

cibercultura

Pressupostos e Promessas

AUTOR

gonçalo furtado¹

Antecedentes da cultura

O ciberespaço, conformado pela rede e pelas tecnologias da informação e de comunicação, despoleta novas formas de vida e cultura paralelas à existência física-real.

A cibercultura, desenvolvida através de diversos meios-suportes à digitalização, expressa-se telematicamente sem vínculos à localização e condição física do usuário como anterioria com as anteriores formas de sociabilidade².

Os antecedentes da cibercultura

são múltiplos e frequentemente ligados ao desejo de transcendência e libertação. Segundo Roy Ascott "durante milénios o desejo humano de transcendência assumiu várias formas. Tivemos telepatia, sem qualquer evidência material, tivemos adivinhação, tivemos fantasmas. Agora temos telemática, telepresença e a estética apariciona. O além está agora aqui. Chama-se ciberespaço"³.

Rituais e misticismos igualmente remetiam para a partilha de uma imaginação colectiva. Como recorda Buick e Jevtic "podemos dizer que o homem também usou a tecnologia para melhorar a comunicação e para se sentir parte de algo maior e mais significativo"⁴. Loucura e droga são experiências similares. A bioquímica e a farmácia desde à muito forneceram uma fantástica tecnologia transcendental. Recordemos o exemplo de Timothy Leary, que além de guru do LSD, se tornou num defensor da "rede" - possibilidade de um mundo virtual habitado por nómadas telemáticos.

Os actuais desenvolvimentos

deste espaço de navegação

hierárquico" e a realidade virtual permitem analogias e são devedores dos modos de vida erráticos e da avidez de experiências espaço-temporais não convencionais expressos na literatura ciberpunk, nas utopias ciberdéticas e na emancipação orgástica da contracultura da década de 60. O ciberpunk surgiu influenciado pela ficção científica de autores como Arthur Clarke, o qual prenunciava uma sociedade entregue ao lazer e a viagens transcendentais.

William Gibson, um dos pioneiros do género literário ciberpunk, reporta para futuros próximos onde a sociedade estaria saturada de tecnologias complexas dominadas por corporações multinacionais. Neuromante de 1984, com influências nítidas do autor de "2001-Odisseia no espaço" (Arthur Clarke) e da vigilância constante do grande irmão de "1984" (George Orwell), introduziu conceitos como "ciberespaço", "realidade virtual" e

descreve um espaço criado na justaposição da mente humana e da cibernética, habitado por personagens alteradas com elementos mecânico-electrónicos.

O ciberpunk difunde o cyborg pós-humano, resultante de alterações genéticas e próteses que progressivamente tomam conta do corpo, permanentemente controlado e perseguido por câmaras de vigia na sua deambulação pela cidade⁵. Cidades estas que, objectos de uma futurologia pessimista, são descritas como locais entregues ao crime, à poluição e aos lixos tóxicos.

O ciberpunk pode ser visto no seguimento da *Beat Generation* dos anos 50 (Kerouac, Ginsberg e Burroughs), movimento

subversivo relativamente aos valores da classe média, caracterizado por um estilo de vida e escrita "anti-convencional", assente na improvisação artística e na revelação visionária alcançada através do sexo, das drogas e dos orientalismos. A Beat teve reflexos na arte e música, e inspirou o protesto da contracultura, donde também surgiria na década de 70 o New Age e a música espiritualista do psicadelismo, denominação original de Timothy Leary, defensor do uso de LSD para a expansão da mente que nos "noventas" acabou por se dedicar à informática.

Uma obra aberta

Como refere Bragança de Miranda, a libertação espaço temporal (e incluso a descorporalização), significa para os mais radicais que a "substituição da experiência histórica por uma realidade inteiramente sustentada pela tecnologia, a que chamam virtual"⁶.

Segundo este pensador, a estética artística da interactividade digital integra-inclui na obra artística o espectador, e toda a exterioridade (natureza e experiência), traduzidos na linguagem digital e numérica. Trata-se de uma cultura onde o artificial colabora com o natural em novas formas de ser⁷.

Para entender o emergente advento digital e a cibercultura é pertinente observar a sua expressão no campo da arte, onde, a nosso ver, pode ocorrer a transferência do controle para o usuário⁸. (Não queremos deixar de referir que Duran (como outros), reflectindo sobre o potencial criativo, identifica "interactividade" como um termo dúbio.

³ Roy Ascott citado por José Bragança de Miranda, "Da interactividade crítica à nova mimesis tecnológica" em Claudia Gianetti (ed), "Ars telemática", Relógio d'Água, 1998

⁴ Veja-se o manual juvenil de Joanna Buick e Zoran Quixote, p.17

⁵ Veja-se também Gonçalo Furtado, "Se dance - prefácio para a instalação de Marco Camarneo, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, 2000 e ainda Gonçalo Furtado e José Pedro Sousa "A propósito do grande irmão - o encerro televisivo expressa o real", 2000

¹ Arquitecto pela Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto e Mestre pela ETSAB da Universidade da Catalunha

"A oposição do espectador frente à obra de arte sempre foi interactiva. Se a arte tem sentido é justamente porque é interactiva"⁹

No campo da arte assistimos à diluição das fronteiras tradicionais, à fusão e ao investimento tecnológico. Os projectos artísticos contemporâneos exploram novos materiais, suportes e linguagens, diluindo a separação entre áreas (body, land, etc), fundindo e apropriando a tecnologia como material, instrumento e suporte.

A arte e os artistas, salientemos, desde cedo fizeram uso dos meios electrónicos e de telecomunicação para intervenções específicas (do telefonbinder de Maholy, à Satellite Art e intervenção de Palk na Documenta 6 de Kasell, até ao projecto de Roy Ascot na rede Planet), subvertendo as noções artísticas tradicionais.

A arte contemporânea, não indiferente ao desenvolvimento techno-social tem utilizado o meio digital com propósitos artísticos. Da Web art e intervenções artísticas na rede, até ao uso de espaços de exposição em museus e galerias virtuais, surgindo na Net um novo circuito de produção-divulgação, ainda que actualmente muito preso a obras que não foram pensadas para este meio.

Como refere Pierre Levy¹⁰ cada invenção ofereceu novas possibilidades de expressão. O estuário do óleo seguiu-se à tempera e, depois da segunda guerra mundial a acrílica, permitindo aumentar a rapidez em prejuízo

da resistência dos quadros. Agora com a infografia e multimédia, a obra de arte promete vir a ser caracterizada por uma condição digital, mutante e interactiva.

De facto a vinculação dos meios electrónicos de comunicação às artes, desde os anos 70, veio contribuir para resolver os problemas de uma crise artística, possibilitando uma obra participativa, aberta à fruição e patente na rede-ciberespaço.

A arte digital insere-se assim em tendências artísticas recentes, caracterizadas precisamente por uma obra aberta e participativa (happening, performance, e instalação), centrada na conceptualização (privilegio da valorização do conceito), na estratégia e na comunicação artística relativamente ao objecto (conceptual, minimal). A arte digital abala pressupostos artísticos como a unicidade da obra concluída, a autoria, o papel e a interferência do receptor (à semelhança do que Eco referia em *Obra Aberta* de 1962 relativamente à participação do público na finalização da obra).

Como refere Peter Lunenfeld¹¹ o cadáver esquisito surrealista, agora electrónico, reflecte a multiplicidade da experiência. A obra de arte digital é participativa, está dotada de flexibilidade e encontra-se em permanente metamorfose. A essência fundamenta-se na ideia contida no "metamodelo", na potencialidade das variantes contidas no algoritmo. (Bragança de Miranda, por seu lado,

preveligia as obras de arte digital que recusam a "mimesis tecnológica"). Também no campo da arquitectura, a estética da interactividade se encontra presente em realizações como o Pavilhão H2O dos Nox. Os Nox caracterizam o pavilhão como uma fusão do corpo, envolvente e tecnologia. *"O projecto foi baseado na agregação de arquitectura e informação. A forma em si é conformada pela deformação fluida (...) a deformação do objecto estende-se à constante metamorfose do ambiente, que responde interactivamente."*¹²

Ao contrário da mediática casa de Bill Gates (onde as considerações que não tecnológicas são banais), a estética da interactividade estende-se ao nível da experiência e procura dar um lado humano-cultural à técnica.

No entanto, à semelhança do que Lunenfeld refere relativamente ao telefone, temos de esperar para ver se a digital art será um sistema capaz de gerar *"suficientes objectos culturais discretos, de modo a marcar os discursos da crítica e da história da arte"*.¹³

Por enquanto, fazendo juízo aos pressupostos dos antecedentes da cibercultura, a arte digital parece na sua essência atender e proclamar modos de pensamento não-lineares.

¹⁰ Pierre Levy, "A máquina Universo", Instituto Piaget, 1995

⁹ Duran e outros, "L'Era digital a debat" em Transversal, 1999, p.58

⁸ Veja-se o capítulo "Arte" da dissertação de José Pedro Sousa, "A arquitectura no ecrã", Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, 2000

¹¹ Peter Lunenfeld em Claudia Gianetti (ed), "ARS telemática", Relógio d'Água, 1998

¹² L. Spontak em John Beckmann (ed), "The architecture of culture"

¹³ Peter Lunenfeld em Claudia Gianetti (ed), "ARS telemática", Relógio d'Água, 1998 p.80 "Interferências do digital no campo da arquitectura"