

A M B I E N T E
V I R T U A L
emanuel dimas de melo
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 qualquer meio, electrónicos ou mecânicos, incluindo fotocópia, qualquer tipo de impressão, gravação ou outra forma de armazenamento de informação, sem autorização prévia e prescrita do editor. No caso de 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 *aesthesia* 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 consequente 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, mutou-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 *tocabam* 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 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 redesenhadadas 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.