

***Dissimulation* - plataforma participativa de intervenção sonora para celulares**

Giuliano Obici¹

1. Resumo

Dissimulation é uma plataforma participativa de intervenção sonora para dispositivos móveis. Utilizando re- cursos que estão literalmente em nossas mãos, o trabalho cria instrumentos para celulares que possam ser utilizados em diferente contextos por várias pessoas. Paralelamente ao desenvolvimento de instrumentos participativos, o projeto tem como objetivo propor ações que interfiram no estado de isolamento e dissimulação proporcionado pela presença massiva dos dispositivos móveis digitais. Pautado na metodologia da *gambiolute- ria* – construção de instrumentos sonoros orientados pelo princípio da gambiarra – os resultados consistem em várias propostas de ações e performances que colocam em jogo o estado de ubiquidade e dissimulação que os dispositivos digitais instauram. Para dar conta desse percurso, o texto foi estruturado da seguinte forma: breve apresentação de *Dissimulation*, contextualização sobre o papel dos dispositivos móveis, luteria orientada pela gambiarra, relatos de performances e intervenções e, por fim, considerações finais. Nos primeiros parágrafos o leitor entenderá o que é e como surge *Dissimulation*.

2. Dissimulation

Consiste em uma plataforma de intervenção sonora participativa para celulares que explora recursos técni- cos embutidos nos dispositivos móveis, tais como: interface do usuário (GUI), rede wifi, processamento de áudio (microfone e alto-falante). Utilizando celulares conectados a uma rede local, os dispositivos instauram um ambiente eletro-acústico participativo, dinâmico, difuso e portátil capaz de articular vários participantes/celulares. Valendo-se da portabilidade do dispositivo, o trabalho foi apresentado em duas situações: performance, como concertos de música eletroacústica e música mista; e intervenção, em espaços públicos como

¹ Universidade Federal Fluminense - UFF

metrô, praça e rua, ou ainda, em espaços privados como café, bar, cursos, entre outros.

Parte do trabalho foi desenvolver um instrumentos que pudessem funcionar a partir de uma rede wi-fi local, tornando cada dispositivo parte de um instrumento coletivo articulado². A maior parte dos instrumentos que integram *Dissimulation* foram desenvolvidos no ambiente Pure Data (Pd) – programa voltado para criação de música eletrônica, electroacústica e interativa bem como trabalhos multimídia³ – e executados nos dispositivos móveis pelo aplicativo multiplataforma MobMuPlat.³ Além de processar o áudio a partir uma fina camada de código que interpreta a programação do Pd⁴, MobMuPlat integra um conjunto de funcionalidades embutidas nos aparelhos móveis tais como wifi, interação com hardware (sensores, GPS) e comunicação com dispositivos externos via MIDI (Musical Instrument Digital Interface) e HID (Human Interface Device).⁵

Valendo-se de tais ferramentas, todas de código aberto, este projeto se configura como uma pesquisa artística não concluída. Os resultados obtidos até aqui consiste na proposição de um conjunto de instrumentos que resultam em performances e intervenções. Antes de apresentar os resultados apresentaremos a seguir uma breve contextualização desta pesquisa.

3. Contextualização

Os dispositivos móveis se tornaram parte constituinte da cultura contemporânea. Estudos apontam que no Brasil o número de telefones móveis ativos ultrapassou o número de habitantes em 2019. Somando *tablets* e

2 A proposta de instaurar um ambiente participativo, se relaciona com a noção de instrumento coletivo proposta por Walter Smetak (1913-1984).(Smetak 1980)

3 Puckette, 2007

4 Aplicativo desenvolvido por Daniel Iglesias cujo nome MobMuPlat é significa Mobile Music Platform. Mais informações acesse o site <http://danieliglesia.com/mobmuplat/> ou consulte a publicação Iglesias, 2016.

5 Processo realizado pela libpd, uma biblioteca incorporável em aplicativos para celular, jogos, páginas da web e projetos de arte que processa o áudio de uma programação feita em Pure Data.(Brinkmann et al. 2011).

computadores a quantidade dobra, resultando em mais de 420 milhões dispositivos digitais, o dobro da população brasileira⁶.

Entre os efeitos da presença massiva dos dispositivos móveis está o surgimento de um novo tipo de fobia ou transtorno de ansiedade; *nomofobia* (No Mobile Phobia), ou simplesmente medo de ficar sem o celular. Tal fobia aparece como subproduto da interação entre pessoas e tecnologias móveis de informação e comunicação, especialmente os smartphones⁷.

De alguma forma o celular, representa o paradigma da conexão e produção permanente – vinte e quatro horas - sete dias da semana (24/7) – que paradoxalmente, resulta num estado de isolamento e dissimulação do sujeito contemporâneo⁸. A ubiquidade que tais dispositivos propiciam revela o estado de monitoramento permanente e voluntário, a lógica da "coleira eletrônica" apontada como paradigma da sociedade de controle⁹.

A proposição em *Dissimulation* consiste em realizar uma dupla operação, que evidencie o isolamento e jogue com estado de coletividade dissimulada forjada pelo paradigma da conectividade permanente dos dispositivos móveis.

4. Luteria orientada pela gambiarra

Partindo do contexto apresentado, duas questões se tornam importantes para o desenvolvimento do projeto. 1) Como intervir no estado de apatia e isolamento à realidade circundante provocado pelo uso excessivo dos dispositivos móveis? 2) Como desconectar as pessoas da Internet e reconectá-las localmente?

Essas questões acabaram por ajudar a definir algumas diretrizes que fundamentam o projeto: utilizar tec- nologias que estão literalmente a mão: os

6 Iglesia 2016

7 Ver estudo do Centro de Tecnologia de Informação Aplicada da Escola de Administração de Empresas de São Paulo da Fundação Getulio Vargas (FGV-EAESP) (Meirelles, 2019) .

8 Arpaci, 2019.

9 Deleuze 1992, p.224

celulares, intervir em situações onde a presença dos celulares se faz evidente, propor táticas que desestabilizem o regime de códigos que opera o celular, estabelecer práticas sonoras e musicais de intervenção coletiva em espaços diversos, criar instrumentos sonoros coletivos e/ou participativos que explore a conexão a uma rede wifi local desconectada da internet.

Para dar conta de tais diretrizes, uma parte significativa deste projeto consiste em desenvolver ferramentas, ou simplesmente instrumentos sonoros e musicais, utilizando recursos técnicos que estão literalmente em nossas mãos (celulares). Essa prática segue princípios da *gambioluteria*, neologismo formado pela junção do prefixo gambio- (gambiarra) com a palavra luteria (construção de instrumento). Ele surge para descrever atividades como construir, compor, recompor, inventar, propor, coletar, articular e apropriar-se de materiais, objetos, artefatos, dispositivos e/ou instrumentos.

A gambioluteria consiste em uma intervenção que se dá entre a forma e a finalidade dos objetos e dispositivos que nos rodeiam. Seu resultado pode ser um novo instrumento, uma situação de performance, uma intervenção, ação, música, arquivo sonoro, instalação ou escultura; ou seja, embora o termo remeta à luteria como construção de instrumento, seu resultado não necessariamente é um instrumento musical¹⁰.

5. Performances e intervenções

Os relatos apresentados abaixo, se referem a algumas apresentações realizadas com utilizando a plataforma *Dissimulation*. As propostas aqui apresentadas aconteceram em espaços públicos e privados que abarcam o campo da performance musical e da intervenção artística.

Música Móvel Mista para Violão e Celulares

Éramos seis. Um violonista e cinco celulares. A proposta foi criar uma performance para instrumentos portáteis acústicos e eletrônicos. O trabalho surgiu da parceria com o compositor Arthur Kampela para a criação de um ambiente electroacústico portátil que integrasse a série *Percussion Studies*¹¹. Este foi o primeiro trabalho da série *Dissimulation*. Foram definidas algumas estratégias de

¹⁰ Conforme Obici 2014 e Obici 2017.

performance. Essas estratégias viraram a partitura, que era enviada aos participantes no formato de mensagens de texto por um chat. Por exemplo:

"Um de cada vez. Caminhar até o violonista. Gravar um trecho da performance. Retornar ao lugar. Tocar um trecho longo da gravação." Partindo desse tipo de estratégia, o resultado sonoro consistia na extensão do violonista no espaço acústico da sala, implicado pela posição, interpretação e decisão dos participantes ao tocarem o material gravado.

Concerto Eletroacústico Portátil

Chegamos a ter dezenove participantes em um concerto dos diversos realizados em festivais, simpósios, workshop e exposições. O número máximo de participantes envolvidos em uma performance foi dezenove. A proposta consisti em realizar concertos eletroacústicos utilizando exclusivamente os celulares como instrumento e suporte de difusão sonora. A proposta normalmente envolve dois momentos. Primeiro um workshop de duas a três horas onde é apresentado a proposta, se instala o aplicativo e instrumentos e por fim realiza-se um brevíssimo teste coletivamente. O segundo momento, é a realização da performance, com duração variável. Caso o local permita que o ambiente fique escuro, é tocado um instrumento que explora aspectos luminosos dos aparelhos articulando sincronia do som com a luminosidade da tela e a lanterna. Este instrumento é um diálogo com trabalhos anteriores, como por exemplo, Concerto para Lanhouse¹².

Flash Mob ou cultura eletroacústica de bolso

Eramos treze. A proposição desta ação foi articular sincronicamente arquivos de áudio através de múltiplos dispositivos móveis em um mesmo ambiente. A proposta surgiu durante uma aula, para estudantes do Departamento Arte da Universidade Federal Fluminense, sobre o tema aspectos tecnológicos na música e a noção de espacialização sonora. Durante a aula surgiu a proposta de explorar práticas de espacialização utilizando aparelhos portáteis. Tomando isso em consideração, após uma aula realizamos um experimento na cantina da escola. A

11 Percussion Studies é uma série de peças para violão onde Kampela explora os limites da técnica violonística que o levam para extrapolar a perspectiva do instrumento para técnicas estendidas, ou mesmo migrando a técnica violonística para outros instrumentos, como em Percussion Studies IV: Exoskeleton, para viola alla chitarra. (2003) Ela nas palavras do compositor "reinventa a maneira como a viola deveria para ser tocada. É uma tentativa de transpor as restrições motoras usado para tocar violão em um contexto morfológico diferente."(kampela-site)

12 Obici and Schiavoni, 2011.

proposta acabou tomando forma de *Flash Mob*. Conectado a um router portátil, que sincronizava os aparelhos, fomos ao espaço da cantina. Quando todos estavam a postos e espalhados pela cantina, foi disparado um mesmo toque de telefone em todos os celulares que permaneceu em loop por meio minuto aproximadamente. A sincronia dos toques gerou um estado de torpor nas pessoas no local. A ação foi realizada uma única vez e nomeada pelos alunos de "Balbúrdia Sonora"¹³.

Intervenção em Café

Eramos seis participantes espalhados pelo café. [fig. 12]¹⁴ Começamos gravando sons do ambiente com o microfone do telefone celular e reproduzíamos as gravações através do alto-falante do telefone. A sonoridade emitida pelos alto-falantes se somava a sonoridade do espaço. Não era evidente a interferência sonora no espaço, as pessoas demoraram a perceber o que estava acontecendo. Gradualmente, a perturbação sonora passou a exigir mais esforço das pessoas para se manterem concentrado em suas atividades isoladas. A certa altura, um dos clientes suspeitando de que algo acontecia colocou o telefone no ouvido e olhou a sua volta. Parecia não entender se o dispositivo estava tocando por si próprio como se tivesse sido *hackeado*. Ao perceber o a situação gerada pelo cliente, altero o tipo de material sonoro em todos os telefones celulares. Os participantes começaram a tocar um conjunto de sample curtos e agudos que gradualmente foram sendo sincronizados, de modo que tocassem todos juntos e individualmente em sequência. Em instantes ficou claro, para quem estava no espaço, que os telefones faziam parte de uma ação coordenada. Parte das pessoas na cafeteria ficaram incomodadas. Instantes depois a intervenção terminaria. A pedido de um cliente o garçom pede para que se interrompesse aquele barulho. Envio então a seguinte mensagem pelo chat a todos. "Vamos sair do café! Um por vez levante e caminhe lentamente para a porta de saída. Lentamente." Enquanto saíamos, o volume de todos os dispositivos diminuía gradualmente até estarmos todos fora na calçada.

Intervenção no Metrô

Éramos cinco participantes. A proposta era intervir sonoramente com eventos ocorridos no metrô. Entramos no trem e nos espalhamos pelo vagão. Durante a viagem, realizamos algumas intervenções semelhantes as realizadas no café que

¹³ Nome faz referência a fala do ministro da educação brasileiro que usou em 2019 o termo para desqualificar estudantes e professores nas universidades federais.

¹⁴ Performance realizada durante festival Tsonami em Valparaíso .

friccionavam o estado dissimulado com o espaço público proporcionado pelo celular. A presença de vendedores ambulantes, músicos e artistas que exerciam seu trabalho através da ocupação do território sonoro comum era evidente. Em uma das paradas entrou no vagão um ambulante com um saco cheio de fones de ouvidos para vender. Ao perceber sua entrada enviei uma mensagem pelo chat. "Atenção! Vamos gravar o vendedor que acabou de entrar no trem." Fechado a porta do metro, o vendedor anuncia seu produto em voz alta. Enquanto isso nós gravávamos sua fala. Antes de terminar de anunciar seu produto, os telefones reproduzem conjuntamente fragmentos da gravação do vendedor. O vendedor emudece, ao ouvir sua própria voz em diferentes partes do carro. Sem entender que se passava, recolhe seus produtos na bolsa. A execução com trechos da gravação continua. Alguns passageiros para para prestar atenção e logo retornam seus olhares aos telefones. Ao perceber o vendedor parado na porta do trem, me dou conta do prejuízo causado. Dirijo-me a ele. Peço desculpas pela situação e compro cinco de seus fone de ouvidos.

Ativação de Instalação

Éramos nove participantes. A proposta nesta ação foi ativar a instalação *Alteridades Intensivas* durante a abertura da exposição. Além de gravar e tocar, optei por usar aspectos visuais dos telefones, pois as instalações exploram a presença sonora-luminosa de vários monitores de computador no chão, impulsionados pela variação da corrente elétrica em um alto faltante que reproduz baixas frequências (subwoofer). Nesta ação as diferentes telas, dos celulares e dos monitores da instalação, comporiam um mesmo instrumento audiovisual.

Como nas ações anteriores, estávamos espalhados pelo espaço. O gesto banal de empunhar um celular se passou por muitos despercebido. Alguns notaram que se tratava de uma performance quando houve algum tipo sincronização e sequência sonora entre os aparelhos espalhados no espaço. A intervenção se tornou mais evidente quando todos se posicionaram em torno da instalação. Nesse momento, escrevo uma mensagem por chat para que todos deixassem os celulares no chão ao lado das telas dos computadores na instalação. Os participantes mudam de papel. Deixam de tocar e se tornam espectadores de seus dispositivos. As telas dos celulares passam a executar uma programação sincronizada de cores e sons. Ligo o cabo de energia na tomada e a instalação inicia. Todas as telas, telefones celulares e monitores de vídeo agora executam o mesmo fluxo sonoro-luminoso em uma dança coordenada de sons e cores.

6. Considerações Finais

De modo geral, este trabalho partiu de uma prática pessoal como artista-pesquisador onde tenho investido implicações ético-estéticas da tecnologia no campo da percepção, da música e arte sonora¹⁵. De modo específico, aos trabalhos da série *Simulacrum*¹⁶ – os quais exploram a noção de simulação do instrumento/instrumentista no contexto da performance musical, o computador como metamídia e duplo performático nos trabalhos – complementa e recoloca questões dentro de outro espectro técnico, como, por exemplo, a vigilância e conectividade permanente, noções da gambioluteria, participação e ubiquidade.

Como as intervenções e performances sugerem, *Dissimulation* é, antes de tudo, um convite às pessoas desconectarem os dispositivos móveis da Internet para conectá-los a uma ação sonora coletiva e comum entre pessoas do entorno. Os participantes são colocados a vivenciar uma operação dupla de tocar e ser tocado, de controlar e ser controlado, com e através dos dispositivos móveis. Essa dupla operação atravessa os designos contido em *Dissimulation*. Ou seja, a plataforma acaba por constituir uma espécie de meta-instrumento co-dependente que funde operatividade e passividade onde as regras de decisão não são transparentes. São tais características, inerentes às mídias móveis que *Dissimulation* busca performatizar na tentativa de torná-las de alguma forma sensível.

15 Em diferentes trabalhos as implicações entre tecnologia, política e estética se fazem presente, tais como *Compro Auri* (2008), *Jardim das Gambiarras Chinesas* (2009) duo Ene menos Um com Alexandre Fenerich <http://www.n-1.art.br>, *LanHouse Concert* (2010), *Laptop Coral* (2012) além das pesquisas *Condição da Escuta* (2008), *Gambiarras e Experimentalismo Sonoro* (2014) além de diversos artigos como *Gambioluthery* (2017) para mencionar um exemplo. Esses trabalhos estão disponíveis no site <http://www.giulianobici.com>

16 *Simulacrum Chamber Orchestra* (2013), *Simulacrum Voices* (2014) e *Simulacrum Piano* (2016).

Figuras:



fig. 1: Interface "celular-master" e "celulares dissimulados" - Simpósio de Música Nova - Curitiba - Set. 2018

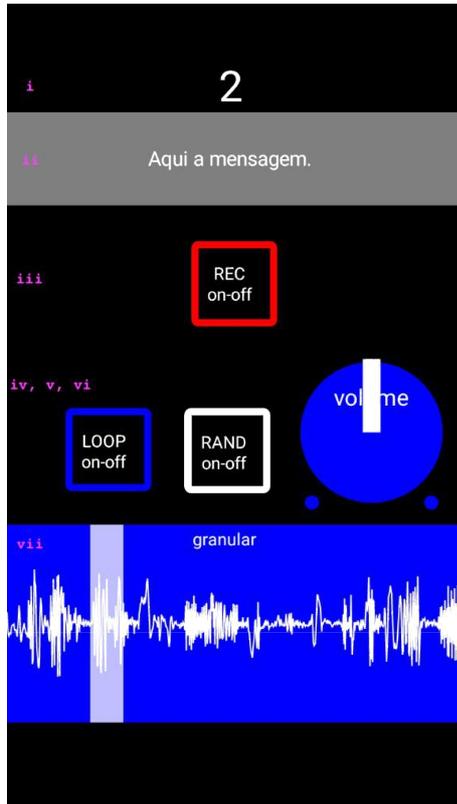


Fig. 2: Interface no aplicativo do Granulador Player. Layout na ordem de cima para baixo. I. número do participante na rede; II. display mensagens e instruções; botões: III. record; IV. play-loop; V. random; VI. volume; VII. display do fonograma para selecionar região e tamanho do grão.

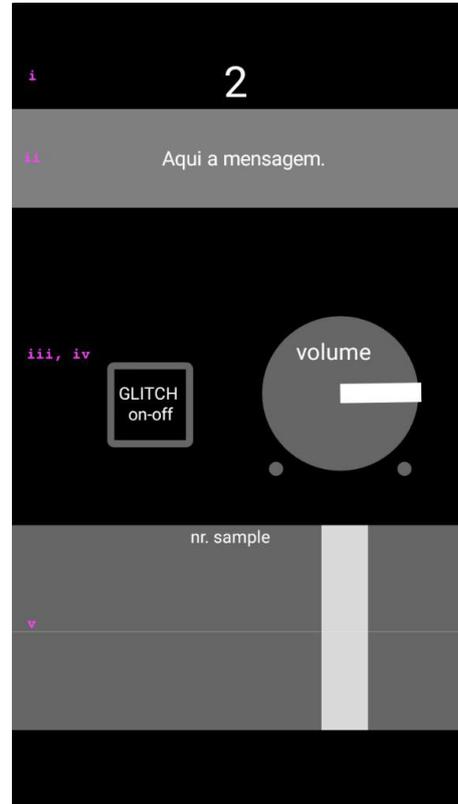


fig. 3: Interface no aplicativo do Sampler Player. Layout na ordem de cima para baixo. I. número do participante na rede; II. display mensagens e instruções; botões: III. play-loop sample; IV. volume; V. display para selecionar quantidade e sequência de sample de uma lista.



fig. 4: Arrastão Sonoro, Monteaudio - Montevideo 2018.



fig. 5: Ação Dissimulation no Café CasaPlan, Festival Tsonami - Valparaíso 2018.



fig. 6: Participantes durante ação Metro Station Valparaiso 2018.

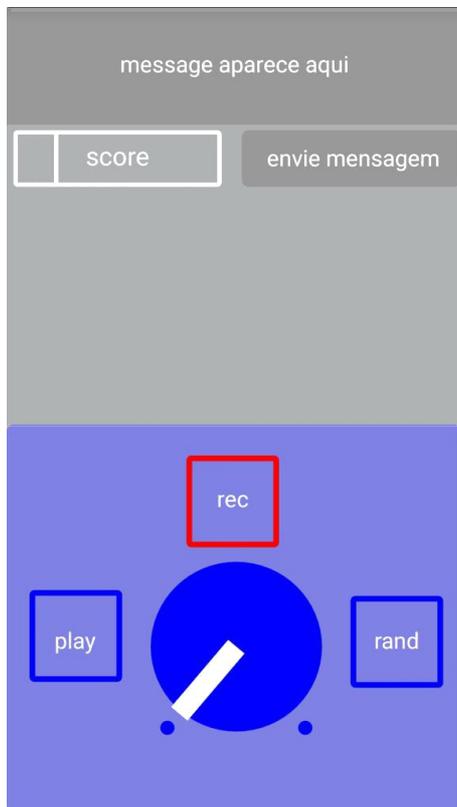


fig. 7: Interface do Controller Sampler Player.

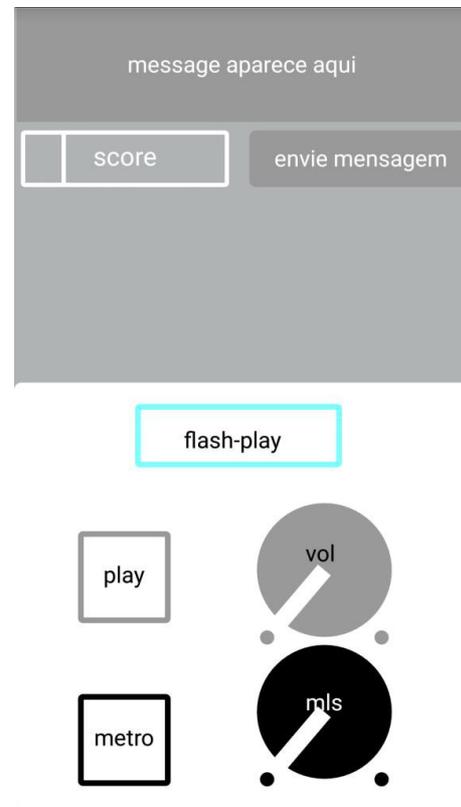


fig. 8: Interface do Controller Granulador Player.



fig. 9: Abertura Exposição Alteridades del Invisível - Festival TSONAMI - Valparaíso 2018

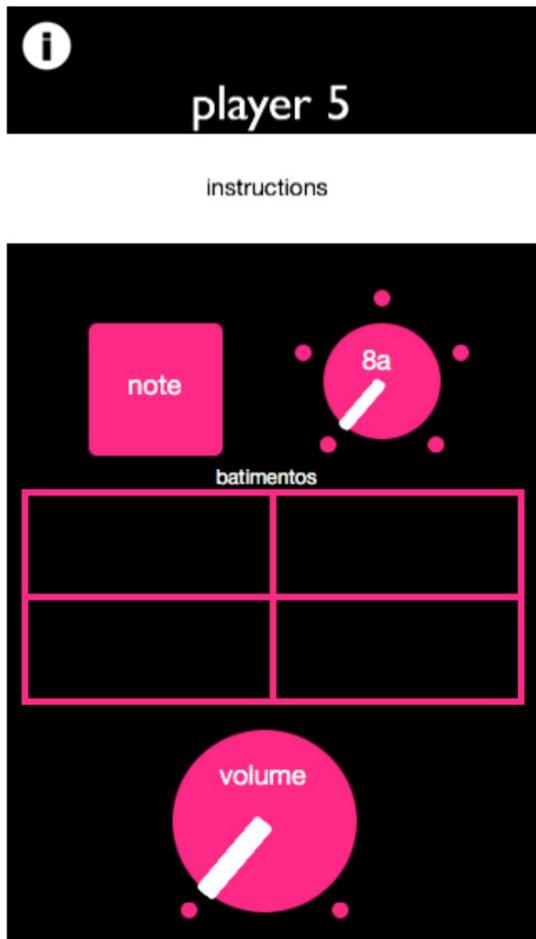


fig. 10: Interface do Synth-Color Player.



fig. 11: Interface do Synth-Color Control.



fig. 12: LisboaSoa - Lisboa 2019.

Referências

- Arpaci, Ibrahim. 2019. "Culture and nomophobia: The role of vertical versus horizontal collectivism in predicting nomophobia." *Information Development* 35 (1): 96–106.
- Brinkmann, Peter, Peter Kirn, Richard Lawler, Chris McCormick, Martin Roth, and Hans-Christoph Steiner. 2011. "Embedding pure data with libpd." *Proceedings of the Pure Data Convention*, Volume 291. Citeseer.
- Crary, Jonathan. 2016. *24/7: capitalismo tardio e os fins do sono*. Ubu Editora LTDA-ME.
- Deleuze, Gilles. 1992. "Post-Scriptum: sobre as sociedades de controle in Conversações." *Rio de Janeiro: Trinta e Quatro*, p. 226.
- Iglesia, Daniel. 2016. "The Mobility is the Message: the Development and Uses of MobMuplat." *Pure Data Conference (PdCon16)*. New York.
- kampela-site. Arthuk Kampela, howpublished = <http://www.kampela.com/compositions.htm>, note = Accessed: 2019-12-20.
- Meirelles, Fernando. 2019. "30a Pesquisa Anual do FGVcia da FGV/EAESP: Mercado Brasileiro de TI e Uso nas Empresas." Technical Report.
- Obici, Giuliano. 2008. *Condição da escuta: mídias e territórios sonoros*. Rio de Janeiro: 7 Letras.
- Obici, Giuliano. 2014. "Gambiarra e experimentalismo sonoro." Ph.D. diss., São Paulo: ECA-USP, Berlin: Technische Universität.
- Obici, Giuliano..2017. "Gambioluthiery: Revisiting the Musical Instrument from a Bricolage Perspective." *Leonardo Music Journal*.
- Obici, Giuliano Lamberti, and Flávio Luiz Schiavoni. 2011. "Concerto para lanhouse." *Proceedings of the Linux Audio Conference*. Maynooth, 170–174.
- Puckette, Miller. 2007. *The theory and technique of electronic music*. World Scientific Publishing Company.
- Smetak, Walter. 2001[1980]. *Simbologia dos instrumentos*. Salvador: Associação Amigos de W. Smetak.