

## Territorialização do desejo: Espaço de circulação de conteúdo

Leci Augusto  
Universidade de Brasília

### Resumo

Este artigo se propõe apresentar uma reflexão sobre o projeto artístico - *Territorialização do Desejo*-, realizado na exposição coletiva intitulada - Pós-happening / Art é Sex-, em 13 de março de 2009, no Instituto de Arte da Universidade de Brasília. O trabalho foi desenvolvido com celular. Mensagens (MMS), de conteúdo sedutor foram enviadas para várias pessoas que estavam no espaço expositivo, por Bluetooth e por fototorpedos. O objetivo do trabalho visou a interação por afetação dos sentidos daqueles que recebiam as mensagens no momento da exposição. Esta experiência artística faz parte da pesquisa de doutorado, que se delinea como uma pesquisa prática-teórica, que prevê a criação e produção de trabalhos artísticos multimídicos para compreensão dos processos e da estética contemporânea.

**Palavras-chave-** corpo - mídia locativa- arte

### Abstrat

This article intends to show a reflection over artistic projects – *Territorialização do desejo* – presented at the open art exposition named *Pós-happening/Art é sex*, which took place at UnB Art Institute, in March 13, 2009. Using cell phones, SMS messages with erotic content were sent to all people inside the exposition. Also the Bluetooth devices were used. The objective was to notice how the people interact after receiving the messages within the exposition. Part of a doctor's degree research, this experience foresee the beginning of multimedia art works for better understanding of the modern esthetics.

**Key-words** – body - locative media - art

*Um meio de comunicação cria um ambiente. Um ambiente é um processo, não é um invólucro. É uma ação e atuará sobre os nossos sistemas nervosos e nas nossas vidas sensoriais, modificando-os por inteiro.*

Marshall McLuhan<sup>i</sup>

## **Territorialização do desejo: Espaço de circulação de conteúdo**

Hoje verificamos que as novas técnicas de transmissão de informações e dos avanços da ciência e da tecnologia que, por meio de suas ações, vêm modificando o espaço e o tempo, as relações sociais e profissionais, as relações pessoais, a economia e, entre outros acontecimentos, a própria cultura. O desenvolvimento dos sistemas telecomunicacionais, das redes de comunicação, por exemplo, possibilitou um deslocamento para uma cultura da simulação, o que significa dizer, segundo Sherry Turkle, “que o centro de interesse da cultura do computador deslocou-se decisivamente para o indivíduo” (1995, p.27).

É neste sentido que o ciberespaço e a realidade física são permanentemente moldados pelas práticas sociais em toda a sua diversidade, fazendo com que novos padrões de sociabilidade sejam (re)descobertos, (re)apropriados e (re)incorporados ao cotidiano.

Na área das artes, tais agitações/inquietações exigem a criação de novos conceitos para a construção de um campo de análise crítica, que abranja as problemáticas engendradas por objetos artísticos projetados por e para essa cultura da simulação. As várias linguagens da arte exigem uma atitude científica que perquiria hipóteses que, por meio de uma investigação metodológica específica, venham a transformar o pensamento crítico-normativo vigentes, propondo um referencial teórico mais coerente com as inovações artísticas propostas pela convergência da arte com a ciência e a tecnologia que nos permita apreender suas diferentes dimensões, suas formas de representação e expressão – no sentido de formas simbólicas e semióticas -, suas formas de produção, apresentação e difusão. Para Lucia Santaella (2008, p.15), os “modelos tradicionais de pensamento sobre a arte não se adéquam aos novos modos de sentir e provocam reconfigurações da dimensão estética nos trabalhos”.

Sendo assim, como explorar os efeitos de sentido nestas obras, ambientes interativos, paisagens virtuais, territórios informacionais que

compõem as novas poéticas, que convocam o público, invadem o espaço privado, para que não só a obra aconteça, mas, principalmente, que possa “sentir e sentir-se” (SANTAELLA, 2008, p.15). Edmond Couchot (1997, p.135) também é da opinião de que o público dá à obra existência e sentido, no momento em que a atualiza e a descobre. Quais as possibilidades estéticas de reflexão e crítica dos fenômenos que envolvem as produções artísticas multimídicas?

Para tentar responder a esta questão é que proponho, neste artigo, uma reflexão sobre o projeto artístico Territorialização do desejo. Considerando, como afirma Lancri que “um pesquisador em artes, com efeito, opera sempre, entre o conceitual e o sensível, entre a teoria e prática (ou da prática para a teoria), entre a razão e o sonho” (2002, p. 19).

O projeto Territorialização do desejo se enquadra nas tecnologias denominadas de mídias locativas<sup>ii</sup> e foi realizado com um celular modelo W580i (Sony Ericsson). Na primeira fase do projeto foram realizadas fotografias em estúdio, utilizando apenas os recursos de luz e zoom permitidos pela câmera do celular. O tema escolhido para as fotografias foi o corpo, um corpo sedutor.

O corpo dá visibilidade a cultura e manifesta as idéias, os padrões estéticos, os hábitos e as emoções, valorizados por um determinado grupo sociocultural em uma determinada época. O corpo é fato histórico das diferentes culturas, porque articula valores, neste sentido, a escolha de fotografar um corpo feminino, a decisão de colocar este corpo feminino em discurso se deu na expectativa de que o mesmo denotasse valores culturais e fosse motivador de sentimentos, pela provocação visual que emana das fotos: expressão corporal e do uso de conotações plásticas, advindas da escolha dos adereços, vestimentas e tatuagens.

O corpo artístico seria aquele cujas conotações sociais fossem nele projetadas?

O corpo está no mundo assim como o coração no organismo; mantém como ele o espetáculo visível continuamente em vida, anima-o e alimenta-o interiormente, forma com ele um sistema (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 373).

A fenomenologia da percepção, tendo como intuito chegar às coisas mesmas, descrevendo os fenômenos tais quais são experienciados pela consciência, entende que sujeito e objeto se inter-relacionam no processo de

conhecimento dialético. Tem como pressuposto que o conhecimento do mundo, mesmo em termos científicos, se dá a partir da própria experiência do sujeito no mundo como um corpo no mundo. O corpo é o sujeito da percepção, visto como fonte dos sentidos, de significação da relação do sujeito no mundo e o sujeito visto na sua totalidade, na sua estrutura de relações com as coisas ao seu redor. Merleau-Ponty (1999) chama atenção que o que é percebido pelo homem, o fenômeno, acontece num campo do qual ele faz parte. A ênfase do autor é demonstrar que a relação no mundo é corporal e sempre significativa.

Na perspectiva fenomenológica a consciência, não está mais separada da experiência vivida, de modo que não há separação ou oposição entre os dados sensível e racional no ato de apreensão das coisas e nossas experiências constituem a fonte de todo o conhecimento adquirido no próprio mundo e o mundo só passa a existir quando atribuímos um significado. Sendo assim, a consciência está ininterruptamente voltando-se para o mundo e a apreensão do mundo se dá na mediação da experiência corporal.

Por outro lado, o corpo fotografado, entendido como unidade da cultura, um texto, pode fornecer as mais variadas informações, de forma que tais informações podem se ressignificadas, por aqueles que as recebem. O corpo torna-se um mapa concreto, material, inscrito nos gestos, na aparência, na musculatura, na forma, entre outros atributos e, é também o que desperta variadas emoções.

De acordo com Celso Neto (2003) a fotografia funciona como “inputs sensoriais visuais”, por meio do qual o estímulo sensorial sensual chega ao interator, provocando emoções. O indivíduo que recebe colabora, pela percepção, selecionando, organizando e interpretando o estímulo recebido.

É possível que a fotografia tenha despertado desejos subjetivos, emoções particulares, pois como afirma o poeta, o corpo traz marcas da complexidade biológica e dos diversos textos da cultura.

Carlos Drumond de Andrade

Quanto mais vejo o corpo, mais o sinto  
Existente em si mesmo, proprietário  
De um grande segredo, um sentido – labirinto  
Particular, alheio ao ser precário.

cada corpo é uma escrita diferente  
E tão selada em seu contorno estrito  
Que ao devassá-la em vão se aflige a mente:  
Não lhe penetra, na textura, o mito.

Trabalho eterno: a mão, o olhar absorto  
No gesto fulvo e nu da moça andando  
Como flor a mover-se fora do horto

Só o pintor reconhece como e quando  
O corpo se demonstra na pureza  
Que é a negação de tempo e de tristeza.

Historicamente, o termo mídia locativa foi criado por Karlis Kalnins e a partir de 2004, segundo André Lemos (2008), a mídia foi apropriada pelos artistas que começaram a trabalhar com essa tecnologia, a qual agrega informação atrelada a um lugar.

A comunicação móvel tem como característica - estar à mão, e evoluiu de tal forma, se sofisticou a tal ponto, que passou a ser um meio e/ou ferramenta muito usada para criação artística. O alto grau de desenvolvimento da tecnologia para celulares, possibilitou a criação de novos artefatos e enfoques para a comunicação móvel, implicou na geração de novos aplicativos operacionais que transformaram o celular em uma base que agrega vários dispositivos que, até então, funcionavam separadamente; relógio, despertador, correio eletrônico, rádio, imagem, áudio, texto, acesso a Internet, dotando os aparelhos com capacidades tanto comunicativas como computacionais.

Lemos (2008, apud McCullough, 2004) apresenta uma classificação segundo os lugares possíveis de interação, podendo ser na cidade, em casa ou em qualquer lugar possível de sinal. E sendo assim, foi possível, conforme afirma Giselle Beiguelman compreender que “os dispositivos de comunicação móvel apontam para a incorporação do padrão de vida nômade e indica que o corpo humano se transformou em um conjunto de extensões ligadas a um mundo híbrido” (2008, p. 279).

O nomadismo é uma alusão a mobilidade espacial, que é uma função locativa, que implica relação entre lugares e se caracteriza pela fluidez do movimento social, informacional e dos atores sociais entendidos como

transeuntes , visto que suas experiências evocam situações resultantes da qualidade da informação, em suas múltiplas vivências e que são mediadas por interfaces móveis.

Várias são as denominações para este tipo de tecnologia (portátil, móvel, carregável, etc) e muitos são os estudos sobre as diferenciações nos comportamentos humanos, significa que deslocamentos e gestos, são produzidos em função do uso destes dispositivos, provocando, de acordo com Luisa Paraguai (2008) novas configurações corporais, que são atualizadas no momento da comunicação e que muitas vezes são provocadas, não só pelo tipo de informação recebida, mas pela qualidade da cobertura da rede celular e seus múltiplos sinais sonorizados que denotam, para o usuário, um tipo de solicitação específica . Quase todos nós já passamos por alguma experiência com telefonia móvel. Conseqüentemente novos padrões sociais, são observados cotidianamente e institucionalizados.

### **Poucas palavras...**

O evento pós-happennig. Art é sex possibilitou pensar a arte sobre o ponto de vista da ideiação, processo, solução. A proposta de por em discurso um corpo feminino e sedutor, criar um território informacional de conteúdo sensual ou não, considerando que a recepção da mensagem fotográfica pode afetar os sentidos das pessoas de forma positiva ou negativa. O projeto artístico configurou-se como um território de informação sensível, onde agregou-se informação plástica visual e sinestésica.

Durante o tempo de experimentação artística foi possível perceber os gestos, respostas dadas pelos corpos na recepção. Sendo assim, o corpo como palco da ação do desejo, cria movimentos próprios expressando suas vontades. E por outro lado, a arte tem mostrado que o uso de estratégias racionais e espontâneas, como a transmissão Bluetooth e mensagens MMS, podem ser instrumento do sensível e manipular os afetos.

O evento<sup>iii</sup> artístico se configurou em estados emergentes, onde, na interação com celular, o ser é retirado da realidade natural para interagir com uma provocação visual, causando inquietude a partir das informações visuais. Cabe ressaltar que a imagem recebida pelo celular exige do interator atividade

perceptiva e concentração para decifração da imagem recebida. Neste sentido, entende-se que o prazer da manipulação/interação com os objetos artísticos possam advir de uma nova ética nas relações sociais, imposta pelo desenvolvimento cultural, pelo contato com outros modelos culturais, que possibilitam novas condições de vida e se constituem na face humana - *homo ludens*<sup>iv</sup> (SCHAFF, 1995, p.138).

Acordando com Lemos (2008) as mídias locativas estão transformando o espaço urbano das mais variadas formas, desde os games em realidade aumentada, criando um espaço híbrido de convivência, de novas práticas socioculturais e comunicacionais, assim como, o entendimento do homem como protagonista da produção, emissão, armazenamento e circulação das informações.

Para o autor, essa nova dinâmica social cria o que ele denomina de “ciberurbe” (LEMOS, 2008, p. 218).

Algumas outras características dessa mídia e que não foram mencionada neste artigo, já estão sendo exploradas como possibilidades poéticas, que são o uso de QR Codes, códigos bidimensionais que podem acessar informações no celular, quando associados ao uso de um aplicativo leitor para decifrar o código.

*Links*, janelas, interfaces, *bits*, *sites*, monitores de alta resolução, simulação, hipertexto, realidade ampliada, aprendizagem por simulação, relações interligadas, redes, onipresença, telepresença, fluxo, obras-processo, mobile art, mobile games, tags, wi-fi, bluetooth. Mudanças expressivas que reorganizam nosso entendimento sobre o mundo, sobre a arte e sobre o próprio pensamento.

## Referências

BEIGUELMAN, Giselle. In: SANTAELLA, Lucia e ARANTES, Priscila (orgs.). *Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ., 2008, p. 279-290.

COUCHOT, Edmond. *A Tecnologia na Arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

\_\_\_\_\_. A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. In: DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI. A humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora Unesp, 1997, p. 135-143.

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

LANCRI, Jean. Modestas proposições sobre as condições de uma pesquisa em arte plástica na universidade. In: BRITE, Bianca - TESSER, Elida (orgs.). *O meio como ponto zero*. Porto Alegre: Editora da UFRGS. 2002.

LEÃO, Lúcia. Corpos mapeados, corpos cíbridos e nômades plugados: a corporalidade e a experimentação poética na era da mobilidade. In: SANTAELLA, Lucia e ARANTES, Priscila (orgs.). *Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ., 2008, p. 263-277.

LEMO, André. Mídia locativa e território informacional. In: SANTAELLA, Lucia e ARANTES, Priscila (orgs.). *Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ., 2008, p. 207-230.

MERLEAU-PONTY- Fenomenologia da percepção. São Paulo. Ed. Martins Fontes, 1999. P. 111-463.

SCHAFF, Adam. *A sociedade informática*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

SANTAELLA, Lucia. A estética das linguagens líquidas. In: SANTAELLA, Lucia e ARANTES, Priscila (orgs.). *Estéticas tecnológicas : novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008, p. 35-51.

TURKLE, Sherry. *A vida no ecrã: A identidade na Era da Internet*. Lisboa: Relógio D'água editores, 1997.



## Notas:

---

<sup>i</sup> McLuhan em 07 de maio de 1966, durante conferência pública em Nova York.

<sup>ii</sup> LEMOS defini mídias locativas como um conjunto de tecnologias e processos infocomunicacionais cujo conteúdo informacional vincula-se a um lugar específico. Locativo é uma categoria gramatical que exprime lugar, como “em”, “ao lado de”, indicando a localização final ou o momento de uma ação. (2008,p.207).

<sup>iii</sup> Para Milton Santos (2004), cada evento é um instante de tempo num determinado ponto do espaço e "a cada novo acontecer, as coisas mudam o seu conteúdo e também sua significação". E, ainda, se mudam as coisas, os objetos se transformam e novas características podem ser atribuídas aos mesmos objetos. O autor comenta: "Diante da nova história e da nova geografia é o nosso saber que também se dissolve, cabendo-nos reconstruí-los através da percepção do movimento conjunto das coisas e dos eventos" (SANTOS, 2004, p. 146).

<sup>iv</sup> Ludens – Do latim *ludere*, significa, entre outros, “jogar, dar-se a um exercício, divertir-se, brincar, recrear-se, folgar” (FONTE – SARAIVA F. R. S. Novíssimo dicionário Latino – Português. Rio de Janeiro, Garnier, 1993 (10ª edição).