

# Os modos de configuração dos objetos de *design* e arte gerados a partir do uso de dispositivos móveis

*The mobile design and artistic objects configuration modes*

Antunes, Aline; graduanda; Universidade de São Paulo  
[lilica.antunes@uol.com.br](mailto:lilica.antunes@uol.com.br)

Tavares, Monica; PhD; Universidade de São Paulo  
[mbstavares@uol.com.br](mailto:mbstavares@uol.com.br)

## Resumo

Este trabalho partiu do pressuposto de que a aparência do objeto implica um modo de recepção previsto na solução criativa adotada. Considerou-se que o processo de leitura de um dado objeto requer do usuário a identificação de determinados códigos inerentes à configuração da obra. Ao serem percebidos e interpretados, estes induzem o receptor à captura da informação e à compreensão das convenções impostas na forma do objeto. Baseado na semiótica peirceana e no conhecimento relativo à materialidade das novas tecnologias da comunicação, o principal objetivo foi analisar os modos de configuração de objetos de arte e de *design* produzidos a partir do uso de dispositivos móveis.

**Palavras Chave:** comunicação estética; mídias digitais; mobilidade.

## Abstract

*This work started on the assumption that the object appearance implies a way of reception expected in its creative solution chosen. It was considered that the reading process of a particular object requires the user to identify certain codes that are inherent to the work configuration. When noticed and interpreted, these codes induce the recipient to get the information and, consequently, to understand the conventions that exist within the object shape. Based on Peirce's Semiotic and on the knowledge of the new communication technologies materiality, the main goal was to analyze the mobile design and artistic objects configuration modes.*

**Keywords:** *aesthetics communication, digital media, mobility.*

**Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

## Introdução

Este artigo apresenta os resultados finais do trabalho de Iniciação Científica, intitulado “Os modos de configuração dos objetos de *design* e arte gerados a partir do uso de dispositivos móveis”.

O trabalho se insere no contexto da pesquisa intitulada “A leitura do objeto de *design*,” de autoria da Profa. Dra. Monica Tavares, que teve como meta analisar o objeto do *design* com base na dialética entre a sua produção e a sua recepção. Um dos campos de investigação empírica desta pesquisa foi o *webdesign*, representado pelos *sites* de arte.

Este trabalho de IC teve como objeto de estudo as obras de arte e de *design* geradas a partir do uso de dispositivos móveis e se relacionou, sobremaneira, com as investigações realizadas na pesquisa supracitada acerca dos *sites* de arte. Dado o fenômeno da convergência das mídias, a nossa pressuposição é de que a partir do uso das interfaces móveis surgem mudanças nos modos de configuração dos *sites* de arte. Assim, com base no conhecimento relativo à materialidade das mídias móveis e a partir da semiótica peirceana, o nosso objetivo específico foi analisar os modos de configuração dos trabalhos de arte e *design* gerados pelas tecnologias móveis, ao tempo em que se pretendeu investigar como a utilização desses dispositivos interfere na finalidade dos *sites* de arte. Enfim, o nosso intuito foi apreender como as relações entre forma, função e uso se desenvolvem no contexto das obras de arte e de *design* geradas com base na mobilidade, com vistas a solucionar a seguinte questão: em que os dispositivos móveis modificam as finalidades de uso dos *sites* de arte?

## Procedimentos metodológicos e estratégias de ação

No desenvolvimento do trabalho, utilizamos os seguintes procedimentos metodológicos: a) pesquisa bibliográfica realizada com base na semiótica peirceana e nas especificidades do ciberespaço e dos dispositivos móveis; b) pesquisa experimental, que incorporou a seleção e a análise da amostra dos objetos de estudo.

Como estratégias de ação, estabelecemos as seguintes atividades: a) formação de um repertório conceitual, construído à luz da bibliografia; b) dada a combinação do método indutivo com o método dedutivo, seleção de trinta e cinco trabalhos gerados a partir do uso de dispositivos móveis; c) classificação dos projetos pesquisados com base na dominância de suas qualidades icônicas, indiciais e simbólicas; d) análise de seis trabalhos com vistas a investigar como as especificidades do meio digital propiciam as “comunicações móveis”.

Dado o limite do número de páginas estabelecido, neste artigo apresentaremos apenas uma breve análise de três trabalhos do conjunto total examinado. A escolha dos estudos a serem relatados se deve em razão de que estes são representativos, respectivamente, da dominância icônica, indicial e simbólica.

Neste exame, pretende-se destacar as condicionantes poético-tecnológicas inerentes aos seus projetos, pensadas no intuito de incitar diferentes possibilidades de interação.

## Estudos de casos <sup>1</sup>

Por meio do exame dos modos de configuração dos objetos de *design* e arte gerados a partir do uso de dispositivos móveis, buscou-se reconhecer possíveis estratégias de interação, inerentes a um tipo de “leitor”, o qual “navega” por uma teia descontínua de informações, em qualquer tempo e lugar por ele atualizada.

---

<sup>1</sup> As informações sobre os projetos, inclusive no que se refere às fotos aqui apresentadas, foram coletadas em seus respectivos endereços eletrônicos, disponíveis nas referências bibliográficas.

## Cron

Criado pelo Offene Kommunikationssysteme em 2005, o projeto configura-se como um jogo e se desenvolve no espaço urbano. O objetivo de cada equipe participante é desenhar um determinado símbolo no mapa da cidade através da demarcação de locais, via GPS<sup>2</sup>. Cada ponto demarcado, ao ser ligado por retas, forma o símbolo. A primeira equipe a desenhá-lo, vence o jogo. A história do jogo é apresentada aos usuários por meio de áudio, vídeo e textos recebidos através de seus PDAs<sup>3</sup>, desde que equipados com receptores GPS, o que lhes permite saber onde estão e quais são os pontos que devem ser demarcados. Para ocorrer a demarcação, as equipes são submetidas a desafios: quando apenas uma delas chega ao local, o desafio é permanecer estaticamente nele por um tempo determinado; quando duas equipes chegam ao mesmo local, o desafio é feito através de jogos específicos para PDAs, e quem os vence ganha a demarcação daquele local.

Em *Cron*, locais da cidade são re-apropriados e transformados em pontos definidores do símbolo. O jogo mescla realidade com virtualidade, tendo como fim a formação de uma figura virtual sobre o mapa de uma cidade real. O jogo se finaliza com o desenho de uma figura, uma imagem, uma representação icônica que implicitamente simboliza as relações diversas entre os jogadores. O *site* do projeto é utilizado apenas para divulgação do projeto.



Interface do jogo visto no dispositivo (mapa da cidade).

## Wanderer

O projeto foi criado por Jonas Hielscher e Jiri Heitlager em 2005. Considerado como um jogo pelos próprios autores, o trabalho utiliza unicamente o GPS, disponível em um dispositivo móvel qualquer. O objetivo é estar em movimento contínuo. O usuário, ao escolher um lugar qualquer para jogar, deve se movimentar em uma velocidade específica e controlada. No decorrer do jogo, o usuário deve responder a comandos (ex. “vire à direita” ou “vire à esquerda”) recebidos via fones de ouvido conectados ao dispositivo, tendo a partir daí apenas alguns segundos para agir. Até tomar a decisão, o usuário pode se confrontar com situações que tornam o comando impossível de ser realizado, como por exemplo: o cruzamento com uma avenida de intenso movimento ou o limite dado por uma parede. Ao executar os comandos dentro do tempo estipulado, o usuário ganha pontos; ao não executá-

<sup>2</sup> O *Personal Digital Assistant* é um computador de tamanho reduzido, com grande capacidade computacional.

<sup>3</sup> O *Global Positioning System* é um sistema de posicionamento controlado por satélite, utilizado para uma indicação precisa da posição de um receptor na superfície da Terra ou em órbita.

los, perde. A perda total de pontos determina o fim do jogo. O objetivo do projeto é a apropriação do espaço público por parte dos jogadores.

*Wanderer* foi proposto para ser jogado em qualquer lugar; seu desenvolvimento não depende diretamente do espaço, e sim é uma consequência dele. O corpo do jogador confronta-se com os limites que lhe surgem de modo imprevisto, sejam em razão das circunstâncias físicas inerentes ao local, sejam em razão dos efeitos da observação dos passantes. O deslocamento do jogador é gerado pelo confronto entre o espaço real e as ações comandadas pelo ouvido. Portanto, prioriza-se a capacidade de se lidar com o que é da ordem da proximidade, da contigüidade. Já o *site* possui documentações e apenas é utilizado como meio de divulgação.



Pessoas utilizando o sistema do jogo.

### **Collectic**

Este projeto, definido pelo autor como um jogo, foi criado por Jonas Hielscher em 2006. Foi desenvolvido para o Sony *PlayStation Portable* (versão de *videogame*) e utiliza as funções básicas do dispositivo, em especial seu sistema de busca por pontos de acesso a Internet *wireless*<sup>4</sup>. O objetivo do jogo é encontrar diferentes pontos de acesso, colecioná-los e combiná-los em um quebra-cabeça. Para jogar, o usuário deve se locomover pelos seus arredores a fim de encontrar pontos de acesso diferentes, que são “coletados” e visualizados na tela do dispositivo no formato das três figuras geométricas básicas – triângulo, quadrado ou círculo. As figuras coletadas são então organizadas em uma tabela de 3x3 na qual o jogador deve completar uma seqüência de linha ou coluna com a mesma forma, de igual tamanho e cor – parâmetros estes definidos em função da proximidade do jogador com relação ao ponto coletado e à segurança de conexão.

É importante enfatizar que a relação entre a “interface” proposta e o mundo real determina as possibilidades de utilização do jogo. O projeto pretende estimular a descoberta do entorno real por meio de um modo divertido. Procura refletir acerca dos possíveis efeitos sociais implicados nas ações dos jogadores diante do ambiente vivido. Contudo, é o repertório de informações simbólicas que determina as possibilidades de continuidade da interação. No *site*, utilizado apenas para divulgação, encontram-se informações mais detalhadas a respeito do projeto, assim como imagens, vídeos e o arquivo do próprio jogo para *downloading*.

---

<sup>4</sup> Tipo de conexão à *internet* sem o uso de fios.



Interface do jogo visto no dispositivo.

## Considerações finais

Ao retomar a questão central que envolveu esta pesquisa de IC, percebe-se que decorrem novas formas de recepção dada a incorporação dos pressupostos inerentes à mobilidade, à ubiqüidade e à interatividade. Tais estratégias de “leitura” passam a sustentar modificações de ordem sensória, perceptiva e cognitiva, o que implica um tipo de usuário mais apto a decodificar e recodificar as mensagens. As interações solicitam e induzem o receptor a atualizar a obra na tendência a vivenciá-la como um recreio, um jogo, um entretenimento, que é dado a existir na hibridização entre real e virtual.

Confirma-se que a finalidade dos *sites* relacionados a cada um dos projetos investigados absorve prioritariamente o fim de divulgação da informação. Em decorrência do crescente emprego das especificidades dos dispositivos móveis, nota-se que os *sites* vinculados aos objetos analisados pouco interferem na premissa de garantir as interações dos usuários. Dominantemente, eles existem como fonte de informação; enfim, são prioritariamente utilizados para divulgar as respectivas propostas na WWW.

Da amostra examinada, somente oito projetos não pressupõem seus *sites* na prioridade da divulgação; neste caso, eles se estruturam como elemento participante na definição das possibilidades de interação.

De todo modo, o que sobressai é que o fenômeno de convergência das mídias é a principal condicionante de todos os trabalhos analisados.

## Referências bibliográficas

CRON. Disponível em <http://www.oks.cs.tu-berlin.de/forschung/pervasive-gaming/#concept>. Acesso em: maio, 2008.

COLLECTIC. Disponível em <http://www.pixelsix.org/collectic/>. Acesso em maio, 2008.

HIELSCHER, Jonas. CollecTic – Discovering The World Around Us. Disponível em [http://pixelsix.org/collectic/JHielscher\\_Collectic\\_12.pdf](http://pixelsix.org/collectic/JHielscher_Collectic_12.pdf). Acesso em maio, 2008.

HIELSCHER, Jonas; HEITLAGER, Jiri. Wanderer – Location Independent GPS-Game. Disponível em [http://www.pixelsix.org/wanderer/Hielscher-Heitlager\\_Wanderer\\_GPSgame.pdf](http://www.pixelsix.org/wanderer/Hielscher-Heitlager_Wanderer_GPSgame.pdf). Acesso em maio, 2008.

WANDERER. Disponível em <http://www.pixelsix.org/wanderer/>. Acesso em maio, 2008.