portanto, o processo de revisão e leitura de cada item – SMS, MMS, Som, GPS, Fotografia, Vídeo, TV – se estrutura a partir da comparação entre cada uma das áreas, as suas semelhanças e divergências no tratamento de dados, frente a outras propostas já desenvolvidas, como as classificações e/ou divisões presentes nos textos de Oliver Grau e Christiane Paul, entre outros teóricos da arte e tecnologia e novas mídias.

Da mesma forma, a sistematização permite o olhar retrospectivo, analítico e comparativo de maneira sincrônica entre estas manifestações e outros movimentos localizados na História da Arte, bem como as suas conexões com as diversas áreas do conhecimento - Computação, Informação, Psicologia Comportamental, Ciências Cognitiva e Cibernética, entre outras – exigindo o cuidado na perspectiva da análise interdisciplinar, característica inerente aos meios e a arte neles apresentadas.

Constatamos que a visualização de dados utilizando apenas o mapa dinâmico, conforme a proposta inicial desta pesquisa, não permitiria o acesso integral a todas as informações coletadas, por haver ocultação de dados ou da impossibilidade incluí-los na base de dados do sistema em utilização.

Por este motivo, buscamos outra ferramenta que possibilitasse o acesso aos materiais online (catálogos, sons, imagens e vídeos), com o uso de uma linha de tempo dinâmica, alimentada com os mesmos dados. Além destas duas formas de acesso e visualização, apresentamos um gráfico gerado pelas conexões entre os eventos e os locais onde foram realizados.

Lembramos que o objetivo deste trabalho não foi o de constituir um museu ou reativar as obras, mesmo porque, se quiséssemos nada se compararia a experiência individual, marcada pelo tempo, repertório e disponibilidade por parte do público, ainda que narrada com a maior riqueza de detalhes.

Entendemos que o período em questão poderá ser mais bem estudado em relação ao próprio desenvolvimento da Arte contemporânea em outros suportes, as áreas de contaminações e apropriações, limites e fusões entre as linguagens, cuja convergência de meios e linguagens, notamos ser um agente catalisador e gerador de novas categorias estéticas emergentes.

Concluimos que a organização das informações e a disponibilização deste banco de dados venha servir como referência para pesquisas em sentidos amplos, desde as questões estéticas demandadas quanto às mudanças ocorridas no sistema da arte, dos processos de promoção institucional e das implicações nos meios museológicos, entre outros aspectos que poderão emergir a partir da análise dos dados.

Bibliografia

Capítulo 1. Arte e tecnologia: breve apresentação, novos espaços no século XXI e convergências

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005.

BELTING, Hans. **O fim da história da arte: uma revisão dez anos depois**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

BULHÕES, Maria Amélia. **Web arte e poéticas do território**. 1. ed. Porto Alegre: Zouk, 2011.

CHERRY, Colin. **A comunicação humana**. Trad. José Paulo Paes. São Paulo: Editora Cultrix; Edusp, 1971.

CHESTERTON, G. K. **O homem eterno**, Tradução Almiro Pisetta. São Paulo: Mundo Cristão, 2010.

CRISPOLTI, Enrico. **Como estudar a arte contemporânea**. Tradução de Isabel Teresa Santos. Lisboa: Editorial Estampa, 2004.

DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Editora da UNESP, 1997.

_____. (org.). **Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios**. Tradução Flávia Gisele Saretta et al. São Paulo: Editora da UNESP, 2009.

DUBBERLY, Hugh. **Convergence 2.0 = Service + Social + Physical**. Interactions magazine, Volume XIX.3, July - August 2011.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Annablume, 2011. (Coleção Comunicações)

_____. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

_____. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

FREIRE, Cristina. **Poéticas do Processo - Arte Conceitual no Museu**. São Paulo: Iluminuras/Museu de Arte Contemporânea da USP, 1999.

GIANNETI, Claudia. **Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**. Belo Horizonte: Editora C/ Arte, 2006.

GOMBRICH, Ernst. H. **Arte e Ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica**. Tradução São Paulo: WMF Martins, 2007.

GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. Tradução de Cristina Pescador, Flávia Gisele Saretta, Jussânia Costamilan. São Paulo: Editora da UNESP: Editora Senac, 2007.

_____. **Mediaarthistories**. Cambridge (Massachusetts): MIT, 2010.

GREENE, Rachel. **Internet art**. Londres: Thames and Hudson, 2004.

IVES, H.E; HORTON, J.W; PARKER, R.D.; CLARK, A.B. **The transmission of pictures over telephones lines**. The Bell System Technical Journal. Abril de 1925. Disponível em: <<http://www.alcatel-lucent.com/bstj/vol04-1925/articles/bstj4-2-187.pdf>>. Acesso em: 12 jun. 2012.

LEOTE, Rosangella. **Arte dentro e fora do corpo: interfaces**. In: **Proceedings of the 4th International Conference on Digital Arts**. Porto : Universidade Católica Portuguesa, 2008. v. 1. p. 141-149.

LEOTE, Rosangella. **Reverendo a poética da mobilidade e espaços híbridos pervasivos**. In: **Proceedings of the 5th International Conference on Digital Arts**. Guimarães: Universidade do Minho, 2010. v. 1. p. 78-84.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. 3ª edição. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001. pp. 230

- MUMFORD, Lewis. **Arte e técnica**. Tradução de Fátima Godinho. Lisboa: Edições 70, 2001.
- NAVARRO, Vinícius. **Os sentidos da convergência**: entrevista com Henry Jenkins. Revista CONTRACAMPO, Niterói, nº 21, Ago. de 2010, semestral.
- PAREYSON, Luigi. **Estetica**: teoria della formativita. Postfazione di Maurizio Ferraris. IV edizione. Milano: Bompiani, 2005. (Colezione Saggi Tascabili, 73)
- _____. **Os problemas da estética**. Tradução Maria Helena Nery Garcez. 3ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1997. (Ensino Superior)
- PAUL, Christiane. **Digital Art**. London: Thames & Hudson, 2008.
- _____. **New media in the white cube and beyond**: curatorial models for digital art. California: University of California Press, 2008.
- PLAZA, Júlio. **Arte e Interatividade**: autor-obra-recepção. Ars Revista do Departamento de Artes Plásticas ECA USP, São Paulo, n. 2, p. 9-29, 2003. Disponível em: <<http://www.cap.eca.usp.br/ars2/arteeinteratividade.pdf>>. Acesso em: 4 fev. 2011.
- PLAZA, Júlio; Tavares, Monica. **Processos criativos com os meios eletrônicos**: poéticas digitais. São Paulo: Hucitec, 1998.
- PRADO, Gilbertto. **Arte Telemática**: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuários. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- SALLES, Cecília. **Redes da Criação**: construção da obra de arte. São Paulo: Editora Horizonte, 2006.
- SHANKEN, Edward A. **Art and electronic media**. Phaidon: Londres, 2009.
- THOMPSON, Henrietta. **Phonebook**: a handy guide to the world's favourite invention. London: Thames & Hudson Ltd, 2005.
- WEISSBERG, Jean-Louis. **Entre a produção e a recepção**: hipermediação, uma mutação dos saberes simbólicos. In: PATEZ GALVÃO, Alexandre; SILVA, Gerardo e COCCO, Giuseppe. **Capitalismo cognitivo**: trabalho, redes e inovação. Rio de Janeiro: DP&A, 2003. p. 109-131.
- WILKINSON, Jeffrey. **What is Media Convergence?** Different Ideas About Technology and Media. Online: 2003. Disponível em: <http://rthk.hk/mediadigest/20030415_76_74280.html>. Acesso em: 12 jun. 2012.
- WILSON, Stephen. **Information Arts**: intersection of Art, Science and Technology. London/Massachussets: MIT Press, 2002.

Redes

- BENKLER, Yochai. **The wealth of networks**: how social production transforms markets and freedom. New Haven and London: Yale University Press, 2006. Disponível em: <http://www.benkler.org/Benkler_Wealth_Of_Networks.pdf>. Acesso em: 20 de março de 2012.
- CASTELLS, Manuel; FERNÁNDEZ-ARDEVOL, Mireia; QIU, Jack Linchuan; SEY, Ara. **Comunicação móvel e sociedade**. Uma perspectiva global. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2009. Disponível em: <<http://www.eumed.net/libros/2007c/312/312.zip>>. Acesso em: 20 mar. 2011.
- DE LUNA, Thaís. (Brasília). Necessidade de espaço para armazenar dados digitais é cada vez maior. **Correio Brasiliense**, Brasília, 11 fev. 2011. p. 0-0. Disponível em: <http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/tecnologia/2011/02/11/interna_tecnologia,237233/necessidade-de-espaco-para-armazenar-dados-digitais-e-cada-vez-maior.shtml>. Acesso em: 29 jun. 2012.
- LESSIG, Lawrence. **Code**: version 2.0. New York: Basic Books, 2006. Disponível em: <<http://codev2.cc/download+remix/Lessig-Codev2.pdf>>. Acesso em: 20 mar. 2012.

_____. **Free culture**: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity. New York: The Penguin Press, 2004. Disponível em: <<http://www.free-culture.cc/freeculture.pdf>>. Acesso em: 29 jul. 2012.

_____. **Remix**: making art and commerce thrive in the hybrid economy. London: Bloomsbury, 2008. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/47089238/Remix>>. Acesso em: 29 jul. 2012.

_____. **The future of ideas**: the fate of the commons in a connected world. New York: Random House, 2001. Disponível em: <http://www.the-future-of-ideas.com/download/lessig_FOI.pdf>. Acesso em: 20 mar. 2012.

LEMOS, André. **Cibercultura e mobilidade**: a era da conexão. Razón y Palabra, n 41, 2004.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

_____. **Cibercultura**. Tradução Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 2000.

_____. **O que é virtual?**. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996.

MCLUHANN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Editora Cultrix, 2003.

MUSSO, Pierre. **A filosofia da rede**. In: PARENTE, André (org.). *Tramas da rede*. Porto Alegre: Sulina, 2004. p. 17-37.

Dicionários

Encyclopædia Britannica Online, s. v. "**Gesamtkunstwerk**". Disponível em: <<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/231963/Gesamtkunstwerk>>. Acesso em: 20 jul. 2012.

Catálogos

ARTEÔNICA. Homenagem a Waldemar Cordeiro. Evento: Sibgrapi, 1993.

Capítulo 2. Mapeamento: conceito, contexto, exemplos

BOLLNOW, Otto Friedrich. **O homem e o espaço**. Curitiba: Editora UFPR, 2008.

BULHÕES, Maria Amélia. **Web arte e poéticas do território**. Porto Alegre: Zouk, 2010.

MARTINELLI, Marcelo. **Mapas da geografia e cartografia temática**. 3ª edição. São Paulo: Contexto, 2006.

RAMOS, Cristhiane da Silva. **Visualização Cartográfica e cartografia multimídia**: conceitos e tecnologias. São Paulo: Editora Unesp, 2005.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização**. São Paulo: Record, 2004.

_____. **Técnica, espaço, tempo**. São Paulo: Editora Hucitec, 1994.

IBGE. **Noções básicas de cartografia**. Disponível em <ftp://geoftp.ibge.gov.br/documentos/cartografia/nocoas_basicas_cartografia.pdf>. Acesso em: 20 mar. 2012.

Catálogos

Mapeamento Nacional da Produção Emergente: Rumos Itaú Cultural Artes Visuais 1999/2000. São Paulo: Itaú Cultural: Imprensa Oficial do Estado: Editora da Unesp, 2000. Disponível em: <<http://www.itaucultural.org.br/bcodemidias/000351.pdf>>. Acesso em: 20 jan. 2012.

Capítulo 2. Metodologia

Pesquisa em Artes e Pesquisa em Ciências Humanas

BACHELARD, Gaston. **A retificação dos conceitos**. In *Ensaio sobre o conhecimento aproximado*, 24-32. São Paulo: Contraponto, 2004.

———. **Conhecimento e descrição**. In *Ensaio sobre o conhecimento aproximado*, 13-19. São Paulo: Contraponto, 2004.

BERTALANFFY, Ludwig von. **Teoria geral dos sistemas**: fundamentos, desenvolvimento e aplicações. Tradução Francisco M. Guimarães. 5ª edição. Petrópolis: Vozes, 2010.

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese**. Tradução de Gilson Cezar Cardoso de Souza. 22ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2009. (Estudos; 85)

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011. (Coleção Cibercultura).

GUNTHER, H. **Como elaborar um questionário**. Brasília, DF: UNB, Laboratório de Psicologia Ambiental, 2003. (Série Planejamento de Pesquisa nas Ciências Sociais, nº 01)

INCCA **Guide to Good Practice Artists Interviews**, 2002. Disponível em: <http://www.incca.nl/files/pdf/resources/guide_to_good_practice.pdf>. Acesso em: 30 set. 2012.

LONERGAN, Bernard. **Insight**: um estudo do conhecimento humano. Tradução Mendo Castro Henriques e Artur Mourão. São Paulo: É Realizações, 2010. (Coleção Filosofia Atual).

MINAYO, M.C. de S. **Introdução à metodologia de pesquisa social**. In **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 7 ed. São Paulo: Hucitec, 2000. p. 19-88.

SEVERINO, Antonio J. **Metodologia do trabalho científico**. 14ª edição revisada e ampliada. São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1986.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. 17ª edição. São Paulo: Cortez, 2009. (Coleção temas básicos da pesquisa-ação).

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte**: um paralelo entre arte e ciência. 3ª edição revisada. Campinas: Autores Associados, 2006. (Coleção polêmica do nosso tempo)

Arquivologia, Ciência da Informação e História da Arte

BRAGA, Gilda Maria; PINHEIRO, Lena. V. R. (orgs.) **Desafios do impresso ao digital**: questões contemporâneas de informação e conhecimento. Brasília: Ibict: Unesco, 2009.

KAHR, Madlyn Millner. **Velázquez and Las Meninas**. In: *The Art Bulletin*, Vol. 57, No. 2 (Jun., 1975), pp. 225-246. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/3049372>>. Acesso em: 2 fev. 2013.

LAZINGER, Susan S. **Digital preservation and metadata**: history, theory, practice. Englewood: Libraries Unlimited, 2001.

MCKINLEY, Tony. **Do papel até a Web**. Tradução Reflexo Consultoria. São Paulo, Quark Books, 1998.

OTLET, Paul. **Traité de documentation**: le livre sur le livre: théorie et pratique. Bruxelles: Mundaneum, 1934. Disponível em: <http://lib.ugent.be/fulltxt/handle/1854/5612/Traite_de_documentation_ocr.pdf> Acesso em: 20 mar. 2013.

RONDINELLI, Rosely Curi. **Gerenciamento arquivístico de documentos eletrônicos**: uma abordagem teórica da diplomática arquivística contemporânea. 4ª edição. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2005.

SANTOS, Vanderlei Batista; INNARELLI, Humberto Celeste; BARBOSA, Renato Tarciso (Org.). **Arquivística**: temas contemporâneos, classificação, preservação digital, gestão do conhecimento. Distrito Federal: Senac, 2007.

Capítulo 3. Bases usadas para o Mapeamento Mobile Art: cartografia temática, conceito e contexto / Capítulo 4. O Mapeamento Mobile Art: antecedentes, aspectos tecnológicos, delimitação e parâmetros e classificação

ARISTÓTELES. **Categorias**. Tradução Edison Bini. São Paulo: Edipro, 2011. (Edipro de Bolso)

BALDRIDGE, Aimee. **The camera phone book**. Washington: National Geographic. 2007.

CADERNO de diretrizes museológicas 1. Brasília: Ministério da Cultura/Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional/ Departamento de Museus e Centros e Centros Culturais. Belo Horizonte: Secretaria de Estado da Cultura/Superintendência de Museus, 2006.

CLAERBERGEN, Ernst Vegelin van (ed.), **David Teniers and the Theatre of Painting**. London: Paul Holberton Publishing, 2006.

JULIÃO, Letícia; BITTENCOURT, José Neves (Orgs.). **Caderno de Diretrizes Museológicas 2**. Mediação em museus: curadorias, exposições, ação educativa. Belo Horizonte: Secretaria de Estado de Cultura de Minas Gerais/Superintendência de Museus, 2008.

KAHR, Madlyn Millner. **Velázquez and Las Meninas**. The Art Bulletin. Vol. 57, No. 2 (Jun., 1975), pp. 225-246. Published by: College Art Association. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/3049372>>. Acesso em: 15 jun. 2012.

ROBERTS, Stephanie C. **Um guia sobre criatividade móvel: a arte da iphonografia**. Madrid: Ilus Books S.L, 2011.

THOMPSON, Henrietta. **Phone book: a handy guide to the world's favourite invention**. London: Thames & Hudson, 2005.

Capítulo 5. Classificação

BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo. (Orgs.) **Mediações, tecnologia e espaço público: experiências com mídias móveis**. 1ª edição. São Paulo: Editora Associação do Audiovisual, 2008.

Catálogos

III Prêmio Sérgio Motta. Catálogo. São Paulo, Instituto Sérgio Motta, 2002.

4º Prêmio Sérgio Motta. São Paulo: Instituto Sérgio Motta, 2003.

BARRETO, Ricardo (coord.). **Festival Internacional de Linguagem Eletrônica**. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado; Paço das Artes, 2002.

BASTOS, Marcus (editor). **TELEMIG CELULAR arte.mov – Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis**. 5 a 8 de outubro de 2006. Belo Horizonte, Brasil.

_____. **TELEMIG CELULAR arte.mov – 2º Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis**. 15 a 18 de novembro de 2007. Belo Horizonte, Brasil.

_____. **VIVO ARTE.MOV – 3º Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis**. 26 a 16 de novembro de 2008, São Paulo; 20 a 25 de novembro de 2008, Belo Horizonte; 26 a 7 de dezembro de 2008, São Paulo, Brasil.

BASTOS, Marcus; MONTENEGRO, Karina (editores). **Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis – 2010**. 22 a 26 de novembro de 2010, Porto Alegre, Brasil.

BASTOS, Marcus; MONTENEGRO, Karina (editores). **Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis – 2010**. 3 a 7 de novembro de 2010, Porto Alegre, Brasil.

BASTOS, Marcus; MONTENEGRO, Karina (editores). **Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis – 2010**. 18 a 21 de novembro de 2010, Belo Horizonte, Brasil.

BASTOS, Marcus; MONTENEGRO, Karina (editores). **Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis – 2010**. 29 de novembro a 11 de dezembro de 2010, São Paulo, Brasil.

BEIGUELMAN, Gisele (et. al.). **Apropriações do (in) comum: espaço público e privado em tempos de mobilidade**. São Paulo: Instituto Sergio Motta, 2009.

ITAULAB (org). **Emoção art.ficial 3.0: interface cibernética**. São Paulo: Itaú Cultural, 2007.

PERISSINOTTO, Paula; BARRETO, Ricardo. **FILE**. São Paulo: FILE, 2004

TAVARES, Monica (et. al.). **Cinético digital**. São Paulo: Itaú Cultural, 2005.

File 2004, Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, 2004.

Motomix Art Music, Motorola Inc, 2006.

Dissertações e teses

LUCENA, Tiago Franklin Rodrigues. **m-arte** : arte_comunicação_móvel. 2009. 132 f., il. Dissertação (Mestrado em Arte) - Universidade de Brasília, Brasília, 2009. Disponível em: <<http://repositorio.bce.unb.br/handle/10482/7352?mode=full>>. Acesso em: 20 jan. 2012.

NUNES, Fábio Oliveira. **Web arte no Brasil: algumas poéticas e interfaces no universo da rede Internet**. 2003. 113f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP, 2003. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000303193&fd=y>>. Acesso em: 20 jan. 2012.

SOUZA E SILVA, Adriana. **From multiuser environments as (virtual) spaces to (hybrid) spaces as multiuser environments — Nomadic technology devices and hybrid communication places**. Rio de Janeiro: UFRJ/CFCH/ECO, 2004. 260 f.: il. Dissertation (PhD in Communications and Culture) – Federal University of Rio de Janeiro—UFRJ, School of Communications, CFCH, 2004. Disponível em: <http://www.souzaesilva.com/research/phd/SouzaeSilva_Dissertation.0510.pdf> Acesso em: 20 jan. 2012.

Artigos

DUARTE, Valéria. **O telefone como veículo artístico**. In: CEPIA; COLABOR (Coord.). **Caminhos da Arte para o Século XXI**. Programa Interunidades de Pós-Graduação em Estética e História da Arte. São Paulo: MAC USP, 2007. p. 50-53. Disponível em: <<http://www.ciantec.net/books/CIANTEC2007.pdf>>. Acesso em: 15 jul. 2012.

Referências Online

A1014 a mobile telephone customer map of influence. Disponível em: <http://status.irational.org/visualisation/maps/A1014_a_mobile_telephone_customer_colour.pdf.html>. Acesso em: 1 mar. 2011.

Artport - Whitney Museum of American Art. Disponível em: <<http://artport.whitney.org/>>. Acesso em: 1 mar. 2011.

Centre Georges Pompidou Net Art - Centre Georges Pompidou. Disponível em: <<http://www.centrepompidou.fr/netart/>>. Acesso em: 1 mar. 2011.

Dia Web Projects - Dia Center for the Arts. Disponível em: <<http://www.diacenter.org/webproj/index.html>>. Acesso em: 1 mar. 2011.

Enciclopédia de Arte e Tecnologia do Instituto Itaú Cultural. Disponível em: <<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/home.php>>. Acesso em: 1 mar. 2011.

Easylife. Disponível em: <<http://www.easylife.org/netart/>>. Acesso em: 1 mar. 2011.

Estatísticas de Celulares no Brasil – 2001 a 2010. Disponível em: <<http://www.teleco.com.br/ncel.asp>> Acesso em: 1 mar. 2011.

Global Positioning System Drawing Project. Disponível em: <<http://www.gpsdrawing.com>>. Acesso em: 1 mar. 2011.

Guggenheim Net art - Guggenheim Museum New York. Disponível em: <<http://www.guggenheim.org>>. Acesso em: 1 mar. 2011.

Intermedia - Tate Online -Tate Britain. Disponível em: <<http://www.tate.org.uk/intermediaart/>>. Acesso em: 1 mar. 2011.

Irrational – Database. Disponível em: <<http://www.irrational.org/cern/netart.txt>>. Acesso em: 1 mar. 2011.
Disponível em: <<http://www.irrational.org/cgi-bin/front/front.pl>>. Acesso em: 1 mar. 2011.

Media Channel. Disponível em: <<http://www.mediachannel.org>>. Acesso em: 1 mar. 2011.

Maps of influence. Disponível em: <<http://status.irrational.org/visualisation/maps>>. Acesso em: 1 mar. 2011.

Mobilefest. Disponível em: <www.mobilefest.org> . Acesso em: 1 mar. 2011.

Mobile Art Lab. Disponível em: <http://www.mobileart.jp/phonebook_en.html>. Acesso em: 1 mar. 2011.

Net Art. Disponível em: <<http://www.net-art.it>> . Acesso em: 1 mar. 2011.

Net Art - Mediateca Online. Disponível em: <http://www.mediatecaonline.net/mediatecaonline/STriaMat?termesel=netart%7CES&ID_IDIOMA=es>. Acesso em: 1 mar. 2011.

Net Art Review. Disponível em: <<http://netartreview.net>>. Acesso em: 1 mar. 2011.

Revista IDG Now! - versão online. Disponível em: <<http://idgnow.uol.com.br/>>. Acesso em: 1 mar. 2011.

San Francisco Museum of Modern Art. Disponível em: <<http://www.sfmoma.org>>. Acesso em: 1 mar. 2011.

Walker Gallery 9 - Walker Art Center. Disponível em: <<http://gallery9.walkerart.org/>>.
Acesso em: 1 mar. 2011.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO - PESQUISA 'MOBILE ART' - MAPEAMENTO, ANÁLISE E CLASSIFICAÇÃO DE PROPOSTAS POÉTICAS NO USO DE TELEFONES CELULARES

Caro participante, antes de tudo, gostaríamos de agradecê-lo por participar da nossa pesquisa. Este questionário faz parte do conjunto de instrumentos utilizados na coleta de dados para a dissertação de mestrado, sob orientação da profª drª Rosangella Leote, na linha de pesquisa Processos e Procedimentos Artísticos, realizada junto ao Programa de Pós-graduação em Artes, do Instituto de Artes da Unesp, apoiado com bolsa CAPES (2011-2013) . Os dados coletados serão utilizados de modo anônimo, por isso, sinta-se a vontade ao responder nossas perguntas. Mais uma vez, muito obrigado!

* Required

Nome completo *

Nome artístico *

Data de Nascimento *

Local de Nascimento * Cidade/Estado/País

Telefones para contato * Residencial/Comercial ☐ Residencial ☐ Comercial

* Telefone 1 Telefone 2 Celular

e-mail *

Skype/ Google+/Facebook/Twitter * Preencha com o seu perfil de usuário.

Blog

Site

Formação Acadêmica

Graduação * Bacharelado

☐ Arte ☐ Comunicação ☐ Filosofia ☐ História ☐ Engenharia ☐ Other:

Graduação Licenciatura

☐ Arte ☐ Comunicação ☐ Filosofia ☐ História ☐ Engenharia ☐ Other:

Pós-graduação Mestrado

☐ Arte ☐ Comunicação ☐ Filosofia ☐ História ☐ Engenharia ☐ Other:

Pós-graduação Doutorado

☐ Arte ☐ Comunicação ☐ Filosofia ☐ História ☐ Engenharia ☐ Other:

Pós-graduação: Outra

☐ Arte ☐ Comunicação ☐ Filosofia ☐ História ☐ Engenharia ☐ Other:

Vínculo Institucional

1. Você possui vínculo institucional? * ☐ sim ☐ não

Em caso positivo, preencha com o nome da instituição e departamento aos quais está vinculado, bem como a sua função. Se negativo, escreva não. *

2. Você faz parte de algum grupo de pesquisa? * ☐ Sim ☐ Não

Em caso positivo, preencha o nome do grupo ao qual está vinculado e a sua função. Se negativo, escreva não. *

3. A (s) pesquisa (s) do grupo estava (m) vinculada (s) a 'Mobile Art'? Em quais as áreas de atuação? *

- ☐ Arte interativa ☐ Educação/Inclusão digital ☐ Narrativas ☐ Redes colaborativas/Ativismo
☐ Apropriação de aparatos/sistemas ☐ Microcinema ☐ Imagem digital ☐ Realidade aumentada
☐ Sensoriamento ☐ Games ☐ Arte sonora

Mobile Art e você

Este trabalho tem como foco principal o mapeamento de propostas poética realizadas e/ou produzidas a partir do uso de telefones celulares. Entendemos que estas produções fazem parte da Arte em Meios Digitais, inseridas no contexto da 'Mobile Art', sendo o nosso recorte correspondente ao período entre 2001 a 2010.

1. Em que ano você teve contato com Mobile Art? *

- ☐ 2001 ☐ 2002 ☐ 2003 ☐ 2004 ☐ 2005 ☐ 2006 ☐ 2007 ☐ 2008 ☐ 2009 ☐ 2010

1.1. Você atuou como: *

- ☐ Artista ☐ Organizador ☐ Curador ☐ Produtor ☐ Colaborador ☐ Crítico ☐ Other:

1.2. Considerando este período o (s) seu (s) trabalho (s) em Mobile Art foi (ram) realizado (s) com predominância de: *

- ☐ Fotografia ☐ Pintura digital ☐ Desenho ☐ Realidade Aumentada ☐ Poesia ☐ Narrativa
☐ Games ☐ Georrefenciamento ☐ Redes colaborativas ☐ Som ☐ Performance
☐ Interação física ☐ Interação virtual ☐ Banco de dados ☐ Exploração de aspectos físicos das ondas eletromagnéticas ☐ Produção de aplicativos ☐ Vídeo ☐ Microcinema ☐ Escultura
☐ Exploração das redes telemáticas ☐ Other:

2. Qual (is) o (s) ano (s) você apontaria como crítico (s) e/ou importante (s) para a Mobile Art? *

- ☐ 2001 ☐ 2002 ☐ 2003 ☐ 2004 ☐ 2005 ☐ 2006 ☐ 2007 ☐ 2008 ☐ 2009 ☐ 2010

2.1. Justifique sua resposta, mencionando pontos e/ou questões relevantes nos anos escolhidos. *

3. Em que ano e qual evento você apontaria como mais relevante? *

4. Qual (is) o (s) fator (es) você apontaria como importante (s) para o desenvolvimento de propostas em Mobile Art neste período? *

- ☐ Evolução dos dispositivos ☐ Capacidade de armazenamento de dados ☐ Barateamento de custos
☐ Abertura de plataformas operacionais ☐ Velocidade de transmissão de dados ☐ Other:

5. Qual dos países abaixo, você considera como pioneiro na arte para celulares? *

- ☐ Estados Unidos ☐ Inglaterra ☐ Brasil ☐ Alemanha ☐ França ☐ Japão ☐ Austrália
 • ☐ Itália ☐ Canadá ☐ Polônia ☐ Argentina ☐ Other:

5.1. Justifique sua resposta. *

5.2. Em seu país, cite qual (is) artista (s) você destacaria e por quê? *

6. Nos últimos anos, vimos o surgimento de diversas denominações para a arte feita 'com' e 'em' mídias móveis. O termo Mobile Art suscita inúmeras discussões, usos e apropriações das mais diversas. Você concorda com este termo? *

☐ Sim. ☐ Não

6.1. Justifique a sua resposta para a situação escolhida. *

7. Qual (is) pensador (es), crítico (s) ou filósofo (s) você considera fundamental (is) para pensarmos esta modalidade de artística? *

7.1. Cite qual (is) obra (s) escrita (s) do pensador (s), crítico (s), filósofo (s) citado (s) estaria (m) entre a (s) fundamental (is)? *

Dados para agendamento de entrevista

Você teria disponibilidade para participar de entrevista? *

☐ Sim ☐ Não

Qual a melhor maneira? *

☐ Presencial ☐ Online ☐ E-mail

Qual (is) dia (s) da semana? *

☐ Segunda-feira ☐ Terça-feira ☐ Quarta-feira ☐ Quinta-feira ☐ Sexta-feira

Qual o melhor horário? *

☐ Manhã ☐ Tarde ☐ Noite

Data importante

Por favor, responda este questionário até o dia 10 de junho de 2012. NOVO Prazo: 26 de junho de 2012.

Agradecimentos

Obrigado por participar da nossa pesquisa!

APÊNDICE B – QUESTIONNAIRE - RESEARCH: 'MOBILE ART' - MAPPING, ANALYSIS AND CLASSIFICATION OF POETICS PROPOSAL TO USE CELLPHONES

Dear participant, first of all, thank you for participating in our survey. This questionnaire is part of the set of instruments used to collect data for the dissertation under the guidance of Prof. Dr. Rosangella Leote, the line of research processes and procedures Artistic held by the Post-Graduate in Arts, the Institute of Arts of UNESP, supported with grant CAPES (2011-2013). The data collected will be used anonymously, so feel the desire to answer our questions. Again, thank you!

* Required

Full Name *

Artistic name *

Date of Birth *

Birthplace * City/State/Province/Country

Telephones for contact * Residential / Commercial ☐ Residential ☐ Commercial

* Phone 1 Phone 2 Cellphone

e-mail *

Skype/ Google+/Facebook/Twitter * Preencha com o seu perfil de usuário.

Blog Site

Education

Undergraduate * Bachelor

☐ Arts ☐ Communication ☐ Philosophy ☐ History ☐ Engineering ☐ Other:

Undergraduate Degree Teaching or equivalent

☐ Arts ☐ Communication ☐ Philosophy ☐ History ☐ Engineering ☐ Other:

Post-graduate studies Master

☐ Arts ☐ Communication ☒ Philosophy ☐ History ☐ Engineering ☐ Other:

Post-graduate studies Doctoral studies

☐ Arts ☐ Comunicação ☐ Philosophy ☐ History ☐ Engineering ☐ Other:

Post-graduate studies. Others

☐ Arts ☐ Communication ☐ Philosophy ☐ History ☐ Engineering ☐ Other:

Institucional affiliation

1. You have institutional affiliation? *

☐ Yes ☐ No

If so, fill in the name of the institution and department to which you are bound, as well as its function. If not, write 'no'. *

2. Are you member of a research group? *

☐ Yes ☐ No

If so, fill in the name of the group which is linked and function. If not, write 'no'. *

3. The research group was linked to 'Mobile Art'? Which are the areas of expertise? *

☐ Interactive art ☐ Education/Digital inclusion ☐ Narratives ☐ Collaborative networks /
 Activism ☐ Appropriation of devices / systems ☐ Microcinema ☐ Digital images
☐ Augmented reality ☐ Sensing ☐ Games ☐ Sound art

Mobile Art and You

This work has focused primarily on the mapping of proposals made poetics and / or produced from the use of mobile phones. We understand that these productions are part of the Art in Digital Media, within the context of the 'Mobile Art', and our crop for the period from 2001 to 2010.

1. What year did you contact Mobile Art? *

☐ 2001 ☐ 2002 ☐ 2003 ☐ 2004 ☐ 2005 ☐ 2006 ☐ 2007 ☐ 2008 ☐ 2009 ☐ 2010

1.1. You served as: *

☐ Artist ☐ Organizer ☐ Curator ☐ Productor ☐ Collaborator ☐ Art or media critic
☐ Other:

1.2. Considering this period your work in Mobile Art has (have) done with a predominance of: *

☐ Photography ☐ Digital paint ☐ Drawing ☐ Augmented reality ☐ Poetry ☐ Narratives
☐ Games ☐ Remoto sensing ☐ Collaborative networks ☐ Sound ☐ Performance
☐ Physical interaction ☐ Virtual interaction ☐ Database ☐ Exploration of the physical aspects
 of electromagnetic waves ☐ Production applications ☐ Video ☐ Microcinema ☐ Sculpture
☐ Exploration of the telematic networks ☐ Other:

2. What year would you point as critical and / or important for the Mobile Art? *

☐ 2001 ☐ 2002 ☐ 2003 ☐ 2004 ☐ 2005 ☐ 2006 ☐ 2007 ☐ 2008 ☐ 2009 ☐ 2010

2.1. Justify your answer, citing points and / or relevant issues in selected years. *

3. What year and which event you point as most relevant? *

4. Which one (s) number (s) factor (s) you point as important (s) to develop proposals in Mobile Art during this period? *

☐ Evolution of devices ☐ Capacity of data storage ☐ Lower costs
☐ Opening of operating platforms ☐ Speed data transmission ☐ Other:

5. Which of the following countries, do you consider as a pioneer in the art for mobile phones? *

☐ United States
 ☐ England
 ☐ Brazil
 ☐ Germany
 ☐ France
 ☐ Japan
 ☐ Australia
☐ Italy
 ☐ Canada
 ☐ Poland
 ☐ Argentina
 Other:

5.1. Justify your answer. *

5.2. In your country, mention which one (s) Artist (s) you highlight and why? *

6. In recent years, we saw the emergence of various denominations to art made 'with' and 'in' mobile media. The term Mobile Art raises numerous arguments, uses and appropriations of the most diverse. Do you agree with this term? *

☐ Yes
 ☐ No

6.1. Justify your answer to the situation chosen. *

7. Which one thinker (s), critic (s) or philosopher (s) you consider important to think this kind of art?*

7.1. Cite which one work (s) writing (s) of the thinker (s), critic (s), philosopher (s) quoted would be between the key (s)? *

Data for scheduling an interview

Have you available to attend interview? *

☐ Yes
 ☐ No

What a better way? *

☐ Face to face
 ☐ Online
 ☐ E-mail

Which one (s) day (s) of the week? *

☐ Monday
 ☐ Tuesday
 ☐ Wednesday
 ☐ Thursday
 ☐ Friday

What is the best time? Consider the time zone for your country or region. * Our time is according to Standard time zone: UTC / GMT -3 hours (Brasilia hour)

☐ Morning
 ☐ Afternoon
 ☐ Night

DEADLINE

Please answer this questionnaire until the 26th of June 2012.

Acknowledgements

Thank you for participating in our survey!

APÊNDICE C
MAPEAMENTO MÓBILE ART: PROPOSTAS POÉTICAS EM TELEFONES CELULARES: DE 2001 A 2010/MOBILE ART MAPPING: POETICS PROPOSALS WITH CELL PHONES: FROM 2001 TO 2010
EVENTOS POR TIPO / EVENTS BY TYPE

SMS							
3/29/2001	5/3/2001	SMS Poetry	Hetty Hughes, Steve Kilgallon, Charlotte Fortune, Carole Bromley, Melissa Terras.	http://books.guardian.co.uk/games/mobilepoems/0,9405,450649,00.html	Judges: Peter Sansom, UA Fanthorpe, Justine Jordan. Sponsor: The Guardian	-	SMS
2004	-	Texterritory	Sheron Wray	http://www.textterritory.com/	-	-	SMS
08/22/2004	08/22/2004	Texterritory ² /Fast Forward	Sheron Wray	http://www.textterritory.com/	Arts Council England, decibel, London 2012, BBC Blast and the Mayor of	Trafalgar Square	SMS
2010	-	IVY4EVR - SMS drama for teenagers	Blast Theory; written by Tony Write	http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_ivy4evr.html	Sponsor: Channel 4 Education	-	SMS

SOM/SOUND							
6/10/2004	6/11/2004	Mobile Music Workshop 2004	Viktoria Institute	http://www.flickr.com/photos/49689042@N00/sets/72157604673362066/	Viktoria Institute	-	SOM SOUND
9/10/2004	9/12/2004	Nokia Trends SonárSound	Life Góes Móbile: Angelo Palumbo Giselle Beiguelman, Helga Stein, Izo Levin, Luiz Duva, Lucia Koch, e Re:Combo.	http://youtu.be/SZaRTrVKzcg	Lucas Bambozzi	http://www.nokiatictrends.com.br	SOM SOUND
2006	-	Cellphonia	-	http://cellphonia.org/	Scot Gresham-Lancaster, Steve Bull. Tim Perkis	http://scot.greshamlancaster.com/publications.html	SOM SOUND

3/2/2006	3/2/2006	Mobile Music Workshop 2006	University of Sussex	http://www.flickr.com/photos/49689042@N00/sets/72157604677558309/	Viktoria Institute	-	SOM SOUND
5/6/2007	5/8/2007	4th International Mobile Music Workshop	-	http://www.mobilemusicworkshop.org/07/	International Steering Committee is formed of Atau Tanaka (Sony CSL Paris, France), Frauke Behrendt (University of Sussex, UK) and Lalya Gaye (Viktoria Institute, Sweden).	http://www.mobilemusicworkshop.org/docs/proceedings_MMW.pdf	SOM SOUND
5/13/2008	5/15/2008	5th International Mobile Music Workshop	-	http://mmw2008.dieangewandte.at/MMW_PDF/MMW_proceedings2008_web.pdf	Lalya Gaye (Dånk! Collective and IT-University of Göteborg, Sweden), Atau Tanaka (Culture Lab Newcastle, UK), Frauke Behrendt (University of Sussex, UK), Kristina Andersen (STEIM, The Netherlands).	University of Applied Arts	SOM SOUND
5/13/2009	5/16/2009	The Environment 2.0 Art Exhibition - Futuresonic 2009	-	http://www.futuresonic.com/09/	Manchester City Council, University of Lancaster	-	SOM SOUND

FOTOGRAFIA/PHOTO

2007	-	"Photos Taken With an Apple iPhone" - Flickr Community	-	http://www.flickr.com/groups/takenwithiphone/	-	-	FOTO PHOTO
2009		iPhone Photography Competition	-	http://www.facebook.com/iPhonePhotoCompetition	iPhoneography blog	-	FOTO PHOTO
2010		3rd Annual iPhone Photography Awards 2010	2010 The IPPAWARDS Photographer of the Year: Andrea Mdos; Deborah Lattimore, Dominique Jost, Laura Covertine, Kenturah Davis, William Butkovich, Paul Rodino, Gilles Pouchéle, Gauthier Tournikian, Greg Mulvaney, Ryan	http://www.ippawards.com/?project=2010-winners	IPPAWARDS	https://itunes.apple.com/us/book/2nd-annual-iphone-photography/id498717904?mt=11	FOTO PHOTO

			Snelson, Dixon, Hamby, Leona Boyd, Fabio de Vicentiis, Jodee Markovich, Larry Nighswander, Cherie Stangis, Marianne Hong, Sion Fullana, Kathryn Starcher, Meirav Leshem, Everett Houser, Markus Billiteri, James Anthony Campbell, Tara Scott, Tom Charde, Malcolm Menzies, Cristina Schrader, Greg Schmigel, David Martinez, Gordon Fraser, John Fahrner, Ricardo Cardenas, Hilary Gilford, Thamer Altassan, Jeroen Berkenbosch, Matthew Lester, Zachary Capela, Claude Bazzuchi, Michael A. Valdez, Irfan Rydhan, Loic Thisse, Andrew Shiue, Monika Dabrowski, Gara Gillentine, Jared Roessler, Roman Keller, Cassie Alford, Robert Barr, Frank Mettlach, Josh Fahrner.				
2010	-	Concurso Internacional Portugal 2010 - UNITED PHOTO PRESS	FOTOJORNALISMO: 1º BRANDOS COSTUMES de Jorge Meira; 2º BISPO DE BRAGANÇA de Raquel Vitória; 3º CALCETEIRO de Miguel Moniz. DESPORTO E ACÇÃO: 1º LEQUE de Carlos Morais; 2º VIAGEM de Manuel Silva; 3º LEME de Bruno Sérgio. HISTÓRIA: 1º PALÁCIO DA PENA de Jorge Alves; 2º CONVENTO DA ORADA de Rachel Almeida; 3º NOITE EM ÉVORA de Ligia Ramos. PAISAGEM NATURAL AIB: 1º SOSSEGO QUE INSPIRAS E AFAGAS de Sidónio Felix; 2º INFINITO de Ana Carmo; 3º CORVO	http://www.unitedphotoPress.net/2010/04/united-photo-press-abriu-concurso.html	UNITED PHOTO PRESS	-	FOTO PHOTO

			MARINHO de Paula Castel.				
2010	-	7th Annual Altpick Awards	-	http://altpick.com/awards/2010/	-	-	FOTO PHOTO
7/9/2004	7/17/2004	SENT.Online	Motorola Inc. Artists: Cynthia Connolly, Mark Cuban, Clayton James Cubitt (aka Siege), Elizabeth Daniels, Jason DeFillippo, Warren Ellis, Eriberto Oriol, Glen E. Friedman, Steve Diet Goedde, Lana Kim, Randal Kleiser, Kathleen McGivney, Meeno, Andy Mueller, Megan Mullally, Estevan Oriol, Chad Robertson, Shawn Scallen, Penelope Spheeris, Manuel Wanskasmith, Ruth Waytz, Wil Wheaton, "Weird Al" Yankovic. TAG: Photography.	http://web.archive.org/web/20040210040012/http://www.sentonline.com/	Xeni Jardin, co-curadores Sean Bonner e Caryn Coleman	http://web.archive.org/web/20060507124136/http://www.sentonline.com/invited-images.html	FOTO PHOTO
7/2/2007	7/2/2007	Mobile Phone Photo Contest for South Asia	RAVINDER KUMAR GUPTA (India), VIPUL KHATTAR (India), UMAIR H MIRZA, Karachi, Pakistan.	http://news.bbc.co.uk/2/hi/south_asia/6242690.stm	BBC News		FOTO PHOTO
10/23/2008	10/23/2008	1st Annual iPhone Photography Awards 2008	Michael Hopkins - 2008 The IPPAWARDS Photographer of the Year; Russell Ramsey, Paul Ashby, Jesse Wright, Russell Ramsey, Jim Starr, Michael Hopkins, Simia Ranieri, Gara Gillentine, Kimberly Thurman, Irfan Rydhan, Elizabeth Vargas, Corey Beaman, Greg Schmigel, Jessica Lim, Ismael_A., Ricki Goldhamer, Greg Wilson, Brittany Thurman, Ron Lemise, Audrie Magno Gordon.	http://www.ippawards.com/?project=2008-winners	IPPAWARDS (iPhone Photography Awards)	http://www.ippawards.com/?project=2008-winners	FOTO PHOTO
11/20/2008	11/20/2008	Sony Ericsson World View 2008	Marriane Nill, Minghui Li, Riemer Dekker, Gisela Cañete.	http://youtu.be/a7g64m5la5M	Judges: David Viggers – UK based Press Photographer; Tony Briggs – UK based	http://youtu.be/J12Z6ySxPAQ	FOTO PHOTO

					Photographer/Director; Martin Wezowski – Senior Designer, Sony Ericsson, Sweden; Liu Heung Shing– International photographer based in Beijing.		
1/6/2009	1/8/2009	iPhone Therefore i Art	David Leibowitz (Teaneck, New Jersey), Russ Croop (Boulder, CO), Mia Robinson (Washington, DC), Susan Murtaugh (Two Rivers, WI), Matthew Watkins (Italy), Benjamin Rabe (Germany), Julia Kay (San Francisco, CA), Sandra Schmidt (Livonia, MI), Joseandrés Guijarro Ponce (Spain), Luis Peso (Spain), Alexander Lysov and Timofey Caraffa-Corbut (Russia), Cédric Phillippe (France), Rino Larsen (Norway), and Patricio Villarroel (France). all alongside Chicago artists Mike Nourse, Nathan Peck, Nat Soti, Seth Gershberg, Jon Satrom, Carl Sweets, Alyssa Sorresso, Melissa Porter, Kirk Bravender.	http://www.chicagoartdepartment.org/iphone-therefore-iart-friday-january-8-6-10pm/	Curator: Mike Nourse, Chicago Art Department. Sponsor: Chicago Art Department		FOTO PHOTO
1/15/2009	1/15/2009	Sony Ericsson Smile Hunter 2009	Ioana Proca, Meglena Kolaksuzova.	http://blogs.sonymobile.com/press_release/sony-ericsson-announces-the-global-winners-of-smile-hunter-2009/	Judges: David Viggers, international photographer, Tony Briggs, celebrity portrait photographer, Martin Wezowski, Creative Producer for Sony Ericsson, Liu Heung Shing, Time magazine's first photojournalist based in Beijing and Angela Boatwright.		FOTO PHOTO
1/17/2009	1/17/2009	PHOTOGENE PHOTO CONTEST	Shane Maus, Brian Young.	http://www.i-photogene.com/photogene/Contest.html	Curator: Omer Shoor		FOTO PHOTO

7/8/2009	7/8/2009	2nd Annual iPhone Photography Awards 2009	2009 IPPA Photographer of the Year: Marianne Hong; Honorable Mentions: Raymond Adams, Jodee Markovich, Robert Hooman, Ricardo Cardenas, Yuri Hasegawa, Bradley Markham, Pat Cotter, Leona Boyd, Ingrid Hohmann, Alan Cox, Alex Nemeth, Jason van Ostrander, Robert Hooman, Eric K. Washington, Emily Jacobi, Brooke Peterson, Bogdan Tiflinsky, Lyndon Travers, Todd Felderstein, Ken McGary, John Kwon, Wayne Bennett, Paul Rodino, Ken McGary, Stephen Weissberger, Karen Harvey, Emily Searle, Chase Jarvis, Christopher Pecoraro, Leona Doughty, Elizabeth Albritton, Wilkie Kwok, Alex Lytle.	http://www.ippawards.com/?project=2009-winners	IPPAWARDS (iPhone Photography Awards)	http://www.ippawards.com/?project=2009-winners	FOTO PHOTO
12/11/2009	12/11/2009	Seven Snaps International iPhone photography contest 2009	-	http://www.sevensnaps.com/faq	Founder: Annet de Graaf. International Judges: writer Paulo Coelho, composer Max Richter, sculpter Jason de Caires Taylor.	-	FOTO PHOTO
1/22/2010	1/25/2010	The EYE'EM Mobile Photography Award 2010	-	http://www.eyem.com/	EYE'EM	-	FOTO PHOTO
1/30/2010	2/28/2010	Pixels At An Exhibition	-	http://www.pixelsatanexhibition.com/articles/pictures-at-an-exhibition	Curator: P1xels—The Art of the iPhone.	Giorgi Gallery, Berkeley.	FOTO PHOTO
4/8/2010	4/29/2010	iPhoneography and the automobile	-	http://www.flickr.com/photos/icythings/sets/72157623829744466/	Curator: Matthew Watkins	daddario.it Showroom	FOTO PHOTO
5/15/2010	6/13/2010	lphontography 2010	-	http://www.pixelsatanexhibition.com/pastupcoming-shows/	Curator: P1xels—The Art of the iPhone.	-	FOTO PHOTO

7/1/2010	7/31/2010	Tales of Two Cities	Valerie Ardini, Alvin Chiu.	http://www.a-gallery.com.hk/exhibitions/index.php?id=21	-	A Gallery, Hong Kong.	FOTO PHOTO
7/23/2010	7/23/2010	Anything Goes	-	http://web.archive.org/web/20111105025911/http://themmsgallery.com/events.cfm	DiBruno Brothers, SlyFox Brewery, O3 World, TIGER Printing Group.	MMS Gallery	FOTO PHOTO
8/6/2010	8/14/2010	Iphoneography 2010: The Unfolding	-	http://www.pixelsatanexhibition.com/articles/kahbang-festival-gallery-program-edition-of-p1xels-available-online	Curator: P1xels—The Art of the iPhone.	KAHBANG ART MUSIC AND FILM FESTIVAL, Bangor, Maine.	FOTO PHOTO
9/17/2010	9/18/2010	eyephoneography #1	Sion Fullana, Greg Schmigel, MissPixels, Marco La Civita.	http://eyephoneography.com/sion-fullana-greg-schmigel-misspixels-and-marco-la-civita-invited-photographers-to-the-inaugural-eyephoneography-show/	Comité curatorial: Michel Bricteux (photographer and diplomat, Belgium), Sally Gutiérrez Dewar (visual artist and lecturer in Contemporary Art at Madrid European University, Spain), Darren Milligan (digital media projects director at the Smithsonian Institution SCEMS, USA), Rocío Nogales (founder of eyephoneography), Cayetana de la Quadra-Salcedo (architect, ch+qs arquitectos, Spain).	http://madrid.thehub.net/	FOTO PHOTO
9/27/2010	9/29/2010	EYE'EM in New York	-	http://web.archive.org/web/20101113012811/http://exhibitions.eyeeem.com/nyc2010/	Curator: Sion Fullana	Openhouse Gallery	FOTO PHOTO
10/1/2010	11/14/2010	iPhoneography Exhibition	Valeri Ardini, Koichi Mitsui, Alex Kess, Dominique Jost, Jordi V. Pou, Sion Fullana.	http://www.lapanera.cat/home.php?op=8&module=programacio&cad=0&item=83	P1xels—The Art of the iPhone	-	FOTO PHOTO

10/9/2010	10/16/2010	i.Phoneography International Photo Contest	Finalistas: Aik Beng Chia, Ale Di Gangi, Alexander Kesselaar, Alina Hurtado, Bernard Goh, Catriona Donagh, Daniel Berman, Dave Weekes, David De Haro, Dolly Art, Dustin Tash, Gary Cohen, Gerard Garcia, Gianolis, Gilles Saulnier, Grey Van Der Meer, Gusmano, Harry Sandler, Hoveeto, Jaime Ferreyros, James Ephraums, Joan Ramon Bada Sune, John Barclay, John Enslow, Jon Yager, Jordi V Pou, Jose Chavarry, Karl Sonnenberg, Marco La Civita, Mauro Ballabeni, Michael Baranovic, Miss Pixels, Ninotchka Beavers, Phillippe Boivin, Sascha Unger, Stefanie Chappe, Stefano Giogli, Stefano Pesarelli, Trevor Broad, Xavier Reyè.	http://www.blurb.com/books/2010832-the-i-phoneography-book	Glyn Evans, Maurizio Galimberti, Roberto Rossi, Antonio Manta, Giuseppe Pappalardo, Laura Baffari, Attilio Lauria, presidente Arteaparte/docente DAC (Dipartimento Attività Culturali della Fiaf, Federazione Italiana delle Associazioni Fotografiche).	-	FOTO PHOTO
10/21/2010	10/21/2010	iPhoneography - The Electronic Exhibition	David Art Wales - New York; Kerry Benbow - Sydney; Miranda Douglas - Sydney; Corey Miller - Los Angeles; Miki Ballard - Maryland, USA;	http://www.flickr.com/photos/imokko/sets/72157625103015541/	Pixels at an Exhibition	-	FOTO PHOTO
10/21/2010	10/21/2010	Pixels at an Exhibition	-	-	Curator: P1xels—The Art of the iPhone.	The Chicago Apple Retail Store, Chicago.	FOTO PHOTO
10/24/2010	10/24/2010	Illuminated Touch 2010	-	http://www.mrobert.com/exhibitions/illuminated-touch-10/	Curator: Mobile Art Con 2010. Sponsor: IAMDA, Autodesk.	Openhouse Gallery	FOTO PHOTO
10/27/2010	10/27/2010	Pixels at an Exhibition	-	-	P1xels - The Art of the iPhone	-	FOTO PHOTO
10/29/2010	10/29/2010	Pixels at an Exhibition	-	-	P1xels - The Art of the iPhone	-	FOTO PHOTO
11/18/2010	11/21/2010	INSTANT DC MOBILE PHOTO EXHIBITION 2010	Jon Betts, Andrew Cohen, Jenny Markley, Miki Ballard, James Campbell, Jim	http://instantdc.com/2011/10/03/hello-world/	InstantDC Flickr group	Fathom Creative Gallery	FOTO PHOTO

			Darling, Greg Schmiguel, Diahn Ott, Jorge E. Bañales, Tracy Clayton.				
11/30/2010	12/3/2010	10 X 10 Artist	Matthew Seydel Connors, Deborah McMillion-Nering, Shaun Mullen, Susan Murtaugh, Salvador Navarro, David Newman, Gabriel Palacios, Benjamin Rabe, Francesco Salvati, Starr Allen Shaw.	http://www.magcloud.com/browse/Issue/126486	Curator: Susan Murtaugh. Sponsor: Autodesk University .	-	FOTO PHOTO

MMS

3/6/2009	3/6/2009	TEXT ART	Marius Watz	http://conversations.nokia.com/2009/03/06/exclusive-nokia-e71-text-art-app-turns-your-words-into-mms-art/	Nokia Inc.	-	MMS
----------	----------	----------	-------------	---	------------	---	-----

VÍDEO/CINEMA

3/17/2003	3/19/2003	First Annual BigDigit-CTIA 'Best of Show'/ World's Smallest Film Festival		http://worldssmallestfilmfestival.wordpress.com/	Curator: BigDigit. Sponsor: Nokia, Motorola, BMW Films, Apple.		VIDEO/ CINEMA
11/1/2004	11/30/2004	DOTMOV 2004		http://www.shift.jp.org/mov/2004/en.shtml	SHIFT MAGAZINE		VIDEO/ CINEMA
12/1/2004	12/1/2004	Cell-phone film festival	-	http://zoiefilmcellular.blogspot.com.br/	Curator: Victoria lynn Weston. Sponsor: Zoie Films, Tin Can Mobile, Nokia Inc.	-	VIDEO/ CINEMA
10/2005	-	Festival Pocket Films 2005	-	http://www.festivalpocketfilms.fr/spip.php?rubrique50	Forum des Images	-	VIDEO/ CINEMA
11/1/2005	11/30/2005	DOTMOV 2005	-	http://www.shift.jp.org/mov/2005/en.shtml	SHIFT MAGAZINE	-	VIDEO/ CINEMA
2007	-	The Hong Kong Mobile Film Festival (HKMFF)	-	http://www.mobilefilm.hk	WTIA and HKPC	-	VIDEO/ CINEMA
2007	-	Microcinema's Independent Exposure 2007	-	http://www.independentexposure.com/news/artist_news/ie_full_ann	Stephanie Martz; Judge: Hal Hartley.	-	VIDEO/ CINEMA

				ouncement_2007.html	Independent Exposure, Panasonic.		
6/29/2007	6/29/2007	FILMOBILE Networking Event	Alfie Dennen, Daniel Florêncio, Davide Scalenghe, Dennis Morrison, Romain Forquy, Max Schleser.	http://avphd.files.wordpress.com/2007/06/filmobile.pdf	University of Westminster/ Higher Education Innovation Fund/ CREAM Research Centre/ CEPLW/ London Gallery West/ London Westside.	-	VIDEO/ CINEMA
2/12/2007	2/15/2007	Sundance Film Festival: Global Short Film Project	-	http://www.gsma.com/newsroom/robert-redford-announces-sundance-film-festival-global-short-film-project-for-mobile	Sundance Institute, GSM Association (GSMA)		VIDEO/ CINEMA
11/1/2007	11/30/2007	DOTMOV 2007	-	http://www.shift.jp.org/en/archives/2007/11/dotmov_festival_2007.html	SHIFT MAGAZINE	-	VIDEO/ CINEMA
1/21/2008	1/21/2008	1st International Cell Phone Cinema Festival	-	http://cpc.org.in/1stcell-phone-cinema.html	Asian Academy of Film & TV	-	VIDEO/ CINEMA
2008		Cannes Lions 2008: Grand Prix de Film	Microsoft, Halo 3 Campaign	http://www.canneslions.com/inspiration/past_grands_prix_advert.cfm?sub_channel_id=239&award_type_id=2&award_year=2008	-	-	VIDEO/ CINEMA

4/4/2008	4/5/2008	FILMOBILE CONFERENCE	Speakers: Bebe Beard (Suffolk University, Bosten), Camille Baker (SMARTlab, University of East London), Professor Emiliana De Blasio (University of Campobasso, Italy), Mark Brill (Ping Corporation Ltd, immedia24), Chris Chadwick (ICDC, Liverpool), Elizabeth Evans (University of Nottingham), Daniel Florencio – Mobile content producer (Brazil / UK), Professor (Dr) Lizbeth Goodman (SMARTlab), Marcelo Godoy (Mobilefest, Brazil), Paulo Hartmann (Mobilefest, Brazil), Professor Steve Hawley (Manchester Metropolitan University), Larissa Hjorth (RMIT University, Melbourne, Australia), Monica Horten (University of Westminster), Brian House (Knifeandfork – New York, USA), Dr. Thomas Meyer (University of Siegen, Germany), Max Schleser (University of Westminster), Professor Michele Sorice (CrisC-Cmcs, University of Rome, Italy and University of Lugano, Switzerland) and Dr. Terry Wright (University of Ulster).	http://youtu.be/5EiFgsF76cc	Sponsors: University of Westminster, HEIF (Higher Education Innovation Fund), London Westside, CREAM (Centre for Research and Education in Art and Media), London Gallery West, Immedia 24 and the new media eXchange.	-	VIDEO/ CINEMA
4/4/2008	4/5/2008	FILMOBILE EXHIBITION	Mark Amerika, Camille Baker, Bebe Beard, Melissa Bliss, Elly Clarke, Romain Forquy, Steve Hawley, Brian House, Brooke A. Knight, Simon Longo, Anne Massoni, Kasia Molga, Sylvie	http://youtu.be/5EiFgsF76cc	University of Westminster, HEIF (Higher Education Innovation Fund), London Westside, CREAM (Centre for Research and Education in Art and Media), London Gallery West, Immedia	-	VIDEO/ CINEMA

					24 and the new media eXchange.		
11/1/2008	11/30/2008	DOTMOV 2008	-	http://www.shift.jp.org/en/archives/2008/11/dotmov_festival_2008.html	SHIFT MAGAZINE	-	VIDEO/CINEMA
1/21/2009	1/21/2009	2nd International Cell Phone Cinema Festival	-	http://cpc.org.in/2nd-cell-phone-cinema.html	Asian Academy of Film & TV	-	VIDEO/CINEMA
2/16/2009	2/19/2009	MOFILM Awards	-	http://www.mofilm.com/competitions/barcelona2009/index.html	Chevrolet, Gigafone and Accenture, MOFILM	-	VIDEO/CINEMA
6/11/2009	6/14/2009	Festival Pocket Films	-	http://www.festivalpocketfilms.fr/IMG/pdf/Catalogue_Pocketfilms_2009.pdf	Forum des images	-	VIDEO/CINEMA
11/5/2009	11/18/2009	DOTMOV 2009	-	http://www.shift.jp.org/en/archives/2009/11/dotmov_festival_2009.html	SHIFT MAGAZINE	-	VIDEO/CINEMA
11/12/2009	11/12/2009	6th Annual Altpick Awards	-	http://altpick.com/awards/2009/entries.php?c=9&sc=10	The Alternative Pick	-	VIDEO/CINEMA
2010		SLUK SOLARIET 2010 - Lommeilm	-	http://www.lommeilm.dk/kanaler/arkiv/sluk-solariet-2010	Lommeilm	-	VIDEO/CINEMA
1/21/2010	1/21/2010	3rd International Cell Phone Cinema Festival	-	http://cpc.org.in/3rd-cell-phone-cinema.html	Asian Academy of Film & TV	-	VIDEO/CINEMA
6/11/2010	6/14/2010	Festival Pocket Films	-	http://www.festivalpocketfilms.fr/spip.php?rubrique282	Forum des Images	-	VIDEO/CINEMA
9/24/2010	9/24/2010	FILMOBILE - 5th International Forum on Mobile Creativity and Innovation	Speakers: Dr. Adam Kossoff, Julia Kazarina, Sylvie Prasad, Joram ten Brink, Jorge Lopes Ramos, Kasia Molga, Chris Fry, Eloise Villez, Max Schleser.	http://www.imperica.com/viewpoint/filmobile-emerging-possibilities-for-collaborative-media	FILMOBILE/ University of Westminster's Centre for Production and Research of Documentary Film, and the Limkokwing University of Creative Technology, London.	Limkokwing United Kingdom	VIDEO/CINEMA
10/7/2010	10/7/2010	2nd Brighthand Mobile Film Festival	Comedy: Turbo Dates: Love Potion, produced by Frank Chindamo, Fun Little Movies created by Jocelyn Stamat; written/directed by Terry Rossio. Drama: The Wind of Change, produced by Susie Watson. Music:	http://www.brighthand.com/default.asp?newsID=16366&news=Mobile+Film+Festival+CTIA	mFlix, Renu mobile	-	VIDEO/CINEMA

			Escalate, produced by Timo Boese. Animation: Bea Wildered, Happy Earth Day, produced by Frank Chindamo, Fun Little Movies for PlanetGreen.com; directed by Lynn Chindamo. Documentary: Filmmakers, The Next Generation, produced by Peter John Ross. Series: All Summer Long, produced by Ed Portillo.				
11/5/2010	11/18/2010	DOTMOV 2010	-	http://www.shift.jp.org/en/archives/2010/10/dotmov_festival_2010.html	SHIFT MAGAZINE	-	VIDEO/CINEMA

GPS

2/19/2008	4/20/2008	GPSart: project Own ways	Cicero Silva, Marcos Khoriaty.	http://www.gpsart.net/	FILE POA 2008 - Electronic Language International Festival (exhibition)	http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_cont_eudo_livre.asp?a1=309&a2=487&id=2	GPS
-----------	-----------	--------------------------	--------------------------------	---	---	---	-----

Coletivo/Projeto – Collective/Project

Start Date	End Date	Headline	Text	Website	Organizador/ Patrocinador	Local	Tag
2003		Coletivo Set Experimental	Giuliano Chirardia	http://www.setexperimental.com/	-	-	Coletivo/Projeto
2003		Murmur		http://murmurtoronto.ca/about.php	CFC Media Lab	-	Coletivo/Projeto
2006		Max With a Keitai	Design Festa, Toquio	http://youtu.be/1jc2iLI5Mx0	Max Schleser	-	Coletivo/Projeto
10/27/2007	11/3/2007	The Connected Worlds	Henry Reichhold	http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/item?siteID=123112&id=12060265	Sponsor: Nokia N series	Royal Albert Hall	Coletivo/Projeto

2008	2013	Mobile Art Mapping	Arts Institute of UNESP	http://mapeamentomobileart.blogspot.com.br	Rosangela Aparecida da Conceição	-	Projeto
2008	-	The iPhoneography blog	-	http://www.iphoneography.com/about/	Glyn Evans	-	Coletivo/Projeto
2009	-	Wikinarua	Suzete Venturelli	http://wikinarua.com/sobre	-	-	Coletivo/Projeto
2009	-	Ulrike and Eamon Compliant (2009)	Blast Theory. Written by Tony White.	http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_ulrikeandeamoncompliant.html	Commissioned by the De La Warr Pavilion. Supported by Arts Council England.	-	Coletivo/Projeto
6/1/2009	6/1/2009	Fingerpainted.it - blog	Benjamin Rabe, Kevin Barba, Luis Peso, Matthew Watkins, Mike Miller, Patricio Villarroel, Sandra Schmidt, Susan Murtaugh, Xoan Baltar.	http://www.fingerpainted.it/about/	Susan Murtaugh, Matthew Watkins.	-	Coletivo/Projeto
12/7/2009	12/7/2009	Timeline: The Selling of the Cellphone — and Warnings Unheeded	DANIELLE BELOPOTOSKY, MATT RICHTEL, TOM JACKSON, JON HUANG/THE NEW YORK TIMES	http://www.nytimes.com/interactive/2009/12/07/technology/07distracted-timeline.html?hp	The NY Times	-	Coletivo/Projeto
2010		FotogriPhone - blog	Paola Grilli, Laura Baffari.	http://fotogriphone.altervista.org/info/	-	-	Coletivo/Projeto
11/19/2010	12/2/2010	my EYE-phone	Fabio de Vincentiis	http://www.flickr.com/photos/fdviphone/sets/72157623980895157/	-	Cantiere Maggese	Coletivo/Projeto

MIX MEDIA

2004	2004	Nokia Trends Bogotá	-	http://www.nokiatrends.com.br	-	-	Mix Media
2005	-	Nokia Trends 2005 - Medellín	Nokia Inc.	http://www.nokiatrends.com.br	-	-	Mix Media
2007	-	NOKIA TRENDS 2007 - MAR DEL PLATA (LA MOROCHA)	-	Mar del Plata	-	-	Mix Media
2008	-	Mobile Art Watch	-	http://www.shift.jp.org/mobileart/en.html	SHIFT MAGAZINE, Cipton Future Media.	-	Mix Media
2010	-	FutureEverything 2010	-	http://2010.futureeverything.org/	Manchester City Council, University of Lancaster	-	Mix Media

5/8/2003	5/12/2003	Psy-Geo-Conflux	Christina Ray, David Mandl.	-	Christina Ray, David Mandl	-	Mix Media
5/26/2004	5/26/2004	Motomix 2004	-	Jockey Club de São Paulo	Lucas Bambozzi, Mario Ramiro.	-	Mix Media
9/18/2004	9/18/2004	Motomix 2004	-	Marista Hall, Belo Horizonte	-	-	Mix Media
10/23/2004	10/23/2004	Motomix 2004	-	Galpão Motomix, Porto Alegre	-	-	Mix Media
1/29/2005	1/29/2005	Nokia Trends 2005 - Mar del Plata	-	http://www.nokiatrends.com.br	Nokia Inc.	-	Mix Media
6/7/2005	6/7/2005	Motomix 2005	Motorola Inc.	Museu Brasileiro da Escultura - MuBE	Mario Ramiro, Eduardo Kac	-	Mix Media
6/9/2005	6/9/2005	Motomix 2005	Motorola Inc.	Morro da Urca - Rio de Janeiro	Mario Ramiro, Eduardo Kac	-	Mix Media
9/24/2005	9/24/2005	Nokia Trends 2005 - Rio de Janeiro & São Paulo	-	http://www.nokiatrends.com.br	Nokia Inc.	-	Mix Media
9/24/2005	9/24/2005	Nokia Trends 2005 - Buenos Aires & Córdoba	-	http://www.nokiatrends.com.br	Nokia Inc.	-	Mix Media
5/20/2006	5/20/2006	Nokia Trends 2006 - México	-	Trend Central Space	Nokia Inc.	-	Mix Media
5/20/2006	5/20/2006	Nokia Trends 2006 - São Paulo	-	Parque do Anhembi	Nokia Inc.	-	Mix Media
9/13/2006	9/16/2006	Motomix Art Music 2006	Motorola Inc.	Museu Brasileiro da Escultura - MuBE/ Museu da Imagem e do Som	Mario Ramiro, Lucas Bambozzi	-	Mix Media
10/5/2006	10/8/2006	Telemig Celular arte.mov - Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis	Drew Hemment; Eder Santos; Giselle Beiguelman; Lassi Tasajärvi; Marina Person; Patrick Lichty.	http://www.artemov.net/page2/acervo/catalogo_artemov2006.pdf	Marcos Boffa; Lucas Bambozzi; Rodrigo Minelli	-	Mix Media

11/11/2006	11/11/2006	I MOBILEFEST - Festival Internacional de Arte e Criatividade Móvel	Giselle Beiguelman; Mieke Gerritzen e Geert Lovink; Jason Lewis, Lucie Belanger e Maroussia Levesque.	http://mobilefestorg.net/guestdns.com.br/mobilefest/programacao/mobilefest2006.fss	Lucas Bambozzi		Mix Media
1/21/2007	4/22/2007	Cell Phone: Art and the Mobile Phone	Beatrice Valentine Amrhein (Paris) Blast Theory (London) Steve Bradley (Baltimore) Family Filter - Jonah Brucker-Cohen and Tim Redfern (New York and Dublin) Informationlab - Ursula Lavrencic and Auke Touwslager (Amsterdam) Paul Notzold (Brooklyn, NY) Mark Shepard (New York) URBANtells - Steve Bradley, James Rouville, and Joe Rensel (Baltimore) Angelique Waller (New York)	http://www.contemporary.org/past_2007_01.html	Contemporary Museum. Sponsor: Nokia, Tescos, Wirefly.	-	Mix Media
8/12/2007	8/12/2007	Nokia Trends 2007 - São Paulo	Lucas Bambozzi, Vera Bighetti, Giselle Beiguelman, Eder Santos, Martha Gabriel Helga Stein e Cícero Inácio da Silva; Maurício K.; Urban Laser Design, Fernando Gustavo de Lamardo e a equipe da Grafiteria.	Memorial da América Latina	Giselle Beiguelman	-	Mix Media
11/15/2007	11/18/2007	Telemig Celular Arte.mov - 2º Festival Internacional de Artes em Mídias Móveis	Antoni Abad; Blast Theory; Brett Stalbaum; Brian House; Bruno Vianna; Carlos Leonardo Ramos; Dellani Lima; Eric Paulos; Fernando Llanos; Graziela Kunsch; Giselle Beiguelman; Hapax (Daniel Castanheira, Ericson Pires, Ricardo Cutz); José Wagner Garcia; The Loca Group; Mark Shepard; Nacho Duran; Patricia Canetti; Paulo Hartmann ; Pedro Paulo Rocha;	http://www.artemov.net/page4/acervo/catalogo_artemov2007.pdf	Lucas Bambozzi, Marcus Bastos, Rodrigo Minelli	Palácio das Artes, Conservatório da UFMG, Parque Municipal Américo Renê Giannetti	Mix Media

			Preemptive Media.				
11/28/2007	12/3/2007	Mostra de Arte Multimídia MOTOMIX	-	http://www.rp1.com.br/redator/item20538.shtml	Fernando Velázquez e Lucia Leão	Cinemateca Brasileira	Mix Media
12/5/2007	12/7/2007	II MOBILEFEST - Festival Internacional de Arte e Criatividade Móvel	Kate Bauer; Liana Brazil e Russ Rive; Fabio Fon e Soraya Braz; Norene Leddy, Martin Hesselmeier e Karin Lingnau; Grupo Bijari; Giselle Beiguelman; Shawn Micallef, James Roussel e Gabe Sawhney; Mieke Gerritzen e Geert Lovink; Rachel Jacobs. Rede mesh OLPC. SESC Avenida Paulista	http://mobilefestorg.net/guestdns.com.br/mobilefest/programacao/iimobilefest2007/mostra.fss	Paulo Hartmann e Marcelo Godoy	-	Mix Media
12/5/2007	1/6/2008	Mostra Internacional Expositiva Mobilefest	Kate Bauer; Liana Brazil e Russ Rive; Fabio Fon e Soraya Braz; Norene Leddy, Martin Hesselmeier e Karin Lingnau; Grupo Bijari; Giselle Beiguelman; Shawn Micallef, James Roussel e Gabe Sawhney; Mieke Gerritzen e Geert Lovink; Rachel Jacobs. Rede mesh OLPC. SESC Avenida Paulista	http://mobilefestorg.net/guestdns.com.br/mobilefest/programacao/iimobilefest2007/mostra.fss	Paulo Hartmann e Marcelo Godoy	-	Mix Media
12/7/2007	12/7/2007	Nokia Trends Lab - Cape Town	Nokia Inc.	http://www.nokiatrendslab.co.za/loader.html	Grand West Casino	-	Mix Media
12/8/2007	12/8/2007	Nokia Trends 2007	Lucas Bambozi, Vera Bighetti, Giselle Beiguelman, Eder Santos, Martha Gabriel Helga Stein, Cícero Inácio da Silva, Maurício K., Urban Laser Design, pilotado por Fernando Gustavo de Lamardo e a equipe da Grafiteria.	http://www.portalmivi.com.br/noticias/noticias.php?id=1227#.UbqucfmsgnY	Curator: Giselle Beiguelman. Sponsor: Nokia Inc.	Memorial da América Latina	Mix Media

5/10/2008	5/10/2008	Pangea Day - Los Angeles	Sony Pictures Studios, 10202 W. Washington Blvd., Culver City, CA 90232	http://www.pangeaday.org/losAngeles.php	Nokia Inc.		Mix Media
5/10/2008	5/10/2008	Pangea Day - Rio de Janeiro	Avenida Pasteur no. 520, Urca, Rio de Janeiro, Brazil	http://www.pangeaday.org/rioDeJaniero.php	Nokia Inc.		Mix Media
5/10/2008	5/10/2008	Pangea Day - Mumbai	National Center for Performing Arts, NCPA Marg, Nariman Point, Mumbai 400 021, India	http://www.pangeaday.org/mumbai.php	Nokia Inc.		Mix Media
5/10/2008	5/10/2008	Pangea Day - Giza	The Pyramids Plateau in Giza, Egypt	http://www.pangeaday.org/cairo.php	Nokia Inc.		Mix Media
5/10/2008	5/10/2008	Pangea Day - Kigali	Jali Gardens, Rue de la Révolution, Kigali, Ruanda.	http://www.pangeaday.org/kigali.php	Nokia Inc.		Mix Media
5/10/2008	5/10/2008	Pangea Day - London	Somerset House, Strand, London, WC2R 1LA	http://www.pangeaday.org/london.php	Nokia Inc.		Mix Media
6/21/2008	6/26/2008	Intervenções Urbanas Motomix – The ROKR Festival	Tupinãodá, BijaRi.	http://mediacenter.motorola.com/Content/Detail.aspx?ReleaseID=6250&NewsAreaID=2	Motorola Inc.	Parque do Ibirapuera/Cidade de São Paulo.	Mix Media
9/26/2008	11/16/2008	3º Vivo Art.Mov - Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis	Jonah Brucker-Cohen, Laura Bellof, Martha Gabriel, Blast Theory, Raquel Kogan e Lea Van Steen; Joacélio Batista; Rodrigo Castro de Jesus, Fernando Llanos; Giselle Beiguelman; Trebor Scholz.	http://www.artemov.net/page4/acervo/catalogo_artemov2008.pdf	Lucas Bambozzi; Marcus Bastos; Rodrigo Minelli	Espaço Cultural Vivo, São Paulo	Mix Media
9/27/2008	12/12/2008	WIRED NextFest	-	http://web.archive.org/web/20090225033204/http://www.wirednextfest.com/inform/NF08_PG.pdf	-	-	Mix Media
11/15/2008	11/17/2008	III MOBILEFEST - Festival Internacional de Arte e Criatividade Móvel	Nsew – Evamaria Trischak (Austria); Wall Of Sound – Geoffrey Shea & Rob King (Canada); Today – Sofia Oliveira / Jared Hawkey (Portugal, Reino Unido); A Day Without A Mobile Phone – Eve Arpo & Riin Kranna-Krõõs (Estonia); Zexe – Antoni Abad & Eugenio Tisselli (Espanha); Urban Journal – Chun-Chi Wang (Taiwan); Mobile Mentary –	http://mobilefestorg.net/guestdns.com.br/mobilefest/programacao/iii-mobilefest2008/mostra.fss	Curator: Giselle Beiguelman. Sponsor: Nokia Inc.	MIS - Museu da Imagem e do Som de São Paulo	Mix Media

			Max Schleser (Alemanha); Ekko – Bruno Bressani & Georgina Malagarriga (Brasil/Espanha); Mobile Minded - Mieke Gerritzen & Geert Lovink (Holanda).				
11/20/2008	12/25/2008	3º Vivo Art.Mov - Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis	Jonah Brucker-Cohen, Laura Bellof, Martha Gabriel, Blast Theory, Raquel Kogan e Lea Van Steen; Joacélio Batista; Rodrigo Castro de Jesus, Fernando Llanos; Giselle Beiguelman; Trebor Scholz.	http://www.artemov.net/page4/acervo/catalogo_artemov2008.pdf	Lucas Bambozzi; Marcus Bastos; Rodrigo Minelli	Palácio das Artes, Belo Horizonte.	Mix Media
11/26/2008	11/28/2008	3º Vivo Art.Mov - Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis	Jonah Brucker-Cohen, Laura Bellof, Martha Gabriel, Blast Theory, Raquel Kogan e Lea Van Steen; Joacélio Batista; Rodrigo Castro de Jesus, Fernando Llanos; Giselle Beiguelman; Trebor Scholz.	http://www.artemov.net/page4/acervo/catalogo_artemov2008.pdf	Lucas Bambozzi; Marcus Bastos; Rodrigo Minelli	Museu Brasileiro da Escultura, São Paulo	Mix Media
11/27/2008	12/7/2008	3º Vivo Art.Mov - Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis	Jonah Brucker-Cohen, Laura Bellof, Martha Gabriel, Blast Theory, Raquel Kogan e Lea Van Steen; Joacélio Batista; Rodrigo Castro de Jesus, Fernando Llanos; Giselle Beiguelman; Trebor Scholz.	http://www.artemov.net/page4/acervo/catalogo_artemov2008.pdf	Lucas Bambozzi; Marcus Bastos; Rodrigo Minelli	Museu da Imagem e do Som, São Paulo	Mix Media
11/29/2008	11/29/2008	Nokia Trends	Vera Biguetti, Fernando Velazquez, Martha Gabriel e Fernando Igansi e o coletivo Cia de Foto.	Cine Marrocos	Curator: Giselle Beiguelman. Sponsor: Nokia Inc.	http://bnpress.wordpress.com/2008/11/27/nokia-trends-2008-recebe-o-publico-em-ambiente-diferenciado-no-cine-marrocos/	Mix Media

12/5/2008	12/5/2008	Nokia Trends Lab 2008	-	http://expat.ru/culturepics_ann.php?cid=552	-	Gaudí Arena, Moscou.	Mix Media
9/27/2009	9/27/2009	Discoverable	Owen Chapman; Tagny Duff; Mél Hogan; Andra McCartney; Robert Prenovault; Tim Schwab; Rae Staseson; Maroussia Lévesque, Jason Lewis, Yannick Assogba and Raed Moussa (Obx Labs). Project Directors: Kim Sawchuk and Owen Chapman.	http://mobilemediagallery.org/campaigns/discoverable/	Mobile Media Lab – Department of Communication Studies. Project Directors: Kim Sawchuk and Owen Chapman.		Mix Media
11/6/2009	11/7/2009	MOBILE ART && CODE: Mobile Media and Interactive Arts	-	http://artandcode.com/two/	Curator: Golan Levin	Carnegie Mellon University	Mix Media
11/11/2009	11/15/2009	Vivo Art.Mov - 4º Festival Internacional de Arte em Mídias Moveis	-	http://issuu.com/revistaeletronika/docs/artmov_catalogo_preview5	Curator: Lucas Bambozzi; Marcus Bastos; Rodrigo Minelli.	Centro Centro e Quatro, Belo Horizonte	Mix Media
11/17/2009	11/19/2009	Vivo Art.Mov - 4º Festival Internacional de Arte em Mídias Moveis	-	http://issuu.com/revistaeletronika/docs/artmov_catalogo_preview5	Curator: Lucas Bambozzi; Marcus Bastos; Rodrigo Minelli.	Solar do Unhão, Salvador	Mix Media
10/2009	12/2009	Geografias celulares	Lucas Bambozzi, Giselle Beiguelman, Nacho Durán, Mauricio Fleury, Raquel Kogan, Rafael Marchetti, Rachel Rosalen, Lea Van Steen.	www.fundacion.telefonica.com.ar	Curator: Marcus Bastos. Sponsors: Nokia, Movistar, Telefónica.	Espacio Fundación Telefónica, Buenos Aires.	Mix Media
9/9/2010	9/21/2010	IV MOBILEFEST - Festival Internacional de Arte e Criatividade Móvel	Cadu Lacerda e Isabella Navarro, Carlos Praude, Alunos do CCL Mackenzie, Cyrus Frisch, com Georgina Verbaan e Rutger Hauer, Mohamed Bourouissa, Aryan Kaganof, Geoffrey Shea, Michael Longford e Rob King,	http://mobilefestorg.net/guestdns.com.br/mobilefest/programacao/ivmobilefest2010/mostras.fss	Paulo Hartmann e Marcelo Godoy	Museu da Imagem e do Som, São Paulo.	Mix Media

9/29/2010	10/2/2010	Festival Vivo Arte.mov - Arte em Mídias Móveis 2010	-	-	Lucas Bambozzi; Marcus Bastos	Museu de Arte Moderna da Bahia (MAM), Salvador.	Mix Media
11/3/2010	11/7/2010	Festival Vivo Arte.mov - Arte em Mídias Móveis 2010	-	http://issuu.com/mundusmobile/docs/artemov_catalogo-poa-miolo/4	Lucas Bambozzi; Rodrigo Minelli	Usina do Gasômetro, Porto Alegre	Mix Media
11/3/2010	11/7/2010	Festival Vivo Arte.mov - Arte em Mídias Móveis 2010	-	http://issuu.com/giselivasconcelos/docs/artemov_catalogo-belem-miolo-1/2	Lucas Bambozzi; Rodrigo Minelli	Praça da Bandeira, Belém	Mix Media
11/9/2010	11/11/2010	m-Todos: tendências e oportunidades da mobilidade digital	-	http://www.mtodos.tangu.com.br/	Unicamp, Universidade de Vic (Catalunha, Espanha) e UFSCar	Universidade de Campinas, Campinas.	Mix Media
11/18/2010	11/21/2010	Festival Vivo Arte.mov - Arte em Mídias Móveis 2010	-	http://www.artemov.net/belohorizonte/wp-content/uploads/2010/11/vivoartemov_Cat%C3%A1logoBH.pdf	Lucas Bambozzi; Rodrigo Minelli	Teatro Alterosa, Belo Horizonte	Mix Media
11/29/2010	12/11/2011	Festival Vivo Arte.mov - Arte em Mídias Móveis 2010	-	http://www.artemov.net/saopaulo/	Lucas Bambozzi; Marcus Bastos	SESC Pinheiros, São Paulo	Mix Media
2/26/2010	6/13/2010	Geografías Celulares	-	http://espacio.fundaciontelefonica.com.pe/	Marcus Bastos	Espacio Fundación Telefónica, Lima.	Mix Media
10/20/2010	1/30/2011	David Hockney: Fleurs fraîches - Dessins sur iPhone et iPad	David Hockney	http://www.fondation-pb-ysl.net/fr/David_Hockney_Fleurs_fraiches-506.html	La Fondation Pierre Bergé – Yves Saint Laurent	-	Mix Media

OBS.: *MM/DD/YY