



O CIBERESPAÇO E SUAS IMPLICAÇÕES NA EDUCAÇÃO E NA ARTE CONTEMPORÂNEA¹

Pedro Luiz da Silva Filho²

RESUMEN:

*EL CIBERESPACIO Y SUS IMPLICANCIAS EN LA
EDUCACIÓN Y EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO*

Toda manifestación artística en el ciberespacio es una creación humana, que cada día impresiona, instiga y eleva el imaginario a mundos y tiempos jamás pensados o vividos. Su actualidad exige una búsqueda constante para reformular los conceptos de tiempo, espacio y arte, conceptos que se pierden tan velozmente como los cambios trazados por los nuevos paradigmas. Hacer una reflexión sobre las formas de manifestaciones artísticas dentro del ciberespacio en las sociedades contemporáneas, analizando sus implicancias en el contexto educacional y en la cultura, es un tema de enorme relevancia para innumerables discusiones.

Palabras claves: ciberespacio, educación, arte contemporáneo, sociedad tecnológica.

ABSTRACT:

*THE CYBERSPACE AND ITS IMPLICATIONS ON
EDUCATION AND CONTEMPORARY ART*

Every artistic manifestation in the cyberspace is human creativity that impresses, triggers and raises its imagery to worlds and epochs never lived or thought of. Their presence demand a constant search to reformulate the concepts of time, space and art that are lost as fast as the changes established by the paradigms. A reflection upon the forms of art in the cyberspace of contemporary societies is a relevant issue for numberless discussions.

Key words: cyberspace, education, contemporary art, technological society.

RESUMO: *Toda manifestação artística o ciberespaço é uma criação humana, que a cada dia impressiona, instiga e eleva o imaginário a mundos e tempos jamais pensados ou vividos. A atualidade exige uma busca constante de reformulação dos conceitos de tempo, espaço e arte, conceitos que se perdem tão velozmente quanto as mudanças que os novos paradigmas trazem. Fazer uma reflexão, sobre as formas de manifestações artísticas dentro do ciberespaço na sociedade contemporânea, analisando suas implicações no contexto educacional e na cultura, é tema de enorme relevância para inúmeras discussões.*

Palavras chaves: ciberespaço, educação, arte contemporâneo, sociedade tecnológica.

O HOMEM E SUAS TECNOLOGIAS

Para iniciar este artigo, pretendo fazer uma reflexão acerca do papel do homem na sociedade contemporânea. No entanto, para que possamos chegar a considerações iniciais, digo isso pois esse trabalho foi produzido em cima de indagações preliminares, se faz necessário uma breve contextualização histórica do homem e de suas tecnologias.

¹ Esse trabalho foi realizado a pedido da Prof. Dra. Raquel de Almeida Moraes, para a disciplina: Aprendizagem, Tecnologias e EAD do curso de Mestrado em Educação da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, 1º/2006.

² da Silva Filho, Pedro L., estudante de Magister en Educación, Facultad de Educación, Universidad de Brasilia, Brasilia DF, Brasil.

Quando se pensa em um ser humano, geralmente temos a idéia epistemológica de estarmos falando de um animal que, a partir da sua capacidade de raciocinar e de duas ferramentas básicas –suas mãos– conseguiu superar outras espécies e, assim, obter sua sobrevivência na terra. A necessidade de superação humana nem sempre esteve limitada a outros animais, mas ao seu próprio semelhante, numa tentativa de controle e sobrevivência de seus decedentes diretos.

A partir do “pensar”, o homem passou a criar outros tipos de instrumentos (tecnologias) mais modernos que o ajudaram a manter sua superioridade. Segundo Lemos (2004), podemos dizer que existe uma relação simbiótica entre o homem, a natureza e a sociedade. A cada época da história da humanidade corresponde uma cultura técnica particular.

A primeira grande questão que apresenta-se é o quanto e o como, ao longo da história, o homem se utilizou dessas tecnologias. Se pensarmos que a utilização do fogo, na pré-história, trouxe poder para aqueles que o controlavam, hoje o ciberespaço é capaz de proporcionar o mesmo “poder” para quem melhor obtiver controle. O conhecimento de toda essa prática e a capacidade de manipulação da mesma podem trazer um novo homem que comanda e um novo comandado. Essas reflexões se tornam indispensáveis, pois se as armas mudaram, esse homem também é diferente e no entanto, a necessidade de poder e superação do outro, a meu ver, é a mesma que existiu nos primórdios da humanidade. Ainda segundo Lemos (2004), compreender a cibercultura contemporânea é impossível sem uma compreensão global do fenômeno técnico, já que ela faz parte de um processo mais amplo da relação entre técnica e sociedade.

Aqui não se desmerece de forma alguma desmerecendo os inquestionáveis benefícios que o ciberespaço pode proporcionar, nem pretende-se a princípio demonstrar “possíveis” soluções, mas chamar a atenção para questionamentos: como o valor de uma obra de arte no mundo virtual, o *Copyleft*³ e a inclusão social, que precisam ser debatidos, principalmente dentro das academias, para que não sejamos forçados a cair no mesmo círculo vicioso e manipulador da sociedade capitalista, com seus interesses políticos e econômicos, que há muito se faz presente neste universo e que não está perdendo tempo em estudá-lo e assim, controlá-lo.

A educação tem um papel crucial na chamada “sociedade tecnológica” pois é um dos meios pelos quais os indivíduos serão capazes de compreender e de se situar na contemporaneidade, como cidadãos partícipes e responsáveis. E as novas tecnologias devem ser compreendidas e utilizadas como elementos mediadores para a superação da opressão na sociedade. Geralmente, as discussões em torno das novas tecnologias, de sua influência na sociedade, do seu potencial e das suas possibilidades de interatividade, se apoiam sobre uma certa exaltação deste tema, atribuindo-lhe praticamente o estatuto de novo paradigma fundamental, a panacéia que irá regular as interações sociais, culturais, éticas e profissionais numa nova sociedade que urge em tomar forma. Mas, qualquer que seja a ótica das discussões sobre o assunto, é inegável, e isto vem sendo repetido continuamente, que precisamos aprofundá-lo, pois suas repercussões sobre nossa sociedade ainda não foram suficientemente exploradas. (Lacerda & Moraes, 2003, p 11)

³ *Copyleft* pode ser definido como processos de transformação de obras onde o usuário pode adicionar informações e transformações desde que a obra continue livre para novas transformações. A essa apropriação criativa e coletiva de trabalhos chama-se de *copyleft*, termo surgido como uma oposição ao termo *copyright*. (Lemos, 2004)

Neste sentido, refletindo acerca dos autores, somente a partir da abertura de um sistema educacional democratizado é que poderemos constituir um cidadão capaz de se libertar do jogo manipulador, que pode, e está se formando em torno dessas tecnologias. Para Pretto (2000), somos levados a pensar permanentemente na “formação do cidadão”, relativizando o conceito de cidadania, em função do desgaste que esse conceito vem sofrendo. É importante se pensar na cidadania, uma vez que ela estabelece os direitos de cada indivíduo de ter o conhecimento.

O CIBERESPAÇO

Os atuais sistemas e ferramentas de informação e comunicação (Internet, Web, correio eletrônico, hipertextos, groupwares, simulações, realidades virtuais, entre outros) possibilitaram a formação de um universo que transcende delimitações de espaço e tempo e abrange um intenso trânsito de informações, a interação entre milhares de indivíduos e a construção e a fruição de saberes individuais e coletivos: o ciberespaço. (Haeting, 2005)

O ciberespaço é uma realidade, ou melhor, como diria Lemos (2004), “...*mesmo em sua fase embrionária, ela é uma realidade planetária*”. Neste sentido, a cultura contemporânea passou a adotar conceitos e tendências que antes faziam parte apenas da ficção, a mesma que utilizou a imaginação humana para dar vida a realidades cada vez mais complexas. Um caminho traçado e a cada dia pensado, estudado, estruturado e modificado. Para onde essa “mega” tecnologia pode nos levar? Essa pergunta paira sobre as cabeças de pesquisadores espalhados por todo o globo terrestre e fora dele. Entrar em um universo onde diferenças, principalmente aquelas que dizem respeito a tempo e espaço, começam a adquirir novas concepções é algo que estimula e engrandece o pensamento humano.

Se a corrida espacial frustrou a imaginação popular de viagens interplanetárias ao alcance de todos no século XXI, os avanços da telemática e da microeletrônica prometem colocar ao alcance da mão facilidades nunca antes imaginadas em termos de bem-estar individual, lazer e acesso rápido, ilimitado e eficiente, ao rico acervo do conhecimento humano. (Werthein, 1965)

O ciberespaço se torna a cada dia, senão a cada minuto, uma incrível ferramenta do fazer humano, é como mergulhar no “novo” sempre! A velocidade com que as inovações ficam ultrapassadas impressiona e instiga, e deixando os menos atentos para trás, num tempo muito diferente do real. O tempo e o espaço, são vividos em outra perspectiva, “num outro mundo” e a visão desse mundo também se modifica, quando passamos a ter uma nova visão da imagem.

As mudanças foram sem dúvida, causadas pela velocidade dos meios de transporte, pelo fenômeno da globalização político-social e pelo desenvolvimento das tecnologias de comunicação, que tornaram o planeta bem pequeno e, principalmente, com o surgimento do espaço cibernético, que marca a prioridade do tempo sobre o espaço. (Venturelli, 2004, p. 12)

Os benefícios que este espaço vem trazendo para o encurtamento de distâncias e a divulgação de conhecimentos e culturas são imensos, para não dizer intensos em sua dinâmica. No entanto, algumas observações precisam ser lembradas, no que tange aos efeitos colaterais que toda essa tecnologia pode causar se não houver uma disposição para sua

democratização. Podemos ver surgir um novo meio de exclusão social, onde as diferenças podem aumentar proporcionalmente ao avanço tecnológico, daí o papel da educação permeando os setores que lidam com toda essa evolução.

As Tecnologias de Informação e Conhecimento (TIC) têm grandes possibilidades de reduzir distâncias e esta proposição tem presidido grande parte das discussões sobre o seu uso na educação e em especial na EAD. Por outro lado, é preciso estar atento para o fato de que, ao pensarmos nessas tecnologias como potencialmente redutoras das distâncias, temos que ter sempre em mente que se isso não acontecer amplamente, poderemos estar iniciando, mais uma vez, um perverso mecanismo de aumento da exclusão daqueles que já são excluídos socialmente em termos das condições mínimas de sobrevivência. Estaríamos introduzindo um novo tipo de exclusão: a digital. (Preto, 2000)

A INDUSTRIA CULTURAL

A “Industria Cultural” sempre esteve ligada a interesses de grupos, muitas vezes, voltados para as práticas políticas e econômicas. Além disso, a produção dessa cultura dependia e ainda depende de fatores relacionados à gestão administrativa, ética e até mesmo religiosa. Assim, a produção dos grandes meios de comunicação acabou sendo manipulada de acordo com os objetivos de poucos, num processo de fora para dentro.

O fato é que a cibercultura se tornou um meio de produção e divulgação cultural de muitos, onde não existe manipulação, ou se existe, essa é mais facilmente percebida e criticada. Os acessos são muitos e as percepções também, a rapidez e a praticidade tornam a cibercultura diferente de outros meios que se caracterizam principalmente pela lateralidade.

Não estou aqui desmerecendo as outras mídias, mas abrindo espaço para uma nova, onde a coletividade irá com certeza fazer a grande diferença na produção, na divulgação e principalmente em conhecimento e diversidade.

Questionamentos em torno da cibercultura se tornam a cada dia mais discutíveis e a real situação dos meios de comunicação virtual no país ainda não oferecem uma democratização dessa cultura. Democratização ainda discutida em nível de sua produção e propriedade. Atualmente professores e alunos de qualquer espaço geográfico, acessam uma infinidade de informações e visualizam produções das mais diferentes culturas. Segundo Horvath e Teles (2001), ligados pela Web, os estudantes –localizados em diferentes cidades e países– aprendem nos momentos que melhor lhes convêm. Eles não adquirem, mas também produzem conhecimento, mediante participação ativa e estratégias voltadas para a solução de problemas.

Muitos questionam a injustiça em torno da apropriação de obras sem que se “pague” pela sua utilização. André Lemos (2004), diz, e eu concordo, que não existe propriedade privada no campo da cultura, já que esta se constitui por intercruzamentos e mútuas influências. Este autor defende que a *“Inteligência individual não existe, ela é sempre coletiva e fruto de diversos dispositivos cognitivos”*.

Um exemplo que está sob nossos pés é a universidade. A universidade parece mesmo estar saindo agora da Idade Média. O ideal científico é a circulação do saber estruturado, a

troca de informações, o encontro de pesquisadores. A internet está potencializando a cultura científica em nível mundial. E esse crescimento só se dá pela cultura das redes telemáticas. A cibercultura, no que se refere à dinâmica acadêmica, é fator de enriquecimento social e de diversidade cultural. E não há aqui qualquer perspectiva ingênua ou otimista. Não afirmo que os professores tenham ficado melhores ou que os alunos estejam mais engajados e estimulados. Falamos em termos quantitativos, evidentes em todas as estatísticas sobre o mundo virtual. É evidente o aumento na circulação de artigos, pesquisas, *emails*, *blogs* temáticos, fóruns de discussão, etc. a cibercultura pode ser (em alguns setores já é) um fator de enriquecimento baseado na troca de conhecimentos, na apropriação criativa, no desenvolvimento de uma forma de trabalho coletiva compartilhada. É isso que se chama hoje de “cultura *copyleft*”. (Lemos, 2004)

A ARTE

Para se entender a obra de arte é preciso compreender sua contextualização histórica, o artista e até mesmo as características que permeiam cada técnica, ou melhor, cada linguagem artística. A Arte é uma criação humana. A partir da observação da natureza, o homem começou a se manifestar artisticamente. Suas produções atravessaram o tempo deixando marcas das histórias de inúmeras civilizações. A Arte sempre acompanhou o homem em sua trajetória, em suas crenças e nos mais diversos aspectos que permeiam sua vida. Ela, assim como a natureza humana, sempre teve o seu papel definido dentro das sociedades, no entanto, inúmeras vezes vista de formas diferentes. A arte não nasceu para ser religião, política ou ciência, mas também para ser tudo isso, um espelho do homem em constante mutação em busca da sua existência. A sua mais bela, e talvez real forma de expressão.

Assim como o homem, a arte pode representar o bem e o mal, o falso e o verdadeiro. Cabe lembrar que esses conceitos são inerentes à humanidade, e que a arte está aí, para assim servir a todas as religiões, credos, visões políticas ou científicas, mas sempre levantando preocupações referentes a éticas ou valores.

As discussões sobre o fenômeno artístico sempre são calorosas, cheias de argumentações e incrivelmente complexas, como ela própria.

Assim como a arte, o ciberespaço, também é uma criação humana e por assim dizer, também é um instrumento utilizado para que ele possa se sentir superior aos outros. O ciberespaço, hoje, é uma realidade assim como a arte há muito se tornou; uma ferramenta que se mal utilizada, pode trazer desastres para a própria existência do homem na terra.

Toda produção artística sempre esteve à margem de uma intensa crítica, relacionada ao contexto de sua criação. Hoje as diversas manifestações artísticas são apresentadas ao público com uma única regra, a de que não existem regras, nem limites. Com o ciberespaço essas regras quebraram conceitos de espaço-tempo, discutidos anteriormente, de forma que as possibilidades se tornaram infinitas e os processo de criação extrapolaram as barreiras do imaginário.

Uma discussão levantada no início do século passado por Walter Benjamim e que se torna bastante atual, diz respeito à reprodução, que põe conceitos como obra de arte e estética

em questão. Se no passado, Benjamim pesquisava os efeitos da fotografia e do cinema e, conseqüentemente a “reprodutibilidade técnica” da obra de arte, hoje, no ciberespaço, a obra de arte está ao alcance de todos, a qualquer hora em qualquer lugar, o que trás as reflexões de Benjamim para atualidade. Benjamim (1936) postula que, em sua essência, a obra de arte sempre foi reprodutível. O que os homens faziam sempre podia ser imitado por outros homens, no entanto, esses questionamentos se tornam também atuais, no ciberespaço e a relação com a autenticidade da obra.

Mesmo na reprodução mais perfeita, um elemento está ausente: o aqui e agora da obra de arte, sua existência única, no lugar em que ela se encontra. É nessa existência única, e somente nela, que se desdobra a história da obra. Essa história compreende não apenas as transformações que ela sofreu, com a passagem do tempo, em sua estrutura física, como as relações de propriedade em que ela ingressou. Os vestígios das primeiras só podem ser investigados por análises químicas ou físicas, irrealizáveis na reprodução; os vestígios das segundas são o objeto de uma tradição, cuja reconstrução precisa parti do lugar em que se achava o original. (Benjamim, 1936)

Outro ponto de grande relevância para a nossa observação e que Benjamim já defendia era que, uma vez copiada, essa reprodução não possuía a aura da obra original.

Em suma, o que é aura? É uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja. Observar em repouso, numa tarde de verão, uma cadeia de montanhas no horizonte, ou um galho, que projeta sua sombra sobre nós, significa respirar a aura dessas montanhas, desse galho. Graças a essa definição, é fácil identificar os fatores sociais específicos que condicionam o declínio atual da aura. (Benjamim, 1936)

Existem outras ponderações feitas por Benjamim e afirmadas por outros autores a respeito dos efeitos que toda essa tecnologia trouxe para o campo das artes. Algumas dessas ponderações dizem respeito ao ritual e ao processo de criação, onde ao meu ver é formada a aura de uma obra de arte, onde ela adquire a essência, onde existe a plena relação entre criador e criatura.

Da mesma forma, o desenvolvimento da técnica de impressão, no século 15, abriu as portas à disseminação do conhecimento em estratos muito mais amplos da população, mas também colocou ao alcance dos estudiosos um acervo muito maior de obras culturais e científicas. Essa ampliação, por sua vez veio unir –Para os estudiosos da época– fragmentos de conhecimento até então isolados, como, por exemplo, os trabalhos dos filósofos gregos e dos matemáticos árabes. Cada uma dessas revoluções aumentou de maneira significativa o número e o âmbito das possíveis modalidades de instrução e criou novos caminhos para o aprendizado: tanto para a “velha cultura” (ou seja, aquela que já fora criada) como para novas matérias ou conhecimentos (ou seja, aqueles que surgiram como resultado das oportunidades inerentes à nova tecnologia). Historicamente, essas inovações tecnológicas fundamentais também deram origem a novas “tecnologias de apoio” (por exemplo, a disponibilidade de um amplo acervo de textos escritos gerou a oportunidade tecnológica do desenvolvimento de bibliotecas e catálogos) e gerou novos profissionais para os especialistas nessas tecnologias (os bibliotecários, no exemplo citado). (Horvath e Teles, 2001)

O trecho citado por Horvath e Teles, exemplifica bem algumas direções que novas tecnologias podem proporcionar, tanto para a educação como para as artes, o fato é que se

deve atentar para que direções o ciberespaço seguirá, quais mudanças ele trará para o processo de ensino-aprendizagem e consequentemente para o fenômeno artístico dentro deste contexto. Não se deve temer as mudanças, já que elas são inevitáveis, o que se precisa fazer é discuti-las de forma que suas inovações possam trazer para as futuras gerações mais liberdade de criação, uma melhor e real democratização do conhecimento.

BIBLIOGRAFIA

- Benjamim, Walter** (1981): *Obras escolhidas: Arte e técnica magia e política*. São Paulo.
- Haetinger, Daniela** (2005): *Fatores relevantes à formação e manutenção de comunidades virtuais facilitadoras da aprendizagem*. CINTED-UFRGS.
- Horvath, A. & Teles, L.** (2001): “Usando a Web como ferramenta de apoio nas tarefas escolares de pesquisa”. Universidade Simon Fraser.
- Lacerda, G.S. & Moraes, R.A.** (2003): *A educação na sociedade tecnológica. Tecnologias na educação e formação de professores*. Brasília, Editora Plano.
- Lemos, André** (2004): *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre, Sulina.
- Lemos, André** (2004): *Cibercultura, cultura e identidade. Em direção a uma “Cultura copyleft”*. São Paulo.
- Silva, Daniel R.** (2002): *Adorno e a indústria cultural*. Paraná.
- Venturelli, Suzete** (2004): *Arte: espaço-tempo-imagem*. Brasília, Editora UnB.
- Wertheim, Jorge** (1965): *A sociedade da informação e seus desafios*. Ci. Inf., maio/agosto, 2000, vol. 29, N.º 2, pp. 71-77.