

## **Ciberespaço: implicações no contexto artístico contemporâneo**

Franciele Filipini dos Santos <sup>1</sup>

Tomando como ponto de partida o contexto atual, em que a importância do Ciberespaço nos diversos aspectos de nossas vidas é bastante relevante, tanto no âmbito pessoal, quanto no âmbito das mais diversas áreas do conhecimento, percebe-se que a tecnologia é explorada com menor ou maior intensidade, dependendo do que se busca, do que se pesquisa, do modo como se explora as possibilidades proporcionadas pelos aparatos tecnológicos, podendo inclusive resultar no surgimento de questões diferenciadas das já existentes, ou seja, questões específicas do Ciberespaço. O Ciberespaço, de acordo com Lévy (2000:13)

(...) é o terreno onde está funcionando a humanidade hoje. É um novo espaço de interação humana que já tem uma importância profunda principalmente no plano econômico e científico, e, certamente, esta importância vai ampliar-se e estender-se a vários outros campos (...).

Lévy (2000) pontua também, que o termo Ciberespaço é de origem americana e foi empregado pela primeira vez pelo autor de ficção científica William Gibson, em 1984, no romance “Neuromancer”. O livro trata de um universo onde a ação ocorre tanto no mundo físico como no Ciberespaço, representando um futuro em que a vida humana é fortemente influenciada pela intervenção tecnológica.

Neste romance, o Ciberespaço foi designado como o universo das redes digitais, sendo um lugar de encontros, de aventuras, um terreno de conflitos mundiais, representando uma nova fronteira econômica e cultural. Constitui um campo vasto e aberto, que tem como características a interconexão e combinação de todos os dispositivos de criação, gravação, comunicação e simulação.

Torna-se importante mencionar que as idéias de Gibson presentes em seus romances ultrapassaram os limites da ficção, atingindo o contexto social, cultural, artístico, entre outros.

Segundo Monteiro (2007) com referência a Alex Antunes, tradutor de “Neuromancer” (edição brasileira de 2003), o conceito de Ciberespaço criado por Gibson refere-se a uma representação física e multidimensional do universo abstrato da informação. Constitui-se como um lugar onde se vai com a mente, a partir das novas tecnologias, presentes em todas as circunstâncias da vida, fundindo-se aos seres humanos, e assumindo o controle das situações. Ainda conforme Monteiro (2007), o Ciberespaço compartilhado atualmente por milhões de pessoas de todo o mundo, adquire uma significação cultural, problematizando as noções de sujeito, de realidade, de tempo e de espaço.

Alguns analistas do ciberespaço têm sugerido, por exemplo, que os computadores conectados em rede, ao colocar também em conexão os seus usuários e permitir que cada um deles se distribua dentro dessa rede, estão afetando profundamente as

relações de intersubjetividade e de sociabilidade dos homens, assim como a própria natureza do “eu” e da sua relação com o outro. (MACHADO, 2007:35)

Dentro desta mesma linha de pensamento, Couchot (2003) pontua o surgimento de “uma nova figura do sujeito nos seus intercâmbios entre o real e o imaginário, nas relações com o individual e o coletivo, o artista e a sociedade”, onde a subjetividade passa a se estruturar na negociação entre o sujeito-Eu, que diz respeito à subjetividade individual, e o sujeito-Nós, que se refere à subjetividade coletiva, impessoal, modelada pela experiência tecnestésica (2).

É a partir do Ciberespaço, que redefine a noção de sujeito, que se tem também, a possibilidade de transmissão e acesso à imagens, sons e textos em tempo quase real a qualquer parte do mundo e de modo simultâneo, pois, de acordo com Lévy (1999:92), o Ciberespaço pode ser definido como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial de computadores e das memórias dos computadores”.

Percebe-se que o Ciberespaço não é algo distante da vivência cotidiana, fazendo-se muito presente no dia-a-dia, em que cada pessoa pode ser co-autor deste “espaço”. Esta co-autoria deve-se a não existência de um único centro emissor e uma multiplicidade de receptores, dispositivo denominado por Lévy (2000) “Um-Todo”, mas, na possibilidade de vários centros emissores, um dispositivo de comunicação denominado “Todos-Todos”. Este último dispositivo possibilita o acesso à informação e comunicação, permitindo e proporcionando a oportunidade de que o usuário-interator utilize o que está disponível no Ciberespaço, bem como, disponibilize outras informações, alimentando-o com novos dados.

No silêncio do pensamento, já percorremos hoje as avenidas informacionais do Ciberespaço, habitamos as imponderáveis casas digitais, difundidas por toda parte, que já constituem as subjetividades dos indivíduos e dos grupos. (...) Ele traz consigo maneiras de perceber, sentir, lembrar-se, trabalhar, jogar e estar junto. (Lévy, 1998:104/105)

Torna-se visível de acordo com Lévy (1998), que o Ciberespaço é uma estrutura em constante mutação, que potencializa a exploração da sensibilidade, da percepção, do pensamento e da imaginação, por vias diferenciadas, visto o contexto distinto e específico do ambiente virtual, que redimensiona tais instâncias.

Deste modo, Wertheim (2001) refere-se ao Ciberespaço como um “espaço” de interconexões da rede global de computadores, uma teia labiríntica que se constitui em uma estrutura rizomática, que se desenvolve a partir de infinitas ramificações em várias direções. Ainda conforme Wertheim (2001), o Ciberespaço consiste em uma rede física e uma rede não física, em que a primeira diz respeito a computadores interligados por cabos telefônicos, fibras ópticas e satélites de comunicação, enquanto que a segunda refere-se aos vínculos lógicos/software.

Neste sentido, Leão (2004) refere-se ao ciberespaço como um gigantesco e quase-infinito labirinto de interações da era contemporânea, um território em constante ebulição, camaleônico, elástico, ubíquo e irreversível. Para Leão, o Ciberespaço se constitui a partir de três instâncias: as redes de computadores interligadas (documentos, dados, programas); as pessoas, grupos, instituições, etc, que participam dessa interconexão; e o espaço (virtual, informacional, social, cultural e comunitário) que emerge das inter-relações homens-documentos-máquinas.

É com base na proposição de Leão, que se chama a atenção para a importância de perceber que o Ciberespaço e o ambiente virtual são conceitos distintos, onde o

primeiro tem maior abrangência, podendo ser considerado um espaço expandido, potencializado pelas redes de computadores e tecnologias digitais.

De acordo com Venturelli (3), que os termos Ciberespaço e ambiente virtual podem em um primeiro momento até se confundir, mas, é necessário ter o discernimento de que o Ciberespaço é um conceito mais amplo e envolve os ambientes virtuais, ou seja, no Ciberespaço existem vários ambientes virtuais de aprendizagem, como por exemplo, o Moodle.

Para Sogabe (4), os termos Ciberespaço e ambiente virtual embora também possam parecer sinônimos, possuem diferenças. Sogabe considera o Ciberespaço como parte do sistema de nosso pensamento, que sempre foi auxiliado por imagens, palavras e sons registrados numa mídia. A hipermídia e a comunicação on-line em rede mundial permitiram a construção de um espaço onde os nossos pensamentos estão conectados. O ambiente virtual é parte específica nesse Ciberespaço.

Sendo assim, tomando como referência as colocações a respeito do conceito de Ciberespaço, e tendo em vista a amplitude e potencialidade de tal concepção, parte-se para as possibilidades do Ciberespaço, aqui pontuadas tanto como espaço de divulgação/exposição para as produções artísticas, quanto como sistema de criação para a produção de Arte e Mídia. Na primeira situação, encontram-se inúmeras instituições artísticas, divulgando suas programações, informações gerais sobre Mostras, e em alguns casos, imagens das obras presentes na exposição, como é perceptível em vários sites de museus, de bienais e de artistas.

Na segunda situação, do Ciberespaço como sistema de criação, têm-se a produção denominada Arte e Mídia, termo que segundo Machado (2007:7) refere-se

Stricto sensu (...) as experiências de diálogo, colaboração e intervenção crítica nos meios de comunicação de massa. Mas, por extensão, abrange também quaisquer experiências artísticas que utilizem os recursos tecnológicos recentemente desenvolvidos, sobretudo nos campos da eletrônica, da informática e da engenharia biológica.

Esta produção traz questões bastante específicas deste contexto, onde os artistas e suas equipes utilizam o ambiente virtual para criar proposições poéticas que só podem ser viabilizadas dentro do âmbito da Arte e suas articulações com a tecnologia digital.

É a partir da produção artística que envolve o Ciberespaço-Arte-Mídia, que se constata em diversas obras, como por exemplo: “Rara Avis” de Eduardo Kac (1996), “Estar” de Maria Beatriz de Medeiros (2005) e “Silépticos Corpos” de Suzette Venturelli (1999), que várias questões estão sendo alteradas e reconfiguradas, como por exemplo: a percepção humana, a experimentação do espaço e do tempo, a noção de sujeito, de subjetividade, entre outras, introduzindo gradativamente outros modos de ser e perceber.

### **Considerações Finais**

Tendo em vista a abordagem realizada no decorrer deste artigo, acredita-se na relevância de trazer as diversas concepções em relação ao Ciberespaço, a fim de perceber que, este “espaço” se dá a partir do espaço virtual criado pelo sistema de computação, mas não se restringe a este último.

Pensa-se o Ciberespaço como um “espaço” dinâmico, que se caracteriza pela presença das redes de computadores, das pessoas que participam dessa conexão e de todo e qualquer espaço que possa emergir dessa inter-conectividade. Considera-se o Ciberespaço como uma topia, de significativa importância no contexto atual, que traz

implicações para o cenário artístico, cultural e social, em que se tem o surgimento de conceitos específicos relacionados ao mundo virtual e a redefinição de outros conceitos já existentes.

Neste sentido, é importante ressaltar que, a partir das possibilidades do Ciberespaço, o sistema da arte atual vê-se desestabilizado, principalmente no que diz respeito à crítica de arte e legitimação desta produção.

Percebe-se que, com as possibilidades do Ciberespaço necessitamos revisar conceitos, pois, o mesmo já adquiriu significativa importância cultural. Importância que se torna evidente nos projetos artísticos de Arte e Mídia, que atingem suas propostas em níveis diferenciados, onde muitas obras podem ser consideradas apenas experimentação, enquanto que outras produções, proporcionam maiores implicações e discussões para o Sistema da Arte.

## **Bibliografia**

COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: EDUFRGS, 2003.

LÉVY, Pierre. A Emergência do Cyberspace e as mutações culturais. In: PELLANDA, Nize Maria; PELLANDA, Eduardo Campos (org). Ciberespaço: Um Hipertexto com Pierre Lévy. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000.

LÉVY, Pierre. A inteligência coletiva: por uma antropologia do Ciberespaço. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.

LEÃO, Lúcia (org.). Derivas: cartografias do ciberespaço. São Paulo: Annablume, Senac, 2004.

MACHADO, Arlindo. Arte e mídia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MONTEIRO, Silvana Drumond. O Ciberespaço: o termo, a definição e o conceito. In: REVISTA DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO. DataGramaZero. Publicação: junho de 2007. Disponível em: [http://www.dgz.org.br/jun07/Art\\_03.htm](http://www.dgz.org.br/jun07/Art_03.htm). Acesso em: 05/abril/2007.

WERTHEIM, Margaret. Uma História do Espaço de Dante à Internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

-----

## Notas

1. Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/UFSM - Bolsista Capes. Especialista em Arte e Visualidade/UFSM, 2006. Licenciada/2006 e Bacharel/2004 no Curso de Desenho e Plástica/UFSM. Integrante do Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia – CNPq/UFSM. [francielefilipini@yahoo.com.br](mailto:francielefilipini@yahoo.com.br)

2. De acordo com Couchot (2003) esta experiência se dá a partir do controle e manipulação de técnicas, transformando a percepção que se tem do mundo.

3. Em entrevista realizada pela autora deste artigo, via e-mail, recebida dia 18/nov/2007.

4. Em entrevista realizada pela autora deste artigo, via e-mail, recebida dia 17/jan/2008.