

**U T O P I A**  
emanuel dimas de melo pimenta  
1 9 9 5

também conferência em  
Projecto Utopia 1995, Cascais  
Cascais, Portugal, Fevereiro 1995  
Utopia  
Emanuel Dimas de Melo Pimenta

**título: UTOPIA**  
**autor: Emanuel Dimas de Melo Pimenta**  
**ano: 1995**

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

[www.asa-art.com](http://www.asa-art.com)  
[www.emanuelpimenta.net](http://www.emanuelpimenta.net)

*Todos os direitos reservados. Nenhum texto, fragmento de texto, imagem ou parte desta publicação poderá ser utilizado 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.*

Alguns notáveis mal entendidos vêm caracterizando a ideia de *utopia* através dos tempos.

O primeiro e mais evidente mal entendido é que tratar-se-ia de um fenómeno típico dos finais de século.

Um engano curioso, pois – embora isso realmente tenha acontecido no século passado – as utopias são antes provocadas pelo aparecimento de novas tecnologias e não com *mudanças de século!*

Assim, a *República* de Platão coincide com um rápido aumento de importação de papiro, produzido no Egípto. O papiro, meio relativamente flexível de armazenamento e transferência de informação, foi responsável pela aceleração na comunicação, pela desintegração das Cidades Estado e pelo brilho do Império Romano que se seguiu.

Da mesma forma, mais de mil e quinhentos anos depois, a *Utopia* de Tomás Morus acontece quase que simultaneamente à imprensa de Gutenberg. Morus realiza, no seu famoso livro, uma forte reacção às mudanças sociais que eram desencadeadas, nomeadamente a grande controvérsia da época: a delimitação rigorosa das propriedades privadas.

As utopias do final do século XIX coincidem com o aparecimento da electricidade e da fotografia. Eugène Hénard – então um dos mais importantes representantes dos movimentos utópicos aplicados ao urbanismo – inventou a *cidade sobre estacas* - que viria a ser característico de uma parte de Tóquio e da Holanda – para além de criar uma teoria do *urbanismo subterrâneo*. Loucura na época, essa teoria tem sido aplicada com sucesso em diversas cidades do mundo – Canadá possui bons e variados exemplos.

Os projectos arquitectónicos de mega-estruturas, liderados por Paolo Soleri nos anos 1960, coincidiram com os primeiros satélites de telecomunicações. Eram imensas estruturas destinadas às mais diversas funções. Soleri foi considerado louco por muita gente boa. Os seus revolucionários conceitos têm, entretanto, caracterizado a maior parte do pensamento sobre a organização urbana neste final de milénio.

Soleri estava integrado ao que, à época, era conhecido como uma cultura *hippie*. Uma nostálgica cultura que reagia às mudanças sociais imprimindo, como Morus, uma volta à natureza e a busca de uma pureza ideal da humanidade.

Aqui, revela-se o segundo engano: que as utopias seriam, a princípio, fortes desafios à tradição.

Antes, praticamente todas as utopias – senão todas – são, em certo sentido e sem que seus autores se dêem por isso, reafirmações da tradição.

Um terceiro engano, típico do senso comum, é considerar *utopia* como algo impossível. Certamente esta falsa crença se deve ao próprio nome: *utopia*. A palavra foi sugerida por Morus como a designação de uma terra impossível: *u-topos* ou o *não-lugar*.

Curiosamente, *utopias* são coisas surpreendentemente realizáveis, e nunca impossíveis.

Agora, poucos milhares de dias separados de um novo milénio, várias pessoas, em diferentes partes do planeta, voltam-se para as utopias que se desenham.

Espécie de acto reflexo sobre o século passado. Gesto imediato que Walter Benjamin certamente afirmaria ser mais *um salto de tigre ao passado*: um passado carregado de *hic et nunc – aqui e agora* – que faz com que as pessoas promovam inconscientes saltos sobre o aparente *continuum* da História.

Por essa via, deparamo-nos – uma vez mais – com novas utopias. Novamente e por enquanto, aliciantes novidades populares. Ideias que fixam hipnoticamente a atenção de todos – do milionário ao pobre, do artista ao economista, do pedreiro ao neurocirurgião.

Fascínio total.

Todos fixam olhos, ouvidos e pele no novo mundo que mágica e misteriosamente se transforma numa contínua metamorfose.

Desta vez, todavia, esse universo em mutação ocupa todos os tempos e todos os espaços, simultaneamente. Não mais se trata de megaprojectos isolados como os de Paolo Soleri, das especializadas e urbanas ideias de Hénard, das defesas conceituais de Morus ou de Platão.

Pela primeira vez, trata-se o planeta, ele próprio, como um *todo*. Uma utopia localizada em todos os lugares e em lugar nenhum: a desmaterialização da cultura material.

África, Europa, Ásia e Américas interagindo em felizes, muitas vezes ingênuas, utopias tecnológicas e catastróficas utopias demográficas. Apocalipses e renascimentos, em constante turbulência criativa.

Hoje, a rede Internet já abriga mais de trinta milhões de pessoas que se comunicam interactivamente em todo o mundo.

Para algumas das questões apocalípticas, algumas fantásticas respostas *renascentistas*: a fabricação de *nano-mecanismos auto reprodutíveis*, à escala atómica, podendo operar não apenas *dentro* de organismos ou *sobre* a atmosfera planetária, mas antes, trabalhar *enquanto* organismos ou mesmo *enquanto* parte da nossa atmosfera. Próteses de processo, extensões de extensões.

Ainda na década de 1970, comecei a trabalhar com computadores, arquitectura e música. Através de alguns amigos, mestres e cientistas – John Wheeler, que cunhou a expressão *buracos negros*; Hans Joachim Koellreutter, antigo aluno de Paul Hindemith, de Marcel Moyse e de Hermann Scherchen; e Gerald Edelman, Prémio Nobel em 1974 – comecei a investigar a formação de *patterns sinápticos* à partir de *inputs* sensoriais.

Isto é: como a configuração eléctrica em nossos cérebros responderia, de alguma maneira – *não linear* – ao universo em que estava mergulhado. E, ainda, como nossos *outputs* sensoriais – isto é: as nossas manifestações de linguagem, no seu sentido mais amplo – seriam *impressos* naquilo que vulgarmente chamamos por *mundo real*.

*Mundo real*: a nossa maneira de *ver* as coisas.

Logo percebi que o espaço que trabalhamos na arquitectura nada mais é que uma projecção lógica do pensamento. Alterando a configuração lógica do espaço, alteraríamos a configuração física de nossos cérebros. Assim, pela primeira vez, a arte passava a acontecer enquanto pensamento e não mais como uma expressão dele.

John Cage resgatava da Natureza a sua obra de arte. Agora, podia-se recriar a própria Natureza enquanto processo!

Daí para a investigação sobre *Realidade Virtual* e *Ciberespaço* foi um breve passo.

Se fôssemos capazes de produzir um espaço quadridimensional com uma lógica diferente, um espaço no qual pudéssemos operacionalizar uma compreensão lógica totalmente diferente, estaríamos mais aptos a *criticar* a nossa percepção sensorial, produzindo eficientes *armadilhas* para os nossos sentidos.

Rapidamente, partituras musicais e projectos de arquitectura passaram a ser criados em *ambientes virtuais*.

O olho podia agora adoptar ângulos e luminosidade de todos os tipos. Criar um plano no espaço passou a significar virtualmente *voar*, podendo alterar nosso tamanho, numa dimensão paralela à nossa *realidade*.

Computadores nunca como réplicas dos estiradores, mas como espaço vital.

A ideia era transportar essa nova lógica para o universo dinâmico dos edifícios, das cidades, do dia a dia das pessoas.

O maior desafio se tornou, então, não ser enganado pela cultura que tinha sido a base daquilo que eu conhecia como *eu*. Quer dizer: somos – durante praticamente todo o tempo de nossas vidas – continua e brutalmente bombardeados por regras e ordens de valor de todo o tipo. Tudo é automaticamente estereotipado. Tudo tem seu formato especializado.

Por essa via, produzimos uma ilusão de individualidade estanque, de verdades e certezas infalíveis ou de conteúdos de coisas.

Depois de algum tempo, no início dos anos 1980, comecei a trabalhar sobre um projecto de grandes dimensões, talvez o maior de minha vida: um planeta.

Um planeta virtual, que pudesse ser o ponto de encontro entre pessoas inteligentes, curiosas. Um local de subversão para nossa, creio, mais pesada e original sina: nossos amigos e as pessoas a quem amamos serem condicionados pela proximidade física!

*Woiksed*, o planeta virtual, foi criado e tem conhecido seu desenvolvimento. Passo a passo. Ganhou um prémio internacional em 1994 e alguma notoriedade.

Paolo Soleri se mudou para o deserto Americano e constrói a sua cidade *arcológica* – uma interessante combinação entre *arquitectura* e *ecologia*. Hoje, essa cidade – chamada *Arcosanti* – possui vários milhares de habitantes.

*Woiksed* é um planeta dentro de outro planeta. Em pouco tempo estará acessível através do Internet, e hoje já é acessível através de vários *softwares* comerciais.

*Woiksed* é produto das redes de redes informacionais, espalhadas por nosso mundo superpopuloso.

Há vários anos, os meus projectos de arquitectura ou de música vêm sendo criados em outra dimensão.

Tenho vivido a maior parte de minha vida literalmente *dentro* de computadores.

Passo dias e noites a estudar o *logos* de Heráclito – para ele o *logos* nada mais era que um elemento de ordenação das coisas, isto é: *linguagem* – os *yantras* do Oriente, que implicam o desenho de cidades, de edifícios, de tudo; e a formação do mito enquanto directa revelação da nossa existência ancestral como cardumes de peixes ou simples células.

As nossas utopias de hoje parecem procurar resgatar a noção de indivíduo num mundo que pulveriza a delimitação física das coisas, relembrando - em certo sentido – Tomás Morus.

Instantaneamente, enquanto escrevo, lembro Paul Valery, René Berger e Osíris.

Trata-se da serpente e da natureza do pensamento – *serpent : penser*. Valery dizia que «a serpente come a própria cauda. Mas é só depois de um longo tempo de mastigação que ela reconhece o seu próprio gosto de serpente. Ela pára, então... Mas ao cabo de um outro tempo, não tendo nada mais para comer, volta a si mesma... Chega então a ter sua cabeça engolida. É o que se chama ‘uma teoria do conhecimento’».

Olho para este mundo virtual e vejo tudo dentro de um lugar não distante.

Utopia.

O espelho do espelho, na raiz da raiz.