

**O uso de mini câmeras vestíveis
para registro e realização de produtos culturais**

*The use of wearable cameras
for registration and realization of cultural products*

Joyce Sousa dos SANTOS¹
Tarcisio Torres SILVA²

Resumo

Mini câmeras vestíveis são dispositivos de produção de imagem que podem ser acoplados ao corpo do usuário, tendo como objetivo registrar seu ponto de vista. A fim de compreender as particularidades de produtos culturais feitos com essas câmeras, realizamos neste trabalho um levantamento bibliográfico que mostra como o uso naturalizado de mini câmeras vestíveis nos torna uma espécie de ciborgue. Após essa análise teórica, caracterizamos as especificidades das mini-câmeras vestíveis, usando como exemplo a principal delas: a GoPro. Em seguida, é feita uma análise de imagens categorizando-as de acordo com o modo de produção e a finalidade. Por fim, constatamos quais as principais diferenças desse tipo de produção de produto cultural e a importância dessa prática para as áreas de artes e comunicação.

Palavras-chave: Mini câmeras vestíveis. GoPro. Produto cultural. Imagem, música.

Abstract

Wearable cameras are imaging devices that can be coupled to the user's body, aiming to record their point of view. In order to understand the particularities of cultural products made with these cameras, we carried out in this work a bibliographical survey that shows how the naturalized use of wearable mini cameras makes us a kind of cyborg. After this theoretical analysis, we characterize the specificities of wearable cameras, using the main example of them: GoPro. Next, an image analysis is done, categorizing them according to the mode of production and the purpose. Finally, we verified the main differences of this type of cultural product production and the importance of this practice for Arts and Communication areas.

Key words: Wearable cameras. GoPro. Cultural product. Image. Music.

¹ Graduanda em Relações Públicas pela PUC-Campinas. Bolsista de iniciação científica PIBIC/Reitoria. E-mail: jsstur@gmail.com

² Doutor em Artes Visuais pela Unicamp, com período de estágio no departamento de Estudos Culturais, Goldsmiths College, Universidade de Londres. Professor pesquisador do Centro de Linguagem e Comunicação da PUC-Campinas. E-mail: tartorres@gmail.com

Introdução

As mini-câmeras vestíveis, como sugere o nome, são pequenas câmeras que podem ser literalmente vestidas pelo usuário, para registrar o cotidiano, uma prática esportiva ou um evento por exemplo. Elas têm diversas funções além do registro fotográfico como eram suas antecessoras, as câmeras fotográficas analógicas. Como aponta Dijck – “[...] as fotografias digitais tornaram mais evidentes outras funções, além da memória, como a comunicação e a formação de identidade”. (DIJCK, 2008, *apud* PIRES, 2016: 05).

Neste trabalho utilizaremos como exemplo principal a Câmera GoPro, conhecida como “câmera de ação” por ser vastamente utilizada na captura de imagens e filmagens durante a prática de esportes radicais. Para tanto, foi necessário que essa câmera atendesse a alguns requisitos como possuir um case à prova d’água com proteção contra choques, ter alta resistência a quedas, além de possuir um sistema avançado de estabilização, item fundamental para um melhor uso durante qualquer prática esportiva.

Com o intuito de realizar produtos culturais através de fotos e filmagens de uma maneira diferente do habitual, mostrando um novo ponto de vista, de modo mais econômico e prático, alguns produtores culturais vêm utilizando mini câmeras vestíveis como a GoPro com a finalidade de produzir registros de qualidade, aliando inovação e criatividade. Como já citado anteriormente, a GoPro produz imagens de alta qualidade, além de ser leve e facilmente transportável, isso abriu um campo de possibilidades. Nesse sentido, a utilização das câmeras tem o intuito trazer o artista para perto dos seus fãs, mostrando de perto como é sua rotina. A proximidade proporcionada pelas mini câmeras, mostrando estados de emoção, o caminhar, os deslocamentos, contribui com esse processo.

A utilização dessas câmeras é também inovadora, pois dificilmente um DVD gravado de modo tradicional mostraria o show através da perspectiva dos músicos. No que diz respeito à qualidade tecnológica, as mini câmeras tem boa performance, produzem vídeos com resolução de 4K e fotos com resolução máxima de 12 megapixels, o que as coloca no mesmo patamar que sistemas convencionais, porém com um custo benefício e liberdade de criação maiores.

As imagens da GoPro conferem ao produto um ar mais realista, outra característica dessas imagens é que o “amadorismo” aproxima o público do artista. Nesse sentido, se utilizadas para a exibição de imagens para o próprio público que assiste ao show ao vivo, temos imagens “corporais” que dialogam com a plateia, que se vê na perspectiva do artista, como se estive com ele no palco.

Assim, a reflexão que aqui propomos sobre sua utilização pode ser útil para pensarmos os caminhos da produção audiovisual de produtos culturais ligados à indústria da música, considerando as tecnologias emergentes de registro disponíveis hoje no mercado.

Para tanto, iremos nesse trabalho observar as características específicas geradas por essas câmeras e seus benefícios para a produção de produtos culturais. Como metodologia de análise, aplicaremos a categorização dos tipos de vídeos produzidos com base em uma seleção previamente realizada de vídeos com as características desejadas. Para dar início à discussão, falaremos agora de um dos precursores das câmeras vestíveis, Steve Mann.

Precursor das mini-câmeras

Antes de seu surgimento, foram inventados os computadores vestíveis que têm características bastante semelhantes às de uma mini câmera vestível. “Ele deve estar incorporado ao espaço pessoal do *wearer* – usuário, potencializando um uso mais integrado, sem limitar os movimentos corporais ou impedir a mobilidade” (DONATI, 2004: 94).

Um dos entusiastas dos computadores vestíveis foi o canadense Steve Mann, PhD em Media Arts and Sciences. Suas principais ideias e invenções são no campo da fotografia computacional. A principal delas foi o *Eye Tap*, que consiste em um “óculos-computador” criado em 1981, que é operado pelo olho do usuário, enquanto o mesmo tem as mãos livres para desenvolver outras atividades. Mann o utilizava inicialmente para organizar suas tarefas diárias, como listas de afazeres por exemplo. Para ele, a tecnologia *wearable* não se constitui como uma evolução da tecnologia móvel, pois propiciam diferentes experiências. O que unifica os *wearables* é o fato de o humano e o

computador estarem intimamente ligados de forma contextualizada. (MANN, 2014, *apud* PIRES, 2016: 08)

Figura 1 - Steve Mann usando sua invenção o Eye Tap.



Fonte: Dailymail.co.uk³

Como produtos vendidos no mercado, as mini câmeras vestíveis possuem utensílios que permitem que sejam acopladas a pessoas ou objetos. A principal marca de mini câmeras vestíveis é a *GoPro*, seguida da *Sony Action*. Ambas vêm explorando novos nichos, para além dos esportes radicais, segmento mais comumente ligado a esse tipo de câmera. Aos consumidores é oferecida uma vasta gama de acessórios que possibilitam o uso dos aparelhos nas mais diversas situações, como atreladas ao corpo ou a instrumentos musicais, por exemplo.

A *GoPro* foi inventada em 2002 por um surfista que desejava registrar seus momentos no mar, mas só foi disponibilizada a partir de 2005. Lançado em 2010, o modelo *HD Hero* foi o que começou a popularizar a marca, tornando-a um sucesso em todo o mundo. Desde então, a marca inova em cada lançamento. As últimas câmeras lançadas filmam em 4K, tem 12 megapixels de resolução, possuem conexão WiFi e Bluetooth, impermeabilidade em até 40m de imersão, pesam pouco mais que 80g, fazem foto noturna e vídeo em *looping*.

³ Disponível em: <<http://www.dailymail.co.uk/news/article-2175062/EyeTap-augmented-reality-pioneer-Steve-Mann-assaulted-Paris-McDonalds-employees.html>> acesso em 23 de janeiro de 2017.

Figura 2 - GoPro Hero 4.



Fonte: Shop GoPro⁴

Uma nova tecnologia desenvolvida pela marca é um dispositivo chamado *Omni* que possui forma de cubo e agrupa 6 câmeras modelo *Hero 4 Black* com a intenção de obter imagens em 360°, gerando um ponto de vista completo de um mesmo evento. Esse dispositivo vem sendo usado a princípio para cobrir alguns eventos importantes, principalmente pela Europa, além do carro chefe da marca que são os esportes de ação, como o paraquedismo, por exemplo. Outra inovação recente da marca foi o dispositivo *HeroCast*, uma parceria com a *Vislink* que gerou um aparelho portátil para realização de transmissões ao vivo.

Já sua maior concorrente, a *Sony Action*, entrou no mercado para competir no registro de esportes radicais. Seus modelos mais recentes possuem 8.8 megapixels, WiFi integrado, dispositivo de estabilização de imagem, cinco modos de gravação, pesam em torno de 90 gramas e sua impermeabilidade é de até 10m com acessório fornecido pela marca. Alguns especialistas consideram seu áudio melhor que o da *GoPro* e seu preço é mais baixo que o da concorrente.

Como câmeras de ação, elas são próprias para uso em movimento, gerando imagens que não perdem em qualidade e ganham em criatividade quando comparado ao modo de produção padrão. Esse tipo de produção parece uma tendência, tanto que a *GoPro* lançou recentemente um kit de acessórios que podem ser acoplados a instrumentos musicais para registro de apresentações ou realização de videoclipes, por exemplo.

⁴ Disponível em: <https://shop.gopro.com/on/demandware.static/-/Sites-gopro-products/default/dwc08c6b40/hi-res/CHDHX-401_main1.jpg> acesso em 13 de julho de 2017.

Figura 3 - The Jam (suporte para música ajustável).



Fonte: Shop GoPro⁵

Implicações do uso das mini câmeras: ciborgues do século XXI

A utilização de uma câmera na captação de imagens reflete o argumento de Marshall McLuhan, que entende os meios de comunicação como extensão do homem. Para o autor: “O que importa desse mito é que os homens logo se tornaram fascinados por qualquer extensão de si mesmos” (MCLUHAN, 2007: 59). Segundo ele, antes do surgimento de uma extensão do homem há uma ‘auto-amputação’ que torna essa extensão necessária. Essa ‘auto-amputação’ consiste no surgimento de uma necessidade que os nossos órgãos não sejam capazes de suprir. Um bom exemplo que o autor usa para ilustrar o conceito é a roda como amputação do pé, pois após o surgimento das trocas por meio monetário já não era possível fazer tudo caminhando. Ao refletir tal conceito, podemos aplicá-lo facilmente ao objeto deste trabalho, as mini câmeras vestíveis.

Elas funcionam como extensão do olho: a primeira função e mais óbvia das câmeras vestíveis é estender a visão que o ser humano tem de determinada coisa ou local, através do registro fotográfico. Como extensão da memória: a partir do registro da imagem, podemos revê-la sempre que acharmos necessário, ao visitar imagens de determinada ocasião retomamos a memória atrelada a ela. Obviamente, podemos nos lembrar de fatos sem que tenhamos visto imagens que o lembrem, mas a imagem tem o

⁵ Disponível em: <<http://pt.shop.gopro.com/International/mounts/the-jam-adjustable-music-mount/AMCLP-001.html>> acesso em 21 de novembro de 2016.

efeito imediato de nos “levar de volta” à ocasião do registro. Há o contrário também, onde a imagem não está ligada a uma memória, então vê-la não nos diz nada sobre o fato registrado. Extensão dos membros: com a tecnologia do “zoom” presente na grande maioria dos equipamentos fotográficos modernos, é possível realizar fotos que parecem muito próximas a um objeto, sem que de fato o usuário da câmera tenha se aproximado dele, “amputando” assim a função das pernas, pois, já não há a necessidade de caminhar para obter uma imagem. Alguns acessórios acoplados às câmeras podem ser entendidos como extensões dos braços, como por exemplo o “bastão de selfie”.

As mini-câmeras são também extensões do homem, pois aumentam nossas capacidades humanas a fim de nos tornar “mais” humanos e não “menos” como algumas pessoas imaginam. “As máquinas vão ficar cada vez mais parecidas com o ser humano, e não o contrário” (SANTAELLA, 2003: 30), isso é bastante característico do período pós-humano em que vivemos, momento em que é necessário repensarmos o humano, pois vivenciamos hoje a construção de um novo corpo que é composto por partes humanas e não-humanas, estas últimas representadas pelos inúmeros *gadgets* externos e internos que utilizamos atrelados aos nossos corpos.

Utilizá-las acopladas a nós faz com que nos tornemos ciborgues, palavra criada por Clynes e Nathan Kline, da junção de cib(ernético)+org(anismo) (SANTAELLA, 2007: 130), que segundo Donna J. Haraway, é um híbrido de máquina e animal, um transgressor de barreiras por natureza, que surge de uma poderosa fusão, muito presente no mundo atual. Os ciborgues surgiram num contexto pós gênero, ou seja, onde deixa-se de ter valores masculinos como centrais e tem como principais características: o anseio por mudanças e o oposicionismo a movimentos opressores e excludentes e uma forte relação com a tecnologia, que se apresenta cada vez mais ajustável ao corpo humano nos dias de hoje: “contrastem os aparelhos de TV dos anos 50 ou as câmeras dos anos 70 com as TVs de pulso ou com as câmeras de vídeo que cabem na palma da mão”. (HARAWAY, 2009: 43).

As tecnologias atuais, tanto *wearables* quanto outras, são criadas para serem semelhantes a nós e ampliar nossas capacidades. Elas são feitas assim porque são feitas por nós que nos fascinamos com tudo que nos estende, que nos torna mais grandiosos. Somos ciborgues porque queremos, para sermos mais do que nosso corpo humano e

limitado nos permite, queremos que nossas funções corporais sejam infinitas. Não diferentes do que são, mas além do que são.

O avião mesmo, não surgiu da vontade do ser humano de voar como os pássaros, pois em um voo não temos a sensação de bater as asas. Ele diminuiu as distâncias, que parecem maiores do que eram antes da globalização, amputando mais ainda a função das pernas e tornando possível o desbravamento de novos lugares e culturas que não sabíamos que existiam, mas que agora sabemos e queremos conhecer, seres humanos conhecendo mais seres humanos e trocando experiências humanas, ampliando o alcance de nossos membros inferiores.

O mesmo acontece com as câmeras, que com o desenvolvimento da tecnologia, tornaram-se menores, leves e em alguns casos quase imperceptíveis.

Inovação audiovisual na produção cultural

Em função das inovações tecnológicas apontadas no início desse trabalho, o uso dessas câmeras vem se tornando recorrente na produção cultural. Podemos entender essa prática como o planejamento e execução de projetos, produtos e eventos culturais e está diretamente relacionado às artes, compreendendo essencialmente o teatro, a dança, a música, o cinema e outras produções audiovisuais. O projeto cultural em si envolve pessoas em algum tipo de prática ou estudo artístico ou referente a alguma outra forma de cultura como o artesanato, por exemplo. (PRODUÇÃO, 2012; COMO, 2017)

Um produto cultural pode ser uma espécie de registro de alguma apresentação artística, como uma peça de teatro ou show musical, que resulte em um material que gere acesso ao conteúdo dessa apresentação posteriormente a ela, por exemplo, uma fotografia, um CD ou um DVD. Embora haja também produtos culturais que são feitos sem a associação a um evento, podendo ser produzido em estúdio, como é o caso do cinema. O produto cultural visa principalmente a venda, de CDs por exemplo ou a divulgação através de vídeos em plataformas como o *Youtube* para gerar visibilidade para aquele artista.

Já o próprio show ou peça teatral é um evento cultural por ser realizado dentro de um espaço de tempo finito, só sendo possível a participação durante esse tempo. De certa forma o produto cultural estende um evento cultural. Há uma forte relação entre a

produção cultural e a imaterialidade, pois embora eventos culturais necessitem de um espaço físico e estrutura física, caracteriza um serviço, pois o que se “compra” quando participamos desse tipo de evento é a experiência, “o viver o momento” e não algo tangível.

Esse novo modo de geração e registro de produto cultural foge dos padrões de produção pré-existentes, problematizando esse modo tradicional e buscando novos usos para um objeto que não foi criado com objetivo artístico, mas que desempenha muito bem essa nova função.

É característico do período histórico em que vivemos uma grande produção de imagens utilizando *wearables*, assim como há um tempo já foi característico reunir toda a família para fazer uma fotografia em alguma ocasião especial. A fotografia digital tem suas vantagens, como por exemplo, um espaço ilimitado para armazenamento, diferente das antigas fotografias que dependiam de um espaço físico para serem guardadas. Outro ponto é a preservação de um acervo, que digitalmente não se deteriora tão facilmente. Porém, há um ponto negativo pertinente quanto à fotografia digital, que é a possibilidade de realização de retoques imperceptíveis, o que alteraria o registro do fato, alterando assim um produto proveniente desse registro.

Por essas razões, consideremos relevante observar, através da categorização das produções mais recorrentes, os diferentes modos de produção cultural que vem sendo feitos através do uso das mini-câmeras vestíveis. Consideramos que as características das câmeras trazem inovações na forma de produção e criação dos conteúdos analisados, quando comparadas a formas de produção analógicas, anteriores às analisadas.

Categorização dos conteúdos analisados

Ao longo da pesquisa, foram analisados nove conteúdos previamente selecionados, divididos em cinco categorias: câmera acoplada a instrumentos musicais, registro de vida, ponto de vista do usuário (P.O.V.), produto realizado com mini câmeras vestíveis e tutoriais. O intuito dessa categorização era perceber semelhanças entre esses conteúdos que os artistas vêm produzindo com as mini câmeras vestíveis no campo da produção cultural para percebermos possíveis tendências na área.

A partir desse trabalho, seguem os conteúdos categorizados:

1- Câmera acoplada a instrumentos musicais: nessa categoria buscamos por vídeos em que os músicos utilizassem as mini câmeras vestíveis acopladas aos instrumentos, capturando imagens bem diferenciadas, de acordo com o movimento que se faz a partir do modo de tocar. Um primeiro exemplo dessa categoria é a apresentação da Orquestra Filarmônica da República Tcheca registrada por 24 câmeras *GoPro* acopladas aos instrumentos e ao maestro.

Figura 4 - Frame do vídeo: 24 GoPro cameras in the orchestra | R. Strauss: Tod und Verklärung / Smrt a vykoupení (câmera acoplada ao violino).



Fonte: Tecmundo⁶

Além do exemplo citado acima, ainda temos na categoria 1: um vídeo de teor humorístico em que um senhor tem suas expressões faciais registradas enquanto toca um trompete⁷ com uma *GoPro* acoplada em uma das extremidades, mostrando que esse tipo de experimento com as mini câmeras pode captar imagens bem irreverentes. E um vídeo de divulgação da própria *GoPro* registrando a apresentação do guitarrista Dave Navarro no festival Lollapalooza 2016. A câmera está acoplada à guitarra e mostra o palco e o público do festival⁸.

2- Registro de vida: essa categoria objetiva mostrar artistas que usam as mini câmeras para registrar sua rotina a fim de saciar o desejo do público de acompanhar seu ídolo. Esse interesse do público surgiu quando a mídia fez da vida

⁶ Disponível em : <<https://www.tecmundo.com.br/musica/66310-orquestra-filmada-24-cameras-deixa-musica-ainda-incrivel-video.htm>> acesso em 22 de fev de 2017.

⁷ Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/01/musico-faz-video-com-gopro-acoplada-em-trombone-e-vira-hit-no-youtube.html>>. Acesso em 22 de fev de 2017.

⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SrYuYpmAHMU>>. Acesso em 22 de fev de 2017.

privada de artistas um produto comercializável. Agora os próprios artistas vêm mostrando momentos fora dos palcos. Um exemplo dessa categoria é um vídeo no estilo documentário que mostra como é a rotina do DJ alemão Butch em 24 horas. A maior parte é gravada com uma mini câmera acoplada a um “bastão de selfie”.

Figura 5 - Frame do vídeo: 24 hours with Butch



Fonte: Labyrinthclub⁹

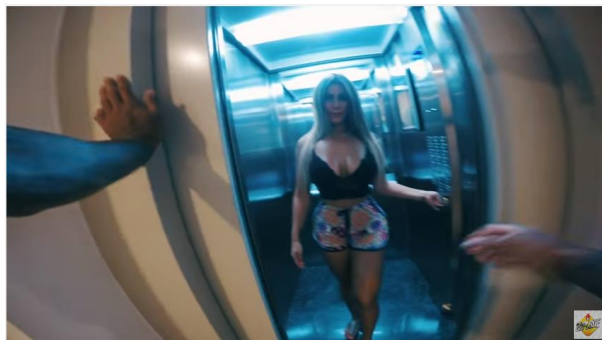
Ainda na categoria 2 há um vídeo bem semelhante de um DJ e produtor brasileiro, o número 3 de uma série com o total de cinco vídeos chamada “24 horas com Alok”, publicada em seu canal no *Youtube*, que mostra a rotina e alguns depoimentos do DJ e de sua equipe. Nos “bastidores” as imagens são feitas com câmeras convencionais, mas durante as apresentações a *GoPro* é utilizada pelo DJ para registro principalmente dele junto à plateia¹⁰.

3- Ponto de vista do usuário (P.O.V): essa categoria apresenta o ponto de vista humano que as mini câmeras costumam proporcionar. Elas podem estar acopladas ao corpo do músico, por exemplo, durante suas apresentações. Um bom exemplo para essa categoria é o vídeo clip “Vizinha Gostosa” do cantor MC Livinho, onde ele encena um dia da própria vida. As imagens produzidas mostram o ponto de vista dele próprio, com a câmera que parece estar acoplada ao seu tórax. Há imagens que remetem ao voyeurismo, que pode ser definido como um fascínio por aquilo que é íntimo e privado, devido à proximidade com o corpo da mulher que encena a “vizinha” em alguns momentos.

⁹ Disponível em: < <http://labyrinthclub.be/news/24-hours-with-butch/>>. Acesso em 22 de fev de 2017.

¹⁰ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=vqpPC6aCbSw> >. Acesso em 22 de fev de 2017.

Figura 6 - Frame do vídeo: Vizinha Gostosa.



Fonte: Youtube¹¹

Outro exemplo dessa categoria é o DVD *Criolo e Emicida ao vivo 2013* filmado com 40 câmeras *GoPro* espalhadas pelo palco, cantores e músicos¹². Esse tipo de narrativa ocasiona sensações que fazem com que o espectador se sinta em cima do palco durante um show ou na casa de seu ídolo, por exemplo.

4- Produto cultural realizado com mini câmeras vestíveis: aqui analisamos produtos culturais, como por exemplo, vídeo clips e DVDs feitos com as mini câmeras vestíveis. Um exemplo dessa categoria é o clipe da música *Nothing to prove*, da banda de reggae nova-iorquina Dan Bailey Tribe, filmado 100% com câmeras *GoPro*.

Figura 7 - Frame do vídeo: GoPro Music Video: Dan Bailey - Nothing To Prove.



Fonte: Youtube ¹³

¹¹ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=mP81YmBYGVY> >. Acesso em 22 de fev de 2017.

¹² Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=Vs_cJgEFG2w&t=2926s >. Acesso em 22 de fev de 2017.

¹³ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=alolqULcTYk> >. Acesso em 22 de fev de 2017.

Ainda nessa categoria, é possível citar o DVD Criolo e Emicida ao vivo 2013, e o vídeo clip “vizinha gostosa”, ambos já descritos na categoria acima.

5- Tutoriais: nessa categoria encontramos vídeos que ensinam músicos a utilizarem a *GoPro* e seus acessórios lançados especificamente para o uso em instrumentos. Um exemplo dessa categoria é um vídeo que fala sobre como usar a câmera *GoPro* para fazer vídeos musicais, mostrando os acessórios que podem ser acoplados aos instrumentos¹⁴.

Após a análise dos conteúdos categorizados, é possível notar semelhanças entre eles, tais como a mudança do ponto de vista usual de um “telespectador privilegiado” para um ponto de vista completamente novo, que pode ser o do artista, que faz com que você se sinta parte do que acontece no palco e não um mero expectador de plateia. Pode ser também o de um local inusitado, como é o caso de imagens feitas por câmeras acopladas a instrumentos e a bastões de selfie, que aumentam grandemente as possibilidades de ver uma mesma situação de N pontos de vistas realmente diferentes.

É notável que é possível produzir com as mini câmeras, no campo cultural, tudo o que se produz com outros equipamentos, porém as mini câmeras conferem um ar de atualidade às produções. Esse modo de produzir desperta o desejo no público jovem, tanto que na maioria dos casos os artistas estão ligados a gêneros musicais como rap, reggae, funk, rock e eletrônica, que são voltados para esse público. No entanto, vimos também uma exceção, que é vídeo de música clássica. Nesse caso, a intenção parece ser alcançar o público jovem através desse diferencial.

Conclusões

Embora no início toda tecnologia seja inacessível, depois de um período ela se populariza e todos têm acesso aos benefícios dela, com os *wearables* não é diferente. O que hoje pode parecer inalcançável, daqui a pouco tempo será parte da vida cotidiana da maioria das pessoas, como aconteceu com os *smartphones*, por exemplo. Ao que tudo indica, em breve, viveremos uma sociedade de ciborgues e isso será natural.

¹⁴ Disponível em : < <https://www.youtube.com/watch?v=jaVMPkvZNH8>>. Acesso em 22 de fev de 2017.

Vivemos na era da (troca de) informação ou compartilhamento dela. Muito do que se encontrava na esfera do particular ou privado há pouco tempo atrás, hoje é compartilhado com muita gente, e as mini câmeras, nesse sentido, vem da necessidade que temos agora de registrar tudo a todo tempo, para mostrarmos ao mundo a todo tempo também. É provável que antigamente poucas pessoas tenham visto coisas incríveis que queriam compartilhar com outras pessoas e não era possível que essas pessoas tivessem a visão de uma imagem real, pois a imaginação é muito particular a cada um, então quando você não presenciava algo, você nunca saberia como aquilo foi de fato, não importa a riqueza de detalhes que quem narrasse a experiência empregasse.

Isso é representativo para a produção cultural, pois antigamente a alta cultura era erudita, ou seja, para poucos muito ricos. Na era da informação, o acesso à cultura é mais democrático, muitas pessoas usam a internet e veem todo o conteúdo que é despejado ali, inclusive os exemplos utilizados nesse trabalho, que foram retirados de lá.

Do ponto de vista da comunicação esse advento cultural é muito importante pois mais pessoas podem se entreter, além de poderem participar. Atualmente é muito natural que eventos culturais contem com a participação de grupos sociais menos privilegiados ou populares, mantendo um diálogo com quem consome tudo isso. Esse diálogo é próprio das Relações Públicas que, diferente da Publicidade ou do Marketing por exemplo, ouve os anseios de um grupo de pessoas para criar estratégias que condizem com a realidade daquele público.

Levando tudo isso em consideração, podemos dizer que o uso de câmeras como a *GoPro* estão um passo à frente de outras descobertas no campo da cultura, pois, além de um cunho artístico, tem um cunho social, e porque não político, levando em conta que os artistas usam seus corpos para produzir algo, através do ponto de vista deles próprios.

Porém é adequado lembrar que existe uma implicação quanto ao uso desenfreado de mini-câmeras vestíveis - que na maior parte das vezes são programadas para realizarem disparos num intervalo de tempo determinado. É a perda da memória atrelada ao momento da fotografia, pois, mesmo que acoplada à altura de nossos olhos, podemos piscar ou desviar o olhar sem realizar um movimento de cabeça, fazendo com que não tenhamos vivenciado de fato o momento registrado. Essa “não memória” gera um distanciamento das imagens que é exatamente o oposto do que se pretende quando

se utiliza as mini-câmeras vestíveis na produção cultural. O principal objetivo desse uso é aproximar o observador, pois quando acopladas ao corpo as câmeras geram um ponto de vista humano, fazendo com que quem veja a imagem tenha a impressão de ser participante daquele momento, ou seja, faz com que o observador se sinta parte, se sinta “protagonista” da cena. Isso gera a tão desejada aproximação com o público.

Entretanto, os benefícios desse uso são inúmeros, como a criação de uma memória social e coletiva desse tempo; a maior atração de jovens para o meio cultural; o uso de uma linguagem atrativa a esse público, a socialização de conteúdos que se torna mais prática; o vínculo do consumo cultural a uma experiência; a possibilidade para que mais artistas produzam conteúdos; e assim por diante.

Referências

CORSO, Aline. Reflexões sobre privacidade e vigilância na era dos computadores vestíveis. **VIII Simpósio Nacional da ABCiber**, São Paulo, dezembro 2014.

DONATI, Luisa Paraguai. Computadores vestíveis: convivência de diferentes espacialidades. **Conexão – Comunicação e Cultura**, Caxias do Sul, V.03 nº06/ 2004.

HARAWAY, Donna J. Manifesto ciborgue Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. *In*: HARAWAY, Donna J. **Antropologia do Ciborgue**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2007.

PIRES, Gabrielli Tiburi Soares. Câmeras wearables: reflexões sobre uma possível memória fotográfica. **Temática**, Ano XI nº01/ janeiro 2015.

_____. Se os olhos fotografassem: apontamentos sobre a produção de imagens do Google Glass a partir dos *early adopters*. **Intercom**, Porto Alegre, setembro de 2016.

SANTAELLA, Lúcia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista Famecos**, Porto Alegre, nº22/ dezembro de 2003.

_____. Pós-humano – Por quê? **Revista USP**, São Paulo, nº74/ junho - agosto de 2007.

Sites

Assunto da semana: Steve Mann. **Blog Midia e Coisa e Tal.**

<http://midiaecoisaetal.blogspot.com.br/2013/05/assunto-da-semana-steve-mann-parte-ii.html> . Acessado em 09/01/2017.

BARROS, Thiago. Relembre a história das câmeras GoPro e modelos que fizeram sucesso. **Techtudo.** <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/02/relembre-a-historia-das-cameras-gopro-e-modelos-que-fizeram-sucesso.html>. Acessado em 20/02/2017.

COMO MONTAR UMA PRODUTORA CULTURAL. **Sebrae.**

<https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ideias/como-montar-uma-produtora-cultural,b2b87a51b9105410VgnVCM1000003b74010aRCRD> . Acessado em 19/02/2017.

Especificações completas e recursos. **Sony.com.**

<http://www.sony.com.br/electronics/actioncam/fdr-x1000v-body-kit/specifications>. Acessado em 20/02/2017.

KLEINA, Nilton. Qual é a GoPro ideal para você? **Techmundo.**

<https://www.tecmundo.com.br/gopro/88755-gopro-ideal-voce-confira-tabela.htm>. Acessado em 20/02/2017.

PASCHOAL, Mariana. Sony Action Cam: a câmera de ação concorrente direta da GoPro. **Emania.** <http://blog.emania.com.br/sony-action-cam-a-camera-de-acao-concorrente-direta-da-gopro/> . Acessado em 20/02/2017.

PRODUÇÃO CULTURAL. **Guia do Estudante.**

<http://guiadoestudante.abril.com.br/profissoes/producao-cultural/>. Acessado em 13/02/2017.