

Mundos virtuais e o 'espírito do lugar'

Paulo Frias

Esta curta reflexão pretende, em referência ao conceito do 'espírito do lugar' ("genius loci") (re)utilizado na Arquitectura Moderna, perceber de que forma os novos actores que 'colonizam' os mundos virtuais 3D representam e se apropriam de um espaço intangível e plasmado na superfície do ecrã.

Nesse sentido, somos levados a acreditar na importância da análise de experiências em mundos virtuais online tridimensionais, onde a representação do(s) 'eu(s)' e dos 'espaços' que lhe(s) pertencem se enquadram na cultura da simulação, descrita por Sherry Turkle¹, que marca a contemporaneidade.

A tentativa de descrever um 'espaço navegável' em mundos virtuais, à luz das reflexões de Lev Manovich², leva-nos a crer ser possível detectar uma relação clara entre os não-lugares enquanto trajectórias individuais por um lugar e o espírito desse lugar. Por outras palavras, o indivíduo que deambula pelo espaço virtual navegável confere sentido aos lugares por onde passa no acto de construção de um espírito único que, não sendo real, reproduz mimeticamente histórias e semânticas importadas da realidade física.

Nesta perspectiva, a existência de um espaço de fluxos predominante, defendida por Castells³, pode ser posta em causa nos mundos virtuais pela necessidade individual da procura de um 'espírito do lugar', onde a simulação se lê na representação de conceitos familiares na realidade e que se associam à experiência virtual.

Serão esses novos actores que colonizam o virtual os criadores potenciais de novos paradigmas identitários e espaciais que transformam a navegação, ou será sempre a sua experiência digital uma 'herança' da realidade marcada pela mimesis?

Mais ainda, será a presença dessa herança (de ordem afectiva e psicológica) imprescindível para a conceptualização de um lugar, tornando insubstituível a 'âncora' da realidade que induz conforto e segurança ao 'data cowboy'⁴ contemporâneo?

Mundos (virtuais)

Falar da ideia de ‘mundos’ no ciberespaço implica, antes de mais, a clarificação da sua relação com o conceito de espaço. Numa primeira análise, um ‘mundo’ no ecrã parece ser a simulação de um espaço físico, geo-referenciado, onde são válidas as leis universais da Física euclidiana. Essas são as referências que quem navega possui: a noção de unicidade de um território físico representado no ecrã, com fronteiras bem definidas e associadas à posição do indivíduo/lugar em relação à posição do Sol. Um mundo composto por unidades espaciais que se tocam, que se cruzam e que interagem.

A estética da cultura ‘cyberpunk’ das últimas décadas do século XX prenunciava a conceptualização de um ‘espaço’ geometricamente indefinido onde levitaria a informação a 3D que seria percorrido pelo humano no seu papel de ‘data cowboy’, tal como o descreve William Gibson⁵, e que constituiria o centro das tensões entre empresas e ‘hackers’, entre o poder instituído e as minorias alternativas de ‘geeks’. O ciberespaço anunciado nos anos 80 e 90 do século XX, é imaginário e abstracto, um espaço mental Popperiano⁶.

Na diferença entre os conceitos de ‘espaço’ e de ‘mundo’ reside, frequentemente, a ambiguidade do discurso. Associadas à ideia de ‘mundo’ encontram-se, invariavelmente, as noções de fronteira, de unidade, de exterior e de interior, de interacção e de ‘arranjos’. Assim faz Pierre Lévy⁷ alusão a esses arranjos:

“Cada forma de vida inventa o seu mundo (...) e, com este mundo, um espaço e um tempo específicos. (...) Cada novo arranjo, cada ‘máquina’ tecnossocial acrescenta um espaço-tempo, uma cartografia especial, uma música singular e uma espécie de enredo elástico e complicado onde as extensões se sobrepõem, se deformam e se ligam, onde as durações se opõem, interferem umas com as outras, respondem-se mutuamente. A multiplicação contemporânea dos espaços faz de nós uma espécie de nómadas de um novo estilo: em vez de seguirmos um caminho no seio de uma extensão, saltamos de rede em rede, de um sistema de proximidade a outro. Os espaços metamorfoseiam-se e bifurcam-se sob os nossos pés, levando-nos à heterogénese. (...) Há que reter desta reflexão (...) que a virtualização (...) inventa, na despesa e no risco, velocidades qualitativamente novas, espaços e tempos mutantes.”

E prossegue: “Além da desterritorialização, uma outra característica está associada à virtualização: a passagem do interior ao exterior, e do exterior ao interior. Este ‘efeito Moebius’ diminui em várias situações: no das relações entre o privado e o público, o próprio e o comum, o subjectivo e o objectivo, o mapa e o território, o autor e o leitor, etc.” (Lévy, 2001)

Os espaços e tempos mutantes de Lévy conduzem a cartografias únicas e específicas no processo dinâmico de virtualização. A visão do filósofo francês parece corroborar a ideia atrás exposta acerca do conceito de ‘mundo’ e da efemeridade e fluidez da noção de espaço na esfera do virtual. A virtualização de Lévy ajuda a explicar a dialética permanente entre o mundo do subjectivo e do objectivo que caracteriza o processo de problematização defendido pelo autor. Nesse contexto se insere a discussão entre o mapa e o território, entre aquilo que objectivamente representamos graficamente e aquilo a que, subjectivamente, nos referimos.

É também frequente a alusão a ‘ambientes’ na referência e este tipo de ‘espaços’ representados no ecrã. Conceptualmente, o recurso à metáfora revela a incapacidade para designar aquilo que Lev Manovich⁸ resume quando fala de “...ambientes para serem meramente percorridos. As pessoas têm-no chamado jogo à falta de melhor e, por vezes, nós também lhe chamamos jogo. Mas não é isso que de facto é; é um mundo. (...) Os mundos gerados por computador são muito mais hápticos e agregados do que ópticos e sistemáticos. A técnica de gráficos de computador mais comum para criar mundos a 3D é a da modelação poligonal. O mundo virtual criado com esta técnica é um vácuo que contém objectos isolados definidos por fronteiras rígidas.” (Manovich, 2005)

Também das palavras de Manovich se recolhe a ideia de um mundo rígido, de uma imagem próxima de um globo terrestre, ancorada nas leis da Física onde se pressupõe a existência de campos magnéticos que garantem a posição relativa entre os objectos. A possibilidade de representação de um ‘mundo’ sem gravidade, de tempos mutantes (já imaginado por Neal Stephenson⁹) parecia, até há poucos anos, fazer sentido enquanto ficção.

A cultura nascida e criada online, tem permitido a prolífera e sucessiva sequência de conceitos acerca de ‘mundos’ representados e apropriados de formas muito diversas.

Como veremos mais adiante, a importância da criação destes mundos-conceito é notória e confirmada pela adequação do discurso artístico, filosófico, sociológico ou psicológico de várias correntes que, confortavelmente, se revêm na representação plana de imaginários familiares.

Para tentar completar a cartografia dos ‘mundos virtuais’ já referidos, parece-nos fundamental perceber e aprofundar a semântica do espaço virtual, ou, por outras palavras, do espaço representado no ecrã, não necessariamente em três dimensões.

Uma vez mais lendo Manovich¹⁰: “O que falta ao espaço representado em computador é o ser espaço enquanto meio: o ambiente em que os objectos estão imersos e o efeitos destes objectos uns nos outros. (...) Segundo [Walter] Benjamin, a navegação do flâneur [de Baudelaire] transforma o espaço da cidade: ‘A multidão é o véu com o qual a cidade familiar seduz o flâneur como uma fantasmagoria. Agora a cidade é uma paisagem, agora um quarto.’ O espaço navegável é portanto um espaço subjectivo, respondendo a sua arquitectura à emoção e ao movimento do sujeito. No caso do flâneur que se move ao longo de uma cidade física, claro que esta transformação só acontece na percepção do próprio flâneur, mas no caso da navegação num espaço virtual, o espaço pode literalmente alterar-se, tornando-se um espelho da subjectividade do utilizador.” (Manovich, 2005)

A apropriação das ideias de Benjamin sobre a cidade, e a descrição do cidadão deambulante que transforma subjectivamente o espaço colectivo, parece-nos ser uma ideia de grande utilidade para perceber de que forma, na cultura cibernética contemporânea, o indivíduo entende e constrói o espaço.

Em Manovich¹¹ permanece a ideia de um ‘espaço navegável’, embora o autor se detenha frequentemente na distinção entre o navegador Baudelairiano [flâneur] que participa na acção que decorre num espaço psicológico, e o utilizador que navega no virtual como ‘uma personagem de Cooper ou de Twain’¹² onde o indivíduo descobre a sua identidade e constrói a sua personalidade ao mover-se no espaço físico.

Uma vez mais, e na linha de pensamento que seguimos tentando compreender a ideia de ‘mundo’, também a noção de ‘espaço’ (afinal as unidades de conteúdo que, em

conjunto e interligadas, compõem esses ‘mundos’) parece poder ser construída tendo como base um processo subjectivo e emotivo de apreensão do mesmo.

Recuando no raciocínio que nos pode levar à compreensão do espaço e do lugar (e das suas respectivas representações a apropriações) parece incontornável a referência a Michel de Certeau. Para o sociólogo e filósofo francês, o espaço (ou o não-lugar) é uma ‘intersecção de corpos em movimento’. Enquanto o projectista se encarrega de definir geometricamente um lugar, são os seus usufrutuários que lhe conferem o seu estatuto de espaço (ou de ‘lugar frequente’) através das suas trajectórias individuais, conferindo-lhes sentido.¹³

A associação ao discurso de De Certeau permite-nos remeter a compreensão dos conceitos de lugares / espaços / mundos para o acto da sua apropriação pelos indivíduos. Mas, na esfera do virtual, será essa apropriação similar à da realidade e que configura as cidades contemporâneas?

As mais recentes reflexões de Sherry Turkle sobre ‘objectos evocativos’¹⁴ podem-nos ajudar, ainda que não numa forma absoluta, a resolver a equação. “Para nós é comum considerar os objectos úteis ou bonitos (...) É menos comum considerarmos os objectos como companheiros nas nossas vidas emocionais ou como provocações para o pensamento. A noção de objectos evocativos junta estas duas ideias menos comuns, sublinhando a impossibilidade de separar o pensamento das sensações nas nossas relações com as coisas. Pensamos com os objectos de que gostamos; gostamos dos objectos com os quais pensamos.” (Turkle, 2007)¹⁵

As curiosas formulações de Turkle, predominantemente psicanalíticas, sobre os objectos (entenda-se aqui que, e segundo a tradição psicanalítica, tanto pessoas como coisas são apelidados de ‘objectos’) levam-nos a pensar que a apropriação e representação dos mundos virtuais podem seguir essa ‘impossibilidade de separar o pensamento das sensações’ quando nos relacionamos com os espaços (enquanto ‘coisas’).

O flâneur virtual transforma o não-lugar composto de pixéis no ecrã em espaço virtual, num processo de interacção permanente e evocativo que requer o seu envolvimento psicológico e emocional, e a sua ‘herança’ cultural. O carácter ‘evocativo’ deste

processo, parece também explicar, segundo Turkle, a construção do ‘eu’ através da confrontação com o ‘outro’.¹⁶

Outra das questões que nos parece pertinente para o entendimento dos mundos virtuais (e espaços / lugares com eles relacionados) diz respeito às opções tomadas pelo ‘novo colono’ na representação dos referidos espaços e lugares, dando forma a um novo mundo que se imaginaria inovador.

Muitas das experiências conhecidas em mundos virtuais online (em especial em Second Life) revelam uma inesperada tendência para a representação mimética do mundo real. Como referido anteriormente, um mundo virtual, como Second Life, tem essa característica única que envolve o imaginário e a ficção dos anos 80/90 do século XX: ausência de gravidade (e conseqüente possibilidade de os personagens voarem), ausência de antropomorfia e de antropometria, ausência de geo-referenciação e da noção do todo (inerente ao conceito convencional de ‘mundo’), persistência (ou a capacidade ‘irreal’ de sempre retomar a narrativa no exacto momento em que foi interrompida), entre outras. Na verdade, os conceitos criados pela empresa californiana Linden Lab reproduzem, por vezes literalmente, aquilo que Neal Stephenson descrevia na sua novela Snow Crash em 1992 (como a possibilidade de ‘teleporte’ entre dois pontos no ‘mundo’, ou seja, de uma viagem instantânea onde o factor tempo é desprezível).

Num território expectante, conceptualmente preparado para a livre expressão de ideias e para a construção de personagens e vidas imaginárias, é com alguma surpresa que constatamos as opções seguidas pela maioria dos utilizadores, e que se resumem à utilização deste tipo de ‘mundos’ como ferramentas de simulação da realidade física.

Como refere Ann Beamish¹⁷, “uma das conclusões mais importantes [da experiência em Second Life], é que num mundo digital no qual a gravidade e outras leis da Física não se aplicam, os “residentes” continuam com uma tendência inicial para construir casas suburbanas comuns, e tudo o que lhes é familiar na RL [real life]. (...) Fazemos aquilo que conhecemos, e onde nos sentimos confortáveis. As pessoas mantêm as regras da vida real, ainda que não sejam obrigadas a fazê-lo. É um mundo onde cada um pode fazer aquilo que quiser, e mesmo assim a tendência é de duplicação ou mimetização daquilo que já existe.” (Beamish, 2005)

Na tentativa de perceber essa tendência de duplicação da realidade, tentamos conferir sentido à *mimesis* detectada, e socorremo-nos das palavras de Leach:

“Parece-me que o trabalho de Walter Benjamin e de Theodor Adorno sobre o conceito de *mimesis* oferece uma aproximação mais subtil à questão da assimilação e identificação em geral, e ao problema da alienação da tecnologia em particular. (...) *Mimesis* não deve ser entendida nos termos em que a usou, por exemplo, Platão, como simples “imitação”. Nem tem o mesmo significado que Heidegger lhe dá. Pelo contrário, para Adorno (tal como para Walter Benjamin) *mimesis* é um termo psicoanalítico – usado por Freud – que se refere a um envolvimento criativo com um objecto. Como a define Adorno, *mimesis* “é a afinidade não-conceptual de uma criação subjectiva com a sua parte objectiva.” *Mimesis* é um termo, como Freud previa, com grande potencial de significação para a estética.” (Leach, 2002)

A abordagem de Leach ao conceito de *mimesis* (subscrevendo o trabalho de Benjamin e de Adorno) parece vir de encontro ao que pensamos ser a principal motivação para o posicionamento do indivíduo ‘deambulando’ num mundo virtual.

O flâneur virtual, perdido na multidão de avatares ubíquos, carece de um ‘envolvimento criativo’ e emotivo com o mundo novo que o rodeia. E, para tal, duplica mas não imita; antes encontra uma ‘afinidade não-conceptual de uma criação subjectiva com a sua parte objectiva’, a mais visível e que perdurará sob a forma de pixéis.

Em Second Life proliferam espaços, objectos e personagens criados à imagem e semelhança de um indivíduo que manipula um teclado, lá do outro lado, do lado do real. Na nossa experiência lectiva com esta plataforma, chega a ser surpreendente a forma como os alunos não se desvinculam dos referenciais da realidade, impossibilitando, frequentemente, a exploração de novos paradigmas comunicacionais e espaciais.

Os meios académicos em mundos virtuais, e em especial em Second Life, são particularmente conservadores quanto a esta questão. As instituições de ensino universitário, maioritariamente norte-americanas, primam pela presença virtual institucional duplicando os seus campus reais no espaço virtual. A arquitectura clássica reproduzida nos seus edifícios reais volta a aparecer no espaço virtual, sem que se

questionem as possibilidades que se abrem à inovação e à criatividade. Todo o investimento académico e científico é canalizado para a produção de conteúdos educativos, muitas das vezes de incontestável interesse e valor, mas sempre ancorados aos referenciais espaciais que induzirão conforto aos seus membros pelas semelhanças com a realidade. Cadeiras com quatro pernas, anfiteatros clássicos, portas e janelas respeitando as mais elementares e reais regras de antropomorfia e antropometria, são apenas alguns dos exemplos de objectos (evocativos?) que se abrem à renovação e que poderiam permitir a experimentação e a imersão em realidades paralelas que passassem a acolher as nossas identidades fragmentadas.

Existem também diversas excepções a esta postura ‘situacionista’ na construção / representação / apropriação do espaço em mundos virtuais, habitualmente associadas a actividades artísticas. É aliás curioso verificar como, mesmo numa curta análise da geneologia destes mundos, se verifica a reprodução fiel da história da arte do ‘mundo real’: por um lado a busca incessante da representação da realidade característica da arte até ao século XIX; por outro, a reinvenção de novos códigos e a construção de linguagens próprias que marcam a arte contemporânea.

Ambas as posturas convivem sem que uma coloque a outra em causa, embora, como veremos mais adiante, seja fundamental entender o quadro teórico que dá origem a cada uma delas para perceber a sua ‘herança’.

O movimento ‘hiperformalista’ em Second Life, é um bom exemplo para entender, com clareza, a relação entre diversos saberes e a representação do espaço em mundos virtuais. Impulsionado por DCSpensley ¹⁸, o “hiperformalismo é a estética de uma construção filosófica que pode ser usada para descrever o fenómeno artístico dos finais do século XX e início do séc. XXI, e que consiste no resultado do trabalho dos utilizadores de computadores pessoais criando obras de arte abstractas e por vezes espacialmente únicas utilizando ferramentas de software. Estas realidades espaciais não têm correspondência no mundo físico, e em vez de fazerem referência a uma realidade física, criam um continuum de referências único; uma recombinação de fotões para iluminar mundos alternativos de formas, cores e espaços. O termo Hiperformalismo deriva da combinação das palavras Hiper e Formalismo, e é aqui utilizado para descrever a estética da expressão pessoal sem um contexto antropomórfico ou representativo.” (DCSpensley, 2006)

Como refere Spensley, a intenção primordial dos artistas hiperformalistas é, justamente, a vontade de quebrar com o envolvimento emocional dos objectos evocativos de Turkle, sem referência a qualquer tipo de realidade física, mas propondo um continuum de referências único e original.

Outra das experiências mais activas em Second Life é o movimento NPIRL (Not Possible in Real Life) liderado pela performer e blogger Bettina Tizzi, e que propõe ‘furiosa e selvaticamente tornar possível o impossível em Mundos Virtuais’.¹⁹

O movimento NPIRL, que conta com cada vez mais seguidores, tem dedicado a sua actividade a identificar e partilhar a produção de conteúdos bem concebidos e realizados em Second Life e que sejam impossíveis de concretizar na realidade. Privilegia áreas artísticas e criativas como a Arquitectura, o Paisagismo, a Moda, a Animação, a Arte, entre outras.

Tal como para os hiperformalistas, a linha condutora que norteia a investigação e a recolha do movimento NPIRL é a ‘descolagem’ da experiência real, que, opinam, potencia a construção de novos paradigmas e a evolução para outras formas de comunicar e de pensar o espaço virtual.

O ‘espírito do lugar’

De acordo com os propósitos da presente reflexão, impõe-se uma breve referência e análise ao ‘genius loci’, ou ‘espírito do lugar’, dando corpo às questões levantadas sobre a representação do espaço em mundos virtuais.

Herdada da tradição romana onde a expressão ‘genius loci’ se referia ao espírito protector de um lugar, a sua utilização contemporânea remete mais frequentemente para a qualidade ou especificidade de um local, mais do que a um ‘espírito’ guardião ou inspirador do mesmo.

Mas foi com Christian Norberg-Schulz que a expressão ganhou uma nova dimensão no contexto da história da Arquitectura Moderna.²⁰

No seu livro ‘Genius Loci: Towards a phenomenology of architecture’ (1979), Norberg-Schulz aborda conceitos de Heidegger ²¹ para explicar o esforço do indivíduo para criar as suas bases, a sua morada, relacionando-os com o ‘genius loci’:

“O Homem ‘habita’ onde se consegue orientar e identificar com um ambiente, ou, simplesmente quando sente o ambiente com algum significado. Portanto ‘habitar’ implica muito mais do que obter um ‘abrigo’. Implica que os espaços onde se vive sejam ‘lugares’ no verdadeiro sentido do mundo. Um lugar é um espaço com carácter. Desde a Antiguidade que ‘genius loci’, ou o ‘espírito do lugar’ é reconhecido como a realidade concreta com a qual o Homem tem que se defrontar e que é transportado para a sua vida quotidiana.” (Norberg-Schulz, 1980)

A referência ao lugar como entidade qualitativa onde os acontecimentos ‘têm lugar’, ajuda-nos a perceber a perspectiva de Schulz: “Um lugar é portanto um fenómeno qualitativo e ‘total’, que não pode ser reduzido a nenhuma das suas propriedades, como as relações espaciais, sem perder a sua natureza concreta de local.” (Norberg-Schulz, 1980)

Por outro lado, Norberg-Schulz aproxima-se da sua própria e clara compreensão de ‘genius loci’ voltando a referir Heidegger e a sua definição de ‘habitar’: “A forma como tu estás e eu estou, a forma como nós, humanos, ‘estamos’ na Terra é ‘habitar’... o mundo é a casa onde os mortais habitam.” E Schulz acrescenta: “Por outras palavras, quando um homem é capaz de habitar, o mundo torna-se um ‘interior’. Normalmente, a Natureza forma uma totalidade compreensível, um ‘lugar’ que segundo as circunstâncias locais tem uma identidade particular.” (Norberg-Schulz, 1980) Essa identidade particular, que qualifica qualquer lugar e que resume o seu carácter específico, é entendido como o ‘genius loci’ ou o ‘espírito do lugar’.

As diferenças que constatamos quotidianamente existirem entre os vários lugares que conhecemos pelo Mundo, constroem um mapa de significados e de sensações que resumem o ‘espírito’ de cada lugar.

O movimento moderno, na Arquitectura, desde cedo utilizou a ideia de ‘genius loci’ para sustentar o acto de pensar os espaços ou de projectar edifícios. Para os arquitectos

da modernidade do século XX, a obra arquitectónica resulta do entendimento do ‘espírito do lugar’, das suas características físicas, da sua história, das suas emoções...

Do ponto de vista metodológico e projectual, esse entendimento traduz-se numa relação de causa-efeito entre o pré-existente e o projectado. Por outras palavras, do método do projecto arquitectónico moderno faz parte a correcta compreensão do ‘lugar’ e das suas particularidades para que, desse acto nobre de empatia criada entre projectista e matéria, nasça, com naturalidade, a obra de Arquitectura (nesse sentido uma quase extensão daquilo que antes existia num local).

O tal ‘espaço com carácter’ de Schulz é, pois, coisa qualitativa e a Arquitectura permite entender a abordagem que aqui queremos fazer à relação entre o ‘genius loci’ e a apropriação do espaço em mundos virtuais.

Na confrontação primeira do ‘cidadão’ virtual com o ‘mundo’ que o rodeia no ecrã, resulta a impossibilidade de ler, no imediato, quaisquer referências históricas ou afectivas com as pré-existências. O território virgem e expectante segue um leque de tipologias limitado, e a ausência de objectivos (como os que existem nos jogos online do tipo MMORPG’s) obriga o ‘recém-nascido’ no espaço virtual a construir mentalmente a sua própria história.

Num ‘mundo virtual’ como Second Life, a definição de um personagem (avatar) constitui o primeiro momento de auto-reflexão, o início de uma história que, progressivamente, se vai escrever na relação desse ‘segundo eu’ com os outros agentes envolventes (personagens e ambientes). A apropriação do termo ‘avatar’ na cultura cibernética contemporânea (uma designação derivada do sânscrito onde significava a ‘representação terrena de uma divindade’) representa a criação de uma identidade alternativa no ciberespaço. O ‘avatar’, herdeiro directo do ‘nickname’, permite não apenas a associação do ‘eu real’ a um nome como também a uma representação tridimensional de um corpo. As implicações que advêm deste processo quase catártico são evidentes e revelam-se de extrema importância para a consequente ‘vida online’, nomeadamente no que às questões espaciais diz respeito (proxémica, espaços e lugares).

Paralelamente a este processo de auto-construção dos ‘múltiplos eus’ virtuais, o cidadão flâneur no mundo virtual é confrontado com espaços inóspitos e com a ausência do ‘genius loci’ ou do ‘espírito do lugar’. O lugar virtual não possui a ‘identidade particular’ a que se refere Norberg-Schulz, logo o cidadão virtual não se consegue orientar e identificar com um ambiente que possua algum significado, uma das condições para que o lugar seja habitável, segundo o mesmo autor.

A vida plasmada no ecrã para o recém-nascido no mundo virtual carece de significação e de referenciais culturais, sociais, espaciais.

A ausência de noções como as de ordem, de hierarquia, de organização, de complexidade, de estrutura, de informação ou de controlo, entre outras, num mundo não-antropomórfico e não-antropométrico, é a causa maior para a impossibilidade de entender um lugar com significado, um lugar ‘habitável’.

Perante este cenário, como pode o novo ‘residente’ do mundo virtual entender esse próprio mundo enquanto sistema, e, sobretudo, como representa e se apropria do espaço vazio, do não-lugar, de forma a garantir a sua sobrevivência pessoal?

A resposta a esta questão (a questão central desta reflexão) tem tanto de curiosa quanto de óbvia. Como referimos no início deste artigo, o imaginário dos mundos virtuais online de hoje (como Second Life) tem as suas raízes nas obras de ficção dos finais do séc. XX, onde se previa, precisamente, a ‘construção de um mundo’ de liberdade feito à imagem e semelhança de personagens digitais nascidos em código binário. O que não ficava claro nos exercícios ficcionais de Stephenson, de Gibson ou de Barlow era a relação desses personagens (avatars) com os seus ‘proprietários’, ou, por outras palavras, com os indivíduos que criam os personagens.

A elástica capacidade de comutação entre os ‘múltiplos eus’ que caracteriza o indivíduo contemporâneo referida por Sherry Turkle (ou o movimento permanente de ‘cycling through’ em ambientes virtuais referido pela autora) parece dotar os ‘residentes dos mundos virtuais’ (manipulados pelos seu ‘eu real’) da faculdade de colonizar e de se apropriar dos espaços intangíveis graças à sua memória real.

Ou seja, a solução para o complexo problema na caracterização de um ‘lugar sem espírito’ parece ser habitualmente resolvida recorrendo à história e às heranças várias que os ‘colonos’ transportam do mundo real para o virtual.

Será esta, a nosso ver, uma das principais razões para a forma peculiar (até paradoxal) de como o indivíduo resolve a necessidade de representar no ecrã um espaço de que se apropria, dando-lhe sentido e nele descobrindo o ‘genius loci’. Neste caso, o ‘espírito do lugar’ virtual é mentalmente construído na esfera do real e meticulosamente importado para um ambiente virtual.

O processo descrito parece-nos claro e óbvio, ainda que não deixemos de o considerar um paradoxo: num mundo criado e idealizado para se constituir como uma plataforma de liberdade e de construção colectiva de conhecimento, não fará muito sentido a utilização do ‘espírito de lugares’ reais regulados pelas leis da Física e pelo enquadramento em estruturas sociais, culturais e espaciais próprias.

Como refere Lev Manovich, o ‘entendimento do espaço enquanto meio’ não se aplica neste processo mimético de representação do espaço em mundos virtuais. As características únicas que marcam a virtualidade desse mundos ficam à margem de um processo que os transforma em ferramentas de simulação.

Na sua viagem exploratória pelo virtual, os novos ‘colonos’ aparentam ter uma necessidade compulsiva de se apropriarem dos espaços inabitados transportando consigo os objectos evocativos que lhes garantam conforto e orientação pela proximidade semântica com tudo o que lhes é familiar no mundo real.

Em Second Life, uma grande maioria dos ‘residentes’ encarna o papel do ‘colono’ que replica, num ambiente por vezes emocionalmente hostil, as realidades que conhece do mundo offline. Grande parte das manifestações e experiências levadas a cabo neste ‘mundo virtual’ tem como âncora objectos quotidianos, espaços e paradigmas comunicacionais importados da realidade, transformando a virtualidade em familiaridade.

A excepção são alguns movimentos artísticos experimentalistas, como o Hiperformalismo e o movimento NPIRL já anteriormente referidos, que têm como orientação conceptual a descoberta de um novo ‘espírito do lugar’, um lugar com novas

regras e possibilidades que se presta à experimentação tentando tolerar o eventual desconforto inerente a tudo o que é alheio.

A analogia anteriormente estabelecida com a prática projectual do movimento Moderno na Arquitectura, faz-nos crer que, em mundos virtuais, se aplica a mesma lógica de justificação na representação e apropriação do espaço, ancorada no ‘genius loci’. Enquanto que, no caso da prática arquitectónica, essa relação se faz na harmonia entre a pré-existência e o projectado, no caso dos mundos virtuais existe um complexo projecto de simulação na criação de um ‘espírito de um lugar’ que vem do ‘mundo real’ para justificar, num segundo momento, as intervenções desejadas.

Em conclusão, parece-nos que, maioritariamente, a ‘colonização’ de mundos virtuais e a consequente apropriação e representação do espaço se faz por analogia (ou simulando) com os arquétipos da realidade. Esta aproximação mimética, como vimos, deverá estar associada a questões de ordem emocional e afectiva, e daí a criação prévia de um ‘espírito do lugar virtual’ que valide e credibilize as opções que se lhe seguem.

São Paulo, 2010

Notas

1 Turkle declara, no seu livro ‘A vida no ecrã’, a grande esperança na simulação da pós-modernidade: “A simulação oferece-nos a grande esperança de acedermos à compreensão das coisas. Quando um mundo, o nosso mundo, é demasiado complexo para ser compreendido em termos de primeiros princípios, isto é, quando o mundo é tão complexo que a mente humana deixa de poder representá-lo como uma síntese mental baseada em primeiros princípios, nessa altura o mundo frustra todas as tentativas do intelecto humano para definir a verdade. (...) O computador oferece-nos a esperança, através da simulação, ganharmos um novo instrumento analítico.”

2 Lev Manovich tenta perceber e discutir “Por que razão é o espaço navegável uma construção tão popular nos novos media? Quais são as origens históricas e os predecessores desta forma?”

3 A ideia de um ‘espaço de fluxos’ de Castells opõe-se a um ‘espaço de lugares’. Para Castells, “O espaço é sempre uma construção mental. Não apenas uma construção cultural, mas uma construção materialmente mental, porque temos de nos colocar num sítio qualquer. (...) Ao longo da história, na maior parte da prática humana, a simultaneidade dependeu da vizinhança, da proximidade territorial. Ora, o que acontece quando podemos fazer coisas juntos em tempo real, mas em sítios muito distantes uns dos outros? Há simultaneidade, mas o arranjo espacial que a permite é um arranjo diferente. É baseado nas telecomunicações, nos sistemas de computadores e nos locais onde esta interacção tem lugar. Este é o Espaço dos Fluxos: não apenas os circuitos electrónicos / telecomunicações, mas a rede de lugares que estão ligados a um lugar comum, a prática social simultânea por vias destes circuitos electrónicos e seus sistemas auxiliares.”

4 Relembra Manovich: “A visão original (i.e., dos anos 80) do ciberespaço apontava para um espaço de informação em 3D que seria percorrido pelo utilizador humano ou, para usar o termo de William Gibson, por um ‘data cowboy’”.

5 Idem

6 Para Karl Popper, existe um mundo de produtos da mente humana, de objectos abstractos. Actualmente este é o mundo de Popper relacionado com o ciberespaço e com a cibercultura.

7 Pierre Lévy aborda o virtual como um processo dinâmico de conferência de sentido, a virtualização. É à luz desta ‘construção da problemática’ que se podem entender as ideias de Lévy sobre espaços mutantes.

8 Na tentativa de Manovich de explicar o conceito de ‘espaço-navegável’.

9 Referência ao mundo ficcional da cultura ciberpunk dos anos 80/90 onde Neal Stephenson criou, com a publicação da novela ‘Snow Crash’, a noção de ‘metaverse’, ou de algo para além do universo e que a ele se refere.

10 Manovich em referência à cultura clássica e ao sujeito Baudelairiano.

11 Idem

12 Manovich explica assim as diferenças entre o que considera serem os dois tipos de ‘exploradores’ do espaço virtual, comparando-os com a tradição literária europeia e americana: “Esta é uma teoria possível, uma trajectória histórica: de flâneur a navegador na Net; de explorador americano do século XIX a explorador do espaço virtual

navegável. (...) Por conseguinte, para um flâneur virtual operações como a busca, a segmentação, a criação de hiperligações e a visualização e extracção de informação são mais satisfatórias do que a mera navegação através de uma simulação do espaço físico.” (Manovich, 2005)

13 Lev Manovich recorre também à construção mental de De Certeau, no que ao seu entendimento particular da vida quotidiana diz respeito, por entre tácticas e estratégias: “A principal fonte de (Marc) Augé para a sua distinção entre lugar e espaço, ou não-lugar, é Michel De Certeau: ‘o espaço, para este, é um ‘lugar frequente’, uma ‘intersecção de corpos em movimento’: são os pedestres que transformam a rua (geometricamente definida como um lugar para os planificadores de cidades) num espaço’; é a animação de um lugar pelo movimento de um corpo que se move. Assim, de uma certa perspectiva, podemos entender o lugar como um produto dos produtores culturais, enquanto os não-lugares são algo criado pelos utilizadores; por outras palavras, um não-lugar é uma trajectória individual por um lugar. (...) O não-lugar tornou-se a nova norma, a nova forma de existência. (...) Os arquitectos acabaram por aceitar que as estruturas que concebem serão modificadas pelas actividades dos utilizadores, e que estas modificações representam uma parte essencial da arquitectura.” (Manovich, 2005)

14 Turkle explica a ideia de objectos evocativos, recorrendo, como é seu hábito, à interpretação freudiana do mundo e dos fenómenos: “Alguns objectos aparentam ser intrinsecamente evocativos – por exemplo aqueles a que podemos chamar *esquisitos*. Freud afirmou que vemos como esquisitas aquelas coisas que ‘conhecemos faz tempo mas não nos são familiares’. O ‘esquisito’ não é o que é mais assustador e estranho. É antes aquilo que parece estar perto, mas ‘desligado’, suficientemente distorcido para ser sinistro. Marca uma complexa fronteira que nos atrai e nos repele...” (Turkle, 2007)

15 No original: "We think with the objects we love; we love the objects we think with." (Turkle, 2007)

16 “A tradição psicodinâmica – na sua explicação de como tornamos os objectos parte de nós mesmos – oferece uma linguagem para interpretar a intensidade das nossas ligações com o mundo das coisas, e para descobrir as semelhanças de como relacionamos o que é vivo com o inanimado. Em cada uma das situações, confrontamos o outro e damos forma ao ‘eu’.” (Turkle, 2007)

17 Anne Beamish utilizou Second Life nas suas aulas na Universidade do Texas em Austin, entre 2004 e 2006

18 DCSpensley, artista, filósofo e neologista.

19 Bettina Tizzy criou o grupo "Not Possible IRL," em Julho de 2007 para: 1) Identificar, mostrar e promover criação de conteúdos de QUALIDADE (arte, arquitectura, moda, paisagismo) em mundos virtuais que não sejam possíveis no mundo real; 2) Para espalhar o conhecimento que valorize os criadores de conteúdos; e 3) Para defender o reconhecimento e a protecção dos direitos dos criadores de conteúdos em ambientes virtuais.

20 Já nos seus livros ‘Intentions in Architecture’, de 1963, e ‘Existence, Space and Architecture’, de 1971, Schulz falava sobre noções experimentais e físicas como uma base existencial ou um espaço existencial, mas apenas em 1979 começou a utilizar a noção de ‘genius loci’.

21 Heidegger utiliza a expressão inglesa ‘to dwell’, referida por Norberg-Schulz, e aqui traduzida por ‘habitar’ enquanto ocupação do espaço, do território

Referências Bibliográficas

Bettina Tizzy, *Not Possible in Real Life*, online <http://npirl.blogspot.com>, consulta Abr 2009.

Christian Norberg-Schulz, *Towards a Phenomenology of Architecture*, Rizzoli, 1991.

David Bell, *Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*, ed. por Routledge, London, 2007.

DCSpensley, *Hyperformalism*, online @ <http://spensley.com/hyperformalism/index1.html>, consulta Abr 2009.

Gustavo Cardoso et al., *A Sociedade em Rede em Portugal*, ed. por Campo das Letras, Porto, 2005.

Leach, N., *Forget Heidegger in Designing For A Digital World.*, ed. por Wiley-Academy, London, 2002.

Lev Manovich, *Espaço Navegável*, in *Revista de comunicação e linguagens: espaços*, ed. por Relógio d'Água, Lisboa, 2005.

Manuel Castells et al., *La transición a la Sociedad Red*, ed. Por Ariel, Barcelona, 2007.

Martin Ince, *Conversas com Manuel Castells*, ed. por Campo das Letras, Porto, 2003.

Neal Stephenson, *Snow Crash*, ed. Bantam Spectra, New York, 1992.

Pierre Lévy, *O que é o Virtual?*, ed. por Quarteto, Coimbra, 2001.

Sherry Turkle, *A Vida no Écrã*, ed. Relógio d'Água, Lisboa, 1995.

Sherry Turkle, *Evocative Objects: Things We Think With*, ed. por Sherry Turkle, Berkeley, 2007.