

Cultura, Media e Espaço

A instalação da experiência e das artes

Maria Teresa Cruz

Resumo

A forma como a cultura contemporânea parece privilegiar uma relação ao espaço está directamente ligada ao crescimento das mediações e, em particular, ao crescimento das tecnologias da comunicação e da informação. Da realidade física à realidade social, política e económica, à cultura e às artes, este protagonismo do espaço torna-se tanto mais interessante quanto a modernidade parece ter decorrido, por sua vez, sob o signo do tempo. A experiência moderna pensava-se fundamentalmente como um fazer da história, e também no caso da cultura e das artes, foi a temporalidade que nos legou noções tão centrais como as de «novo» e de «vanguarda». Mas a própria história da cultura humana revela hoje não ser senão um longo processo de mediatização e de espacialização da experiência, através da transformação do meio ambiente em espaço crescentemente abstracto e artificial, mas também em matriz crescentemente aberta de possibilidades. As artes contemporâneas mostram também elas, com particular nitidez, o quanto a cultura está de facto voltada para uma relação central com o espaço. A relevância crescente da arquitectura e do *design*, a relação intrínseca destas disciplinas com a própria construção do ciberespaço, a expansão do tectónico e da instalação, etc.. são aspectos fundamentais da relação entre cultura media e espaço que se procura aqui interpretar.

Da Física à Metafísica, a nossa era parece inclinar-se a pensar e a problematizar privilegiadamente o espaço, ao mesmo tempo que fala de uma espécie de usura do tempo ou de *fim da história*. Da realidade física à realidade social, política e económica, à cultura e às artes, a categoria de «espaço» tornou-se indispensável para descrever as transformações maiores que estão aí em curso. De tão presente, o termo adquire uma crescente ambivalência, que obscurece quase tanto como ilumina, não podendo, no entanto, deixar de ser seriamente tomado em conta na sintomatologia do presente. Em 1974, em *Espèces d'Espaces*, já Perec se referia a esta ambivalência, visada também, mais recentemente, numa longa enumeração do autor de *Cyberspace: First Steps* (1991), Mikel Benedikt: “Espaço positivo, espaço negativo, espaço Barroco, espaço Moderno, espaço urbano, espaço doméstico, espaço arquitectónico, espaço pictórico, espaço abstracto, espaço interior, espaço sideral, espaço secular e espaço sagrado, espaço fásico, espaço paramétrico, espaço cromático, espaço psicológico, auditivo, táctil, espaço pessoal e social... que qualificam exactamente todos estes adjectivos?”

As muitas indicações que a contemporaneidade dá desta prioridade problemática do espaço tornam-se tanto mais instigantes quanto a modernidade parece ter decorrido, por sua vez, sob o signo do tempo. A transformação da experiência, que a modernidade pensava radicalmente no tempo e na história, pensa-a a contemporaneidade numa relação intrínseca com o espaço, em ideias como *mundialização*, *globalização*, *ciberespaço*, *telepresença*, etc... termos que parecem abalar tão fortemente o dado e o existente, como o abalavam as velhas ideias de *revolução* ou de *progresso*. De facto, à medida que crescem as alusões a esta transformação do espaço, crescem também as alusões a uma crise da noção de realidade (invocada por termos como *desrealização*, *hiperrealidade*, *artefactualidade* ou *simulação*). Se a era da temporalidade e da história foi uma era da experiência e da confiança no seu poder transformador, o actual centramento no espaço, não nos propõe uma menor investida no mundo. Na verdade, a atenção ao espaço parece conter uma espécie de radicalização do próprio sentido da experiência, nomeadamente da relação ambivalente que toda a experiência mantém com a própria temporalidade, isto é, com, com o passado e com o futuro, com o adquirido e com o novo. Para os modernos, a experiência é, não apenas a

valorização e a sedimentação do adquirido, mas a abertura de uma ontologia dos possíveis e, também por isso, um tempo de inovação e de acontecimento. Quanto ao contemporâneo *fim da história*, em que não se espera já a revolução ou o acontecimento, e em que se tornou mesmo difícil imaginá-lo, sonhá-lo e projectá-lo, nunca se terá falado tanto em possíveis, com o quase sentimento de que é possível eliminar o próprio impossível. A era em que tudo parece ser possível, sem sabermos bem o que esperar, é certamente uma era de profunda transformação da ideia de experiência e da ontologia dos possíveis que a funda, com implicações maiores no que entendemos por realidade.

As últimas décadas trouxeram ao debate filosófico e intelectual inúmeros sintomas disto mesmo e a intuição muito generalizada de uma espécie de radicalização ou quase inversão desta ontologia, mediante a qual o possível deixaria de ser uma modalidade do real (aquela que não está ou não está ainda realizada), para ser o real uma modalidade do possível¹. A História apresenta-se assim enigmática, por mais congeminações que façamos sobre o futuro, sem ordenação a um acontecimento ou teleologia, ao mesmo tempo que sugere, nesse deserto de fins, uma vasta planície de possibilidades, uma *land of opportunity*, como *sonho americano* que provavelmente é, se é ainda o sonho ou a conspiração de alguém. Um vasto *espaço de virtualidade* é, na verdade, o que nos oferecem os *tempos*, importando compreender a que experiência nos destinamos nesta aventura em que as possibilidades e as promessas da história parecem explicar-se em espacialidade.

Espaço e Media

Este subterrâneo processo de espacialização da experiência inicia-se na verdade bem cedo na história da cultura humana e está em muito ligado ao processo do crescimento das suas mediações, em consequência da invenção

¹ Bernard Stiegler comenta esta espécie de inversão na relação entre a categoria do real e do possível do seguinte modo: «Ao contrário do ideal de constatividade da ciência clássica, a técnica, cuja essência é a invenção, é sempre performativa (...) faz aparecer um novo que transforma o ser. (...) Enquanto tecnociência a ciência torna-se ela própria performativa. (...) Não é já o possível que se torna uma modalidade do real. É o real que se torna um ponto de vista (actual) sobre o possível (...) O possível rompe então com o real, a ciência explora todas as possibilidades sem se deixar empatar pela idealidade do ser. É o que descrevem tanto Nietzsche, como “vontade de poder”, como Husserl, como “crise das ciências”, e Heidegger, como “*Weltbild*” e “*Ge-stell*”» (STIEGLER, Bernard, «*La technoscience: entre découverte de l'être et invention du possible*», in B. Libois e A. Strowel (Ed.), *Profils de la création*, Bruxelles, Publications des Facultés universitaires Saint-Louis, 1997).

dos primeiros gestos e meios, tanto simbólicos como técnicos. A preocupação primordial destas mediações e destes gestos é a relação com o meio circundante e a sua progressiva transformação desse meio em espaço habitável e dominável, conforme repetidamente nos tem dito a Antropologia. Nas palavras de Canguilhem: «A experiência é, em primeiro lugar, a função geral de todo o ser vivo, enquanto o seu o debate com o meio. O homem faz antes de mais experiência da actividade biológica através das suas relações de adaptação técnica ao meio ambiente, e esta técnica é heteropoiética, tomando como referência o exterior e recolhendo aí os seus meios ou os meios dos seus meios».² Esta curiosa ambivalência entre meio ambiente e meios da sua transformação e adaptação, indica precisamente a centralidade da relação entre cultura, espaço e *medium*, a qual estende a ligação primordial, e continuamente trabalhada, entre ser vivo e meio envolvente. O meio envolvente é ele próprio o *medium* no qual a vida humana tem que ser possível desde o seu primeiro momento. Todos os *media* subsequentes, crescentemente artificiais, são ainda *media* para que o ser humano prossiga a sua história, adaptando e reinventando o seu meio envolvente. Não surpreende pois que a história da cultura humana se possa em muito fazer através da história dos seus *media* e que estes explicitem crescentemente, nesse processo, o seu devir espaço. Da invenção dos primeiros instrumentos técnicos, e também do alfabeto e da escrita, até à invenção das actuais tecnologias da comunicação e da informação, os *media* expressam talvez, todos eles, a reinvenção do meio ambiente em espaço artificial de experiência.

A relação entre espaço e *medium* é pois central, não apenas pelas transformações radicais que introduzimos no nosso meio ambiente (a Terra), povoando-o de novas coisas, constituindo comunidades e edificando cidades, mas também porque esta nossa forma de vida faz crescer as mediações que nos distanciam, não apenas da terra, mas do próprio asfalto das cidades, fazendo com que, cada vez mais, uma parte importante das nossas experiências, reais e imaginárias, nos façam atravessar ou habitar, mesmo que momentaneamente, outros espaços, difíceis de determinar: lendo um livro, estando ao telefone, indo ao cinema ou vendo televisão, acedendo a uma rede

² CANGUILHEM, Georges, *Connaissance de la Vie*, Paris, Vrin, 1946, p. 23.

de computadores, etc... A presença das mediações, que cresceu com as formas de desenvolvimento das nossas sociedades e da nossa cultura distanciou-nos pois da terra e ofereceu-nos o espaço (nomeadamente sideral, fazendo-nos literalmente viajar para além do planeta). Há pois uma afinidade essencial entre *media* e espaço, entre o crescimento das mediações e a problemática da espacialidade, como se toda a experiência, cada vez mais desenraizada da Terra, estivesse destinada a um crescente processo de artificialização que é também um processo de espacialização, isto é, de inclusão numa noção de espaço abstracta e categorial.

Não surpreende, por isso, que a teoria dos *media* seja hoje pródiga em alusões ao espaço em alguns dos seus conceitos centrais: *espaço virtual*, *ciberespaço*, *espaço dos fluxos*, *sites* e *moradas electrónicas*; ou ainda em operações como *contracção do espaço*, *rizomatização do espaço*, *desterritorialização*, *deslocalização* e *nomadização*; e também na descrição dos nossos gestos — *navegar* nas redes de informação, *visitar* espaços virtuais, *entrar* e *sair* de bases de dados. Na verdade, a linguagem já nos tinha há muito arrancado ao puro contacto directo com as coisas para nos lançar na geografia dos nomes, nas latitudes da escrita e da página impressa e no «*espaço literário*» (M. Blanchot), tal como a cultura visual nos lançou também no *espaço perspectivo* da proporção e do número, redesenhando a fenomenalidade do mundo. Nada dessa história se perdeu em virtude dos *novos media* ou do novo *medium* que é o computador. Pelo contrário, ele parece reuni-la por inteiro e fazê-la culminar nos ambientes hipertextuais e hipermedia, nas sofisticadas gráficas computacionais e interfaces imersivos e nas redes de informação a que acedemos através desse único medium. O computador, nas suas várias formas de presença, parece ser de facto o espaço onde todos os meios anteriores se reúnem numa espécie de hiperespaço de experiência, culminando pois um longo processo de espacialização da cultura, que acompanhou a história dos seus *media*.

Platão referia-se já à escrita como a colocação da vida numa espécie de *quadro*, o qual afastaria decisivamente a palavra da sua ligação à presença, à voz e também à memória e à rememoração, características de uma cultura oral, que habita necessariamente o tempo. A escrita iniciaria assim uma das inflexões mais decisivas no sentido da espacialização da cultura. Os seus

quadros são antes de mais, na sua materialidade, o dos papiros, dos códices e dos livros, nos quais viemos a idealizar depois *mundos* literários. Com a modernidade, este espaço torna-se o de uma complexa «*rede de discursos*»³ a que os *media* modernos vêm fornecer uma consistência crescentemente técnica, desde logo com o advento da imprensa e das práticas massificadas de escrita e de leitura a que ela deu lugar.

A afinidade da escrita com o espaço é na verdade bem mais antiga do que tudo isto e as suas raízes encontram-se, em última análise, na álgebra, na geometria e na invenção dos símbolos que as permitiram. Na origem da escrita alfabética está um conjunto de necessidades ligadas à astronomia, aos diagramas e aos símbolos geométricos e também à simbolização e notação do valor de troca. Para responder a estas necessidades foram sendo precisos símbolos crescentemente abstractos e afastados dos pictogramas ou ideogramas de que algumas das primeiras escritas se socorriam⁴. como representações de ideias ou de imagens simplificadas, dando assim lugar a um primeiro e rudimentar silabário que visava antes a representação dos sons e, depois, ao primeiro alfabeto fonético, que veio a revolucionar todo o pensamento e cultura até à imprensa de Gutenberg. Passando pela invenção do tipo móvel (existente na China desde o século VIII) e ainda pela invenção do papel, é todo um conjunto de elementos materiais e técnicos que se torna decisivo no desenvolvimento do *medium* da escrita alfabética e da sua álgebra simbólica, que também. Derrida descreve como um conjunto de “elementos abstractos e espaciais”⁵.

A invenção da tipografia, diz por sua vez McLuhan, ao causar “a manipulação em grande escala de palavras no espaço deu vigor novo à tendência de utilizar a lógica e a dialética de maneira quantitativa”⁶. Esta tecnologização da palavra,

³ Esta expressão pode traduzir a noção de “*Aufschreibsystem*” com que Friedrich Kittler se refere aos meios de organização do discurso, através de práticas de escrita e de leitura, que vão do alfabeto às linguagens de programação, passando pela própria literatura. Cf. KITTLER. *Discourse networks 1800/1900*, Stanford University Press, 1990 (Berlin, Brinkman & Brose, 1986).

⁴ Darren TOFTS e Murray McKEICH, dizem, em *Memory Traces. A pre-history of Cyberspace* (G+B Arts International e Interface books, 1998), a respeito da origem dos símbolos da escrita, que os “os sistemas de escrita pictográficos e ideográficos são apenas uma instância mais espectacular da origem geométrica de todos os símbolos da escrita” (p. 47).

⁵ DERRIDA, *Dissemination. Translation, Annotation*, Chicago, University of Chicago Press, 1981, p. 139.

⁶ MCLUHAN. *Op. Cit.*, p. 221.

que nos força a uma espacialização e algebrização do pensamento, corresponde assim a uma nova “geografia mental” a uma “tecnologização da consciência” ou a “um novo aparato mental” que Havelock designou como “*abecedarium*”⁷. Neste sentido, dizem os autores de *Memory Traces. A pre-history of Cyberspace* “a literacia alfabética é em todos os aspectos tão abstracta como a literacia matemática ou aritmética”. Ou ainda, dizem os mesmos autores, “O código ASCII⁸ é, para o mundo digital, o que o alfabeto é para a literacia”. A literacia representaria assim um compromisso em “habitar um regime mais elevado e extenso de abstracção sistemática, um espaço de constante abstracção da experiência do mundo mais imediata, aquela que fazemos em primeira mão”⁹.

Hoje, são muitos os que reconhecem plenamente esta caracterização da escrita como medium; mais ainda, são muitos os que vêm nela um dos momentos fundamentais da afinidade entre mediatização, espacialização e matematização, a mesma afinidade que está na base dos novos *media* e da produção de um ciberespaço. Cada *medium* tem certamente “propriedades particulares e incide sobre os nossos sentidos (...) de modo também particular”, diz McLuhan, mas, no seu conjunto, acrescenta, eles não são senão “uma variedade de formas espaciais”¹⁰.

Na invenção da perspectiva plana do Renascimento, poderíamos encontrar um novo exemplo do que resumidamente encontramos na escrita, e um exemplo ainda mais literal: a constituição de um espaço, fundado em leis matemáticas, que se instalaria agora para mediar, não a experiência da voz e da escuta, mas a experiência visual, fazendo-a ascender a um grau de elevada abstracção e sistematização. Inspirada na óptica do seu tempo, também a perspectiva procedeu a uma operação de tradução ou de abstractização da experiência (visual), constituindo-se então em dispositivo óptico e também em *forma simbólica*, conforme Panofsky celebrenemente estabeleceu na sua obra sobre a perspectiva plana do Renascimento¹¹. Este novo espaço simbólico é o do «plano do quadro», no qual se projecta, segundo uma certa técnica de

⁷ Citado por TOFTS e MCKEICH, *Op. Cit.*, p. 50.

⁸ ASCII – *American Standard Code for Information Interchange* (Tabela de Representação Numérica de Caracteres).

⁹ TOFTS e MCKEICH. *Op. cit.*, p. 50.

¹⁰ MCLUHAN. *Op. Cit.*, p. 76.

¹¹ PANOFSKY. *La Perspective Comme Forme Symbolique*, Paris, Ed. Minuit, 1976.

representação, «um conjunto espacial percebido»¹². O *De Pictura*, de Alberti, é a este título inteiramente esclarecedor. Pintar em perspectiva é passar do mundo ao quadro — à topologia, à relação abstracta e à matematização.

Mas talvez o mais interessante seja constatar o quanto a perspectiva, apesar de praticamente ausente da arte de hoje, parece presente e relevante nos *media* modernos e contemporâneos (na fotografia, no cinema e também nas gráficas computacionais 3D, invadindo as mais sofisticadas interfaces das tecnologias de simulação, dos jogos de computador e dos sistemas de realidade virtual) Estes *media* modernos e contemporâneos procedem de facto, todos eles, por diversas formas, a uma automação da função da visão que se iniciou com o Renascimento, e esta, por sua vez, exige a “captura da identidade de objectos e de espaços individuais pelo registo de distâncias e formas”, como diz Lev Manovich¹³. Ou seja, a cultura visual moderna procede, toda ela, de uma abstractização generalizada da visão, que Lev Manovich pensa como um “mapeamento do espaço” e, ainda, como um “nominalismo visual”, na medida em que a função visual passa a ser nestes casos substituída por uma descrição puramente posicional, que nada tem de óptico.

Inicia-se assim uma “virtualização da óptica”¹⁴ suportada hoje pelo carácter discreto e puramente numérico de cada um dos pontos das novas imagens digitais (os *pixels*). Também para Friedrich Kittler, a era algorítmica da imagem

¹² Segundo Panofsky há representação em perspectiva quando «a superfície é negada na sua materialidade e se vê reduzida a não ser mais do que um simples palmo do quadro sobre o qual se projecta um conjunto espacial percebido através desse palmo e integrando todos os objectos» (PANOFSKY, *Op. Cit.*, p. 38).

¹³ MANOVICH, “The Mapping of Space: Perspective, Radar, and 3-D Computer Graphics”, 1993 (<http://www.manovich.net/>).

Apesar desta origem ser em última análise comum, Manovich sublinha no entanto, em “Navigable Space” (http://www.manovich.net/DOCS/navigable_space.doc), que “a ontologia do espaço virtual definida pelo software é fundamentalmente agregativa, isto é composta por um conjunto de objectos sem um ponto de vista unificador”. Assim, ainda em «Navigable Sapce», conclui claramente: “Em suna, embora os mundos virtuais gerados pelo computador sejam apresentados (rendered) em perspectiva linear, eles são na verdade colecções de objectos separados, sem relação uns com os outros. Neste sentido, o argumento corrente de que as simulações computacionais em 3-D nos fazem voltar à perspectiva renascentista e, por isso, do ponto de vista da abstracção do século XX, devem ser consideradas regressivas, tal argumento não tem na verdade fundamento. Se aplicássemos o paradigma evolucionário de Panofsky à história do espaço virtual do computador teríamos que concluir que este não atingiu ainda o seu estado renascentista, encontrando-se no nível da Grécia Antiga, que não conseguia conceber o espaço como uma totalidade”. Cf. «Navigable Space», in Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, 2001, pp.244-285.

¹⁴ A expressão é de Friedrich Kittler, no ensaio “Computergraphik. Eine halbttechnische Einführung”, 1998 (<http://www.hydra.umn.edu/kittler/graphik.html>) o qual, pela sua inteligente e acessível explicação tecnológica, reforça em muito a nossa compreensão deste processo.

corresponde à ultrapassagem das leis da óptica pela “pura lógica algébrica”: «Não se trata pois de como os computadores simulam a percepção óptica, mas sim de como a iludem (...). Eles iludem o olho, (...) com a aparência de uma imagem quando, na verdade, o conjunto de *pixels* e a sua acessibilidade discreta possui antes a estrutura de um texto composto por letras soletáveis. Por isso, e só por isso, não constitui problema fazer conviver nos monitores dos computadores um modo textual e um modo gráfico»¹⁵. A modelação simbólica e visual do ciberespaço expressa assim hoje, com toda a clareza, a importância da relação entre espacialização, matematização e algebrização que tanto a escrita como a perspectiva primeiro explicitaram¹⁶.

Espaço, ciberespaço e espaço misto

Cerca de cem anos após o contexto verdadeiramente multimedial dos primeiros *media* comunicacionais modernos (entre os quais contamos a fotografia, o gramofone, o cinema e outros), contexto em que cada *medium* chamava a si, especificamente, certas dimensões qualitativas da experiência (visibilidade, sonoridade, movimento, etc...), o computador reúne todas elas, proporcionando um domínio unificado de operações e de experiência. Resulta daqui, como usualmente referimos, a convergência de todos os *media* comunicacionais no digital, isto é, nas tecnologias electrónicas da comunicação, e também, por sua vez, a perda de algumas das especificidades culturais e sociais dos fenómenos comunicacionais, que decorriam antes das características e funcionalidades diferenciadas dos seus meios. Fazer ver, fazer ouvir, fazer ler, ou ainda, transmitir à distância (como na rádio ou na televisão) ou convocar os espectadores para um mesmo espaço físico (como no cinema), determinavam o próprio mapa cultural dos *media* e a sua forma de intervenção particular na sociedade. Na era das tecnologias da informação e da telemática, a comunicação universaliza-se, standardiza-se e, sobretudo, revela o seu mais

¹⁵ KITTLER, *Idem*.

¹⁶ Num ensaio que relaciona precisamente as invenções do alfabeto fonético e da perspectiva, Friedrich Kittler e Sara Ogger, interrogam-se se sobre se o computador não corresponderá hoje finalmente a uma culminação deste processo. Não a um regresso mas a uma espécie de fechamento do processo, em jeito de uma banda de Moebius: «No percurso que vai da ordenação de valores fonéticos discretos no alfabeto grego (stocheia) até ao reconhecimento óptico de caracteres como automatização da leitura não poderemos ver uma espécie de banda de Moebius da cultura técnica ocidental...?» («Perspective and the Book» *Grey Room*, Fall 2001, pp. 38-53).

íntimo desígnio: o de tudo ligar, reunindo no computador todas as mediações e funcionalidades e, ao mesmo tempo, introduzindo o computador num número cada vez maior de dispositivos. Não é pois unicamente o domínio tradicional da comunicação que aí se vê reunido, mas também a acção de muitos outros dispositivos disseminados na vida contemporânea. Identificados ou não na experiência corrente como media informacionais, muitos aparelhos partilham hoje entre si infra-estruturas microscópicas (como o *chip*) e implicações macroscópicas (como a globalização). O nosso carro, a nossa televisão, o nosso microondas e o nosso PC pertencem assim, todos eles, a um mesmo horizonte tecnológico e a uma mesma economia, cada vez mais globalizada - a da informação. A promessa de tornar ubíqua a computação é a de recobrir extensivamente e intensivamente o mundo pela informação, e de tal modo que não seja já verdadeiramente possível nem importante distinguir entre o que são aparelhos, objectos de uso ou simples coisas. Interfaces sensoriais, realidade aumentada, computadores *wearable*, casas inteligentes, configuram já hoje uma parte dessa investida informacional.

Na sequência de uma ambição primeiro expressa por Turing - a do computador como «máquina universal» - a acção das tecnologias da comunicação e da informação equivale assim, no seu conjunto, à produção de um hiperespaço informacional, potenciado ainda pela acção telemática de redes físicas e de ligações *wireless*. Assim, o computador é, por excelência, o *medium* que se transforma ele mesmo, progressivamente, não apenas em «meta-medium»¹⁷, mas também numa espécie de novo meio envolvente. A sua natureza é propriamente a da informação, culminando a longa história de articulação entre meio envolvente e meios da sua apropriação e dominação. Na verdade, como diz Mikel Benedikt, “‘espaço’ e ‘informação’ são e sempre foram, se não idênticos, pelo menos recíprocos na sua relação: todo o espaço é espaço para a informação extraída das coisas se apresentar”¹⁸. E, de facto, do espaço terrestre ao espaço sideral (intensamente mapeado por satélites e

¹⁷ Este conceito tem sido sobretudo usado por Lev Manovich. Veja-se em especial: «Understanding Meta-media» (<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=493>), onde Manovich sublinha que a possibilidade de programação ou o software, «nos permite remapear velhos media em novas estruturas» mais do que simplesmente reunir os vários media, como sugere a expressão multimédia.

¹⁸ BENEDIKT. “Cityspace, Cyberspace, and The Spatiology of Information”, 1993, (http://www.utexas.edu/architecture/center/benedikt_articles/cityspace.html)

redes de informação), ao bios e ao corpo (exaustivamente representados por tecnologias digitais e cartografados enquanto código genética) — é o conjunto do mundo e da realidade humana que se encontra hoje progressivamente transformado em mapa ou em informação espacializada.

A equivalência finalmente cabal entre espaço e informação dá ao ciberespaço uma consistência extremamente abstracta e imaterial, conforme tem sido sugerido por muitos, embora o ciberespaço possa ser concretamente definido como “o espaço electrónico de *data* e de representações gerado, organizado e apresentado pelos computadores” e associado aliás a uma infra-estrutura física que vemos acrescentada todos os dias, como diz Mikel Benedikt, “satélite por satélite, cabo óptico por cabo óptico, *chip* por *chip*”¹⁹. A ilusão de uma pura imaterialidade, advém da dificuldade em atribuir verdadeiramente extensão ao ciberespaço, na medida em que ele é um espaço de fluxos, composto apenas por uma estrutura descontínua de nódulos e pelas ligações dinâmicas entre eles. É por isso que, como diz enfaticamente Manovich, “não há espaço no ciberespaço”²⁰. No lugar de um espaço substantivo e extenso instauram-se possibilidades generalizadas de conectividade, para as quais a o retorno à ideia de um horizonte ou de um meio envolvente”, mais difuso e elástico, parece de facto mais adequada do que a própria ideia de espaço, que sempre sugere alguma rigidez.

Estas ligações são de tal forma dinâmicas e os seus efeitos de tal forma variáveis que as representamos com um ambiente fluído no qual navegamos, segundo a imagem que o próprio Wiener escolheu para inaugurar a cibernética, e que muitos continuam invocar ainda hoje²¹. A fluidez é na verdade o ideal e também a ideologia que presidiu, desde o início, à concepção cibernética da comunicação. Que toda a informação flua é a condição para a generalização

¹⁹ Como diz Mikel Benedikt “podemos assistir à implementação da infraestrutura do ciberespaço satélite por satélite, cabo óptico por cabo óptico, chip por chip, e ainda, a cada inovação em material de interfaces, a cada nova empresa de software, a cada nova aliança entre as telecomunicações, a indústria do entretenimento e as grandes empresas de computadores”. “Cityspace, Cyberspace, and The Spatiology of Information”, 1993, (http://www.utexas.edu/architecture/center/benedikt_articles/cityspace.html)

²⁰ «Apesar dos objectos dos novos media favorecerem o uso do espaço em representações de todo o tipo, os espaços virtuais não são, na maior parte das vezes, verdadeiros espaços, mas sim colecções de objectos separados. Ou, para o colocar num slogan: não há espaço no ciberespaço.» (MANOVITCH. Op. Cit., 2001, p. 253)

²¹ Veja-se nomeadamente a ideia de «arquitecturas líquidas» que tem sido sobretudo tematizada e praticada pelo arquitecto e artista digital Marcus Novak.

da comunicação como lógica social, económica e política²². A função das máquinas que processam informação seria essencialmente a de “contribuir para a remoção dos obstáculos à comunicação”²³. Mais contemporaneamente, quando Gibson cunha o termo «ciberespaço»²⁴ a ideia de navegação e fluidez permanece presente nessa imagem de um novo homem que desliza sem atrito por cascatas de dados, embora surjam agora nela inúmeros perigos e obstáculos, revelando algo como a passagem da ciberutopia para o cyberpunk e o cibergótico. Os jogos de computador apresentam hoje uma imagem articulada de tudo isto, exigindo ao utilizador que atravesse câmaras e mais câmaras, confronte perigos e vilões e remova uma infinidade de obstáculos, promovendo assim ele próprio, como exercício, a funcionalidade essencial dos sistemas de processamento automático da informação: a de dissolver todas as rigidezes num espaço que possamos constantemente atravessar e retrair e no qual possamos até, idealmente, imergir .

A era do «ciberespaço» é pois a era que visa, em última análise, a plena coincidência entre espaço artificial e meio envolvente. A era em que a informação surge como o medium ideal para converter todo o meio em espaço de controlo²⁵, matematizando-o, reticularizando-o e mapeando-o, e devolvendo ao mesmo tempo a esse espaço abstracto a densidade e a envolvimento simulacral de um mundo. O surgimento recente de uma tecnologia que persegue especificamente essa ideia de envolvimento e de imersão (Realidade Virtual, Ambientes Imersivos, etc...) é um dos sintomas de que a longa história de relação entre media e meio envolvente conhece hoje uma certa culminação. Para além das motivações especificamente militares que inspiraram algumas destas tecnologias, a ideia da uma envolvimento artificial encontra no entanto pretensões antecedentes em outro tipo de tecnologias e de contextos culturais, como os do cinema (panorama, cinerama, sensorama, etc...) e até em outros

²² É neste sentido que Wiener fala de “uma tendência irresistível para a comunicação” ou de “um vasto sistema mundial de comunicações”: a transformação do mundo num sistema complexo e aberto, capaz de nos fazer “participar numa corrente contínua de influências que nos chegam do meio exterior”. Cf. WIENER. *Cybernetique et société* (1950), Union Générale d'Éditions, 1971, p. 269.

²³ MACHUCO. *Teoria social e tecnologias da informação*, Lisboa: Vega, 2002, p. 224.

²⁴ GIBSON, William, *Neuromancer*, Berkley Publishing Group, 1984.

²⁵ A noção de controlo é neste contexto geralmente inspirada em William Burroughs e ainda nos desenvolvimentos feitos por Deleuze à ideia foucaultiana do «disciplinar». Cf. Deleuze, *Pourparlers*, Minuit, 1990, p. 242.

momentos bem mais ancestrais da história dos media (como, por exemplo, na pintura), mostrando que a ideia de imersão ou o desejo de fazer equivaler as mediações e o meio pertence²⁶, na verdade, a uma tendência bem mais geral da cultura humana²⁷.

O entusiasmo inicial em torno das tecnologias de Realidade Virtual e dos sistemas imersivos, tem vindo entretanto a ficar confinado a alguns nichos restritos de aplicação, tornando-se cada vez mais evidente que a possibilidade de uma nova envolvência ou de um novo *habitat artificial*, efectivamente aberta pelas novas tecnologias da informação, prossegue o seu caminho através de uma «tendência mais alargada: a de aplicações que dinamicamente distribuem data, ou extraem data do espaço físico»²⁸. O meio em que crescentemente no movemos é composto de diversos estratos de informação e de possibilidades de interagir com ela, mas não exclui o espaço físico, antes o transforma em algo que muitos vão designando já como «realidade aumentada» ou «realidade mista»²⁹. É o próprio espaço físico em que nos movemos na nossa experiência quotidiana que está a ser progressivamente transformado em «espaço de data», diz Lev Manovich: «GPS, serviços *wireless* de localização, tecnologias de vigilância e outras tecnologias de espaço aumentado, todos estes sistemas definem o espaço de data – senão na prática, pelo menos em teoria, como um campo contínuo que preenche completamente e se estende por *todo* o espaço físico»³⁰. Tal é a «crescente colecção de instrumentos electrónicos de deslocalização» (Mitchell) que, possibilitando uma continua acessibilidade,

²⁶ Veja-se a este respeito a arqueologia do virtual e das tecnologias de simulação e de imersão expostas e analisadas na obra de Oliver Grau, *Virtual Art, From Illusion to Immersion*, MIT Press, 2003.

²⁷ Como tantas vezes tem sido referido, a indústria do entretenimento tem recolhido directamente inspiração e tecnologia em diversas invenções técnicas militares, mas o inverso também é verdadeiro. Alguns dos programas de treino militares e os seus respectivos sistemas de simulação são inspirados nos jogos de computador e recrutam até nessa indústria alguns dos especialistas envolvidos na sua produção. É o caso do recente Mission Rehearsal Exercise (MRE), desenvolvido no Institute of Creative Technologies, no qual colaboraram guionistas da indústria do entretenimento, investigadores da Universidade da Califórnia e especialistas em estratégia militar.

²⁸ MANOVICH, «The Poetics of Augmented Space: Learning from Prada» (http://www.manovich.net/DOCS/augmented_space.doc)

²⁹ Estas expressões designam concretamente alguns desenvolvimentos possíveis das tecnologias da informação, relacionadas com a ubiquidade da computação a que acima nos referimos, mas surgem também crescentemente no discurso da cibercultura com um valor categorial equivalente àquele que, nos anos 90, se desprende de expressões como «realidade virtual».

³⁰ MANOVICH, *Idem*.

coordenação e controlo da informação, «embebe o virtual no espaço físico» e nos permite, por sua vez, «estar em qualquer parte, a qualquer momento»³¹. O mesmo tipo de avaliação é feita também por Peter Weibel que vê nesta experiência de deslocalização extrema provocada pelas novas tecnologias da informação a culminação de um amplo processo que compreende dispositivos como os comboios, os carros ou os aviões, mas sobretudo, desde sempre, a acção dos sistemas de comunicação e, hoje, das máquinas mediáticas e telemáticas, pois que através deles ocorre a decisiva separação ente mensagens e corpo. No seu conjunto todos estes dispositivos «reformam e deformam a experiência espacial clássica», fundada na centralidade da relação entre corpo e espaço³², que firmava os lugares, os edifícios e as trajectórias da actividade humana, e da qual a arquitectura é a primeira testemunha. A sua extraordinária centralidade e transformação diz-nos hoje já muito acerca desta fusão entre o espaço físico e o espaço informacional. Com efeito, parece cada vez mais evidente que ambos partilham crescentemente um conjunto de problemas e de necessidades comuns e que a arquitectura se torna, neste processo, uma plataforma privilegiada para pensar e implementar a habitabilidade deste «espaço misto».

A centralidade da arquitectura e do *design*

A vida contemporânea, e em especial a vida urbana, está há muito centrada em operações de espaço. Operações de reestruturação do espaço físico, tornadas imprescindíveis pelo extraordinário crescimento das nossas cidades, mas também operações de contracção e de expansão virtuais do espaço, resultantes do seu crescente atravessamento pelas telecomunicações e pelas redes de informação. Não surpreende pois que a arquitectura se torne, nos nossos dias, uma espécie de disciplina fundamental, cujo âmbito alguns descrevem como uma «espaciologia». Na era da sociedade e da economia globais, também a arquitectura se globaliza, de algum modo, não apenas pela criação de certos padrões mundializados, ao nível das grandes metrópoles (tais

³¹ MITCHELL, William J., «After the Revolution. Instruments of Displacement», in, Peter Weibel e Georg Flachbart (Ed.), *Disappearing Architecture. From Real To Virtual To Quantum*, Birkhäuser, Basel, 2005, p. 21.

³² Cf. WEIBEL, Peter «Architecture: from Location to Nonlocation, from Absence to Presence», in Peter Weibel e Georg Flachbart (Ed.), *Op. Cit.*, p.p. 264-271.

como *shopping centers*, aglomerados habitacionais, centros de negócios ou aeroportos), mas ainda pelo facto de não se poder alhear dessa infinidade de ligações e de «*layers*» informacionais que distendem os lugares num espaço global, de natureza fluida e dinâmica. Nos nossos dias, a arquitectura parece ter de ocupar-se não apenas da construção de edifícios (ou imóveis) e da sua relação com os lugares, mas também da mobilidade que marca a vida contemporânea e dos «não-lugares» por onde ela transita³³. Na verdade, há muito que a arquitectura tradicional se confrontava já com problemas cada vez mais abstractos e amplos: não apenas como acomodar fisicamente pessoas, coisas e funcionalidades, mas também como incluir nos seus projectos, ritmos e fluxos (da vida urbana e do tráfego, por exemplo), riscos, previsões e hábitos comportamentais, etc.³⁴, isto é, elementos que são apenas informação, mas que influenciam profundamente a concepção de um dado espaço.

Hoje, as «possibilidades formais de relação entre informação e materialidade», abertas pelas novas tecnologias, fazem claramente emergir, como diz Mitchell, uma nova fase da arquitectura: «uma arquitectura da idade digital»: «Os edifícios eram antes desenhos materializados, mas são agora, crescentemente, informação digital materializada – desenhados com a ajuda de sistemas de *design* por computador, fabricados por meio de maquinaria digitalmente controlada, montados no local com a assistência de dispositivos de *layout* e posicionamento, e geralmente inseparáveis de fluxos de informação através de redes globais de computador»³⁵. Por um lado, a customização no âmbito da construção, as formas estranhas, irregulares e curvas (sugeridas por algumas ferramentas do *design* por computador) ou os painéis electrónicos que servem de pele a alguns dos edifícios das grandes metrópoles são sinais visíveis de uma arquitectura que, embora destinada ao mundo físico, é já tão «mista» quanto o espaço que o acolhe. Por outro lado, no âmbito do espaço virtual, tratando-se de tornar cada vez mais efectiva e tangível a nossa possibilidade de o habitarmos, assistimos a outras tantas formas de aliar tectónica e

³³ «O discurso da arquitectura clássica era baseado no lugar, espaço, corpo, material, massa, gravidade, etc... O tecno-discurso da deslocação dissolveu as diferenciações e as fronteiras históricas. O discurso da arquitectura não-clássica é baseado na não-localização, nos sinais imateriais, nos sistemas dinâmicos, nos dados flutuantes etc...» (Weibel, *Idem*, p. 270).

³⁴ Cf. BENEDIKT, Michael L. *Cityspace, Cyberspace, and The Spatiology of Information* (1993), Introdução (http://www.utexas.edu/architecture/center/benedikt_articles/)

³⁵ MITCHELL, «Constructing an authentic Architecture of the Digital Age», p. 82.

informação. É por isso que, na *www* construímos *lugares (sites)*, organizamos *mapas*, desenhamos *acessos*, em suma fornecemos *estrutura e design* à informação e aos modos da sua apropriação. Para além das metáforas espaciais que invadem as interfaces, é pois aos próprios princípios da arquitectura e do *design* que a organização do ciberespaço apela, pois trata-se de abrigar nele a nossa experiência, permitindo que o território fluído e instável da informação se reúna à nossa volta como mundo dotado de forma, funcionalidade e sentido.

Vivemos pois um momento em que a arquitectura e o *design* mostram amplamente a enorme participação que têm na cultura tecnológica e, mais especificamente ainda, na sua era computacional. Se, por um lado, as tecnologias da informação trouxeram à arquitectura e ao *design* importantíssimas ferramentas de trabalho, nomeadamente no âmbito do *software*, é também verdade, por outro lado, que a evolução dos sistemas de informação (da sua gestão, à sua usabilidade e interactividade) é em muito devedora, não apenas dos progressos da engenharia electrónica e das ciências da informação, mas também de uma inteligência e de uma performatividade próprias à arquitectura e ao *design*. Eles são essenciais para articular virtual e actual, informação e forma, materialidade e imaterialidade. A sua participação está presente em todos os níveis, desde a mais subterrânea inscrição nas formas de organização da informação, à mais exuberante visibilidade nas fachadas e nas faces (desenhadas) de tudo o que nos rodeia, passando pelas inúmeras interfaces que nos permitem transitar entre espaço físico e espaço virtual. Do desenho dos circuitos electrónicos até à arquitectura da informação e ao design de interfaces, a arquitectura e o design são dois dos mais importantes pilares da edificação do ciberespaço. Podemos pensar neles como duas artes que emigraram, juntamente com a lógica e a matemática, para dentro do próprio objecto máquina, o qual, desde muito cedo, ajudaram também a exteriorizar e a individuar, através do design tecnológico e industrial.

Não surpreende pois que um vasto domínio de tarefas de organização e de gestão da informação sejam hoje comumente pensadas e designadas como tarefas de *arquitectura*³⁶ e de *design*, nomeadamente no que estas disciplinas

³⁶ A expressão «arquitectura da informação foi cunhada no final dos anos 70 por Richard Saul Wurman no seu livro *Information Architects*, onde definia o arquitecto da informação como “ o

têm também de comum entre si. Ambas são artes de projecto, que tomam em consideração funções e recursos, que planeiam, prevêm e calculam com vista à realização de objectivos, parecendo por isso estar numa subterrânea sintonia com a racionalidade moderna, que é desde sempre projectualista, sobretudo na sua dimensão tecnológica³⁷. Este comprometimento com a realização e a realidade, que pendeu frequentemente como uma desconfiança estética e artística sobre a arquitectura e o *design*, foi sempre, ao mesmo tempo, a razão de uma especial autoridade destas artes, que perdiam em autonomia estética o que ganhavam em dimensão cultural, social e política ou em proximidade à vida. No célebre ensaio «A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica» já Benjamin anotara, no final, que em tempos de profundas transformações, a arquitectura é a forma de arte mais iluminante, pois deve sempre sobreviver e adaptar-se: «ao passo que muitas formas de arte surgiram e desapareceram» ao longo da história, a arquitectura «nunca parou». Na medida em que «a necessidade humana de um abrigo é duradoura», diz Benjamin, «a sua história é mais antiga do que qualquer outra arte», tal como é também singular a sua «capacidade de se actualizar»³⁸.

No caso da arquitectura, a certeza da sua permanência e proximidade com a vida é, na verdade, intuível para todos, pois ela faz intrinsecamente parte da nossa forma de estar no mundo, isto é, do nosso habitar. É também isso mesmo que o célebre ensaio de Heidegger, «Construir, habitar, pensar» (1951)³⁹ procura meditar. *Habitar* é o que propriamente nos define como humanos, o que define o nosso estar no mundo. Neste sentido, «não habitamos porque construímos, antes construímos e continuamos a construir na medida em que habitamos, isto é, enquanto habitantes que somos»⁴⁰. Se a cultura tecnológica do computador coloca hoje de modo tão central o problema

indivíduo que organiza os padrões (..), cria a estrutura (...) da ciência da organização da informação” .

³⁷ Alguns dos mais ousados empreendimentos desta razão tecno-científica foram, nos nossos dias, precisamente pensados e implementados como projectos: o «Projecto Manhattan» (que desenvolveu a primeira arma nuclear); o «Projecto Solaris» (que concebeu o sistema de controlo para o Missil Balístico Intercontinental); o «Projecto Apolo» (que implementou a ida do homem à Lua); ou, mais recentemente, o «Projecto Genoma Humano» (que visa mapear toda a informação genética do ser humano).

³⁸ BENJAMIN, Walter, «A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica», in *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, Lisboa: Relógio d'Água, 1992, p. 109.

³⁹ HEIDEGGER, M., «Bâtir, Hbiter, Penser» (1951), in *Essais et Conférences*, Paris, Gallimard, 1958, pp. 170-193.

⁴⁰ HEIDEGGER, *Idem*, p. 175.

do espaço e da arquitectura é porque ela interroga talvez, de modo igualmente central, o estado desse nosso habitar que, dizia já Heidegger, parece estar ameaçado, de vários modos, por uma condição de desabrigo. Os progressos da construção (real ou virtual) serão porém de pouco auxílio, se for verdade que «é apenas quando podemos habitar que podemos então construir»⁴¹. É pois a nossa capacidade e a nossa forma de habitar o mundo que devemos interrogar numa era em que toda a experiência parece espacializar-se e apelar a uma arquitectónica geral ou mesmo a uma espécie de reinstalação do mundo.

É a partir de uma natureza mais íntima ou velada da arquitectura que Heidegger nos propõe que pensemos a condição do nosso habitar. No termo que designa a arte da construção («arquitectura») e também na própria noção de «tectónico» está inscrito o mesmo radical que encontramos na ideia de *techne*. A arquitectura é pois uma forma de arte em que a afinidade essencial entre arte e técnica ressoa mais vivamente do que em qualquer outra forma de arte. Essa afinidade antiga, que é da *poiesis* (produção) lembra-nos que construir é fazer advir algo, abrir espaço para ela, para a sua presença⁴². É nesta reciprocidade que Heidegger funda a convicção, expressa também em outros textos, de que é «enquanto poeta que o homem habita» a Terra⁴³. A actividade tectónica da arquitectura cuida do nosso habitar, não apenas porque constrói ou edifica, mas porque ao fazê-lo produz os lugares que deixam o homem ser aquilo que é, isto é, aquele que habita: «...é por isso que as verdadeiras construções imprimem a sua marca sobre a habitação, devolvendo-a ao seu ser e dando uma morada a este ser»⁴⁴. Curiosamente, o exemplo que Heidegger escolhe para dizer o que é um «genuíno edifício» é, não o de uma casa, mas o de uma ponte, isto é, uma construção/lugar que reúne espaços, pois habitar ou persistir entre as coisas é também atravessar os espaços «permanecendo constantemente entre coisas e lugares próximos e remotos», na medida em que «não estamos nunca apenas aqui, neste corpo

⁴¹ *Idem*, p.191.

⁴² Talvez por isso o próprio discurso teológico tenha escolhido a figura do «Grande Arquitecto» para falar de um Deus Criador e do seu acto de criação do mundo, o qual precede a criação do homem.

⁴³ Fragmento de uma poesia de Hölderlin («*Dichterich wohnt der Mensch ...*») longamente comentada num outro ensaio que o toma como título, «... L'Homme habite en poète...», in *Op. Cit.*, pp. 224-245.

⁴⁴ HEIDEGGER, «Bâtir, Habiter, Penser», *Op. Cit.*, p.190.

encapsulado»⁴⁵. Apesar de quase tudo estar ainda por acontecer, na época em que Heidegger escreveu este ensaio, as suas palavras parecem antecipar alguns aspectos centrais da cultura tecnológica da segunda metade do século XX.

Independentemente da especificidade filosófica destas indagações, também elas permitem pois sublinhar a relevância contemporânea das questões do espaço e, com elas, um certo protagonismo da arquitectura na cultura contemporânea. Esta relevância decorre, como vimos, de uma espacialização generalizada da experiência operada por uma racionalidade técnica que tende, através dos seus diversos media, a dispor inteiramente do meio em que a vida se realiza. Por isso, a ligação do tectónico e da técnica se expressa hoje com maior nitidez, dentro e fora dos contornos tradicionais da arquitectura. Como sugeria Benjamin, as outras formas de arte parecem menos instigadas a responder de imediato ou mesmo a sobreviver às radicais transformações da cultura causadas pela penetração da técnica, mas nem por isso deixam de nos dar sinais muito reveladores sobre o modo como habitamos o mundo. Mais do que isso, e tal como Heidegger não se cansou de fazer notar, a arte é em si mesma uma instância em que o próprio modo de ser técnico pode historicamente desvelar o seu sentido. A arte, que não apenas a arquitectura, é pois um lugar onde abrimos espaço para sermos aquilo que somos: os que habitam o mundo. Os seus sinais poderão parecer hoje demasiados dispersos ou estar dissolvidos no complacente discurso acerca da multiplicidade e diversidade da arte contemporânea mas, ainda assim, é possível detectar neles uma trama consistente que articula decisivamente, na nossa época, arte, técnica e espaço.

Arte e espaço. Da instalação

Acolhida com maior ou menor entusiasmo pelo mundo da arte e pelo discurso da crítica, a injunção entre arte e técnica adquire hoje uma visibilidade porventura exacerbada, nomeadamente na proliferação de novas noções, tais como «artes do computador», «artes digitais», «ciberarte», ou simplesmente «*media art*». Apesar de terem já entrado nos museus e nos géneros artísticos

45 Cf. HEIDEGGER, *Idem*, p. 187-188.

instituídos, media e práticas anteriores (como a fotografia, o filme e o vídeo), parece ter sido necessário esperar pela introdução do computador na nossa cultura para que a categoria de «artes tecnológicas» emergisse e, com ela, a discussão mais ou menos aprofundada acerca da pretensão quase refundadora desta nova junção entre arte e técnica. Aparentemente, só a introdução do computador (enquanto meta-medium e prefiguração de um hiperespaço) pode de facto fazer culminar alguns debates latentes ao longo de toda a arte moderna: o debate acerca da relação da arte com os meios, o debate acerca da relação entre arte e espaço e, também, consequentemente, o debate acerca do próprio espaço da arte.

A penetração decisiva da cultura moderna pela técnica e a emergência de uma «indústria da cultura» tinham já obrigado, como se sabe, a um questionamento igualmente decisivo da compreensão estética da arte e, sobretudo, como bem assinala Benjamin, a um questionamento da forma de presença da obra, ou do que designou também por «aura». O que o discurso dominante parece ter retido destes questionamentos é o sentimento de um recuo ou de uma perda de definição e de influência global do espaço da arte nessa nova economia cultural, alimentada porém quotidianamente por um simulacro de experiência estética e de belas formas. A arte sobreviveria assim, menos como presença do que como um espaço puramente instituído, onde o homem e o mundo não encontrariam já essencialmente abrigo, antes necessitando a própria arte de muros artificiais e protectores (os do museu). Sabemos quanta paixão e ressentimento desperta este debate, explanado em teorias da arte quase conspirativas, que vêm na sobrevivência circunscrita da arte a reminiscência ameaçada de uma autêntica relação poética com o mundo, um reino de arbitrariedade artificialmente sustentado por um juízo interessado ou, ainda, uma espécie de obstáculo a um verdadeiro e libertador devir outro da arte. Apesar dos exercícios transfiguradores ou desfiguradores a que se entregou a arte moderna e contemporânea, apesar da mobilização dos mais diversos meios, e apesar ainda das utopias vanguardistas de uma total fusão da arte com a vida, a arte surge assim a muitos como um espaço acantonado, por mais elásticas que aparentem ser as suas fronteiras. Daí que o debate em torno da arte do século XX seja em muito um debate sobre o espaço da arte, aliás obsessivamente fixado na ideia de fronteira.

Hás assim alguma novidade na forma como a cultura tecnológica de hoje parece obrigar a redefinir os termos deste debate. Ao contrário do que possa sugerir a designação de «*media art*» tão frequentemente utilizada a respeito das artes tecnológicas, a relação das artes com as tecnologias da informação representa menos a introdução da arte a novos meios, ou a um novo meio (o computador), com o habitual questionamento se também isto caberá ainda dentro das fronteiras da arte, do que a introdução da arte a uma nova concepção de espaço e a um novo entendimento da relação entre espaço e media, que aqui procurei indicar. Em vez do discurso mais ou menos ansioso a respeito das fronteiras da arte, aquilo a que assistimos hoje é uma confiança aparentemente refrescada numa expansão da arte, que não é no entanto fundada na utopia da sua dissolução. Transparece de facto, neste discurso, uma espécie de confiança renovada senão mesmo eufórica nas possibilidades criativas do homem contemporâneo, na actividade poética e na sua relação com uma inesgotável vida das formas, sem vestígios de qualquer cansaço histórico ou sentimento de esgotamento. A inovação não é já aqui tarefa histórica em tensão com o arquivo da tradição, mas possibilidade quase infindável de variação que emana do tipo de controlo e plasticidade da gramaticalização digital e, aliás, da espacialização e disponibilização do próprio arquivo histórico que ela permite

Não se trata pois meramente de dotar a arte de novos meios e de novos suportes mas sim de a introduzir a um medium que se converte, por inerência, em espaço de todas as operações. A questão não é pois meramente instrumental (poderá a arte fazer uso destes meios?) mas sim, de imediato, poderá a arte habitar este espaço, composto por bases de dados, programas e metaprogramas, códigos, algoritmos e protocolos de vária ordem, e ainda por interfaces que cumprem por si mesmas a tarefa de fornecer manifestação, aparência estética e fruição a esse universo. Apesar destas compreensíveis interrogações, o espaço cibernético parece ser, por excelência, um espaço que nos convida a habitar poeticamente, na medida em que tudo se torna aí radicalmente plástico, reconfigurável e recomponível: cada forma é susceptível de ser dramaticamente investida e desfigurada (variada, hibridizada, etc..), mas também modelizada até à mais radical mimesis e perfeição, e tudo isto em sucessivas e momentâneas cristalizações, no jogo permitido pela relação entre

virtual e actual. É por isso que nas artes digitais parece poder retornar todo o apolíneo, mas também todo o dionisíaco, como se o espaço cibernético fosse finalmente o grande espaço laboratorial da forma, permitindo o seu investimento por todo o tipo de forças, sem dissoluções nem eternizações.

É pois grande a tentação de pensar o ciberespaço enquanto espaço poético, apesar de ser mais geralmente caracterizado como espaço de controlo. Contradição ou tensão essencial, através da qual muito do que nos é ainda enigmático na nossa época, possivelmente se revelará. Para o que aqui se trata de pensar, sublinho apenas o quanto o medium das tecnologias digitais se torna em si mesmo meio ou espaço plástico de acolhimento, convocando quase naturalmente a arte para o seu seio, como desafio para o habitar. É nessa medida que esta arte nos parece ser sempre uma arte do computador, uma arte que habita no seu interior, aí baseada («*computer based*» ou «*media based*») e nesse sentido de facto indissociável dos meios, isto é, «*media art*». É também por isso que as artes digitais, no seu conjunto e independentemente das suas especialidades (*software art, generative art, game art, net art, etc...*) parecem ser sempre, no seu fundamento, artes próximas do design e da arquitectura (seja a nível de programação e da produção de aplicações, seja a nível das interfaces e das formas de display que introduz), não sem algum juízo viciado a respeito dos seus protagonistas, muitas vezes considerados, em confronto com a figura do artista contemporâneo, como sendo puramente designers ou pretensos arquitectos, auxiliados por engenheiros. Uma equipa realmente consentânea com as tarefas de instalação e de construção com que esta arte está por inerência comprometida, pois que se trata de habitar um novo espaço, mais do que simplesmente fazer uso de um novo medium.

Não raras vezes, e numa certa tentativa de contradizer a sua condição «*media based*», as artes tecnológicas e as artes digitais transferem-se para o espaço físico ou para um espaço que se torna assim misto e ambivalente: invadem-no de projecções, e sistemas de som, disseminam sensores e ligações, escondem a máquina, escamoteiam o ecrã, e fazem entrada nos museus. Em suma, transferem para um espaço e um tipo de apresentação que nos é mais familiar a sua principal operação – a da instalação. O mesmo sucedeu aliás com a arte vídeo, que nos habitou a uma verdadeira arquitectura de câmaras escuras sobreposta à própria estrutura dos espaços das galerias e dos museus.

Na verdade, há muito que a ideia de instalação nos é afinal familiar, tendo-se mesmo tornado, desde há várias décadas, uma categoria central, senão mesmo dominante, na arte contemporânea, através de obras das mais diversas proveniências e sem qualquer relação necessária com as artes tecnológicas. De facto, desde que se iniciou na arte moderna uma estratégia de apropriação, *assemblage* e montagem de objectos, a obra de arte adquiriu uma presença crescentemente tectónica ou mesmo arquitectónica, em que a relação ao espaço e ao contexto se tornou central à obra. Por outras vias ainda, do «*specific object*» e da obra «*site specific*» ao minimalismo e às formas de instalação mais contemporâneas, a arte trabalhou e pensou centralmente a questão do espaço mostrando plena consciência do quanto isso transformava, por sua vez, a experiência da obra. Convidados que somos a percorrê-la no espaço, fazendo jogar diversas perspectivas, ou mesmo a habitá-la, a obra parece não querer ser coisa, transformando-se mais propriamente em espaço poético. Na casa que é o museu, as obras de instalação forçam assim a que um outro espaço se abra, sendo nestes casos idealmente assimiláveis a essa abertura ou a esse seu espaço próprio, e não aos objectos mais ou menos indiferentes ou mais ou menos alegóricos que as compõem. A instalação é pois, ela mesma, uma espécie de casa ou de alojamento para a arte ou para uma experiência poética do mundo; isto é, a obra é uma forma de habitação do mundo. E o artista, uma espécie de arquitecto, no sentido em que cuida de prover este alojamento ou habitação.

É verdade que todo o discurso estético moderno esteve em muito centrado na afirmação de um espaço para a arte, extraíndo-a do seu regime religioso e cultural, para a trazer para um espaço autónomo de visibilidade, concretizado no museu ou no acolhimento supostamente neutro do «cubo branco». Esta extracção das obras do seu espaço original (ou aurático) e a sua reinserção num espaço onde vigora um regime estético e expositivo exige uma operação de «instalação», da qual o museu, os seus curadores e funcionários são os principais especialistas. Hoje, a tarefa da instalação é porém reclamada pelos próprios artistas, fazendo suspeitar que algo de essencial se joga na passagem da instalação da arte para a arte da instalação. Instalar significa: «Assentar», «Estabelecer», «Colocar» num espaço dado, mas pode significar também, «Instaurar», «Inaugurar», «Abrir», significados que encontramos

frequentemente amalgamados num Dicionário, mas que contêm na verdade uma importante ambivalência. No seu sentido inaugural ou instaurador, o acto de instalar implica uma dimensão primordial e fundadora que corresponde à própria abertura do espaço onde algo há-de poder vir à presença. Assim, dizer que uma obra de arte se instala, não significa apenas dizer que ela entra em relação com o espaço em que é colocada, mas sim que funda ou abre ela mesma o espaço em que a sua existência se torna possível, isto é, o espaço poético. Na arte da instalação, instalar é a operação que equivale e o nome que designa o próprio acto de produção da obra, o gesto poético em si mesmo. Produzir uma instalação é assim ao mesmo tempo produzir o espaço em que a obra existe como obra. Não se trata pois de reclamar um lugar no espaço da arte, mas da consciência de que a existência da obra está ligada à possibilidade de ela mesma instaurar um espaço poético.

O problema das fronteiras da arte coloca-se nesta perspectiva de modo distinto. Também na arte da instalação elas estão continuamente em causa ou em constituição, na medida em que o espaço da arte é obrigado a acercar-se desse aí onde está a obra, ou onde seja que se abre o espaço poético, dentro ou fora das portas do museu, no espaço público ou num qualquer ponto distante do planeta. Não se trata porém meramente de desafiar as fronteiras instituídas ou do desejo de habitar numa heróica marginalidade. Na verdade, e de novo neste perspectiva, não há obras de arte marginais, no sentido em que cada obra é sempre a tentativa de fazer irradiar um espaço poético, a partir do seu próprio âmago. Cada obra é o cerne dessa abertura e dessa irradiação e não um mero posicionamento relativamente ao espaço instituído da arte. E quando essa irradiação nos atinge e somos incluídos nesse espaço poético, a história encarrega-se de a tornar também, mais cedo ou mais tarde, no centro de todas as atenções.

Podemos talvez dizer, para finalizar, que nesta missão de fazer irradiar um espaço poético a arte contemporânea da instalação resiste a todos os mapeamentos abstractos do espaço e a toda a topologia, dos quais provém precisamente o recorte de algo como um espaço institucional da arte, com os seus vectores, o seu centro e as suas margens, por mais móveis que sejam. De igual modo, resistiria também ao espaço técnico, cuja origem é a abstractização máxima da matematização, da geometrização e da

reticularização. E, neste sentido, a arte contemporânea resistiria igualmente a uma proximidade relativamente às artes tecnológicas e mais especificamente ainda às artes digitais, sendo os seus respectivos circuitos efectivamente mais paralelos do que partilhados. Mas talvez a arte contemporânea seja mais do seu tempo do que os seus códigos às vezes parecem permitir. Talvez esteja mesmo mais próxima desse inexorável processo de espacialização da cultura que as mediações tecnológicas manifestam e que as artes tecnológicas claramente assumem. A diferença de discursos, de suportes e de meios não impede que vejamos nelas a mesma dominância de uma mesma operação, ou modo de fazer obra – a instalação. Na verdade, em toda a arte do nosso tempo parece estar presente uma consciência comum deste processo e da tarefa que à arte ainda cabe – a de nos fazer habitar o mundo, a de o fazer nosso, por maior estranheza que nos cause ou por mais desabrigados que nos faça sentir.