

A experiência de Interação e Realidade Aumentada no Documentário Locativo *Walking the Edit*

Adriano Chagas¹

1 Introdução

Os modos de organizar, construir e assistir conteúdos audiovisuais estão em constante transformação na sociedade contemporânea. Este processo sofre a influência da disponibilidade de tecnologias e de novos equipamentos, somados ao avanço da universalização do acesso à internet via redes de dados móveis e à onipresença de recursos avançados de captação de som e imagem em dispositivos móveis portáteis, como os *smartphones*.

A busca pela audiência impulsiona realizadores profissionais e amadores a repensarem e ressignificarem a concepção, a execução e a visibilidade de suas obras em diferentes mídias. Tal movimento ampara a consolidação do audiovisual como a principal forma expressiva dos dias atuais e também como suporte para a materialização da maioria dos processos comunicacionais, por meio das redes sociais.

No centro deste cenário de convergência estão os modernos telefones celulares, enquanto mídias locativas, despertando novos questionamentos a respeito de seus usos e dos comportamentos e hábitos dos indivíduos em seu manuseio. Uma mídia locativa pode ser definida como dispositivo capaz de localizar, classificar, coletar, arquivar e usar informação, descartando ao mesmo tempo o conteúdo sem relevância. Esta conjuntura, portanto, configura um campo no qual a localização de pessoas e objetos pode ser usada pelas máquinas para derivar informação contextual, com a qual dão assistência aos usuários. (SANTAELLA, 2008)

O exemplo da disseminação dos modernos telefones celulares na sociedade aponta que, na pós-modernidade, a visão filosófica de nivelamento e pasteurização de um homem que recusaria a distinção de seus semelhantes (AGAMBEN, 2009) pode ser superada. Mas, nesta percepção filosófica, é possível citar consequências como o empobrecimento sensorial, a sensibilidade reduzida ao hábito e as respostas programadas, frutos dos alinhamentos dos sujeitos ao consumo de produtos, aos serviços administrados e aos “amigos” acumulados, adquiridos nas mídias sociais nestes tempos de vida individual.

O interesse pelas propriedades estéticas da imagem digital gerada em *smartphones* significaria o afastamento da compreensão de que este conteúdo está subordinado a um campo extenso de operações e exigências não visuais. Naturalmente, é preciso considerar que essas

¹ Mestre em Comunicação (UFF). Integra o ENTELAS - grupo de pesquisa em conteúdos transmídia, convergência de culturas e telas. Também atua na TV Brasil/EBC. E-mail: adriano.chagas@gmail.com.

imagens em evidência estariam ligadas ainda a todas as formas não visuais de informação com as quais o indivíduo entra em contato na contemporaneidade. (CRARY, 2016)

De todo modo, qualquer indivíduo que possua um telefone celular é um potencial produtor e consumidor de conteúdo audiovisual, contrapondo uma criação que, há algumas décadas, estava condicionada às amarras das grandes telas do cinema ou das tradicionais telas domésticas. A audiência destes vídeos em *smartphones* é reflexo da circulação de produtos gerados nos próprios telefones celulares dos indivíduos. No entanto, os conteúdos produzidos nesta condição ainda são desalinhados: vão de filmes experimentais ou mercadológicos de durações variadas, registros de acontecimentos do cotidiano, imagens de eventos familiares, momentos de viagens e rascunhos ativistas, entre outros.

Filmar, enquadrar, visionar, registrar os movimentos da vida e de minha vida: todos estamos em via de sermos realizadores e atores de cinema, descontando o profissionalismo. O banal, o anedótico, os grandes momentos, os concertos, mesmo as violências, são filmados pelos atores de sua própria vida. (LIPOVETSKY & SERROY, 2009, p. 26)

A circulação e o compartilhamento de imagens entre *smartphones* conectados ocorrem predominantemente por *download* ou *streaming*, via redes sociais. Este fenômeno configura um claro processo de transformação dos meios, das formas de copiagem e do próprio teor da obra (BENJAMIN, 2012). A diferença, neste caso, reside no fato de que os telefones celulares abriram um espaço de consumo rigorosamente próximo de um conceito democrático do uso de meios técnicos, a serviço da criação e difusão de informações de todo tipo.

As imagens captadas pelas câmeras de telefones celulares, sob o ponto de vista da linguagem audiovisual, são equivalentes às imagens técnicas consagradas pelo cinema desde o final do século XIX. Por outro lado, é impossível não reconhecer uma estética diferente na produção contemporânea. Em primeiro lugar, pela possibilidade do manuseio do aparelho na posição vertical, a mesma usada quando o indivíduo se comunica por voz. Depois, pela imprecisão característica do manejo do *smartphone* no momento da gravação, o que contribui para a produção de cenas instáveis e trêmulas.

Se as imagens de *smartphones* não têm sua linguagem como um diferencial marcante das produções do próprio dispositivo, é possível avançar para uma investigação a respeito da relação entre os vídeos gravados nos dispositivos móveis portáteis e seus próprios atributos. Para tanto, torna-se necessário considerar a relevância e o potencial agregador de fatores como autonomia do usuário e sua mobilidade, além das possibilidades de interação entre os sujeitos e o espaço urbano, na construção da obra.

2 Walking the Edit

O cinema dos primeiros 20 anos foi marcado pela tentativa de estabelecer uma forma narrativa própria. Seu estágio preliminar de linguagem surgiu associado a formas de expressão artística como o teatro, a lanterna mágica, o *vaudeville* e as atrações das feiras de Paris. Os filmes curtos e registros de situações do cotidiano realizados pelas câmeras dos telefones celulares nos dias atuais apresentam características semelhantes às das produções do primeiro cinema, em sua variedade de formas, narrativas, estética e temas. Paralelamente, a experimentação é uma das características principais do cinema documental, cujas obras são versáteis exatamente por não possuírem um conjunto de atributos em comum.

A prática do documentário é uma arena na qual os elementos estão em constante transformação. Também é o principal gênero cinematográfico no qual, constantemente, as obras apresentam abordagens alternativas. O documentário é associado à contestação e a experimentações prototípicas - conceitos reverberados por outras produções e realizadores, mas que jamais são copiadas ou imitadas completamente. Aparecem casos exemplares, que desafiam as convenções e definem os alicerces da prática de um documentário, mas que às vezes expandem e alteram esse limite. (NICHOLS, 2005)

Neste escopo, destaca-se o projeto *Walking the Edit*², ativo entre 2009 e 2014 em cinco cidades da Europa e uma da América do Norte. Na obra aberta, indivíduos portando *iPhones*³ com um aplicativo específico instalado, informam a um sistema as suas caminhadas nas localidades onde vivem. Por meio dos recursos de geolocalização, o *smartphone* encaminha para um servidor as informações referentes a pontos-chave do trajeto, além de textos, imagens e vídeos produzidos pelo próprio usuário. O progresso na rota é assinalado em um mapa em tempo real. O site do documentário na internet disponibiliza 204 filmes, realizados Paris (40) e Bagnols (40), na França; Genebra (40) e Renens (40), na Suíça; Bruxelas (34), na Bélgica; e Montreal (10), no Canadá.

Todo o passeio do indivíduo conectado se torna uma história, materializada em filme, a partir das referências transmitidas e geolocalizadas em um “espaço ampliado”, no qual as informações virtuais são armazenadas. O sistema possui um “mecanismo de edição”⁴ para “consolidar uma experiência coerente e enriquecedora”, a partir da possibilidade de um indivíduo construir um filme composto por partes do acervo da iniciativa, compartilhadas por outros sujeitos, mas presentes em torno dele.

O projeto *Walking the Edit*, nesta perspectiva, permitiu a criação de filmes únicos e individuais por qualquer pessoa, a partir de imagens de acervo e de seu próprio material, em uma simples caminhada do cotidiano. A construção de um documentário aberto desta natureza

² <https://walking-the-edit.net/en/>

³ Modelo de *smartphone* comercializado pela Apple.

⁴ A lógica da edição tem como base o arquivo de mídia mais próximo à posição do usuário; a relação de velocidade da caminhada e o tamanho, em *bytes*, deste arquivo de mídia.

possibilita ainda a possibilidade de novos olhares e análises, na medida em que os filmes resgatam o passado dos lugares por onde os indivíduos estão interagindo e o recombina, para entregar a eles histórias contextuais e únicas, pertencentes a seu presente. Ao mesmo tempo, a mistura da realidade imediata com *feeds*⁵ e dados oriundos da esfera móvel digital gera um legítimo cenário de realidade aumentada.

3 Interação e realidade aumentada

A imagem produzida por *smartphones* no dia a dia, na rua, é instável, suja, vertical ou horizontal, nem sempre tem o objeto focalizado e em evidência no quadro para apoiar a narrativa, da forma como o espectador foi educado por meio da linguagem clássica do audiovisual. Para o escritor francês Raymond Bellour, a imagem tremida, presente nos registros e rascunhos do cotidiano, traz um efeito expressivo nela própria: o tremor do corpo:

O tremido não diz: eu sou a realidade, na qual é preciso acreditar; tampouco diz: sou a ausência de realidade. Ele propõe uma realidade duplicada por um afastamento em relação a si mesma: um signo reconstruído, um signo de arte que procura exprimir uma pulsão do corpo inscrevendo-se no tempo que se tornou visível. Esta é a magia do tremido: apreender um efeito do real, sem nunca se passar pela realidade. (BELLOUR, 1997, p. 105)

Se, antes, o tempo de duração dos filmes era reduzido pela indisponibilidade de tecnologia, agora, com os celulares, são as condições de audiência na tela do próprio dispositivo que ditam este prazo. O fenômeno do hipercinema foi iniciado na segunda metade do século XX, quando a tela grande do cinema passou a conviver com um grande número de outras telas. Naquele momento, o espírito cinema se alinhou aos gostos de comportamentos do cotidiano. Exatamente no tempo em que as telas dos telefones celulares e das novas câmeras digitais ampliaram o “gesto cinema” à escala de um indivíduo qualquer, capaz de embaralhar, com seus gestos e ações, os conceitos do antropólogo francês Marc Augé a respeito dos lugares e não lugares. Os lugares, os espaços e os não lugares se confundiram e se tornaram matriciais. O telefone celular conectado à internet deixa concreta a possibilidade de um não lugar ser presente, em qualquer lugar. De todo modo, a tecnologia de comunicação de dados móveis ainda não havia sido desenvolvida quando Augé escreveu seu livro “*Não-lugares*”. Assim, é necessário reconsiderar que

o regresso ao lugar é o recurso de quem frequenta os não-lugares (e sonha por exemplo com uma residência secundária enraizada nas profundidades de um solo natal). Lugares e não-lugares opõem-se (ou chamam-se) como as palavras e as noções que permitem descrevê-los. (AUGÉ, 2010, p. 90)

A união entre a internet e as redes sociais, acessadas a qualquer momento pelos usuários, via *smartphones*, é uma representação da contemporaneidade rigorosamente comum, em ambientes

⁵ Trata-se de um formato de dados usado em processos de comunicação que oferecem atualização frequente de conteúdo, como sites de notícias e *blogs*.

públicos ou recintos privados. O indivíduo, dentro deste contexto, é transportado para um novo lugar, uma espécie de esfera pública digital. Este movimento gera novas perspectivas teóricas e práticas, em função das complexidades destes fenômenos e as novidades trazidas pelos processos. De todo modo, essas inovações são essenciais exatamente para incentivar a exploração intelectual das potencialidades da internet enquanto um ambiente promotor de uma esfera pública, com a participação cidadã, contribuindo para democratizar o acesso a seus conteúdos.

Por outro lado, seja nos ambientes digitais ou nos processos mediados pela tecnologia, a visão da filosofia aponta como os novos meios e as técnicas de comunicação estão gradativamente destruindo a relação dos indivíduos com seus semelhantes. O movimento de um sujeito em seus círculos virtuais, via dispositivos, não possui um “princípio de realidade”, que seria um princípio do outro e da resistência. Ou seja, esta virtualização e a digitalização dos processos seriam os fatores responsáveis pelo desaparecimento da própria resistência. A “alegria” encontrada nas redes sociais, por exemplo, elevaria o sentimento narcísico, ao compor uma massa de aplausos que dá atenção a cada ego exposto sob a forma de mercadoria. (BYUNG-CHUL, 2017)

Na Itália, segundo Giorgio Agamben, ocorreu o mesmo fenômeno: os gestos e comportamentos do indivíduo foram reconfigurados em função do telefone celular. O filósofo defende que a disseminação destes dispositivos contribuiu para tornar ainda mais abstratas as relações entre as pessoas. Em sua perspectiva, os dispositivos com os quais o homem precisa lidar no capitalismo do século XXI não agem mais pela produção de um sujeito, mas sim por meio de processos que ele batizou de “dessubjetivação”, ou seja, uma espécie de apagamento da subjetividade. Nesta abordagem, o homem é tido como objeto da tecnologia. Um indivíduo que desempenha as mais simples e rotineiras atividades do cotidiano por meio das múltiplas funções do aparelho, qualquer que seja a intensidade do desejo que o impulsionou, não adquire, só por isso, uma nova subjetividade. Apenas conquista um número pelo qual ele pode ser, eventualmente, controlado. Assim, cria-se a figura do corpo social mais dócil e frágil jamais constituído na história da humanidade: o “inócuo cidadão das democracias pós-industriais”: uma espécie de “terrorista virtual”, personagem que executa pontualmente tudo o que lhe é dito. Deixa que os seus gestos cotidianos, sua saúde, divertimentos, ocupações, alimentação e até seus desejos, sejam comandados e controlados por dispositivos, nos mínimos detalhes. (AGAMBEN, 2009)

De fato, os *smartphones* reconfiguram hábitos e comportamentos do homem urbano em muitas circunstâncias. Este posicionamento não contempla as formas de apropriações e ressignificações que os sujeitos podem fazer a partir dos dispositivos. Esta nova realidade, por exemplo, contribui positivamente para questões de otimização de tempo e a facilidade de comunicação, além de aplicações em educação, pesquisa, lazer e entretenimento e atividades profissionais.

Ao mesmo tempo, o filósofo italiano não considerou o nascimento de uma nova geração digital, criada com o hábito do manuseio de dispositivos. Este fenômeno também é iniciado cada vez mais cedo, ainda na fase que antecede a consolidação da coordenação motora das crianças. A nova classe de usuários tende a conviver com o telefone celular de uma forma diferente do que as gerações anteriores, testemunhas desta mudança de comportamento. Assim, entre eles, não haverá estranhamento ou questionamento da onipresença dos equipamentos na quase totalidade dos processos da vida diária.

A cidade chinesa de *Chongqing* criou, em 2014, uma via de circulação exclusiva para usuários de telefones celulares⁶. A sinalização é informada em chinês e inglês, em grandes placas. Dentro deste contexto, é possível afirmar que o indivíduo que circula por estes locais privilegia o seu próprio telefone celular, em vez de seu percurso. A criação deste espaço para pessoas que caminham empunhando seus *smartphones* torna legítimo duas modalidades simultâneas de percepção do espaço público. A primeira é a da relação do indivíduo com sua cidade, uma vez que ocorre, pelas autoridades locais, o reconhecimento da demanda de o sujeito estar sempre conectado. A outra é a do próprio transeunte, que deixa de lado o percurso e passa a se concentrar apenas nas ações de sair e chegar, exatamente como o pensamento do historiador francês Michel de Certeau, a respeito de mapas e percursos. A ação de habitar um lugar ou um não lugar, para o sujeito conectado, poderá constituir uma espécie de “conforto” para que ele se sinta “em casa”, quando atravessa e habita estes ambientes. Exatamente como o indivíduo interessado apenas no mapa, ou seja, em chegar a algum lugar, sem conceder atenção ao percurso. A proximidade digital a seus semelhantes torna isso possível e natural, independentemente da distância física entre os usuários. Diante do exposto, não seria demais observar a força e a ambiguidade do telefone celular. Um equipamento que assume certa dubiedade nele próprio, uma espécie de ambiente paradoxal portátil, a serviço do usuário, mas também capaz de pasteurizá-lo. Nesta perspectiva, os sujeitos aprendem a se isolar da correria diária para mergulharem nos relatos das narrativas expostas em seus dispositivos modernos, em outro lugar, em outro espaço.

Nesta visão, o *smartphone* pode ser posicionado como dispositivo central no atual cenário de convergência, uma das características do ambiente globalizado e capaz de influenciar toda a cadeia produtiva, uma vez que a convergência ocorre dentro dos próprios dispositivos, empresas, no cérebro de cada indivíduo e entre os grupos de fãs. Este fenômeno se espalha, por um lado, em direção ao modo de produção de conteúdos e informações. Por outro, se materializa na forma de uso dos meios digitais de comunicação.

⁶ Disponível em <https://www.theguardian.com/world/shortcuts/2014/sep/15/china-mobile-phone-lane-distracted-walking-pedestrians?CMP=tw_t_gu>.

O *smartphone* de um indivíduo converte-se, assim, em um ambiente de exibição e reflexão artística, representando um novo desafio para os produtores de conteúdo. Este palco, agora, está virtualmente nas mãos de qualquer usuário. E a criação de um documentário aberto e interativo, a partir das informações da geolocalização de seu realizador, dentro do conceito de estética do processo e de uma perspectiva libertadora e inacabada, gera um campo de experiências com base em novas referências conceituais:

surge uma nova estética, que aqui se propõe, seja a do processo e do conceito, da emergência de padrões, mestiça. No cenário que aqui se vislumbra, caem as dicotomias, borram-se os limites entre autor e público, permitindo o surgimento de novos processos de criação. (FOGLIANO, 2008, p. 199)

É inegável o potencial das mídias digitais para a interatividade. No entanto, ainda não ocorre um sentido específico ou consenso para o uso do neologismo. As questões e discussões que circundam a redefinição das formas de interação e comunicação entre usuários nas plataformas digitais geram até hoje abordagens e visões distintas. O contexto, de um lado, poderia assumir a postura de instrumento derradeiro para o desenvolvimento de uma série de processos nas sociedades contemporâneas. De outro, a interatividade poderia assumir o papel de emboscada da comunicação tecnológica. (FRAGOSO, 2001)

Mais do que enaltecer ou demonizar as mídias, é fundamental reconhecer as possibilidades e aberturas das novas tecnologias no campo da realização audiovisual. Além da classificação de processos, sem esquecer a origem do termo, associado à computação (*interactive computing*), torna-se essencial o zelo pelo uso da expressão e reconhecimento de seus frutos de forma fundamentada, associando-os aos fenômenos e possibilidades criativas surgidas a partir das conexões que tais processos permitiram.

Uma das acepções mais difundidas do termo interatividade é a que associa um computador a uma ferramenta usada por um indivíduo para obter um resultado ou um produto. Naturalmente, ainda é possível adicionar determinados conceitos neste processo. O computador, seja um *desktop*, *notebook* ou um *smartphone*, neste eixo, está associado à facilitação do desempenho de tarefas específicas ou atividades que seriam impossíveis de serem materializadas sem a sua intervenção. (FRAGOSO, 2001)

No entanto, na perspectiva do documentário *Walking the Edit*, este entendimento entre homem e *smartphone* também acaba associado às tecnologias digitais. A interatividade, assim, possui relação com as possibilidades que um dispositivo proporciona de promover a comunicação entre dois indivíduos – o realizador e o espectador – por meio da exibição de imagens digitais em sua própria tela. E entre o *smartphone* e o sistema de edição do projeto, até o momento em que o próprio usuário recebe o filme com as suas imagens e informações geradas durante a caminhada, mescladas com o material de acervo do projeto, construído por outros usuários.

No documentário *Walking the Edit*, a geolocalização de vídeos, imagens e outros dados contribuem para a construção de uma espécie de espaço ampliado, dentro da perspectiva da criação de uma experiência coerente e enriquecedora. De todo modo, a interação e a realidade aumentada são conceitos que caminham lado a lado, mesmo antes do desenvolvimento destes sistemas como evolução das aplicações de realidade virtual. Na realidade aumentada, a integração dos objetos virtuais a um mundo real não anula o mundo virtual do sistema precursor, mas acrescenta a ele objetos virtuais que vão complementar e coexistir com as imagens originais neste novo ambiente. De todo modo, nos dois sistemas, o usuário sempre deve realizar suas tarefas, interagindo de forma natural com os objetos reais e virtuais. (TORI, KIRNER e SISCOOTTO, 2006)

4 (In)certezas

O documentário aberto *Walking the Edit* e os filmes dos usuários gerados dentro do projeto constituem um objeto de estudo adequado e versátil para a investigação dos aspectos e condições que poderiam reger a produção audiovisual contemporânea com *smartphones* e os conceitos, processos e características a ela associados. Além dos dois aspectos abordados neste trabalho, enunciam-se interrogações relacionadas à mobilidade; portabilidade; transmissões em tempo real; a relação dos sujeitos com os espaços urbanos, suas cidades e seus telefones celulares; os processos de subjetivação e dessubjetivação dos indivíduos em lugares, não lugares e espaços; as aplicações das mídias locativas; a ressignificação de imagens de acervos; e os novos processos comunicacionais possibilitados pela difusão dos dispositivos tecnológicos.

Apesar da revolução observada nas formas de produção e consumo de conteúdo audiovisual nas últimas duas décadas, a pesquisa dedicada a investigar a criação com *smartphones* e voltada para o segmento das pequenas telas e redes sociais ainda é pouco explorada. Haverá, então, um limite para a construção de documentário abertos e interativos? Esta ação seria determinada pelas características e recursos dos telefones celulares, e pelo universo das pequenas telas dos *smartphones*?

Os debates preliminares em torno dos filmes construídos a partir do compartilhamento das coordenadas do passeio de cada indivíduo participante do projeto *Walking the Edit* apontam para mais um questionamento: talvez o privilégio da realização de filmes e vídeos documentais não seja apenas daqueles que produzem o conteúdo, mas também, e simultaneamente, dos próprios usuários, cujos processos estejam voltados para um enquadramento da mensagem e da narrativa dentro do mosaico de suas experiências individuais, tornando ainda mais complexa a compreensão das condições da nova seara de exibição midiática da pós-modernidade.

A discussão inicial sobre a imagem ruim e a precariedade das condições de realização como forma de linguagem audiovisual segue perdendo força. Hoje, há uma variedade de recursos de

captação, formatos de imagem e dispositivos de baixo custo que geram qualidade profissional de áudio e vídeo. Paralelamente, entre os filmes produzidos a partir de câmeras de telefones celulares, o documentário se destaca, em detrimento de gêneros como a ficção, a animação e as obras experimentais.

Um modelo viável e único de produto audiovisual do gênero documental, com características específicas, suportado pelo avanço da tecnologia, além da mobilidade e da conectividade dos indivíduos. Essa forma de adaptação dos conteúdos para o espaço ilimitado de exibição nas telas de dispositivos móveis portáteis, redes sociais e sites na internet, em um gênero que possui uma aplicabilidade específica, como o documental, ocorre, no projeto em evidência, desprovida de conexão com as rígidas regras impostas pelo mercado.

Dessa forma, a nova ordem de relação entre consumidor e o produto audiovisual está em marcha. Não podemos mais considerar a internet, a distribuição de conteúdo multiplataforma e suas características de consumo como algo recente ou nocivo para a humanidade. Naturalmente, na visão pragmática da filosofia, torna-se necessário considerar o excesso e a onipresença dos smartphones como fatores representativos do esgotamento da capacidade de reflexão do indivíduo.

Mas as telas dos dispositivos móveis portáteis não surgem para substituir a imagem do cinema ou da televisão, da forma como o espectador se habitou a consumir. Trata-se de um regime adicional que constitui uma relação de coexistência com os meios clássicos, em longas-metragens e vídeos de curta duração, compartilhados pelas redes sociais e disponíveis para audiência nos próprios dispositivos móveis, conectados à internet. A maioria destes produtos, sejam rascunhos, autorregistros ou obras completas, jamais existiria se não fossem as possibilidades que o celular proporciona aos usuários, ampliando suas possibilidades de realização.

Estas imagens possuem várias finalidades e seu compartilhamento, em alguns casos, nem sempre é autorizado pelos protagonistas. Em outros, trata-se apenas de um movimento de aceitação do sujeito, onde é necessário mostrar para ser, pela aceitação e o reconhecimento da sociedade. Outros produtos de curta, média ou longa duração são realizados por força de ações comerciais. Há ainda a iniciativa de cineastas independentes e obras experimentais, a exemplo desta em evidência.

Talvez o realizador precise provocar a arte e a técnica para que seus conteúdos voltem a surpreender a sociedade, subvertendo os conceitos da relação entre um filme, seu propósito, o conteúdo e o espaço urbano, como forma de abrir novas fronteiras de expressão para complementar a revolução tecnológica com a revolução narrativa que se impõe. Ou seja, agir a favor da construção de uma perspectiva dos elementos, valores e determinismos que regeriam a criação técnica, artística e estética, voltada para a audiência no universo das pequenas telas dos dispositivos móveis portáteis.

Referências Bibliográficas

- AUGÉ, M. (1994). *Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Campinas: Papirus Editora.
- BELLOUR, R. (1997). *Entre imagens: foto, cinema, vídeo*. Campinas: Papirus Editora.
- BENJAMIN, W. (2012). *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*. Porto Alegre: Zouk.
- CERTEAU, M. (2012). *A invenção do cotidiano-vol.1*. Petrópolis: Vozes.
- CRARY, J. (2016). *24/7: capitalismo tardio e os fins do sono*. São Paulo: Ubu Editora.
- FOGLIANO, F. (2008) Processos interativos pelo viés da prática artística. In: SANTAELLA, L; ARANTES, P. (Eds.). *Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ.
- FRAGOSO, S. (2001). De interações e interatividade. *Revista Fronteiras Estudos Midiáticos*, v. 3, n. 1, p. 83-95. Recuperado de: http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1297.pdf.
- HABERMAS, J. (1989). *The Structural Transformation of the Public Sphere*. Cambridge: MIT.
- JENKINS, H. (2009). *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph.
- JENKINS, H., FORD, S., & GREEN, J. (2015). *Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável*. São Paulo: Aleph.
- LEMOES, A. (2008) Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM). *Comunicação, mídia e consumo*, v. 4, n. 10, p. 23-40. Recuperado de <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/DHMCM.pdf>.
- LÉVY, P. (2010). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- LIPOVETSKY, G; SERROY, J. (2009). *A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna*. Porto Alegre: Sulina.
- LISBOA, A. (2015). Formas expressivas da contemporaneidade: a estética do processo em filmes realizados via celular. *Temática*, v. 11, n. 3. Recuperado de <http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/tematica/article/view/23323>.
- MANOVICH, L. (2005). Novas Mídias como tecnologia e ideia: 10 definições. In: LEÃO, L. (Org). *O chip e o Caleidoscópio*. São Paulo: Senac.
- MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação: como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix.
- NICHOLS, B. (2005). *Introdução ao Documentário*. Campinas, SP: Papirus.
- SANTAELLA, L. (2008). A Estética Política das Mídias Locativas. In: *Nômadias*, n.28, p. 128-137. Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-75502008000100013&lng=en&nrm=iso.

TORI, R., KIRNER, C., & SISCOOTTO, R. A. (2006). *Fundamentos e tecnologia de realidade virtual e aumentada*. Belém: Editora SBC. Recuperado de <http://www.interlab.pcs.usp.br/Sumario-Livro-RV2006.pdf>.