

CIBERCULTURA E MEDIAÇÃO: A INFLUÊNCIA DA TÉCNICA NA CONVERGÊNCIA DE SABERES

António de Oliveira Pena

INTRODUÇÃO

O artigo procura interligar aspectos da Mediação e da Técnica no sentido de fornecer pistas para se constituir um espaço comunicacional capaz de melhor compreender as transformações em curso no actual sistema mediático.

O estudo da mediação preocupa a comunidade científica, em especial, das áreas da Comunicação, da Sociologia e da Filosofia. Os meios simbólicos de transmissão e circulação, para além de integrarem os Órgãos de Comunicação Social (imprensa, rádio, televisão, cinema, publicidade e outros), são influenciados por espaços alternativos de difusão, portadores de sensibilidades e sociabilidades.

A verdadeira Comunicação obriga a existência de retorno, encontro e de efectiva influência da realimentação (*feedback*).

No espaço dedicado à influência da Técnica na convergência de saberes, coloca-se em paralelo com certo desassossego económico na Aldeia Global, uma inspiração bélica emergente de percepções estéticas resultantes de experiências diversificadas, no espaço e no tempo, do autor do artigo.

O conceito de ciberespaço, ligado a aspectos comunicacionais do âmbito da mediação, desenvolve-se já nos anos 90, como uma espécie de alucinação consensual motivada pelas pessoas, porque em vez de se estarem a integrar no espaço público da realidade constituído à sua volta, o fazem no campo dos media.

A estratégia de visão global está em constante evolução, sendo realizada nos exércitos poderosos por sistemas C4I2 (Comando, Controlo, Comunicações, Computadores, Informação e Interoperabilidade) e outras tecnologias nos âmbitos da Guerra Electrónica, da Vigilância do Campo de Batalha e da Simulação.

A telexistência está a desenvolver-se, havendo capacetes e vestuários adequados ao espaço virtual, ao ciberespaço, propiciador de desdobramentos de personalidades no tempo, entre real e virtual.

As Novas Tecnologias da Informação (NTI), como mediadoras privilegiadas da experiência, demonstram a importância da utilização dos computadores para simular e estudar formas de vida, havendo a possibilidade de se fundamentar a imaginação como sendo a capacidade de fazer e decifrar mensagens. Neste aspecto caminha-se para considerar a imagem técnica, simultaneamente, conhecimento (verdade), vivência (beleza) e modelo de comportamento (bondade).

CONCEITO DE MEDIAÇÃO.

A etimologia da palavra mediação aponta para acção de mediar, carácter intermediário, tradicionalmente com larga utilização na filosofia, na teologia e na política, mas hoje desenvolve-se ao longo de todas as áreas do conhecimento.

O significado de mediação apresenta dois sentidos: acção de mediar algo entre duas, ou mais partes; ou ocupar-se, cuidar de alguém.

No pensamento ocidental a palavra comunicar, comunhão entre indivíduos, está ligada a uniões sagradas, pelo que o espaço dado à problemática religiosa nas obras científicas do âmbito da mediação é hoje relativamente elevado.

As novas aplicações multimedia recordam a cultura mediática da era anterior à imprensa, ou seja, a magia e a mitologia. Os comunicólogos eram sacerdotes e adivinhos que usavam cuidadosamente técnicas de oralidade.

Nos nossos dias os jovens, e não só, participam, diariamente, em jogos, desportos, concertos, debates culturais, políticos e recreativos, preparação de noticiários e vida académica, através da utilização dos seus próprios meios electrónicos, constituindo-se numa espécie de neotribalismo.

A crise de mediação, visível a diversos níveis (chefias, subordinados, amizades e familiaridades) tem por base a instabilização das relações presença/ausência e o difícil relacionamento entre indivíduos, empresas e instituições.

As NTI fazem esquecer toda a problemática envolvente dos sistemas de hardware, relevando os aspectos de software, no que contribuem para alterações estéticas e performativas nas sociedades mais evoluídas.

Os axiomas estruturantes do pensamento moderno, baseados em sujeito/objecto, razão/paixão, verdade/falsidade, determinismo/liberdade, realidade/possibilidade, estão a ser alterados.

As sociedades necessitam de constante trabalho de mediação para desenvolverem reformas estruturais, com um mínimo de perturbações, nos âmbitos da cultura, da economia, da política e militares.

As instituições de ensino superior portuguesas têm vindo a revelar uma certa inércia em relação à necessidade de novos instrumentos educativos, face às mutações económicas, industriais e políticas, que estão a ocorrer na sociedade. O processo de qualificação/formação, aprendizagem, durante toda a vida, ainda não mereceu atenção, no que se refere à universidade, até, em termos mediáticos, se tem vindo a confundir com iniciativas relacionadas com analfabetismo e literacia.

A partir dos aspectos conceptuais da mediação, importa desenvolver uma nova visão integradora dos instrumentos técnicos que nos rodeiam, e da sua influência social, com base na aplicação da tecnologia, da informação e da comunicação.

O estudo das mentalidades, nomeadamente nos aspectos da flexibilidade do comportamento humano e das suas dimensões espirituais, passando pelo religioso, está a preocupar o meio académico das ciências sociais e humanas.

A universalização da mediação, a que hoje se assiste, está a destruir o modelo clássico do espaço público tradicional, ainda hoje presente no imaginário político, sendo esta a razão principal da dificuldade da implantação dos novos sistemas.

A mediação também se pode trabalhar a partir de conceitos orientados no devir filosófico, jogando-se com espaços céu/terra, que mesmo Nietzsche não conseguiram evitar, ou, ainda, através da dimensão gestual a dizer-nos que tudo pode ser utilizado como meio menos o Homem. Os movimentos corporais apresentam características de mediação, havendo na dança uma carga estética e comunicacional da maior visibilidade, sendo nela o gesto verdadeira comunicação de uma comunicabilidade.

Nos aspectos teológicos, mediador tem origem na esfera jurídica profana e designa, no uso helenístico, o juiz arbitral entre duas partes, um mediador de paz. Na religião católica a mediação realiza-se através de Cristo, traço de união, vivente, entre Deus e o Homem.

A mediação surge no espaço público como indispensável. Neste espaço, para além das verdades científicas e técnicas indiscutíveis, existem certezas nas áreas política, social, estética, religiosa, militar e outras, com necessidade de serem trabalhadas para se desenvolverem e reunirem condições capazes de permitir a sua integração nos alvos a sensibilizar.

Neste caso parece haver uma certa dificuldade em caracterizar aspectos epistemológicos da ciência da mediação, pois, em termos da teoria do conhecimento, nela se releva o performático em vez do verificável, e o eficiente/não eficiente em vez do verdadeiro/falso.

O comunicólogo, com espírito e ciência do âmbito da mediação, interioriza hábitos de a tudo prestar atenção, de nada ser demasiado vulgar para quem procura compreender pormenores de titulação, marketing, publicidade, promoções, assinaturas, entrevistas, detalhes, enfim, tudo lhe merece cuidado.

A quem interessa a nossa mensagem? Que aparelho, sistema, pessoa, rede, comunidade, faixa etária, colega, familiar, está em melhor posição para a divulgar?

Pensar é organizar. Organizar é hierarquizar, para depois decidir. A experiência, a partir do agir, integra uma imensidade de relações, sendo agir, agir-sobre e agir-com.

A mediação tem pela frente longo caminho para impor a sua cientificidade, precisa de articular a história das telecomunicações com a dos transportes a partir das relações cronológicas, e culturais, existentes entre telégrafo/combóio, telefone/automóvel, rádio/avião e televisão/míssil espacial.

Artes, tecnologias e saberes, interligam-se através da mediação. A arte é mediadora privilegiada das potencialidades dos vários momentos civilizacionais e culturais.

O medium, como aquilo que medeia, transforma-se em elemento envolvente, numa espécie de nova paisagem, de novo meio ambiente, que nos convida para situações de imersão virtual com predisposição para sofrer alterações de percepção e de articulação com o mundo.

II A TÉCNICA NA CONVERGÊNCIA DE SABERES.

A nossa percepção tem dificuldade em compreender a potência resultante de toda uma evolução técnica ao deparar com o espectáculo diário Acqua Matrix da Expo'98, festa multimedia, integrando fogo electrónico com sofisticado equipamento mecânico. Na realidade estas festas técnicas para os sentidos resultaram de processos de transformação desenvolvidos ao longo de duras e milenares caminhadas.

Hoje, quando se procura relacionar o sistema técnico com os sistemas económico, social, cultural, militar e outros, as questões continuam a colocar-se: podemos prever e orientar a evolução técnica? podemos controlar as potencialidades da técnica?

O desenvolvimento de nova integração cultural passa pela compreensão da realidade técnica contemporânea onde os objectos técnicos não se limitam a utensílios servindo de meios para obter fins, havendo sistematização do princípio da razão, tendo como objectivo demonstrar que a técnica da nossa época comanda a natureza, estando a viver-se um ambiente cibernético.

O progresso técnico, contrariamente ao científico, não implica a existência de lógica, mas tem de haver alguma coerência pois quaisquer sistemas integram técnicas anteriores e a sua mundialização implica interdependências económicas, sociais, culturais e militares, a todos os níveis de espaço e de tempo.

O volume de comunicação electrónica tem vindo a duplicar anualmente, havendo dúvidas sobre o comportamento do ser humano face à necessidade de permanentes escolhas, podendo falar-se do desenvolvimento de mutações comunicacionais a nível mundial, com o aparecimento de uma Teleinfogalaxia.

Os líderes da economia mundial, situados em ambientes estatais e empresariais de nível transnacional, têm vindo a divulgar a influência do entrosamento entre informática, electrónica, telecomunicações e meios de comunicação social, na dinâmica do mercado.

A generalização da inteligência, nesta área, estende-se a produtos, negócios, sector público e consumidores. A Sociedade de Informação provoca a chegada à mediação comunicacional de novos media, em forma electrónica, nomeadamente, Internet, CD ROM, televisão multimedia, e outros, em permanente desenvolvimento.

O capital está nos computadores, na informação, nas redes, nas marcas e noutras incorporeidades. A competência, a visão estratégica e o jogo, estão a caminho de outra avaliação.

Talvez seja oportuno colocar em paralelo com o desassossego económico da Aldeia Global, uma certa visão de alerta no âmbito da força. Quando se fala de culturas e de guerras, importa relacionar prazeres bélicos de militares com problemáticas envolventes de situações de crise/ guerra e controlo destes ambientes pela política.

O gosto pela acção, o desembaraço físico e as apetências bélicas, continuam a dominar o meio castrense. O Ministro da Defesa de hoje, substituiu o da Guerra de ontem, mas a denominação das armas continua a ser material de guerra. Os jovens pilotos de caça das forças aéreas e navais americanas, inglesas, francesas e de outros países militarmente fortes, são treinados para actuar, em caso de necessidade, e sabem as consequências das suas missões para o desfecho das contendas onde estão envolvidas as forças que integram.

Mesmo em Portugal, onde se está a viver um ambiente cultural, económico e político, desfavorável ao ambiente castrense, a decisão política de militares portugueses integrarem forças da ONU, ou da NATO, empenhadas em Operações de Paz, mas que envolvem riscos, em Moçambique, Bósnia, Angola e Sara Ocidental, foi sempre recebida com agrado pela Instituição Militar.

Os diversos ambientes bélicos, em curso na Aldeia, são crises e não guerras, sendo crise uma estratégia entre a paz e a guerra, lançada e gerida por políticos para realizar um objectivo limitado e bem publicitado, desencadeada para evitar a guerra.

A evolução económica e social, de longo prazo, tendo em consideração tradições culturais e militares, poderá proporcionar o desenvolvimento da Ásia, nomeadamente a sua chegada à liderança no século XXI, havendo hipóteses de se formarem seis áreas de influência, Estados Unidos da América, Europa, Rússia, China, Japão e Índia, pelo que importa manter uma certa disponibilidade de força militar em todos os países, para, a pedido da ONU poderem participar em Operações de Paz.

O termo ciberespaço, ligado aos aspectos comunicacionais do âmbito da mediação, surgiu no início dos anos 90, sendo tecnicamente pouco importante, havendo outras expressões para dizer o mesmo, nomeadamente, cibéria, espaço virtual, mundos virtuais, espaço da informação, campo digital, campo electrónico e esfera da informação.

Em termos etimológicos, ciber significa homem do leme, proveniente de cibernética, o estudo de mecanismos de controlo.

Nesta era do microsegundo, o tempo tecnológico de satélites exploradores e de comunicações, cruza-se com outros tempos ínfimos de munições inteligentes. O míssil antimíssil Patriot, e outros materiais bélicos desenvolvidos na sequência da Crise do Golfo (1991), são exemplos da panóplia infernal, com atributos tradicionais do Divino, hoje à disposição dos exércitos.

A contracção das distâncias está a corresponder à negação do espaço e a possessão do tempo a renovar a apropriação territorial. A localização geográfica perde valor estratégico, releva-se a velocidade e a indetecção, a lógica do saber/poder está a ser substituída pelo poder/mover.

A velocidade, que nos primeiros anos do século XX, influenciou os futuristas no sentido da exaltação da dimensão eufórica e libertadora, progressivamente tem vindo a influenciar as nossas vidas e os nossos comportamentos.

A estratégia de visão global, anunciada no início dos anos 90, encontra-se em evolução, sendo hoje realizada nos exércitos tecnicamente modernizados, por sistemas C4I2 (Comando, Controlo, Comunicações, Computadores, Informação e Interoperabilidade) e outras tecnologias das áreas da Guerra Electrónica, Vigilância do Campo de Batalha e Simulação.

Esta panóplia militar utiliza técnicas sofisticadas dos âmbitos electro-electrónicos e electro-ópticos, substituindo-se a estratégia da dissuasão nuclear pela fundada nas capacidades de ubiquidade, com base na visão orbital do território adverso. Neste jogo, o factor quantitativo, protagonizado pelas armas convencionais e químicas, foi relegado para segundo plano, e a utilização de tropas no terreno para o mais tarde possível.

No que respeita aos media electrónicos, a comunidade científica envolvida em projectos de Cultura e Tecnologia, aponta para se considerarem aqueles media extensões, não só do sistema nervoso e do corpo, mas também da psicologia humana. A televisão tem sido a principal responsável pelo desenvolvimento de um sistema político baseado nos intervalos, orientado para o facto consumado.

A realidade virtual apresenta-se como teleológica, estando a contribuir para que o tacto seja extensão cognitiva da mente, formando-se um espaço interior da física quântica e da nanotecnologia, proporcionador de nova tranquilidade psicológica que nos permita dominar o poder cibernético, sendo a Internet o embrião deste cérebro colectivo.

A vida em sociedade está cada vez mais subordinada aos aspectos de interactividade, vivida como acção dialógica entre o ser humano e a técnica.

A cibercultura contribui para a tribalização, importando mais a interacção social através das NTI do que a relação homem-máquina, permite ainda ver através da matéria, do espaço e do tempo, sendo uma tecnologia que nos permite aceder, mental ou fisicamente, a todos os lugares do mundo.

Os computadores estabelecem uma mediação entre o nosso sistema nervoso e os sistemas externos de processamento, actuando como interfaces entre o psicológico e o técnico.

O multimedia está em expansão diária, havendo em Portugal boas expectativas, face ao desenvolvimento de indústrias desta área, a partir da alta qualidade dos jovens que estão a sair das escolaridades de nível bacharelato, licenciatura, mestrado e doutoramento.

A influência perceptiva destes tempos no ordenamento do espaço é da maior importância na arquitectura, estando o teletrabalho a dominar o centro do tempo intensivo. O ambiente arquitectónico de ontem, preparado para receber actividades corporais, está hoje a procurar controlar/adaptar as actividades de tempo real.

A teleexistência em comum está a desenvolver-se, havendo capacetes e vestuário adequados ao espaço virtual, ao ciberespaço, propiciador de desdobramentos de personalidade no tempo, entre real e virtual.

A convergência da arte com as tecnologias, a bioquímica, a genética e a realidade virtual, está a conduzir à generalização da estética que alguns meios denominam estetização da experiência.

O efeito das NTI no processo da mediação da experiência fornece pistas diversificadas, havendo que relevar o jogo aberto às distâncias, com a sua eliminação entre o sujeito que vê e o objecto que é visto.

Este jogo é condição essencial ao relacionamento da percepção humana com a distância espacial, sendo ingrediente de peso na cultura estética. A distância é responsável pelo criar espaço entre espectador e espectáculo, pelo separar sujeito de objecto, provocando o domínio do sujeito e a inactividade do objecto.

A partir destas análises conclui-se haver, na cultura ocidental, a elevação do tacto nos aspectos perceptivos e uma certa degradação da percepção visual.

A larga divulgação do computador para simular e estudar formas de vida, contribui para melhor compreender a influência das novas tecnologias na mediação da experiência. As realidades, virtual e artificial, a tecnologia e a cultura, estão a modificar a nossa paisagem cultural. Hoje já não recordamos tempos em que estas máquinas exigiam operadores especializados, instalações climatizadas, havendo uma espécie de aura a envolver a informática.

Os instrumentos, como objectos culturais propiciadores de bens de consumo, prolongam órgãos do corpo, dentes, dedos, braços, mãos e outros, simulando os respectivos órgãos.

O importante não está na posse da máquina de filmar, do computador ou de outros aparelhos, mas no domínio dos seus programas. O nosso comportamento estético orienta-se para se brincar com os instrumentos e não para os utilizar exclusivamente como trabalho.

Os fotógrafos, e outros utilizadores dos mais variados instrumentos, escolhem a caça tendo por base critérios estéticos (produzir imagens belas), políticos (construir quadros comprometidos) e epistemológicos (transportar conhecimentos). O aparelho fotográfico, e outros, entretanto desenvolvidos pela indústria electrónica, são hoje fonte de robotização da vida em muitos dos seus aspectos, desde gestos exteriorizados até ao mais íntimo pensamento, desejo ou sentimento.

No mundo cibernético actual as imagens implicam magia e grande parte dos aparelhos protagonizam automação e jogos. Neste processo das artes tecnológicas a interactividade pressupõe que a obra só esteja completa com a intervenção do público no espaço, vivendo-se como obra dinâmica, instantânea, sem arquivo e sem memória.

A obra de arte implica uma estrutura de participação, estando as Novas Tecnologias a permitir a passagem da passividade à interactividade, toda a obra obrigando a ligações e a implicações, bem visíveis, na passagem estética do texto para o hipertexto, da aura para o virtual e daqui para a interiorização do real.

O espaço de transcendência religiosa joga-se nos aspectos de materialização/desmaterialização, estando a técnica a responder ao que outrora fazia a igreja, construindo-se uma experiência geral, integradora de vivências múltiplas, onde não se constitui arte sem o interactivo.

Os conceitos de original, obra, autor e verdade, estão a ser substituídos por outros, baseados na arte dos meios técnicos, desenvolvendo-se, em vez de estática, dinâmica; em vez de absoluto, relativo; em vez de universal, particular. A arte que integra os novos meios técnicos é reveladora, permanente, da ficcionalidade do real, de toda a realidade, oferecendo apenas mundos fictícios, tendo como função a descoberta de algo que se oculta, e se processa, por detrás dos fenómenos.

Nos aspectos da relação entre as imagens artísticas e a tecnociência, aparece uma espécie de ilusão de óptica, criadora de uma estética de ausência, propiciadora de interactividade entre o trabalho artístico e o espectador no contexto da arte tecnológica contemporânea.

A vida social está a ser dominada pela tecnologia, sendo os artistas proponentes de sistemas interactivos, propiciadores da criação de eventos estéticos que estimulam a percepção e até a criatividade dos próprios espectadores.

As NTI formam entre si um sistema interligando o técnico com o cultural, havendo, para melhor se compreender a influência da electrónica na arte, que associar a conhecimentos técnicos, outros, oriundos da história geral das diversas culturas e civilizações.

CONCLUSÕES

Os valores baseados nas dicotomias sujeito/objecto, razão/paixão, verdade/falsidade, determinismo/liberdade, realidade/possibilidade, e nos conceitos de presença, visibilidade, dureza, durabilidade, e outros, estão a ser substituídos.

Os axiomas estruturantes do pensamento moderno atravessam fases de mudança havendo nas sociedades constante trabalho de mediação, tendo em vista a minimização de perturbações, face às reformas das estruturas culturais, económicas e políticas.

A mediação está a ser trabalhada a partir de várias problemáticas, surgindo com relevância um certo devir filosófico, jogando-se com espaços céu/terra na sequência da fragmentação dos modelos racionais desenvolvida nos anos 80.

No mundo científico existe alguma dificuldade na caracterização dos aspectos epistemológicos da ciência da mediação uma vez que em termos da teoria do conhecimento nela se releva o performativo em vez do verificável e o eficiente/não eficiente, em vez do verdadeiro/falso.

A problemática mediadora interliga artes, tecnologias e saberes, passando pela criação artística e pela sua auto-avaliação, sendo a arte mediadora privilegiada das potencialidades dos vários momentos civilizacionais e culturais.

No mundo contemporâneo a experiência técnica está a autonomizar-se em relação a outras dimensões do convívio social em termos de eficácia e de intervenção parecendo escapar-se ao controlo do homem o



domínio sobre a experiência, não só do ambiente natural como das relações sociais, da subjectividade e da linguagem.

A dinâmica técnica actual aconselha o desenvolvimento de esforços para melhorar os ajustamentos entre tecnologias e culturas, tendo presente que a história demonstra que os sistemas técnicos sempre se materializaram com avanço em relação aos ambientes éticos e étnicos.

A velocidade permitida pelos sistemas de comunicações electrónicas está a aumentar de dia para dia provocando nova sensibilidade económica, estando o capital nos computadores, na informação, nas redes, nas marcas e noutras incorporeidades.

A crise é uma estratégia entre a paz e a guerra, lançada e gerida por políticos, para realizar objectivos limitados e correctamente publicitados.

A evolução económica, social, militar e política, de longo prazo, poderá conduzir a seis áreas-força de influência marcante, Estados-Unidos da América, Europa, Rússia, China, Japão e Índia, e, ainda, colocar a Ásia como o Continente decisor do século XXI.

A realidade virtual apresenta-se como teleológica estando a contribuir para que o tacto seja extensão cognitiva da mente, a partir da formação de um espaço interior do âmbito da física quântica e da nanotecnologia, proporcionador de uma nova tranquilidade psicológica, que permita dominar o poder cibernético, sendo a Internet o embrião deste cérebro colectivo.

A obra de arte implica uma estrutura de participação estando as Novas Tecnologias da Informação a permitir a passagem da passividade para a interactividade, obrigando a ligação e implicação, bem visíveis na passagem estética do texto para o hipertexto, da aura para o virtual e daqui para a interiorização do real.

A transcendência joga-se nos aspectos de materialização/desmaterialização, estando a técnica a responder ao que outrora fazia o religioso, construindo-se uma experiência geral integradora de vivências diversificadas, onde só é arte aquilo que se conforma com processos interactivos.

WOOLEY, BENJAMIN: *Mundos Virtuais – Uma viagem na bipo e hiper-realidade*. Editorial Caminho, Lisboa, 1997. (original 1992).

Referências bibliográficas

- CRUZ, MARIA TERESA: *Cultura tecnologia e mediação*, in *inter@tividades*. Lisboa, 1997.
- DEBRAY, REGIS: *Curso de Midialogia Geral*, Editora Vozes, Brasil, 1993.
- HABERMAS, JURGEN: *Técnica e Ciência como "Idelogia"*, Edições 70, Lisboa, 1993.
- KERCKHOF, DERRICK DE: *A Pele da Cultura*, Relógio D'Água Editores, Lisboa, 1997.
- LUTHMANN, NIKLAS: *A Improbabilidade da Comunicação*, Ed Vega, Lisboa, 1992.
- MIRANDA, JOSÉ A. BRAGA: *Política e Modernidade – Linguagem e Violência na Cultura Contemporânea*, Edições Colibri, Lisboa, 1997.
- POSTMAN, NEIL: *Technopoly – The Surrender of Culture to Technology*, Vintage Books, Nova Iorque, 1993.
- SLACK, JENNIFER DAVID: *FEJES, Fred. The Ideology of the Information Age*, Florida Atlantic University, Ablex Publishing Corporation, Nova Jersey, 1987.
- STIEGLER, BERNARD: *La technique et le temps*, 1. La faute d'Épiméthée, Galilée, Paris, 1994.
- TURKLE, SHERRIL: *A vida no ecrã – a identidade na era da Internet*, Relógio D'Água, Lisboa, 1997. (original de 1995).