

# Corpo, lugar-tempo e novas mídias

ANNA BARROS

**N**a década de 50, surge uma arte focada no corpo como sujeito-objeto, tendo início uma nova dimensão de sua presença na arte, cuja origem pode ser colocada na arte de ação, na *action painting* de Pollock, nos trabalhos do Gutai no Japão e nas formas de arte subseqüentes, os *happenings*, as *performances* e as instalações, todos demandando uma participação ativa do fruidor em tempo-espaço real como denominado, com base ainda no temporocentrismo do século XIX.

O corpo torna-se sujeito-objeto.

Com o desenvolvimento das novas mídias tecnológicas e da cibernética os recursos ao alcance dos artistas se ampliam e o corpo vai surgir como um campo especial de pesquisa e criação.

Duas vertentes tornam-se importantes: os trabalhos interativos em realidade virtual e as *performances* pela Web, além de outros que parecem mais radicais com visíveis transformações corporais, na linha de próteses e robótica.

O tempo-espaço real, caracterizado nas obras ambientais do minimalismo em seu aspecto de duração, ainda não passou por uma conscientização mais precisa no meio artístico, ou seja, o de ser

**ANNA BARROS** é artista multimídia, professora da Universidade São Marcos e autora de *A Arte da Percepção. Um Namoro entre a Luz e o Espaço* (Annablume-Fapesp).

mais apropriadamente um lugar-tempo. Lugar e espaço têm definições e conceituações específicas desde os filósofos gregos. A mudança do *status* do lugar em relação ao espaço tem sido um ponto importante nos trabalhos de pensadores como Kant, Whitehead, Husserl, Merleau-Ponty e outros pós-modernos. Na presença de um corpo que se transforma, adquirindo novas características na sua fusão com a robótica em próteses cada vez mais amplas, a reintrodução do lugar é importante, uma vez que significa a demarcação do espaço, antes incomensurável e infinito, pelo lugar, numa acomodação à dimensão humana, sendo a definição de contornos corporais uma das causas do lugar.

O tempo, aliado ao lugar, passa a ser definido em relação ao corpo, seus movimentos e mudanças; se Aristóteles já vira o tempo como dependendo do movimento, Edward Casey (1993, p.13) nos faz ver que o movimento depende do lugar.

Para este texto, a importância do corpo e do lugar soma-se à informação atualizada em imagens por meio de sistemas computacionais. Essas imagens, e isso principalmente quando veiculadas pela Web, parecem surgir do conceito de lugares apresentado pelo filósofo americano Casey, para o qual lugar não é uma coisa fixa, mas sim uma essência mutante, característica das imagens aqui comentadas.

São essas as três questões que nos induziram à abordagem deste texto, tendo como norteador a posição de um corpo modificado o qual nem sempre demonstra essa modificação em sua forma externa, mas em sua totalidade: corpo, mente e psique (alma, segundo C. G. Jung).

## MULTICULTURALISMO, GLOBALIZAÇÃO E LUGAR

Num país como o Brasil falar em multiculturalismo é trazer à baila nossa vida diária, não só pela mescla de raças que nos deu origem, como também pela multies-

trutura cultural presente em nossas cidades. Assim, a um multiculturalismo trazido pela aproximação dos países numa situação de globalização soma-se essa situação de fato. Não existe outro veículo tão dinâmico para essa difusão como a Web. A telepresença é uma forma poderosa de ampliação da ação humana. E então perguntamos se as próteses materiais do corpo físico são mais importantes do que as próteses virtuais trazidas pela informação, que nos conduzem a uma “consciência coletiva” como constante nos escritos de vários teóricos, como Derrick de Kerckhoven, Pierre Lévy, Paul Virilio, Lev Manovich, para citar alguns. Poderíamos contestar que essa informação virtual é acessada por meio de máquinas que interagem conosco, mas Manovich (2001, p. 70) nos esclarece que “nós não estamos mais interfaceando com um computador, mas sim com uma cultura codificada em forma digital”. Ele emprega o termo “interface cultural” para descrever a interação humano-computador-cultura.

Que corpo é esse que vai interagir com o lugar, e como é esse lugar?

## TEÓRICOS, FILÓSOFOS E ARTISTAS

A conceituação de lugar que iremos adotar é uma somatória de conceitos comuns a vários filósofos e pensadores atuais, estudados por Casey em sua extensa pesquisa sobre o assunto. O lugar volta ao cenário filosófico, tendo por base o corpo, com Husserl, com a fenomenologia de Merleau-Ponty e com a ontologia de Whitehead. Heidegger já abordara a questão em vários textos: “As artes plásticas (ou tridimensionais) seriam a incorporificação de lugares, os quais, abrindo e salvaguardando uma região, mantêm uma região livre (aberta) reunida ao seu redor, a qual (por sua vez) controla uma permanência constante para as coisas e uma habitação para os homens no meio das coisas” (citado por Casey, 1997, p. 455, notas).

“Comum a todos esses redescobridores da importância do lugar está a convicção de que ele mesmo não é uma coisa fixa: ele não possui uma essência constante” e é dotado de uma *inclusão inerente* (Casey, 1997, p. 286). Portanto, não atribuem ao lugar uma estrutura formal, o qual se oculta sob diversas máscaras. Entretanto elas *fazem lugar para o lugar*, na vida de todos nós, sem diferença de idade ou sexo, com ou sem receptividade ao divino.

De que maneira e, em que abordagens, ressurgem o lugar? É Casey novamente quem nos dirige nesse reencontro, convidando-nos a buscá-lo na especificidade do trabalho de cada autor, pois não existe um lugar único nem ideal. Vamos encontrá-lo como parte de algo em processo e dinâmico, ingrediente de algo mais; no curso da história (Braudel e Foucault, no mundo natural (Berry e Snyder), no reino político (Nancy e Lefebvre), nas relações de gênero (Irigaray), nas produções da imaginação poética (Bachelard e Otto), na experiência geográfica e na realidade (Foucault, Tuan, Soja, Relph e Entekin), na sociologia da *polis* e da cidade (Benjamin, Arendt e Walter), no nomadismo (Deleuze e Guattari), na arquitetura (Derrida, Eisenman e Tschumi), na religião (Irigaray e Nancy)... Isso sugere não haver um lugar único menos ainda ideal (Casey, 1997, p. 286).

O que mais espanta é não haver ainda uma história oficial do lugar, o que Casey intenta em sua obra, e de como nós artistas ainda ignoramos sua individualização. Para este texto os autores que surgiram como mais relevantes foram Merleau-Ponty, Gaston Bachelard e Luce Irigaray, além de Lucy Lippard como historiadora da arte contemporânea, e da inclusão de algumas idéias sobre lugar de artistas atuais.

## RESSURGIMENTO DO LUGAR

Casey afirma que desde Kant, e continuando com Husserl, Whitehead e Merleau-Ponty, o lugar é considerado como associado a organismos vivos, e, em particular, ao

corpo humano. Entretanto, o lugar surge não como uma entidade, mas como um evento, em processo contínuo, não estando confinado a um corpo ou a uma coisa, incluindo e não excluindo. O lugar visto como um evento é capaz de “dar um lugar” a coisas de maneiras complexas e com efeitos complexos, responsável por uma reeducação perceptiva e sensorial, principalmente no campo das poéticas interativas nas novas tecnologias da comunicação.

## TOPOANÁLISE

Gaston Bachelard (1948, p. 379) usa comumente a palavra espaço, e raramente a palavra lugar aparece em sua nomenclatura: “Se colocarmos as imagens no seu *lugar* próprio na atividade psíquica – antes dos pensamentos (*pensées*) – tem-se que reconhecer que a primeira imagem de imensidão é a imagem terrestre”, ao que Casey adiciona que colocar imagens no seu lugar próprio é encontrar para elas um *locus* próprio na mente, o qual para Bachelard é a alma. As imagens não estão portanto contidas por uma superfície, como em Aristóteles, mas surgem, sim, em uma superfície que acontece ser a psique. Discorrendo sobre a imagem poética, Bachelard (1964, p. xxxii) nos introduz ao espaço da imaginação, transformando-o em algo levado a sério cientificamente, criando a topoanálise, “o estudo psicológico sistemático de nosso ser íntimo”. “A imagem poética é uma saliência súbita na superfície psíquica. Ela é uma ontologia, emergindo na consciência como um produto direto do coração, alma e ser do homem, apreendidos em sua existência” (Bachelard, 1964, p. xiv). De maneira semelhante a Carl G. Jung, Bachelard (1964, p. 6) coloca a casa como “um dos grandes poderes de integração para os pensamentos, memórias e sonhos da humanidade”. Seu espaço, por ser um espaço íntimo, equivale ao lugar, tendo o corpo a nos transportar a lugares específicos.

## LUCE IRIGARAY

Luce Irigaray introduz pela primeira vez na história do lugar a questão da diferença característica do pós-modernismo, com uma ênfase em gênero. Para ela o corpo modifica o lugar ou ele é o próprio lugar, sendo o corpo feminino aquele que sofre mais modificações através do tempo. “Como poderemos marcar o limite de um lugar, de lugar em geral, a não ser pela diferença sexual?” (Irigaray, 1993, p. 54). Ela não vê a necessidade de distinguir sexo (natureza) de gênero (cultura), mas sim de examinar as atividades que têm sido atribuídas a cada um dos sexos. Ela vai ao extremo de analisar situações lingüísticas usadas correntemente como masculinas, principalmente adjetivos que qualificam substantivos dos dois gêneros, bem como tudo que é valorizado como do gênero gramatical masculino, uma vez que palavras como “sol” são masculinas e aquelas como “lua” são femininas.

Casey intenta uma tradução das idéias de Irigaray em “Place, Interval: A Reading of Aristotle. *Physics*, IV”:

“O espaço (sem gênero, neutro, indiferenciado) tornar-se-á (especificamente corpo-sexual) lugar. ‘A busca por criação’ ocorrerá no único lugar onde ela pode ser levada à frente: nos corpos re-generificados (novamente com gêneros) daqueles que envolvem a si e aos outros num abraço de reconhecimento e de satisfação mútuos enquanto mantêm e respeitam a diferença sexual, ainda que tão fluida quanto essa diferença possa ser. Pois, dentro desse abraço, o emaranhamento criativo de corpo e lugar – e portanto de mulher e homem, de pais e filhos, do ser e Deus – possa começar a ter sua aurora” (Casey, 1997, p. 330).

Irigaray retoma a *Physics* de Aristóteles para rever a questão corpo-lugar, atribuindo ao corpo o que Aristóteles negara: as questões de religião e de política, mas, antes de tudo, da diferença sexual, que ela

vê como questões importantes para estar num lugar. “Para Irigaray não existe *estar num lugar*, a não ser para um ser que já esteja diferenciado de acordo com a especificidade corporal – e profundamente saturado com a história sexual... Existem corpos e existem lugares: ou melhor: existem corpos-como-lugares” (Casey, 1997, p. 323). Irigaray, tomando a metáfora de Aristóteles de vaso como lugar, declara que “o lugar, nela (mulher), está no lugar, não somente como órgãos (dentro dela), mas como vaso ou receptáculo. Ela é lugar, duplamente: como mãe e como mulher” (Irigaray, 1993, p. 52). A mulher contém no seu corpo o vaso para a maternidade e para a união e prazer sexual. “Eu jamais estarei no lugar de um homem e ele jamais estará no meu. Quaisquer que sejam as identificações possíveis, um jamais ocupará o lugar do outro – eles são irreduzíveis um ao outro” (Irigaray, 1992, p. 13), acentuando a diferença. Quanto a Deus “Irigaray sugere que a ‘busca pelo infinito em Deus’ é relacionada de perto pela busca pelo infinito na mãe na mulher’ e que as duas questões ‘interagem sem cessar’” (Casey, 1997, p. 472, notas).

Se voltarmos no tempo até os primórdios da cultura ocidental, vamos encontrar na cosmogonia babilônica a criação do mundo a partir do corpo da deusa Tiamat, morta por seu filho Marduk. O corpo da mulher é, aí, o lugar dos lugares ainda por vir.

## NA ARTE

Dentre os artistas mais conscientes do problema está Maria Nordman, californiana, participante da *light and space art*, que denomina suas obras de *lugar para serem usados*, o que implica a presença do corpo; na sua interpretação o espaço é vazio. Seus lugares são constituídos por luzes, sombras e sons percebidos em constante mudança (Butterfield, 1993, p. 100), o que poderia também ser aplicado às obras em RV e às animações em VRML.

## MEMÓRIA E IMAGINAÇÃO

Lucy Lippard (1994, p. 9), crítica e historiadora de arte norte-americana, faz a distinção entre espaço e lugar pela presença no lugar da memória e da imaginação. No lugar a pessoa é parte da história, o que a arte faz é criar uma história imediata para o espaço, transformando-o assim em lugar, portanto em informação, o que vai ecoar nos trabalhos gerados nos programas computacionais.

## NOVAS TECNOLOGIAS

O corpo humano com as conquistas da ciência, da biotecnologia, da cibernética vai sendo redefinido e reconstruído.

A cibernética, iniciada na década de 40, é uma teoria transdisciplinar de comunicação e de informação, mas que iria englobar todos os campos do conhecimento.

“A teoria cibernética prognosticou a completa transformação dos ambientes sociais e biológicos, nos quais entidades cibernéticas híbridas, ‘cyborgs’ e ‘cyberspace’ representam o intercâmbio pós-industrial entre humanos-orgânicos e formas de vida digitais ciberpsíquicas, como reconfiguradas por meio de sistemas de *software* computacionais... a cibernética marca o trânsito entre os trabalhos cinéticos mais simples do modernismo e os interativos do pós-moderno, espaços telemáticos de realidade virtual gerada pelo computador, ambientes virtuais e espaço cibernético” (Stilles, 1996, p. 384).

Dentre as técnicas usadas para criar no espaço cibernético, relacionadas com o corpo, vamos examinar duas: a realidade virtual imersiva e a telepresença, em *performances* na Web.

Jaron Lanier, um dos pioneiros da RV (1980), enfatiza a “tecnologia da RV como capaz de objetivar completamente, ou, melhor ainda, de mergulhar transparente-

mente no processo mental. Ele afirma que “a RV vai nos conduzir a uma ‘idade pós-simbólica’ na comunicação, à comunicação sem linguagem ou sem quaisquer outros símbolos” (Manovich, 2001, p. 58).

As modernas teorias psicológicas da mente, desde Freud e Jung, e a psicologia cognitiva “equacionam repetidamente [o poder da imagem] nos processos mentais com as formas visuais externas geradas tecnologicamente” (Manovich, 2001, p. 60). A grande importância da RV é vista pela sua capacidade de externar nossa mente, tornando-se sua extensão; o que sempre fora privado torna-se agora público, sendo possível de ser manipulado. A isso, Merleau-Ponty (2002, p. 168) acrescenta algo poético: “A esse infinito que eu era, algo ainda se acrescenta, um rebento brota, desdubro-me, engendro, esse outro é feito de minha substância, e no entanto não é mais eu. Como isso é possível? Como o *eu penso* poderia imigrar para fora de mim, sendo eu?”

Na passagem de uma cultura industrial para uma tecnológica, a identificação com o outro passou da imagem corporal para a estrutura mental, segundo Manovich (2001, p. 61).

O interessante é que a RV, uma tecnologia que se propõe a ser o mais natural possível nos ambientes interativos em 3D e nos VRML, ainda usa uma forma espacial semelhante à do cinema, pois é acessada por meio de um monitor retangular. Isso pode nos conduzir a um passado remoto, oriundo da forma do quadro renascentista. É ainda um recorte feito pelo artista o que se pode acessar, pois no espaço negro do monitor, o qual continua visível no percurso do *mouse*, só se vê o que o artista ali colocou, gerando um lugar. A semelhança com a criação do mundo é tentadora. O usuário pode percorrer esse espaço por meio das ferramentas de controle, mas não pode gerar novas visões das cenas presentes. Pela maneira como manipula as ferramentas é que ele recria, ou seja, por combinação, por ângulos de visão preestabelecidos, ainda dentro da perspectiva linear. É ainda o tempo e o espaço cinematográfico que predominam nos trabalhos em computação gráfica,

“o que era cinema é agora a interface humano-computador” (Manovich, 2001, p. 86).

Existem outras RV, por exemplo: onde o artista cria um programa especial para gerar formas com o toque da tela.

Nessas duas formas de RV pode-se perceber a diferença de envolvimento corporal do usuário e do criador. Enquanto na primeira a tela e o *mouse* é que permitem a ligação corporal possível, que gera, por extensão, a participação corporal, na segunda é o próprio toque, isto é, o dedo, uma parte do corpo que serve de ligação. Para Manovich (2001, p. 83), “o olho está subordinado ao *kino*-olho” (visão maquínica que intenta ultrapassar os limites da visão humana).

A participação corporal vai num crescendo quando saímos do VRML para a RV de imersão. Aí, equipados com várias próteses, que estendem nossos sentidos para acessar o mundo gerado pela tecnologia com pelo menos um *head-mounted display*, mergulhamos num mundo onde o espaço físico (real) e o virtual (simulado) se fundem e saímos da limitação da tela. Saindo dessa situação, limitada e limitante, ingressamos num mundo onde não há atores como no teatro, que personificam os personagens, mas, sim, a vivência de seu *modus* de comportamento e de seu ângulo de perceber o mundo quando assumimos a forma escolhida, seja de um animal ou outra coisa. Nós nos transformamos neles ou pelo menos assim o percebemos, com uma nova relação entre o corpo do usuário e a imagem. “Mas o fato é que o outro não é eu, e é preciso chegar à oposição” (Merleau-Ponty, 2002, p. 168).

Na RV ele tem que “trabalhar, falar, para poder ver”, pois são essas ações que acionam a câmera montada em sua cabeça, num *pas-de-deux* físico/virtual.

## CRIANDO COM A RV

Dentre os artistas que usam a tecnologia do ciberespaço para a atualização de seus trabalhos, escolhemos a canadense Char Davies (RV) e o grupo brasileiro Corpos Informáticos (telepresença).

A função poética, a mais importante para nós artistas, é apresentada por Char Davies: “Eu não estou interessada na tecnologia em si, mas sim na espécie de percepção espacial a que ela nos dá acesso... Eu creio em sutilezas, em alterar a percepção das pessoas, ou, de preferência, em permitir que ela seja refrescada, intensificada, numa maneira muito sutil” (<http://www.immersence.com>).

Em *Osmose*, 1995, Davies cria uma interface especial para fazer da respiração e do equilíbrio do usuário o meio de navegação na RV, contrariamente à interface tradicional que se concentra nas mãos e no *joystick* que elas manipulam, o que em sua forma de ver é fállico, masculino, patriarcal. Mark Hansen ([www.immersence.com](http://www.immersence.com)) também descreve *Osmose*:

“Começa-se flutuando dentro de uma grade cartesiana sem ver nenhum corpo, só ouvindo vozes humanas, enquanto nos movemos para frente ou para trás de acordo com nossos movimentos. A grade cartesiana desaparece e você está imerso em uma clareira, numa floresta com uma grande árvore de carvalho. Continuando para frente aparece uma floresta, e quando inspiramos, vamos para outros planos superiores, expirando vamos para planos inferiores como grutas. Existe uma incorporação dos sentidos direcionados pelo tato e por funções vitais e não pela visão como na maioria das RV”.

Pode-se notar, na citação, a mescla de espaço e de lugar sem nenhuma discriminação. O espaço cartesiano, com a presença das dimensões x, y, z é o que aparece no início da imersão em *Osmose*; no entanto, logo ele é abolido pelo que se poderia chamar de lugar, com as formas de uma floresta presentes na percepção do trabalho.

Na entrevista acima citada, Davies diz que sente uma necessidade de subverter as convenções que reforçam a divisão cartesiana entre o sujeito dominante e os objetos passivos. Mas ela continua com a denominação de espaço. Ligando-se os conceitos de Davies aos já examinados sobre es-

paço e lugar, veremos sua aproximação com os espaços poéticos, espaços psicológicos de Bachelard, que ela cita como modelo. “Seu espaço (o de Davies) por ser um espaço íntimo equivale ao lugar, tendo o corpo a nos transportar a lugares específicos” (Carol Gigliotti, <http://www.immersence.com>).

Ainda se aproxima dos conceitos de Merleau-Ponty sobre o ser-no-mundo: “A percepção do mundo é apenas uma dilatação de meu campo de presença, ela não transcende suas estruturas essenciais, aqui o corpo permanece sempre agente e nunca se torna objeto... O interior e o exterior são inseparáveis. O mundo está inteiro dentro de mim e eu estou inteiro fora de mim” (Merleau-Ponty, 1994, pp. 408, 546).

O que ela busca é criar “um sentido de estar envolta em um espaço que tudo envolve, uma experiência subjetiva corporificada, muito diferente da noção cartesiana de espaço absoluto, vazio, abstrato, x, y, z”. E Gigliotti continua, “Como artista, estou interessada em recriar uma sensação de espaço vivido e sentido, o qual nos cerca com um horizonte que pressiona bem perto da pele, um espaço sensual, subjetivo, percebido corporalmente. Alguns poderiam interpretá-lo como um espaço uterino ou semelhante a ele” (Carol Gigliotti, <http://www.immersence.com>).

A obra em RV de Davies é um ótimo exemplo de lugar como evento, algo que de maneira perene está tendo lugar. Vejamos a definição de evento de Heidegger (citado por Casey, 1997, p. 278): “Um evento, mais propriamente, uma apropriação, é sem dúvida espaço-temporal: ser um evento é existir igualmente no espaço e no tempo. Ou mais exatamente: é existir no lugar. Pois um evento é algo que tem lugar, algo que conclama e constitui o lugar na origem – de fato, como a origem – do tempo e do espaço. Mas, na origem e como a origem de ambos é estar de volta ao e no lugar”.

Derrida também vê lugar como evento, uma questão de *ter lugar*. Quanto ao lugar na imagem de síntese, Philippe Quéau escreve:

“A imagem virtual transforma-se num lugar explorável, mas este lugar não é um puro ‘espaço’, uma condição *a priori* da experiência do mundo, como em Kant. Ele não é simplesmente substrato dentro do qual a experiência se inscreve. Constitui-se no próprio objeto da experiência, no seu tecido mesmo definindo-a exatamente. Este lugar é, ele mesmo, uma ‘imagem’ e uma espécie de sintoma do modelo simbólico que se encontra na sua origem” (1996, p. 94).

A obra de Char Davies está profundamente ligada à natureza e ainda mais especificamente ao local onde ela mora, processando suas experiências por meio de um corpo de mulher, “sentindo a dissolução dos limites duros da pele” (Mark Hansen, [www.immersence.com](http://www.immersence.com)). Nesse sentido, do feminino, da preservação da diferença, poderíamos associá-la à filosofia de Irigaray.

## TELEPRESENÇA

Uma outra vertente da arte cibernética é apresentada pelo grupo de pesquisa Corpos Informáticos, fundado na Universidade de Brasília em 1992 por Maria Beatriz Medeiros, que “vem investigando a influência das novas tecnologias sobre o corpo humano, em formas artísticas diversas: videoarte, videoinstalações, intervenções urbanas com videoinstalações e *performances* em telepresença”. *Performances* onde há movimentação e trocas corporais em ambientes remotos, transmitidas pela Web.

É a questão da telepresença que nos interessa: qual é esse corpo teletransportado e interagindo com outros e qual é esse espaço onde ocorre essa interação?

“Os espaços nos quais são expostos trabalhos artísticos, sejam eles espaços normalmente reservados à arte: espaços institucionais, convencionais, galerias, IN-SITU, ou não habitualmente reservados para este fim, não institucionais e/ou não convencionais, EX-SITU, não são nunca neutros. Por

um lado, o espaço, o ambiente, onde é mostrada a obra, é elemento modificador desta enquanto espaço que, estando ao redor, situa a mesma. Do todo apreendido pelo espectador, a obra de arte é fragmento, logo este todo constitui-se parte da especificidade de cada obra. Por outro lado, e principalmente, o público é sempre diferenciado em diferentes locais. Espaços reservados à arte são clausuras reais, além do enclausuramento simbólico aos poucos criado para esta linguagem artística. Apenas iniciados se sentem convidados ao IN-SITU, apenas iniciados ousam penetrá-los” (Medeiros, [www.corpos.org/textos](http://www.corpos.org/textos)).

Medeiros ainda levanta a questão de se os espaços na Web são *in-situ* ou *ex-situ*.

As clausuras reais como espaços reservados à arte estão diretamente relacionadas com a situação sociocultural das exposições e não podem ser vistas como a própria obra que se faz fragmento de um total, sendo portanto constituída de vários lugares.

O uso do vocábulo *situ* (latim: local, posição) é tradicional na arte desde o minimalismo, com as instalações *site specific* e *non specific*. Robert Irwin (1985), da *light and space art*, examinando as diversas formas assumidas pela arte atualizada nas novas modalidades de uma escultura em expansão, propõe-se a classificá-la em: *site dominant*, *site adjusted*, *site specific* e *site conditioned/determined*, conceitos que têm sido traduzidos por lugar, aqui visto como uma situação criada, um trabalho de arte (\*). Medeiros (2000, p. 250), ao usar *situ*, usa-o como uma arte situada, mas multilocalizada, na rede.

“Como meio de expressão artística a rede pode vir a ser espaço da arte, como web-arte, isto é, como meio de expressão artística, logo capaz de gerar *affecto*. Com a telepresença, esta rede se torna efetivamente rede de comunicações, espaço de interlocução, lugar (não-lugar) – topos e utopia – da *performance*, já que a *performance* nos interlocutores é condição *sine qua non* para a comunicação efetiva, e ainda, lugar (não-lu-

gar) – topos e utopia – da arte da *performance*, comunicação intersubjetiva de *affecto*”.

Quanto ao corpo teletransportado, Medeiros diz: “Na *performance* em telepresença, o gesto do artista traz seu corpo, corpo espectral certamente, mas corpo presente e impuro, profano e apto à ‘presença’”. A telepresença, para Manovich, é uma técnica muito mais radical do que a experiência na RV de imersão, pois controla tanto a simulação quanto a realidade. O relato de Medeiros sobre suas *performances* no Corpos Informáticos demonstra essa situação.

## É AINDA CORPO?

Char Davies, ao contrário da binaridade de Descartes, separando mente e corpo, associa a dimensão psicológica ao corpo, atestando que “seu ideal seria poder usar a RV de imersão para refrescar a percepção, para mudar o espaço psicológico no sentido usado por Bachelard”. Em outro momento, ela fala sobre um de seus trabalhos: “Para mim, *Osmose* olha para o espaço imersivo como um lugar onde podemos explorar o que seja ser um ser corporificado e consciente” (Mark Hansen, [www.immersence.com](http://www.immersence.com)). Em *Osmose*, o próprio fato de a experiência imersiva ser comandada pela respiração e pelo equilíbrio corporais faz do corpo uma unidade com o lugar. A respiração tem, em várias culturas, o sentido de abrigar o espírito, ser sua sede no corpo.

Depois da psicologia freudiana, a atitude de vários artistas do ciberespaço em relação ao corpo é a de percebê-lo como um corpo integrado, onde as três dimensões – corpo, mente e alma (psique) – estão fundidas e não separadas. Esse sentido forte da presença da experiência psíquica, e às vezes mesmo ritualística, propicia um melhor entendimento da telepresença, pois mente e psique são fácil e completamente teletransportáveis.

Tanto o espaço-lugar da RV quanto o corpo que a experimenta são uma projeção

\* Para mais detalhes ver: Anna Barros, *A Arte da Percepção. Um Namoro entre a Luz e o Espaço*, São Paulo, Annablume, 1999.

externa do espaço poético ou da imaginação de Bachelard. Acrescente-se-lhe ainda a importância de poder ser vivenciado e interagido por outras pessoas. A percepção e a propriocepção ganham uma nova dimensão, dilatando-se a personalidade dos que participam da obra.

É a ele ainda que voltamos: “Todo outro é um outro eu mesmo... Eu e o outro somos como dois círculos *quase* concêntricos, e que se distinguem apenas por uma leve e misteriosa diferença” (Medeiros, 2002, p. 168).

Medeiros se refere a essa vivência quando fala do *nós* em vez do *eu* nas suas *performances*, de múltiplos criadores, o que nos leva à inteligência coletiva de Lévy e à consciência coletiva de Kerckhoven. Entretanto, com a prioridade no estudo das novas mídias, esquecemos o que fenomenologistas como Merleau-Ponty já diziam sobre essa união eu/outro: “Nós estamos no mundo, quer dizer: coisas se desenham, um imenso indivíduo se afirma, cada existência se compreende e compreende as outras”, o que torna possível a própria comunicação humana. O diferente agora é a velocidade de circulação da informação.

Roy Ascott (2001, p. 61), artista inglês e diretor do CiiA-Star, traz outro enfoque sobre o onde se processa essa mudança: “O ambiente úmido (*Moist*), localizado na convergência do digital, do biológico e do espiritual, é essencialmente um ambiente dinâmico, envolvendo a inteligência humana e a artificial em processos não-lineares de emergência, construção e transformação”.

## FECHANDO UM LUGAR SEM FECHAMENTO E UM CORPO RECORPORIFICADO

Nos dois exemplos, de Davies e de Medeiros, quando a obra se instala no chamado espaço cibernético a respeito do corpo virtual, podemos dizer que ele é capaz de habitar os lugares mais vazios: “até o

ponto em que algo é ‘um *habitat* possível’ para um possível corpo, ele pode ser tomado como um lugar” (Casey, 1997, p. 235).

Merleau-Ponty (1994, pp. 252, 268) com sua visão fenomenológica, escreve que “é por meu corpo que compreendo o outro, assim como é por meu corpo que percebo coisas”, e mais: “a revelação de um sentido imanente ou nascente no corpo vivo se estende a todo mundo sensível...”. Esse “mundo sensível” nesta investigação está representado pela Web cuja natureza rizomática é parte inerente da qualificação de lugar:

“lugar, como emergindo novamente, clama por reconhecer a estrutura rizomática do *implacement* e as várias maneiras pelas quais lugar figura nos cenários humanos e não-humanos. O que está em jogo não é uma mera multiplicidade, mas sim uma heterogeneidade radical do lugar. Por outro lado, lugar não é uma entidade – como uma fundação tem que ser – mas eventual, algo em processo, algo que não se pode confinar em uma coisa. Ou a uma única locação. O lugar está em todo lugar, não só aqui ou ali, mas em todo o lugar. Sua primazia consiste em sua omnilocalidade, sua contínua inclusão em envolvimento ainda mais expansivos” (Casey, 1997, p. 337).

Medeiros experimenta a telepresença das *performances* na Web como sendo um espaço onde a comunicação se dá de fato, uma comunicação entre subjetividades, abrangendo o mundo que está conectado com o evento, um evento multilocalizado onde *tem lugar* o fenômeno do intervalo (aquele instante entre o estímulo e a resposta).

Casey (1997, p. 278), discutindo o sentido da Apropriação (*Ereigns*) em Heidegger, a qual daria os dons de espaço, tempo e Ser, escreve:

“Como um evento, a apropriação é sem dúvida espaço-temporal: ser um evento é existir no espaço e no tempo igualmente. Ou mais exatamente: é existir no lugar. Porque um *evento* é algo que *tem lugar*, que

conclama por um e que constitui lugar na origem—realmente, como a origem—do tempo e do espaço. Mas ser na e como a origem de ambos é estar de volta para e no lugar”.

A artista canadense Brenda Laurel, em relação à sua obra em RV de imersão, *Placeholder*, 1993, vê “experiências como tendo lugar”. Ela diz: “Chega-se a conhecer um *lugar* com todos os sentidos em conjunto e em virtude das ações que se executa nele, de um ponto de vista situado e corporificado... O ambiente provê o registro de nossa presença e ações e as marcas que colocamos nele — esta é uma ocorrência recíproca” (Laurel, 1996, p. 297).

## FINIS

Heidegger já dissera que quando nos aproximamos de um trabalho de arte acontece uma mudança repentina no local em que estamos usualmente.

A importância da qualidade poética dos trabalhos aqui apresentados é reforçada pelas palavras de Merleau-Ponty (2002, p. 118):

“O que é insubstituível na obra de arte — ...é que ela contém, melhor do que idéias, *matrizes de idéias*; ela nos fornece emblemas cujo sentido jamais acabaremos de desenvolver, e, justamente porque se instala e nos instala num mundo do qual não temos a chave, ela nos ensina a ver e nos faz pensar como nenhuma obra analítica pode fazê-lo, porque nenhuma análise pode descobrir num objeto outra coisa senão o que nele pusemos”.

Quando nos propusemos a discutir o ressurgir do lugar foi pensando nesse terreno escorregadio que é o trabalho de arte. A intenção é de ventilar uma questão ainda pouco conscientizada verbalmente, mas que perpassa a arte desde a década de 50, quando a arte invade o ambiente em que vivemos, competindo com ele. A arte tem se direcionado cada vez mais à forma-espetáculo, o que poderia ser colocado aqui como

evento, deixando de usar o espaço impessoal, e construindo um lugar que abriga ao mesmo tempo três mundos da mente: o comum, o do intelecto e o da imaginação e, assim “nós tornamos o mundo evidente, construindo-o, e ao construirmos o mundo nós construímos a nós mesmos, incluindo nossa estrutura de consciência” (Walter, 1998, p. 14).

É dentro dessa perspectiva de uma forma nova de consciência que os trabalhos interativos no ciberespaço se inserem. Medeiros fala como artista:

“Nossa proposta prevê o conceito de dimensão fractal, uma ‘menção’ incomensurável, ou a idéia de uma web-menção. Nesta haverá apenas conceitos flutuantes, conceitos abertos que flutuam no universo de nossas percepções-entendimentos. Dentre estes o conceitos de “nós“, sendo que a individualidade primeiramente deverá passar a ser entendida como um nós, um nós de Platão, mas também de Hannah Arendt”.

Tanto Pierre Levy como Derrick de Kerckhoven se envolveram com definições e análises do que seria uma *consciência coletiva*.

“Os mundos virtuais se propõem como instrumentos de conhecimento de si mesmo e de autodefinição de grupos humanos, que podem então se constituir em intelectuais coletivos, autônomos e autopoiéticos. Seu imaginante coletivo vai além da interatividade em direção a uma aprendizagem em grupo da nascente da própria obra de arte” (Barros apud Lévy, 2002, p. 54).

Kerckhoven denomina essa ocorrência de “inteligência conectada”, uma maneira de pensar ligada à ciência da teoria do caos, com equações não-lineares, sem relação direta de causa-efeito, onde toda a informação e o conhecimento humanos tornam indispensável um princípio integrativo fundamental, que inclua todo mundo e as agendas de todos. Esse princípio integrativo tem sido a associação do mundo cibernético e da mente humana, gerando uma inteligência

