

A M B I E N T E

V I R T U A L

emanuel

dimas

de

melo

pimenta

1

9

9

5

também conferência em
International Court of the Environment
Corte Suprema di Cassazione, Roma
Simpósio “Una Giornata per l’Ambiente”
Roma, Itália, 1995
Ambiente Virtual
Emanuel Dimas de Melo Pimenta

título: Ambiente Virtual
autor: Emanuel Dimas de Melo Pimenta
ano: 1995

Filosofia, estética
editor: ASA Art and Technology UK Limited
© Emanuel Dimas de Melo Pimenta
© ASA Art and Technology

www.asa-art.com
www.emanuelpimenta.net

Todos os direitos reservados. Nenhum texto, fragmento de texto, imagem ou parte desta publicação poderá ser utilizada com objectivos comerciais ou em relação a qualquer uso comercial, mesmo indirectamente, por quaisquer meios, electrónicos ou mecânicos, incluindo fotocópia, qualquer tipo de impressão, gravação ou outra forma de armazenamento de informação, sem autorização prévia por escrito do editor. No caso do uso ser permitido, o nome do autor deverá ser sempre incluído.

As origens etimológicas das palavras *ambiente* e *cultura* são reveladoramente coincidentes.

A primeira, fundada no Grego *amphi*, ou a segunda, produzida a partir do Indo Europeu **kwol*, indicam a ideia de *andar em torno de algo*.

Como o acto da caça, da busca, da descoberta.

Ambos os conceitos, *cultura* e *ambiente*, implicam directamente a ideia de sensorialidade. Aquele que cerca, na caça, busca a presa munido de todos os sentidos. Todos os canais sensoriais abertos para informação.

Duas noções fundamentais para a ideia de território e propriedade.

Entretanto, a preocupação com o uso sensorial se tornou objecto primeiro de um conjunto de princípios de julgamento conhecido como *estética* e passou a ser assumido enquanto algo francamente Platónico.

Algo distante do que poderia ser determinado como *realidade concreta*.

A maioria das pessoas se esquece de que a palavra *arte* possui idêntica raiz etimológica da palavra *arma*, originariamente enquanto conceito *arma defensiva*.

Dignos de um conto policial, lembrando *Dupin* de Edgar Allan Poe, desde a *aesthesis* na Grécia Antiga, os nossos sentidos enveredaram pelas mais misteriosas tramas.

De um primeiro funcionalismo e primeira uniformização em Roma, à elaboração do *tipo* medieval através da *legislação* da Igreja, ao Gótico; da criação do conceito de propriedade intelectual – através da estandardização promovida pela imprensa de tipos móveis metálicos inventada por Gutenberg – ao pudor do beijo condenado pelo cinema Americano através do célebre *Motion Picture Production Code* de 1930, também conhecido como *Hays Code*, devido ao nome do Republicano William Harrison Hays; os sentidos humanos foram sendo objecto de uma espécie de controlo policial.

Lentamente, durante séculos os olhos foram se restringindo a estáticas e bidimensionais telas de pintura, ou a estáticas esculturas feitas em proporções bem comportadas; os ouvidos foram sendo *educados* a ouvir sons *correctos*; a dança culta se tornou *clássica*; o olfacto conheceu o desodorante e os cigarros, com o conseqüente rebaixamento do odor geral; o paladar conheceu o sal e o açúcar em grandes doses.

O banho, antes uma actividade social dedicada ao prazer e à regeneração espiritual, transformou-se numa actividade exclusivamente desinfectante, quase médica.

O tempo livre das pessoas, em grande parte responsável pela existência de um *livre pensar* e sobretudo responsável pela quotidiana descoberta do sagrado, mudou-se em tempo mecânico, organizado na precisão *taylorista* de exactos doze meses divididos em quarenta e oito semanas ou em trezentos e sessenta e cinco dias, cada dia em vinte e quatro horas, cada hora em sessenta minutos e cada minuto em sessenta segundos.

A emergência da condição do sagrado acontece como resultado da contemplação, que por sua vez só é possível com tempo livre, sem medidas restritivas.

Essa é a diferença que sentimos quando entramos numa antiga catedral acompanhando um itinerário turístico ou quando o fazemos livremente e permanecemos quietos sem compromisso durante algum tempo.

Essa é a condição primeira da poesia que, quando lida *mecanicamente*, perde o sentido.

A língua se aproximou do código numérico.

Uma gramática fortemente especializada praticamente tornou o sistema escrito numa arte matemática de conjuntos discretos permutáveis.

Assim, a poesia – que perde o sentido sem seu elemento sagrado – praticamente desapareceu.

A produção de cadeiras no Ocidente conheceu, a partir do século XVI, um período crescente de produção; uma produção explosiva, praticamente inigualável a qualquer outro artefacto humano.

A cadeira se revelou enquanto um eficiente instrumento para *temperar* o espectro de sintonia visual.

Durante a Idade Média, praticamente não existiam as cadeiras como as que hoje conhecemos – as pessoas estavam habituadas a se encostar umas nas outras e a olhar o mundo de alturas não padronizadas.

O aparecimento da imprensa de Gutenberg coincide como o gradual isolamento físico das pessoas, especializando-as em *indivíduos*.

Durante a Idade Média, as pessoas se *tocavam* mais.

Descartes produziu uma tradução do movimento ocular humano quando criou sua tabela de eixos, conhecida ao longo dos séculos como *eixos cartesianos*.

Mesmo imediatamente após a sua invenção, em pelo século XVIII, o o aumento de fabricação de pianos foi surpreendente, tornando-se rapidamente no mais popular dos instrumentos musicais do Ocidente.

Um instrumento que ajudou a organizar *visualmente* a música, estandardizando as relações de frequências.

Cultura material significa, em última instância, *design* sensorial.

Com o mundo da literatura, o universo humano foi, gradualmente, transformando-se em puro *estereótipo*.

Lentamente, um pouco por toda a parte, foram sendo codificados incontáveis padrões de estandardização sensorial.

Padrões de beleza física passaram a existir, fundados no ideal da beleza Grega.

Padrões de comportamento, ou de *boa educação* passaram a vigorar um pouco por todo o lado no chamado mundo Ocidental.

Padrões de relacionamentos conjugais ou padrões de procedimentos religiosos e políticos passaram a ser objecto de manuais comportamentais na forma de revistas – que, por sua vez, possuem o seu próprio grau de *formatação*.

Foram produzidos padrões de sucesso, fundados num conceito de grande poder uniformizador: o dinheiro.

Com o dinheiro padrão numa sociedade, tudo passou a ser monetariamente medido por uma referência geralmente departamentalizada em décimos, centésimos e milésimos de unidade.

Uma referência *standard* para uma forma de normalização do comportamento social, estabelecido em patamares discretos.

A polegada deu lugar, no cenário mundial, ao *metro*.

Os diversos tamanhos de peças industriais, de manufacturados e até de simples folhas de papel, passaram a obedecer às normas DIM.

A televisão possui os seus horários determinados, seguindo uma rígida tabela de comportamento social. Nela, os anúncios comerciais possuem uma medida padrão para duração e forma, e os noticiários e outros programas são executados segundo esquemas uniformes de distribuição de informação.

Tudo passou a obedecer um *formato*.

A produção em grande escala do *estereótipo* se revelou como a representação por excelência do universo predicativo, a ilusão da contiguidade e a metáfora.

Assim como foi produzido o *formato* da televisão, também o foi o do cinema, do rádio, dos hospitais, o *formato* de como se comportar à mesa, de como proceder em reuniões e até das escolas – curiosamente *formatadas* de forma semelhante aos zoológicos do século XIX.

Enfim, toda a vida quotidiana passou a obedecer um *formato* especializado.

Mas, no século XX começaram a surgir meios de comunicação e de armazenamento informacional, tais como telefones e computadores, que não aceitam *formatação*.

Durante uma chamada telefónica, apenas o acesso é *formatado*, enquanto todo o resto é interacção.

Os computadores podem possuir dezenas ou centenas de dados *de formato* enquanto acesso, mas a combinação dos acessos produz a natureza das *janelas*, que podem ser abertas ou fechadas, manipuladas ou redesenhadas dinamicamente.

As tecnologias de realidade virtual e ciberespaço passaram a constituir uma nova base para o pensamento da cultura e do ambiente.

Os sentidos passaram a se projectar não mais em extensões, mas em verdadeiras próteses sensoriais.

Uma verdadeira revolução sensorial, isto é: uma revolução sobre o tecido da própria cultura material planetária, produzindo riqueza e poluição virtuais.

Uma revolução de aceleração tão vertiginosa que acabou por gerar uma notável e perigosa fractura civilizatória no planeta.

Segundo levantamentos de 1994, e apesar de todos os chamados desenvolvimentos tecnológicos, ainda há no planeta mais de dois biliões de pessoas analfabetas – pessoas incapazes de utilizar esse já antigo artefacto cognitivo!

Elas representam mais de 30% da população mundial!

98.8% da população analfabeta do planeta está localizada nos países classificados como subdesenvolvidos.

Há, no fim do milénio, cerca de um bilião de aparelhos de televisão operando em todo o mundo!

Cerca de 15% da população mundial possui mais da metade de todos os aparelhos de televisão, quase 60% dos aparelhos de rádio, cerca de 75% dos aparelhos de telefone e são responsáveis por cerca de 60% da tiragem diária de jornais.

Apenas os Estados Unidos possuem cerca de 25% dos aparelhos de televisão no planeta e cerca de 22% de todos os aparelhos de telefone: o que praticamente equivale à soma de todos os aparelhos de televisão e telefone dos países subdesenvolvidos.

No Zaire – país com cerca de quarenta milhões de habitantes – há um aparelho de televisão para cada mil pessoas! Em Bangladesh – com quase cento e vinte milhões de habitantes – cada exemplar de jornal é disputado por grupos de cerca de cento e trinta pessoas!

Em 1990, metade da população planetária não terá – ainda – acesso a qualquer tipo de energia comercial. O que equivale dizer: nenhum uso de tintas industriais, plásticos, electricidade, papel industrial, televisão, telefone, fotografia, alimentos industrializados, enlatados, luz artificial e tudo o mais que compõe nosso quotidiano.

Essa população participa virtualmente nos espaços urbanos das grandes cidades, nos noticiários, no imaginário planetário, constituindo uma intensa *bricolage*.

A ideia de progresso ilimitado foi produto da sociedade literária do século XVII. Uma ideia segundo a qual o *progresso* seria um factor *standard*, uniforme, previsível e planeável.

O fosso civilizatório que separa imensos contingentes populacionais neste final de milénio revela, dentro de uma pretensa mesma estética, uma formidável ruptura dos sentidos.

A redescoberta dos nossos sentidos – algo aparentemente subjectivo e menos importante à primeira abordagem – revela-se um elemento primordial no resgate de uma Humanidade sã diante da volatilidade do território e da propriedade – em todas as suas significações.

Da mesma forma que a cultura material se apresenta, em toda a sua profundidade, enquanto *design* sensorial; o estabelecimento de leis, regras ou quaisquer convenções responde à *paleta sensorial* de cada conjunto étnico. Conjuntos literalmente misturados no ambiente urbano de nosso planeta superpopuloso.

Uma combinação não-linear que, provavelmente, não mais permite a validade do estabelecimento de modelos lineares.

Assim, uma vez mais, *cultura* e *ambiente* parecem coincidir, e certamente as respostas de uma satisfarão as questões da outra.