

Cinema, telefone e mobilidade: arqueologia das mídias e pós-midialidade em processo de criação com mídia locativa e instalação audiovisual.¹

Ruy César Campos Figueiredo²
Fortaleza, CE

RESUMO

O presente artigo articula a fundamentação teórica com parte do processo de criação do trabalho Cinefagia Ciclofonática, que consistiu em um projeto de mídia locativa e instalação audiovisual pautado por um esforço de articular o espaço da cidade com uma arqueologia das relações entre o telefone e o cinema, expondo nuances da relação entre os setores da telecomunicação e problematizando as camadas de relacionabilidade entre as interfaces midiáticas no contexto de pós-midialidade. O projeto trabalhou com 25 ligações telefônicas retiradas de 17 filmes nacionais, em um total de 38 cenas. Essas cenas foram dispostas em uma instalação e geolocalizadas em 17 orelhões de Fortaleza, compondo um percurso que pode ser realizado individualmente ou através de uma visita cicloguiada oferecida pelo artista-pesquisador.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; telefone; pós-midialidade; mídia locativa; arqueologia das mídias.

1. Introdução.

O que se toma quando se faz uma ligação? O que se dá quando se retorna uma ligação, isso quer dizer, quando se responde a uma? Se a tecnologia lhe faz uma ligação, como se responde? (RONELL, 1988)

Cinefagia Ciclofonática é um projeto de pesquisa e processo de criação artística envolvendo mídia locativa e instalação, tomando inspiração em uma abordagem arqueológica das mídias para fazer do espaço da cidade um lugar de experiência móvel de audiovisualidade e memória.

O projeto trabalhou com a seleção de 25 ligações telefônicas retiradas de 17 filmes nacionais (1913-1980), em um total de 38 cenas. Essas cenas foram geolocalizadas em 17 orelhões na região do Centro, da Praia de Iracema e do Náutico, na cidade de Fortaleza, compondo um percurso de 5,6km que pode ser realizado individualmente (sugere-se através de bicicleta) ou através de uma visita cicloguiada oferecida por mim enquanto

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 07 a 09 de julho de 2016.

² Mestrando em Artes pelo ICA-UFC - Universidade Federal do Ceará, na linha *Arte e Processo de criação: Poéticas contemporâneas*. Endereço eletrônico: czr.campos@gmail.com

artista/pesquisador. Desenvolvido na residência artística Paisagens Midiáticas e exposto no evento Topocríticas Portáteis, ambos ocorridos na Casa de Cultura Digital (Fortaleza-CE) e organizados pelo Minimídias Labnômade, o resultado do projeto também se fez visível através de uma instalação audiovisual. (Imagens 1 e 2: mídia locativa. Imagem 3: instalação)



Cinefagia Ciclofonática consistiu em um esforço, então, de constituir uma experiência com a arqueologia das relações entre o telefone e o cinema, expondo nuances da afinidade entre os setores da telecomunicação e problematizando as camadas de relacionabilidade entre as interfaces midiáticas e entre essas e o espaço urbano na contemporaneidade, a partir de uma articulação entre performatividade arquivística e mobilidade urbana com mídias locativas.

O lugar da paisagem escolhido para ancorar a materialidade dessa experiência espacial contemporânea foi o orelhão, ou telefone público, inventado na década de 1970 e atualmente em processo de decadência, abandono e/ou extinção, culpando-se disso, comumente, a atual acessibilidade e popularidade das tecnologias móveis e inteligentes.

O presente artigo, nesse sentido, compartilha e articula a relação entre fundamentação teórica e processo de criação de Cinefagia Ciclofonática, dialogando com a seguinte concepção de espaço de comunicação, relacionado à arte locativa:

The notion of a concrete configuration of communication is surprisingly closely associated here with an almost sculptural conception of the communication space. The appeal of the “immaterial materiality” of the communication space, [...], still endures today and is characteristic of contemporary works in so-called locative art. (KWASTEK, 2013)

O objetivo do trabalho de criação e pesquisa foi, portanto, fazer de uma mídia a plataforma de exibição para a representação histórica de si mesma por outra mídia, tendo como ponto de partida um circuito que testemunhasse a decadência de suas materialidades prévias, assim como a convergência/superação das mídias no contexto contemporâneo.



Imagem 4: Instalação

2. Arqueologia das Mídias e Arte/Mídia Locativa.

A “Arqueologia das Mídias” consiste em uma pluralidade de abordagens que têm se desenvolvido mais intensamente nas duas últimas décadas, especialmente no seio do que, por bem ou mal, acabou se tornando conhecido como a “teoria de mídia alemã”, e que, diversamente, encara os desafios colocados pela cultura de mídia contemporânea levando maior consideração pelo passado do que, no geral, os estudos de novas mídias o fazem.

A abordagem de arqueologia das mídias com a qual me aproximo aqui a pensa a partir de uma sobreposição e redescoberta de camadas de temporalidade e experiência cultural e midiática. Essa abordagem, conforme Wolfgang Ernst (2013) ainda permanece em um

campo familiar ao discurso histórico, mesmo que sobrepondo camadas temporais e as dando efeito presente. Outras abordagens, todavia, vão trabalhar mais com o *hardware* e os tempos maquínico ou profundo do que com o tempo histórico, humano. De qualquer forma, há pontos de convergência nessa multiplicidade de abordagens

Equally close to disciplines that analyze material (hardware) culture and to the Foucauldian notion of the “archive” as the set of rules governing the range of what can be verbally, audiovisually, or alphanumerically expressed at all, media archaeology is both a method and an aesthetics of practicing media criticism, a kind of epistemological reverse engineering, and an awareness of moments when media themselves, not exclusively humans anymore, become active “archaeologists” of knowledge (ERNST, 2013)

Vai-se “escavar”, então, na arqueologia das mídias, os arquivos em seu caráter textual, visual ou sonoro, assim como também aparatos, dando uma ênfase nas manifestações tanto materiais quanto discursivas da cultura. É um campo nômade em termos de disciplinas, que se aproveita de seu potencial de mobilidade para tratar de questões que se dão no campo das humanidades, das ciências sociais, computacionais, e que por vezes culminam em questões das artes.

Nesse sentido, ao propor Cinefagia Ciclofonática como um gesto transversal sobre a possibilidade de, andando-se de bicicleta pela cidade, assistir em um telefone como o cinema nacional representou o uso do telefone, fazendo uso, para isso, dos recursos das mídias locativas que disparam as cenas conforme se aproxima de um telefone público, foi importante buscar referências da arqueologia das mídias sobre a experiência de mobilidade midiática e a relação dessa mobilidade com os atuais *smartphones*.

Huhtamo (2011), nesse sentido, afirma que ao se contextualizar a história das mídias deve se considerar o fato de que elas foram construídas sobre uma ideia de funcionarem como sistemas com coordenadas fixas – sinais penetrando paredes e transmitindo para territórios virtuais imensos, mas com nós concretos em uma rede de equipamentos transmissores e receptores concebidos para serem utilizados em espaços fixos. (HUHTAMO, 2011)

Huhtamo cita a introdução do livro *O Impacto do Telefone* (1977) feita pelo editor Ithiel de Sola Pool, quem afirmou que era escasso o número de pesquisas sobre tal tecnologia, principalmente depois dos anos 1930, quando essa foi se disseminando progressivamente e se tornando um lugar comum demais para ser visto pelos pesquisadores. O autor acredita que essa escassez não é para ser repetida pelos críticos e historiadores culturais com as tecnologias móveis e, por isso, questiona se as mídias móveis apareceram

realmente tão inesperadamente assim como comumente se pensa. Huhtamo analisa historicamente, então, como aparatos relacionados desde à moda ao cinema contiveram experiências de mobilidade. Para o autor, a mobilidade não apareceu de forma inesperada, ainda que a experiência de mobilidade experimentada no começo do século XXI seja inédita em sua forma.

They [mídias móveis] have never reached as many people as they reach today, nor have they ever had as much power. Many of the technological solutions they are based on would have been totally utopian just a few decades ago. However, the media alone neither determine their users' behaviors nor the cultural forms the technologies are moulded into. Much more is at stake. Media, including mobile media, get their meanings within cultural processes that are layered and complex. These meanings are unstable, constantly shifting and metamorphosing, as they migrate from one context to another. Frequently they seem to evaporate, only to re-appear in another place and time. Media archaeology helps us register the traces of such processes, although - let's make it clear - it is neither a patent remedy nor a philosopher's stone (HUHTAMO, 2011)

O telefone celular multimídia, ou smartphone, para o autor, oferece uma forma mais radical e diversa de “bi ou multi-locação”. Possibilita, enquanto se viaja em um carro ou se anda pela rua, um deslocamento entre pontos no espaço, uma simultaneidade de ausência e presença, fisicalidade e virtualidade, recepção e ação e modos de aplicação e uso. Todos esses elementos se coordenam em uma mídia de maneira que, para o autor, ainda requer esclarecimentos. É entre essas questões que vão se dar os trabalhos de arte e mídia locativa. Para Kwastek

The continued spread of mobile communication technology has led to an abundance of digital networks that are closely connected to real space through their site-specific services. Artistic projects dedicated to mobile media and their possibilities for tracking data are generally designated as locative art. (2013)

A arte com mídia locativa pode ocorrer, conforme Baio (2015), com receptores de *GPS (Global Positioning System)*, *smartphones*, *mediaplayers*, computadores portáteis, *tablets*; redes de velocidade e ampla cobertura; tecnologias de radiofrequência (RFID) e padrões visuais como *QR CODE*. O trabalho aqui relatado trabalhou com tecnologia *GPS* a partir do aplicativo *Hipergeo*, que “representa uma variedade de serviços disponíveis pelos pacotes de servidor *Walkingtools*”³. O primeiro teste do servidor do *Hipergeo* foi feito em 2009 para a exposição *Edith Russ House Landscape 2.0*.

³ “Walkingtools é uma confederação aberta de software relacionada com projetos de arte ou educação que perpassa várias linguagens, plataformas e disciplinas que compartilham padrões para entrega de conteúdo e administração de dados de

O aplicativo, mesmo tão recente, inovador e potente do ponto de vista de criação, já é, curiosamente e a meu ver, um objeto com um valor arqueológico: seu funcionamento ocorre com operacionalidade total apenas em smartphones da primeira geração Android. Para os smartphones Android atuais, varia a disponibilidade de certos recursos, como a visualização do mapa GPS. O aplicativo funciona, de qualquer forma, em sua interface de bússola que vai guiando o usuário em direção às coordenadas (no caso aqui, posições de orelhões) pré-estabelecidas onde os dados (no caso aqui, vídeos de cenas) se encontram localizados. (Imagem 5: interface Hipergeo)



Considerando que a relação entre uso e obsolescência das tecnologias digitais e dos softwares possui uma temporalidade peculiar, o próprio sentimento de relação arqueológica com esses objetos pode ocorrer de maneira muito rápida. Essa convivência entre tendência a uma rápida obsolescência e ao mesmo tempo a permanência de uma potência e inovação na criação através de objetos como o Hipergeo me pareceram interessantes e dignas de aprofundamento, principalmente para se pensar na preservação e conservação de aplicativos e softwares por parte dos lugares responsáveis por arquivos digitais (quando esses lugares existem).

3. Curadoria e performatividade do arquivo no espaço urbano

Quando se começa a se aproximar da discussão sobre arquivos na contemporaneidade, emergem uma diversidade de questões complexas. Tais questões são oriundas não só da ciência arquivista, de acordo com Kouros (2012), mas também da arte, da filosofia e da arqueologia de mídias. A relação entre tais campos/áreas/abordagens com o contexto da digitalidade e da contemporaneidade implicam mudanças paradigmáticas em relação ao arquivo, deslocando seu modelo espacial para um modelo de dispositivo sincrônico de contínua transmissão de dados.

Para Kouros (2012) há uma reversão da forma clássica de coordenação do arquivo, que sai de uma presunção de estabilidade e mera preservação, e passa a romper com a separação entre armazenamento e uso dos objetos.

GPS através da definição de um esquema extensão XML para os padrões do GPX, permitindo que mídias (vídeos, sons e animações) e outras formas de dados possam ser associadas aos dados do GPS. [texto do site Walkingtools]

Para ele, o arquivo seria um sistema de ordenamento que produz exposições, narrativas e interpretações e nessa perspectiva é que se pode pensar em um “arquivamento performativo”, que designa um processo dinâmico de ação arquivista envolvendo o recebimento de arquivos que se encontram prontamente disponíveis para edição e usos futuros, condicionando o arquivo em uma rede de cultura arquivista ativa. (KOUROS, 2012).

Ao se pensar, também, na relação entre arte contemporânea e arquivo, uma referência constante é o crítico de arte Hal Foster, que colocou o termo “impulso arquivista” (2004) na arte contemporânea e acabou repercutindo no próprio campo teórico da ciência do arquivo. Esse impulso de relacionamento entre arte e arquivo assumiu, para o autor, uma personalidade distinta na contemporaneidade a partir de artistas arquivistas que buscam fazer a informação histórica fisicamente presente (FOSTER, 2004). O autor propõe novas ordens de associação afetiva, mesmo que parciais ou provisórias aos seus fins, seguindo uma lógica do artista como um curador, não só em práticas de design sobre os arquivos, mas também em práticas de produção a partir de uma matriz de citação e justaposição.

Bishop (2007), por vez, associa curadoria e instalação. Para ela, uma boa prática curatorial estaria baseada em um conhecimento ético, filológico e tecnológico familiarizado com a coleção trabalhada; historicamente profundo; conhecedor de desenvolvimento digital. Realizar um trabalho de curadoria seria, para a autora, pouco diferente de se realizar uma instalação de arte, já que, para ela, desde os anos 1960 a instalação é uma forma de arte em que o artista demonstra práticas pessoais de seleção de objetos. Para a autora, quando a arte faz a identificação entre as ações de criação e seleção, os papéis do artista e do curador também se tornam idênticos. O curador trabalha, então, como um meta-autor e também, conforme Bishop (2007) ao se referenciar a Boris Groys, como um autor de cinema, como um diretor que possui um corte e uma versão que se pode obter do material gravado.

É a partir dessa perspectiva que se propôs, nesse trabalho, a interseção entre performatividade do arquivo com mídias locativas, fortalecendo relações entre mobilidade no espaço urbano, teoria e história do cinema e das mídias.

Através do Youtube e de arquivos compartilhados nessa rede social, foram pesquisados todos os filmes trabalhados. Usando a ferramenta do Youtube de visualização dos *frames* a partir da *timeline* do vídeo, foram identificadas cenas de uso do telefone em um número de 32 filmes entre 1913 e 1980. Os filmes foram assim baixados e as cenas

foram recortadas. Após realizado o levantamento bibliográfico e a definição dos nódulos, foi feita uma curadoria entre filmes e suas cenas que dialogavam melhor com a pesquisa teórica levantada. As cenas recortadas retornaram, então, de forma anônima, para o Youtube, para que sejam acessadas a partir do aplicativo Hipergeo na experiência Cinefiagia Ciclofonática.

4. Nódulos curatoriais de Cinefiagia Ciclofonática

O trajeto de 5,6km, para acessar as cenas a partir das coordenadas geográficas de 17 orelhões, pode ser iniciado de qualquer lugar, sem necessitar, portanto, de uma linearidade do trajeto. Por essa razão, trabalhei com uma ideia de nódulos curatoriais, articulando uma relação entre espaço urbano e história do cinema nacional.

O percurso está dividido, então, em quatro nódulos: *Circuitos da Modernidade* dialoga com a região central e histórica da cidade; *Dominofone* com o Comando da 10ª Região Militar; *Telephallus* com a região da Praia de Iracema, nas últimas décadas uma área marcada pela prostituição e turismo sexual; e *Ligostentação* com o Náutico, um bairro de classe média alta de Fortaleza.

Nos tópicos que seguem será comentado a fundamentação teórica de cada nódulo e de que forma se pensou que tais abordagens dialogavam com o espaço da cidade. Também convidei as desenhistas Erica Rodrigues, Guto Rafael e Xeyletix para elaborarem desenhos para cada um desses nódulos e em seguida esses também podem ser visualizados.

4.1 Cinema e Telefone: entre circuitos da modernidade e a pós-mídialidade na contemporaneidade

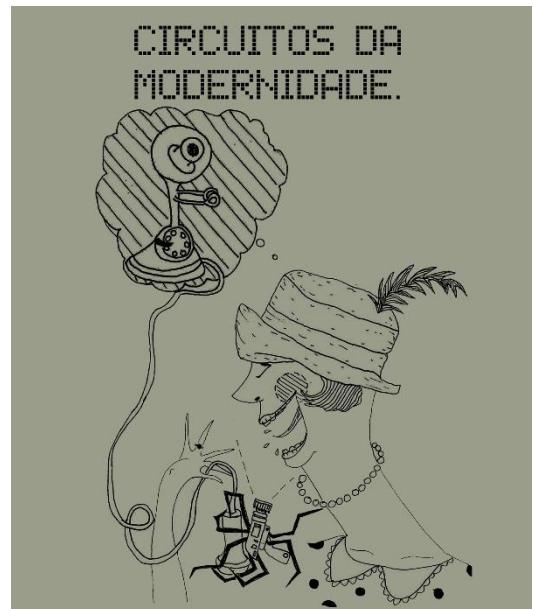
Friedrich Kittler, importante teórico alemão de comunicação, em um trecho das primeiras páginas do seu clássico *Gramofone, Filme e Typewriter* (1986), conjuga no futuro e no presente (um pouco anterior ao aparecimento dos celulares e disseminação dos computadores) a ideia de um “enganchamento” das pessoas a um canal de informação que pode ser usado como televisão, rádio, telefone, correio, cinema e texto, devido a uma convergência padronizada por frequências de transmissão e formato bit transportados através de cabos de fibra ótica.

The general digitization of channels and information erases the difference between individual media. Sound and image, voice and text are reduced to surface effects, known to consumers as interface. Sense and the senses turn into eyewash. Their

media-produced glamor will survive for an interim period as a by-product of strategic programs. Inside the computers themselves everything becomes a number: quantities without image, sound, or voice. And once optical fiber networks turn formerly distinct data flows into a standardized series of digitized numbers, any medium can be translated into another. With numbers, everything goes. Modulation, transformation, synchronization; delay, storage, transposition; scrambling, scanning, mapping--a total media link on a digital base will erase the very concept of medium. (KITTLER, 1986)

Essa convergência das mídias no contexto da contemporaneidade não inaugura, todavia, as afinidades entre as mídias e uma certa co-implicação dessas em seus processos de desenvolvimento e transformação, e melhor, na própria constituição da experiência de temporalidade. Para o caso específico dessa pesquisa, coube pensar um pouco sobre a co-implicação do cinema e do telefone nos seus desdobramentos na constituição da experiência moderna.

Foi com esse sentido que organizei o nódulo do percurso curatorial *Circuitos da Modernidade*. Foram selecionados 5 filmes de 1913 a 1956, ou seja, os filmes mais antigos com que trabalhei. Essas cenas foram geolocalizadas no centro da cidade de Fortaleza, seu local de nascimento, estabelecimento, modernização e posteriormente decadência (sendo objeto há anos de tentativas de revitalização).
 (Imagem 6: desenho de xeyletix)



Gunning (2004) afirma que não dá para se entender completamente a relação do cinema com a tecnologia sem olhar teoricamente e sincronicamente para o sistema de tecnologias que emergiram no século XIX, compondo o terreno do que se constitui a experiência moderna.

eu afirmo que o cinema nos ensina sobre a tecnologia não só através do exame de sua própria mecânica, modos de produção, e meios de expressão, mas através da sua representação de, e interação com, outras tecnologias (GUNNING, 2004)

O cinema, estabelece com outras tecnologias, nessa perspectiva, relações de afinidade que restam não só em similaridades ou dependências mútuas sobre a engenharia moderna, mas que envolvem práticas que se retroalimentam, influenciando novos modos de representação na linguagem cinematográfica e contribuindo na negociação de novas relações entre tempo e espaço. “Em outras palavras, uma tecnologia não só interage com

outras tecnologias, mas transforma a prática social e a experiência humana” (GUNNING, 2004). E é o encontro desses sistemas interativos de tecnologias que criam, para o autor, o terreno complexo que se pode chamar de modernidade, envolvendo novos modos de experiência cultural e histórica e de categorias básicas da experiência como espaço, tempo e causalidade. Para Gunning, o cinema demonstra, acima de tudo, afinidade com a experiência de modernidade criada pela interação entre tecnologias, exercendo sua habilidade de sintetizar e representar o movimento e novas relações temporais e espaciais através da edição de imagens.

Olsson (2004), mais especificamente, estuda a relação entre os primórdios do cinema, ainda mudo, e o telefone, apontando uma abundância de cenas de uso de telefone no cinema mundial. Com *Cinefagia Ciclofonática* não tive como afirmar a dimensão dessa presença no cinema nacional, mas selecionei dois filmes do período mudo, um da década de 10 (*O Telefone do Vovô*, de 1913) e outro da década de 20 (*A Filha do Advogado*, de 1926). A presença de cenas de telefone em filmes mudos é contextualizada por Olsson:

o telefone, um meio puramente sonoro, é listado por outro meio, o filme, que, incapaz diegeticamente de absorver o som propriamente, é conseqüentemente dependente de sugestões visuais para corroborar a essência das conversas e os sinais telefônicos de alerta. (OLSSON, 2004)

O autor, dessa forma, estabelece relações entre desenvolvimentos na linguagem cinematográfica, especificamente a montagem paralela e *split-screen*, e o uso de telefones no cinema, pela necessidade de conectar em uma imagem espaços diferentes em um mesmo tempo. Associar diferentes meios da modernidade, como o telefone, inspiraram padrões de representação cinematográfica. “Os cineastas roubaram, tomaram emprestado e fizeram pastiche com dispositivos, brincando com fórmulas e interfaces em um processo contínuo de tentativa”. (OLSSOM, 2004)

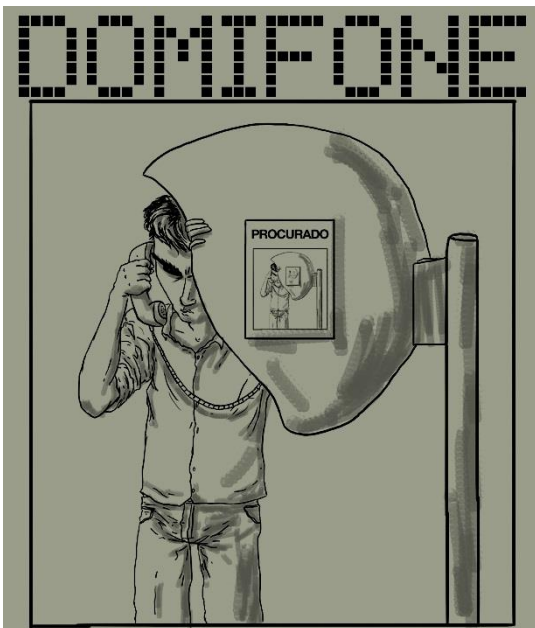
Quanto a esse nódulo, cabe falar que o telefone também é apontado por Gunning (2004) como um mote, no cinema, para se lançar um olhar sombrio sobre os sistemas da modernidade. Em vez de servir como uma mera ligação, o telefone também é a porta de abertura para um sistema complexo em que diferentes aspectos e procedimentos da tecnologia interagem a favor de um sistema corrupto e inescrupuloso.

Essas informações e dados bibliográficos acabaram influenciando na curadoria das cenas em relação ao espaço da cidade. Os filmes datados de 1913 e 1926 ficaram, por exemplo, no entorno do Museu do Ceará e da Praça dos Leões, locais históricos e dos mais antigos de Fortaleza. Um outro filme policial que envolvia perseguição a casas de jogos

ficou instalado diante de um prédio que na década de 1990 era uma casa de jogos. De certa forma, sendo assim, os filmes passam a dialogar com a memória do centro da cidade.

4.2 Cinema e Telefone: entre regimes de dominação e a criação de dissensos.

Uma das análises que se destacam no trabalho de pesquisa bibliográfica sobre o tema é a de Ronell (1988), que faz um estudo da relação entre tecnologia e o totalitarismo fascista a partir do telefone. Estabelecendo conexões onde antes havia pouca ou nenhuma



relação, globalizando e unificando, o Estado totalitário se interessa, para a autora, em tecer uma rede de conectibilidade, “de onde uma flor mortal de unidade pode crescer sob o céu da vigilância constante” (RONELL, 1988).

É interessante, nesse sentido, a construção metafórica que Ronell faz do fio do telefone como o cordão umbilical que nos conecta à barriga paterna do Estado. As cenas escolhidas para esse nóculo, portanto, atestam as relações entre vigilância e totalitarismo, trazendo um pouco o clima tenso que vivia o Brasil na

década de 1970. Nas cenas escolhidas, telefones públicos são usados por informantes para dar localizações e ligações são feitas para denunciar contraventores de um regime torturador. Essas cenas estão geolocalizadas de frente para um forte da região central da cidade, o Comando da 10ª Região Militar. (imagem 7: desenho de Guto Rafael)

Tal nóculo busca provocar, então, a seguinte questão: como seriam essas cenas se essa ditadura fosse hoje, com as tecnologias presentes? As mídias locativas que fazem do espaço geográfico contemporâneo o quadro de um trabalho artístico também apontam uma organização de acessibilidade às tecnologias marcada pela geolocalização dos seus usuários, trazendo uma capacidade sem precedentes de marcar a posição de um sujeito no mapa e o conectar aos depósitos de dados que o Estado facilmente acessa. O cordão umbilical não é mais só um fio.

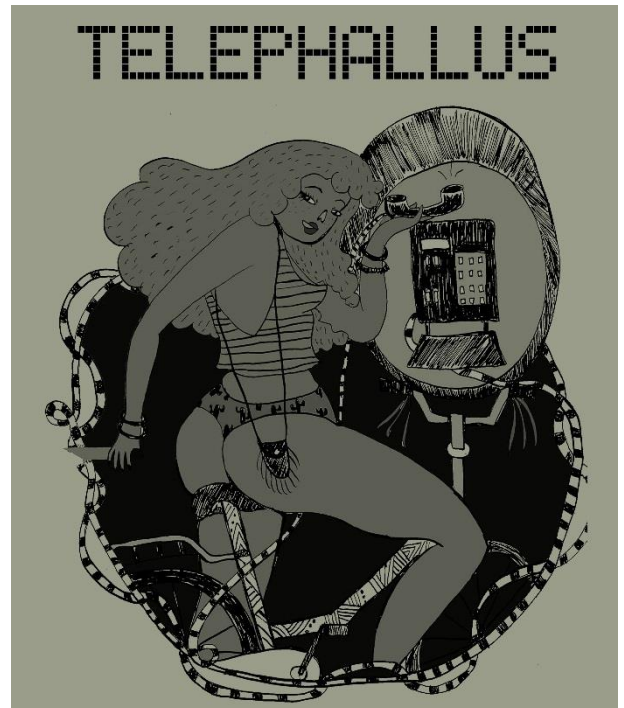
A introdução de uma jogabilidade e de distorções nessas tecnologias são pensadas como respostas importantes à homogeneização, em articulações entre memória,

heterogeneidade e multiplicidade de dados contrasensores no espaço. Um trabalho realizado com o *Walkingtools* é bastante significativo em relação a essa abordagem das mídias locativas: censurado nos Estados Unidos, *The Tranborder Immigrant Tool* incentivava o uso do aplicativo por parte de imigrantes que cruzavam a fronteira desértica entre o México e os Estados Unidos. Esse nóculo buscou trazer, portanto essa convivência de potência de dissenso e ao mesmo tempo risco de dominação imbuída nas tecnologias locativas.

4.3 Cinema e Telefone: entre a objetificação da mulher e a descorporificação pela tecnologia.

Entre discagem em botões analógicos e cliques em telas *touch screen*, entre um cordão umbilical ou nuvens de vigilância e dominação, o telefone também é associado, por Ronell, a um outro aspecto importante da manutenção de um estado totalitário: o patriarcalismo.

Para Ronell (1989), o telefone é, também, um objeto fálico que encontra, no ouvido da mulher objetificada pelo imaginário machista, uma satisfação erótica. O ouvido, em abordagens psicanalíticas, é uma zona erógena sobre a qual o poder patriarcal se afirmou e no cinema brasileiro se encontram,



particularmente, cenas interessantes que apontam para os papéis que esse imaginário patriarcal tem estipulado para as mulheres. (imagem 8: desenho de Erica Rodrigues)

Friedrich Kittler aponta que a exclusão histórica das mulheres da tecnologia e seu “simultâneo encapsulamento ou hibridização com a máquina” (como operadoras de telefone, datilógrafas ou donas de casa automatizadas) na sociedade dominada por homens é o suficiente para se levantar dúvidas sobre as verdadeiras bênçãos que as tecnologias interativas trarão as mulheres, “isso para nem falar nada sobre a prometida “zona de gênero livre que seria o ciberespaço”. Essa afirmação ganha uma ilustração muito interessante com um dos filmes selecionados, *O Inseto do Amor* (1980), em uma de suas cenas onde uma operadora de telefone se masturba com os cabos de telefonia.

Kittler, estabelecendo com ironia a relação entre tecnologia, descorporificação e psicanálise, aponta ainda que a psicanálise tem mantido uma lista de objetos parciais que podem ser separados do corpo, excitando desejos que estão a priori da diferenciação sexual: seios, boca e fezes. Lacan adicionou, conforme o autor, dois objetos parciais: a voz e o olhar. Isso ocorre, para Kittler, ironicamente, em uma era de mídias, onde apenas o cinema pode descorporificar o olhar, e apenas o telefone é capaz de transmitir a voz descorporifica.

A mulher na pornochanchada (e certamente nas cenas dos filmes selecionados), é objetificada e reduzida aos papéis (definidos por homens) ou de pureza, ou de “vadia” ou de ostentação, formando um conjunto de exemplos interessantes para serem analisados tendo como base tais citações. São cenas que buscam ativamente um prazer descorporificado sobre o telefone e que, quando constroem uma imagem que contém mulher e modernidade em quadro, o fazem de maneira que a mulher ainda se encontra enquanto objeto que deve atuar a favor do *phallus*. Essas cenas estão geolocalizadas em orelhões da Praia de Iracema, uma região historicamente associada ao turismo sexual e a prostituição em Fortaleza.

4.4 Cinema e Telefone: entre a ostentação e a decadência.

Por fim, selecionou-se um grupo de cenas para serem instaladas na região que possui um dos m² mais caros de Fortaleza, que contextualizam o acesso à tecnologia como condicionado ao poder econômico, seja de um indivíduo ou de uma região da cidade.

Os filmes selecionados para esse nóculo datam de 1958 a 1970. Nesse período o Brasil possuía pouco mais de 1 milhão de linhas telefônicas, com uma população de 70 milhões de pessoas. Eram cerca de 900 concessionárias, uma grande variedade de equipamentos utilizados para operar o sistema de telefonia, gerando incompatibilidades entre equipamentos de diferentes empresas, resultando em um grande número de chamadas interrompidas ou não contempladas, o que acarretava um maior custo econômico e social para os usuários do sistema. (TEIXEIRA E TOYOSHIMA, 2003)

É na década de 70 que vão surgir os chamados orelhões, resultado de um projeto de design de Ching Ming Silveira. Nesse período o número de telefones públicos praticamente dobra, tornando um pouco mais acessível a comunicação a longa distância. É até esse período que a presente pesquisa se estende, até a década em que os orelhões começaram a se popularizar.

5 Conclusão

No link <https://vimeo.com/153603361> se pode assistir a um vídeo que registra a instalação Cinefagia Ciclofonática. Vale considerar as camadas que tal vídeo comporta: é um registro de uma instalação, envolvida em um trabalho de mídia locativa, em que se pode escutar uma cena do filme *Absolutamente Certo* (1956). O filme tem como ação dramática a participação, em um programa televisivo de auditório, de um homem que decorou todos os nomes e endereços da lista telefônica de então. Telefone, televisão, instalação, mídia locativa, cinema.

Trabalhar com essas múltiplas camadas de midialidade, em um contexto pós-midiático, para pensar em co-implicâncias e na profundidade com que as tecnologias nos afetam do ponto de vista espacial, temporal, imagético, corporal, psicanalítico, sexual, tecnológico e político, é uma tarefa que pode comportar, ao se transpor a ação artística para o pensamento e o espaço acadêmico, a dimensão de uma pesquisa bem maior que a de um artigo.

De qualquer forma, busquei com o presente texto apresentar um pouco a variedade de possibilidades com que se pode pensar as relações entre cinema e telefone, valorizando a potencialidade tanto da abordagem da arqueologia das mídias quanto do uso da arte locativa como forma de se aproximar dessa relacionabilidade, surpreendente e anteriormente por mim nem mesmo imaginada, quem dirá dimensionada em tamanha complexidade.

6 REFERÊNCIAS

BAIO, Cesar. **Máquinas de imagem**: arte, tecnologia e pós-virtualidade. São Paulo. Annablume. 2015

BISHOP, Claire. **Digital Divide**: Contemporary Art and New Media. Artforum September.2012.

_____. **Installation Art**. 2005.

ERNST, Wolfgang. **Media Archaeography**: Method and Machine versus History and Narrative of Media. In: *Media Archaeology. Approaches, Applications and Implications*, edited by Erkki Huhtamo and Jussi Parikka. 239-255. Berkeley, CA: University of California Press, 2011.

FOSTER, Hal. **An Archival Impulse**. In: *October*, Vol. 110 (Autumn), pp. 3-22. 2004

HUHTAMO, Erkki. **Pockets of Plenty: An Archaeology of Mobile Media**. In *The Mobile Audience: Media Art and Mobile Technologies*, edited by Martin Rieser, 23-38. Amsterdam/New York: Rodopi, 2011.

KITTLER, Friedrich A. (1986), **Gramophone, Film, Typewriter** [Grammophon, Film, Typewriter], trad. de Geoffrey Winthrop-Young e Michael Wutz, Stanford (CA), Stanford University Press, 1999.

KWASTEK, Katja. **Aesthetics of interaction in digital Art**. Cambridge. MIT Press. 2013.

OLSSON, Jan. **Framing silent calls: coming to cinematographic terms with telephony**. . in: *Allegories of Communication: Intermedial CONCerns from Cinema to the Digital*. John fullerton e Jan Olsson. (Ed). John Libbey Publishing. Roma. 2004

GUNNING, Tom. **Fritz Lang Calling: the telephone and the circuits of modernity**. in: *Allegories of Communication: Intermedial CONCerns from Cinema to the Digital*. John fullerton e Jan Olsson. (Ed). John Libbey Publishing. Roma. 2004

RONELL, Avital. **The Telephone Book: Technology - Schizophrenia - Electric Speech**, Lincoln, Nebraska: Nebraska University Press. 1988.

KOUROS, Panos. **The public art of performative archiving** in: Panos Kouros and Elpida Karaba, *Archive Public. Performing Archives in Public Art. Topical Interpositions*, Department of Architecture, University of Patras, and Cube Art Editions, Patras 2012

TEIXEIRA, Rogério de Assis; TOYOSHIMA, Silvia Harumi. **A Evolução das telecomunicações no Brasil 1950-2001: o caso da telefonia** Revista Econômica do Nordeste – REN. v.34, n.1. Fortaleza: BNB, 2003. p. 150-178.

Walking Tools. [http://www.walkingtools.net/?page_id=2Kouros] Acessado em 26 de maio de 2016.

Lista de filmes citados:

Absolutamente Certo. Dir. Anselmo Duarte. 1957

A Filha do Advogado. Dir. Jota Soares. 1926.

Os Óculos do Vovô. Dir. Francisco Dias Ferreira dos Santos. 1913.

Inseto do Amor. Dir. Fauzi Mansur. 1980