



Revista Brasileira de Marketing

E-ISSN: 2177-5184

admin@revistabrasileirmarketing.org

Universidade Nove de Julho

Brasil

Arantes, Priscila

Construindo espaços fluidos: o impacto da tecnologia na concepção do espaço contemporâneo

Revista Brasileira de Marketing, vol. 6, núm. 2, 2007, pp. 157-163

Universidade Nove de Julho

São Paulo, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=471747516007>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

re<sup>o</sup>dalyc.org

Sistema de Informação Científica

Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal

Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

# Construindo espaços fluidos: o impacto da tecnologia na concepção do espaço contemporâneo

**Priscila Arantes**

Professora doutora – PUC-SP e C.U. Senac-SP.  
São Paulo – SP [Brasil]  
priaran@terra.com.br

Neste artigo, discutiremos as novas configurações espaço-temporais engendradas a partir do impacto tecnológico-informacional. Tomando como objeto de estudo as práticas artísticas contemporâneas, analisaremos o deslocamento de uma visão de espaço fixo, homogêneo, dado, *a priori*, para uma visão de espaço móvel, que se constitui com base no fluxo de comunicação e conexão constantes; um espaço que se constrói a partir de uma cartografia líquida, engendrada fenomenológica e relacionalmente.

**Palavras-chave:** Arte contemporânea.  
Comunicação. Espaço. Estética tecnológica.  
Tecnologia.



# 1 Introdução

O trajeto seguido pela arte, de sua fase moderna à contemporânea, tem sido o de conduzir a vida negando, gradativamente, tudo aquilo que se relaciona, de forma mais direta, ao conceito da estética tradicional e à idéia daquilo que é permanente e durável: a moldura na pintura e o pedestal na escultura; a utilização do suporte de representação; a exposição em espaços convencionais, como museus e galerias de arte; a dicotomia obra-público.

Acrescente-se a esse repertório o fato de que os meios de comunicação e os suportes tecnológicos, tais como o vídeo e, mais recentemente, o computador e as experimentações que lidam com as mídias digitais e a *net*, começam a fazer parte do cenário artístico. Para alguns, esse itinerário seguido pela arte evidenciaria sua sentença de morte.

De fato, o tema da morte na arte surge na filosofia, mais propriamente na estética hegeliana, migrando posteriormente para a própria arte, quando as vanguardas artísticas do início do século XX começaram a romper com os valores estéticos herdados da tradição.

A discussão sobre a suposta morte na arte ganhará olhares de inúmeros teóricos, tais como Gianni Vattimo, que em o *Fim da modernidade* (1996), desenvolve seu conceito do “estranhamente pervertido”. O que está implícito no pensamento de Vattimo é a dissolução dos confins definidores da arte e do artista e a difusão do fenômeno estético para o conjunto das manifestações sociais. A estética, para ele, se difunde de tal maneira para além de suas fronteiras tradicionais – se perverte – que se confunde com a própria experiência da vida cotidiana.

Tal é também o pensamento de Walter Benjamin (1993) que, em seu ensaio sobre a obra de arte na época da reprodutibilidade técnica, assinala a perda da aura como um dos requisitos fundamentais para pensar a produção artística na modernidade: a obra de arte, aqui, se metamorfoseia, perdendo seu *status* de unicidade atrelada a determinada dimensão espaço-temporal.

Longe de enxergar a história da arte apenas como a história dos conceitos estéticos, o filósofo acentua a importância dos meios e técnicas que permitem pôr em voga esses conceitos. As técnicas, de acordo com Benjamin, desencadeiam percepções e processos cognitivos que são, muitas vezes, os motores das grandes transformações estéticas. Assim é sua descrição do cinema: o filme não somente instaura

uma nova forma de percepção, distraída, diversa daquela vinculada às produções anteriores, mas, também por meio da técnica de montagem e reprodução, desintegra um valor estético caro à tradição: a aura, isto é, determinadas concepções espaço-temporais vinculadas à tradição.

Se for certo que existe uma intrínseca relação entre estética, meios técnicos e sociedade, tal como postula Benjamin, quais os formatos perceptivos engendrados a partir do advento da *cibercultura* e como as discussões espaço-temporais refletem o momento do capitalismo informacional de nosso tempo?

Partimos, neste trabalho, da hipótese de que as novas tecnologias midiáticas instauram uma “estética da fluidez”, daquilo que é efêmero, que se dá em trânsito e em contínuo devir. Zygmunt Bauman (2002) utiliza os termos “liquidez” e “fluidez” para descrever a cultura da atualidade. Sua concepção tem raízes em uma imagem cunhada há um século e meio por Marx e Engels, autores do *Manifesto comunista*, para descrever a sociedade burguesa: “Tudo que é sólido desmancha no ar, tudo que é sagrado é profanado, e os homens são finalmente forçados a enfrentar com sentidos mais sóbrios suas reais condições de vida e sua relação com os outros homens.” Derreter os sólidos, dissolver aquilo que persiste no tempo e é infenso à sua passagem ou imune ao seu fluxo é o espírito da nova fase na história da modernidade, de acordo com Bauman (2002).

Vivemos em um “mundo flutuante”, em constante fluxo, como diria Heráclito. Neste mundo – contrariamente ao pensamento moderno, em que a razão dominava soberana e as verdades eram sólidas como as certezas sobre as coisas –, situamo-nos dentro da lógica da indeterminação, da não-perenidade, daquilo que é volátil e efêmero, incerto, instável e passageiro.

O conceito de fluidez como possibilidade para pensar a estética contemporânea surge, portanto, como contraponto aos discursos estéticos da tradição, que pregam a forma fixa e perene: índices da beleza, da objetividade e do princípio de verossimilhança.

De fato, não há como negar que a sociedade de nosso tempo é marcada pelos fluxos de informação e inovações tecnológicas. Longe de serem meros recursos técnicos, as tecnologias da informação vêm provocando alterações profundas no mundo do trabalho, da economia, na área da cultura, na área social, no aparelho perceptivo, ou seja, na maneira de nos relacionarmos com o tempo e o espaço.

Diferentemente do espaço renascentista, cujo discurso se baseava na visão de um espaço homogêneo, mensurável e que punha no sujeito e na visualidade seu ponto fundamental, o espaço contemporâneo põe em xeque a noção de contigüidade física, instaurando noções como a da ubiqüidade inerente a uma lógica de fluxos de informação. O espaço parece ter se esfarelado, trocando sua fixidez e imobilidade por um “espaço em fluxo”, cujo eixo fundamental é a conexão, a mobilidade, as relações e o sujeito em trânsito.

Assim, nosso objetivo, neste artigo, é demonstrar, tomando como subsídio a produção artística, o deslocamento de uma visão de espaço fixo, homogêneo, dado, *a priori*, para uma visão de espaço móvel, que se constitui com base no fluxo de comunicação e conexão constantes; um espaço que se constrói a partir de uma cartografia líquida, engendrada fenomenológica e relacionalmente.

## 2 O espaço neoconcreto

No campo mais geral da arte, percebemos que há um redimensionamento da idéia do espaço e do tempo a partir dos anos 1960. O surgimento das instalações, o rompimento com o conceito da arte como representação e o movimento neoconcreto são indícios desse redimensionamento que, em última instância, mantém vínculos diretos com os debates travados na área da estética, mais particularmente com as discussões engendradas no campo da fenomenologia.

Quando Hélio Oiticica – um dos representantes do neoconcretismo – liberta, por meio de seus relevos espaciais e seus “parangolés”, as cores e as formas do suporte tradicional da pintura, levando-as ao espaço, a idéia é investigar proposições mais vivenciais, aproximando a obra de arte da experiência cotidiana. A obra sai do espaço da tela para adentrar no espaço real, vivenciado plenamente pelo espectador. Nessa perspectiva, o espaço deixa de ser visto como uma entidade absoluta dada a princípio, transformando-se em uma categoria relativa que se constrói no tempo e no embate direto com a ação corpórea do sujeito.

As propostas neoconcretas, nesse sentido, ora se lançam a modalidades vivenciais dos objetos, ora se deslocam para o campo das manifestações ambientais que, rompendo com uma noção de espaço vazio e neutro – receptáculo das coisas do mundo – define-se como um espaço que incor-

pora, fenomenologicamente, a ação do corpo do espectador. Trata-se de um espaço com qualidades afetivas, espaços-afetos, como diria Félix Guattari (1992), espaços-vivências que se geram a partir da experiência corporal subjetiva. Vale ressaltar que o neoconcretismo rompe com a idéia do mutismo contemplativo e com o conceito da arte como representação, solicitando a participação do público em um contato corporal/sensório direto com a obra. A obra de arte, nesse sentido, aproxima-se do público, “vivifica-se”.

## 3 O artista: construtor de espaços afetivos

Nessa busca incessante de aproximar a arte da vida, não somente o espaço se vivifica, como também a própria figura do artista se modifica. Longe de desenhar espaços e universos ideais, ele torna-se um construtor de espaços-afetos.

Se partirmos do pressuposto de que o espaço tem um sentido vital na vida do ser humano, poderemos entender que dar ao público a possibilidade de vivenciar o espaço, e não somente contemplar um espaço dado a princípio, é, paralelamente, levar esta idéia do campo da arte ao da experiência cotidiana, isto é, significa postular a idéia de uma postura menos passiva, por parte do público, diante do espaço da vida social.

Nesse sentido, percebe-se que tanto os trabalhos de Hélio Oiticica quanto os de Lygia Clark, muitas vezes, apontam para uma postura política e uma tomada de posição manifesta no que se refere à função da obra de arte na contemporaneidade, que, nesse caso, parece não mais designar somente a produção de objetos estéticos fechados em si mesmos, e sim apontar para experiências e vivências libertadoras.

## 4 Espaço-interface, endofísica e fenomenologia

Se as discussões dos anos 1960 ainda são extremamente pertinentes para pensar as transmutações do conceito do espaço no campo mais geral das práticas artísticas contemporâneas, como pensar a construção desses novos espaços engendrados pelo impacto das novas tecnologias na contemporaneidade?

Vilém Flusser (1998), em uma de suas últimas conferências, pergunta-se: “para onde vai a socie-

dade da informação?" Para ele, a especificidade da sociedade contemporânea não diz respeito apenas a uma estrutura social em que produção, tratamento e distribuição de informações ocupam uma posição central na sociedade, mas a muito mais. Refere-se a uma formação social em que seu interesse se concentra na troca de informações com os outros. Segundo o autor,

Não há sociedade nenhuma sem pessoas, não há pessoas fora duma qualquer forma de sociedade. Por esse motivo, os conceitos de "pessoas" e de "sociedade" não podem ser vistos separadamente [...] Não é a pessoa ou a sociedade que são concretos, mas sim o campo de relações, a rede de relações intersubjetivas [...] A proximidade não é, por conseguinte, a função de qualquer distância espacial ou temporal, mas a função do número e da intensidade de relações e interfaces que nos ligam uns aos outros. (FLUSSER, 1998, p. 50).

Philippe Quéau (1985), por outro lado, ao tentar delinear as particularidades da dimensão espacial na sociedade contemporânea, chega a afirmar que estamos assistindo a uma paródia da revolução copernicana de Kant, pois, se, para este, o espaço é uma representação necessária a princípio, condição prévia da relação entre sujeito e objeto, para Quéau, o espaço parece ter se convertido em um referente modelizável, em um dado relativo. Dito com outras palavras, o espaço, na sociedade da informação, não é visto como um dado absoluto e independente do sujeito, mas é a experiência interativa e progressiva do espaço que o constitui epigeneticamente como tal.

Sob a perspectiva da estética tecnológico-midiática, portanto, tanto o tempo quanto o espaço não são mais considerados entidades absolutas, mas maleáveis, móveis, líquidas e mutantes, construídas a partir de um processo dialógico com o interator. Sob esse aspecto, seria interessante destacar um elemento-chave: a interface, uma vez que ela é o componente fundamental para a realização não só desse processo dialógico, mas também desse processo inter-relacional de que nos fala Flusser (1998).

Ensaio obrigatório para a discussão da interface é *The World as Interface*, de Peter Weibel (1996), que descreve o mundo a partir da noção de interface. Para desenvolver essa idéia, o teórico se apóia nos princípios da endofísica, ciência que defende a idéia de que o observador sempre faz parte daquilo

que observa, e que não há fronteira e separação rígidas entre o observador e o que é observado. Para a endofísica, somos partes constituintes do mundo que observamos; portanto, não existe uma objetividade independente do observador.

Conforme Weibel (1996), as tecnologias eletrônico-informáticas – com suas interfaces – e, conseqüentemente, as produções artísticas midiáticas (não centradas na obra/objeto, mas na obra/processo) dão as pistas e o *insight* necessários para pensar fenomenologicamente o mundo em que vivemos. Somos parte de um sistema, e entender o mundo significa percebê-lo a partir da noção de interface. Assim, a obra/mundo/espaço só se manifesta na mesma medida de sua inter-relação com o interator/observador/sujeito: ambos fazem parte de um mesmo sistema, de um mesmo conjunto de inter-relações, como diria Vilém Flusser (1998).

De fato, independentemente das novas dimensões que possamos dar a estes novos espaços construídos a partir das redes de comunicação e internet, todos parecem concordar em um mesmo ponto: o espaço eletrônico-digital não é dado *a priori*, mas construído fenomenologicamente a partir das interfaces que se estabelecem entre seus interatores.

## 5 Arte, ciência, tecnologia e a constituição de novos espaços

Não por acaso, uma série de teóricos da área de arte em mídias digitais afirmam que as interfaces – desde as mais comuns como *mouses*, teclados, telas sensíveis, luvas para capacetes de realidade virtual e sensores, entre outros dispositivos de captura e tradução de sinais humano-máquina – devem ser vistas como o coração mesmo do trabalho artístico em mídia digital, uma vez que não apenas explicitariam a forma e o desenvolvimento do trabalho, mas também a maneira pela qual o interator constrói, fenomenologicamente, o espaço eletrônico-digital.

No caso dos trabalhos que lidam com arte e tecnologia, trata-se não apenas de falar da construção de espaços físicos, mas de falar, concomitantemente, na construção de espaços-afetivos imagéticos, eletrônico-digitais, interfaceados com as ações do corpo do interator.

Dessa maneira, vimos surgir uma série de trabalhos que, para além das interfaces mais usuais, procuram desenvolver as mais amigáveis (intuitivas, orgânicas, naturais) e explorar as ações do corpo humano, tais como o gesto, o toque, a voz e



a respiração, para a construção do espaço eletrônico em tempo real.

Em ambientes interativos, por exemplo, também temos espaços para a interiorização do corpo humano, acrescentando, em relação às instalações que não se utilizam de dispositivos midiáticos, a possibilidade de se conviver com dados materiais e imateriais/eletrônicos, ao mesmo tempo.

Em 2005, desenvolvemos um projeto de curadoria, *Perceptos e afectos*, constituído por três trabalhos de artistas brasileiras. Nessa curadoria, foi possível perceber a constituição desses espaços líquidos e afetivos.

Em *Projeção*, de Raquel Kogan, somos convidados a nos deparar com uma situação ambígua e paradoxal, que é a de, ao mesmo tempo, ver-se dentro e fora de uma mesma imagem. O trabalho consiste em uma imagem de vídeo, projetada em um vidro/espelho, cujo cenário é semelhante ao que geralmente acontece em um espaço expositivo: pessoas se movimentando e olhando para o objeto exposto (nesse caso, o vidro reflexivo).

A concepção de espaço de Rachel Kogan, em *Projeção*, é a de um espaço múltiplo que se desenvolve com base na função do observador. O ato de mirar-se em si mesmo, na duplicidade proposta pelo espelho, e o de se colocar, ao mesmo tempo, dentro e fora de um mesmo espaço, implica afirmação da reversibilidade do espaço, isto é, afirmação de que os limites do espaço não são rigidamente construídos, mas se desenvolvem, de forma mutante, a partir do local assegurado pelo expectador.

Em *Zerozones* (Figuras 1 e 2), de Rachel Rosalen, somos convidados a percorrer uma sala escura formada por um corredor de espelhos. Ao centro, 130 ovos de cerâmica, por onde se lançam imagens advindas de quatro projetores colocados na parte superior da instalação. Disparadas e alternadas a partir do deslocamento corporal dos visitantes, as imagens de corpos, de textos poéticos e da metrópole contemporânea parecem explodir dos ovos que se refletem infinitamente no espelho.

O espaço aqui se constrói fenomenologicamente a partir do deslocamento corporal do visitante que, através dos sensores devidamente colocados no interior da instalação, dispara imagens que se projetam nos espelhos, criando um espaço fluido e mutante. Neste trabalho, corpo e espaços são imagens que se constroem de maneira inter-relacional. Este é um exemplo de como o espaço pode ser afetado pela subjetividade do observador.

Em *Infinito ao cubo*, de Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti, imergimos em um cubo de



(1)



(2)

Figuras 1 e 2: *Zerozones*, de Rachel Rosalen

Fonte: Jo Takahashi.

espelhos que se move de acordo com o deslocamento e peso dos participantes, permitindo que o público mergulhe na multiplicidade das dimensões espaciais. O que está em jogo aqui não é a geometria do espaço construído, mas, mais precisamente, a forma como as relações entre corpo, tempo e espaço se compõem a partir da subjetividade de quem vivencia o trabalho.

O singular nas pesquisas com interfaces mais sensoriais são as interfaces de imersão, que permitem ao interator mergulhar em um ambiente totalmente simulado, isto é, nos ambientes de realidade virtual. Este é, por exemplo, o caso de *Op-era*, de Rejane Cantoni e Daniela Kutschat, uma ferramenta de experimentação multissensorial de conceitos de espaço.

Colocando óculos para ver em estereoscopia e utilizando dispositivos manuais, o interator é convidado a imergir em um espaço-tempo abstrato constituído por algoritmos computacionais. Os objetos computacionais, programados para serem visualizados, eram constituídos de pontos, linhas, gráficos, triângulos, círculos, quadrados, que interagem, em tempo real, com o interator, de acordo com seu movimento corporal.

Já em HeartScapes, de Diana Domingues e do grupo Artecno, da Universidade de Caxias do Sul, o público teve a possibilidade de imergir em um coração virtual simulado, usando dispositivos que propiciam navegação espacial e a estereoscopia, além de biofeedbacks de sinais do corpo do interator.

No contexto da rede, percebe-se a construção, muitas vezes, de espaços intersubjetivos compartilhados em tempo real, que potencializam a idéia de que o espaço público da internet é um espaço de vivência coletiva, uma *urbis* eletrônica, que se constrói a partir dos interfaceamentos afetivos entre seus participantes, como é o caso dos trabalhos desenvolvidos pelo grupo *Corpos Informáticos*.

Nesses casos, o artista não é somente um construtor de espaços, mas também um agenciador de espaços-interfaces construídos, colaborativamente, como vivências libertadoras. É a ação dos corpos, suas interfaces, seja com os dispositivos de captura, seja com outros corpos, que constroem o espaço eletrônico em tempo real.

## 6 Espaços de poder e estética da interface

Noções tais como a de fronteira, limite, território, cartografia, enfim, metáforas espaciais, vêm sendo, cada vez mais, postas em debate em um mundo midiaticizado e marcado pelas tecnologias telemáticas.

Para Jameson (2005) a pós-modernidade, contrariamente ao modernismo, cuja experiência da temporalidade é a linha de toque das discussões mais significativas, é marcada essencialmente pelo questionamento sobre o espacial.

No entanto, parece que Michel Foucault, em *Microfísica do poder* (1979), é quem delinea uma das questões essenciais sobre a noção de espaço: sua íntima relação com o poder e o saber, ou seja, para Foucault, uma determinada visão de espaço carrega necessariamente consigo uma dimensão política e de saber. Diz o autor:

[...] reprovaram-me muito por essas obsessões espaciais, e elas de fato me obcecaram. Mas, através delas, creio ter descoberto o que no fundo procurava: as relações que podem existir entre poder e saber. Desde o momento em que se pode analisar o saber em termos de região, de domínio, de implantação, de deslocamento, de transferências, pode-se apreender o processo pelo qual o saber fun-

ciona como um poder e reproduz os seus efeitos. (FOUCAULT, 1979, p.158).

Já Félix Guattari, em *Caosmose: um novo paradigma estético*, afirma a íntima relação entre a construção dos espaços e das subjetividades como uma das principais discussões da contemporaneidade: “[...] a redefinição das relações entre o espaço construído, os territórios existenciais da humanidade tornar-se-á uma das principais questões da re-poralização política [...]” (GUATTARI, 1992, p. 164).

Nesse sentido, falar em espaços interfaceados e em artistas agenciadores de espaços significa, concomitantemente, entender, tal como nos mostra Foucault (1979) e Guattari (1992), o papel social da arte contemporânea como experiência e vivência, como construção intersubjetiva, fenomenologicamente, interfaceada.

Essa é uma, entre outras discussões, que temos levantado com base em um conceito mais amplo, desenvolvido desde o término de meu doutorado o conceito de interestética, ou melhor, da estética da interface (entre pessoas, áreas de saber, o humano e o maquínico) como uma das possibilidades para pensar as prerrogativas mais gerais da estética contemporânea.

### Building fluid spaces: the impact of the technology in the contemporary space conception

In this article, we are going to debate the new space-time configurations from the technological-informacional impact, taking the contemporary art as study object. Taking as object of study the contemporary artistic practices, we will analyse the displacement of a vision of fixed space, homogeneous, given, at first, to a vision of mobile space, which occurs from the flow of constant communication and connection; a space built from a liquid cartography, produced in phenomenological and relational way.

**Key words:** Contemporary art. Media. Space. Technological aesthetic. Technology.

## Referências

BENJAMIN, W. Magia e técnica, arte e política. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. In: \_\_\_\_\_. *Obras escolhidas*. 6. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993. v. 1.

BAUMAN, Z. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

FOUCAULT, M. *Microfísica do poder*. 1. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1979.

FLUSSER, V. Agrupamento ou interconexão? In: GIANETTI, C. (Org). *Ars telemática*: telecomunicação, internet e ciberespaço. 1. ed. Lisboa: Relógio D'Água, 1998.

GUATTARI, F. *Caosmose*: um novo paradigma estético. 1 ed. Rio de Janeiro: 34, 1992.

JAMESON, F. *Pós-modernidade*: a lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Ática, 1997.

QUÉAU, P. *Metaxu*: théorie de l'art intermediaire. 1 ed. Paris: Champ Vallon, 1985.

VATTIMO, G. *O fim da modernidade*: niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

WEIBEL, P. The world as interface: toward the construction of context-controlled event-worlds. In: DRUCKREY, T. *Electronic Culture*: technology and visual representation. 1. ed. New York: Aperture, 1996.

recebido em 4 dez. 2006 / aprovado em 27 set. 2007

**Para referenciar este texto:**

ARANTES, P. Construindo espaços fluidos: o impacto da tecnologia na concepção do espaço contemporâneo. *Cenários da Comunicação*, São Paulo, v. 6, n. 2, p. 157-163, 2007.



