

O Arquiteto do Porto

Paula Justiça (CEMRI – Centro de Estudos das Migrações e das Relações Interculturais)

Casimiro Pinto (CEMRI – Centro de Estudos das Migrações e das Relações Interculturais)

Isa Seppi (DMAD- doutoranda Universidade Aberta. PT)

Envolvidos na organização do centenário do nascimento do arquiteto Agostinho Ricca no Second Life, os autores desta comunicação utilizaram as iniciativas realizadas para examinar a utilidade analítica do conceito de “virtual” na legitimação de novos campos para a antropologia, estudando as implicações e possibilidades de interseção e colaboração entre os vários espaços que integraram o programa de referida comemoração.

Em 2015 celebrou-se o centenário do nascimento do arquiteto Agostinho Ricca. Para este centenário estabeleceram-se como metas a divulgação da sua obra edificada, do seu espólio e dos seus interesses e motivações pessoais. Em particular, a organização dos eventos que o celebravam estendeu-se ao Second Life, na ilha cedida pela Universidade de Aveiro para esse efeito.

Os coordenadores deste evento encorajaram os responsáveis pela Comissão de Organização do Centenário de Agostinho Ricca, as universidades e os investigadores envolvidos e (toda) a comunidade residente do Second Life a serem parte desta celebração, contribuindo com atividades e comunicações que animassem os vários espaços construídos para esse efeito e que replicavam edifícios do arquiteto celebrado.

A presente comunicação examina a utilidade analítica do conceito de “virtual” na legitimação de novos campos para a antropologia. Orientado o foco para a recolha intensiva de dados de observação etnográfica pela participação comprometida dos seus autores, procurou-se estudar as implicações e possibilidades de interseção e colaboração entre os vários espaços (virtuais e não só) que integraram o programa de referida comemoração. Serão as distinções relevantes melhor formuladas enquanto dicotomia (como o contraste virtual/atual pode sugerir), ou como um continuum entre os

dois mundos (capazes de lidar eficazmente com o binómio tradição/ inovação), ou como algo mais complexo (diferente na forma como aborda a criatividade e a mudança)?

1. Entre o atual e o virtual - realidade e representação

Identificar a utilidade analítica do conceito de virtual na legitimação de novos campos para a antropologia é uma tarefa difícil e complexa, há que o admitir. O que não quer dizer que não haja já trabalho feito neste caminho.

Detenhamo-nos em alguns:

Para Carpenter e McLuhan (1974: 11) “una revolución en la elaboración y distribución de ideas y sentimientos modifica no solamente las relaciones humanas sino también la sensibilidad humana”. É certo que esclarecemos, cada vez mais, o significado das nossas vivências e ligações emocionais com a imagem.

Stone (1996: 6) enfatizava que dificuldade em distinguir ficção de atualidade científica acentua-se quando é a espectacularidade da representação que sobressai em ambas as situações,. O valor atribuído às imagens obtidas com instrumentos mediadores de conhecimento científico atenua-se com o efeito de ficção que se associa às referidas produções narrativas visuais de distribuição global¹. Talvez seja mais difícil sustentar um saber que, como outrora, se construía separando a verdade da ficção, a realidade da representação, a “res cogitans” da “res extensa”.

Sabendo que a celebração do centenário de uma personalidade, ou de um acontecimento, é uma forma bastante convencional de a assinalar, não deixa de ser a comprovação absoluta destes pressupostos, sobretudo pelo efeito de espetacularização da obra em apreço. No nosso caso era também, assumidamente, uma oportunidade para relevar que o virtual é um aspeto da vida das pessoas e da cultura, que não pode ser negligenciado como desinteressante ou irrelevante.

Esta abordagem comportava o risco evidente de ser subvalorizada no confronto com a abordagem mais convencional da organização de eventos em presença física dos participantes, sobretudo tratando-se de um arquiteto que não mantivera, nunca, contacto com tais configurações tecnológicas dos mundos virtuais. Em certo sentido, dessa desarmonia, surgia um contradição inicial: uma consensualização quanto à utilização de meios de comunicação, no caso o Facebook, mas a conceção separada de espaços de divulgação, em dois:

<https://www.facebook.com/groups/1645274912380113/>;

<https://www.facebook.com/centenarioagostinhoricca/>

¹ R. Stone, “Preface,” in T. Druckrey, ed., *Electronic Culture* (New York: Aperture, 1996), p. 6

A cadeia de contradições era inerente a essa opção binária de divulgação, como se a realidade representada pela comunicação da celebração do centenário tivesse "mais real contido" numa abordagem do que noutra: os mesmos que expressavam admiração pelas possibilidades inovadoras de divulgação das páginas de comunidade do Facebook sustentavam a ortodoxia da inutilidade da assunção de comunidade ao virtual. Como? Não admitindo a divulgação de qualquer evento ocorrido no Second Life (SL) na sua página do Facebook, durante todo o período de celebração do centenário de Agostinho Ricca, senão para um único evento, que foi realizado em presença física para divulgação das atividades que desenvolveriam online: o programa de comemoração do centenário.

Assim, mesmo quando o processo de divulgação aumenta em facilidade e escala pelas possibilidades criadas pela Internet persistem, até certo ponto, decisões sustentadas na experiência cultural que gradua uma escala de poder desprestigiadora do virtual em relação ao atual. De resto, esta excomunhão ideológica não tem paralelo na página que suportava a proposta virtual, que de todos os eventos deu devida conta.

No decurso de toda a investigação que deu origem a este paper, persistia a perplexidade e a confusão entre os não residentes do SL em relação ao que aí se organizava e fazia, e que se expressava em termos de problemas difíceis de precisar. Isto pode, pelo menos parcialmente, compreender-se melhor se atendermos às expectativas elevadas que mantinham inicialmente quanto à complementaridade dos dois caminhos encetados e ao alargamento dos seus destinatários a espaços extranacionais que teve, como reverso, acrescida surpresa e desconforto quando se sentiram a lidar com uma cultura de alguma forma "alienígena" e com menos alcance do que se antevira.

Do outro lado, se assim se pode dizer, a possibilidade de explorar ativamente as oportunidades criadas por um evento do alcance da comemoração do centenário do arquiteto com mais obra edificada da cidade do Porto também foi crítica para cimentar a coesão comunitária entre os residentes do SL através das atividades que internamente se promoviam, tanto mais que a participação em eventos é uma das formas, talvez a mais importante de todas, que os membros de uma comunidade virtual têm para interagirem entre si. E, neste propósito, a pretendida complementaridade atual/virtual alcançou-se ativamente: em cada programa distribuído em todas as sessões surgia com igual destaque de todas as outras a referência à componente do programa de comemoração designado "o Arquitecto na cidade", que se desenvolvia exclusivamente no espaço virtual da universidade de Aveiro do Second Life (SL). E nem sequer foi esquecida tal referência no cartaz com a programação do mês da arquitetura da Ordem dos Arquitectos de outubro de 2015, em que se apontava que "o espaço do Foco, na ilha da Universidade de Aveiro do Second Life, será animado com atividades lúdicas, exposições de fotografia, apresentações subordinadas a temáticas relacionadas com a arquitetura e construção, quer no mundo físico quer no virtual."

Detenhamo-nos então, para concluir esta secção, um pouco mais nos argumentos revisitados anteriormente: o nexos entre representação e realidade é tipicamente uma figura "hermenêutica",

no sentido em que requer do espectador capacidades interpretativas para que reconheça eticamente o real que a imagem representa e confirme esteticamente que é uma sua representação plausível ou, dito de outro modo, que seja capaz de trazer a imagem para o que ela representa e, em simultâneo, que confirme a verosimilhança dessa representação. Neste labirinto teórico da cultura visual o peso dos conceitos recaem na problemática da imagem, da representação e na ideia de espectador, que se equilibram como que numa ecologia da mediação. Mas não só! Determina também a ideia de residente dos mundos virtuais e das comunidades que ativamente se constroem de forma, não necessariamente permanente, mas persistente, sobretudo pela realização de eventos que promovam a interação entre os seus habitantes.

Ora, a entropia que a interação que consubstancia a existência de comunidades em ambientes virtuais acrescenta ao processo de mediação deriva do facto do Second Life não ser simplesmente observado, mas antes praticado pela ação do seu habitante de ocasião. O que nos obriga a pensar, claramente, nas contingências provocadas pela atividade expressa do utilizador ao se congregar no sistema ecológico de mediação. A evidente sensibilidade para a diluição das fronteiras entre atual e virtual presente entre os que recorrem ao SL não é completamente compreendido e apreciado por quem lhe é estranho, distinguindo-lhes fronteiras claramente delimitadas em função de uma relação com o real que hierarquiza superiormente a presença física em detrimento da simulação virtual.

2. Mundos Virtuais

No nosso caso, a experiência de participação em comunidades virtuais era de alguma forma ortodoxa, no sentido em que grande parte dessa experiência assentava num processo académico conducente à obtenção de um grau académico, o doutoramento. O projeto então desenvolvido levou-nos a ambientes virtuais variados e representativos da interculturalidade, que permeia o virtual e o atual, com o entendimento que lhes dá Boellstorff (2008). Por conseguinte, o conceito de comunidade alargava-se ao encontro de vários autores, que a foram questionando de alguma forma.

Boellstorff (2008) sustenta que os mundos virtuais são sítio de agregação comunitária, logo de cultura, por serem lugares onde pessoas interagem entre si, por muito que dispensem o contacto face a face.

Antes, em 1995, Rheingold definia as comunidades virtuais como agregações sociais, que emergem da internet no momento em que um conjunto suficiente de pessoas se mobilizam para a discussão pública de comum interesse por um período de tempo suficiente, de forma a envolver as redes de relações no ciberespaço de sentimentos humanos (p. 5), com a vantagem de se não restringirem a acidentes de geografia, estatuto social, biologia ou identidade étnica.

Participar regularmente no SL faz-nos reparar que duas das suas mais importantes características são a relação e a atividade. Já vimos que a atividade acrescenta uma dimensão física ao universo virtual, que se manipula materialmente e não só simbolicamente. Mas, na verdade, este

parágrafo deveria ter começado por assinalar que podem os residentes do SL nele permanecer 24 horas sem que lhes ocorra a onnipresença das características enunciadas anteriormente, por lhes serem tão familiares, tão normais, por lhes estarem tão arraigadas na sua vivência. No limite, o desafio extremo que coloca o encontro entre o espaço virtual e o seu utilizador consiste em conseguir, nos termos utilizados por Minsky (1980), que este experimente a sensação “de estar lá”, sem mediação, no interior do próprio ambiente gráfico. Um espaço, portanto, relacional, que se dá a explorar, que “brinca” com o utilizador.

Num ensaio em que explora a ideia de interatividade a partir de realizações artísticas interativas, Rokeby rebate a opinião de que o único resultado das ações do utilizador é a alteração que produz no universo virtual em que intervém, observando que também provoca uma alteração na sensibilidade e nas relações humanas, uma vez que um *medium* interativo funciona como uma espécie de espelho de nós próprios, que reflete não apenas a nossa imagem física, mas também as experiências que tivemos e como nos relacionamos com elas. Assim, o ambiente virtual é: um espaço relacional, portanto, que concede relações intersubjetivas, de conhecimento e de práticas sociais e culturais entre os seus frequentadores; um espaço onde se pode interagir com os pontos de vista, diferentes concepções do mundo e da vida, práticas e interesses diferenciados; um espaço de participação e de investigação antropológica e de pesquisa etnográfica.

Para começar, a preparação da comemoração do centenário de Agostinho Ricca no SL revelou uma vontade grande de participação e uma unanimidade evidente entre os seus membros. Haveria de se construir um espaço, na ilha da universidade de Aveiro, parceira do projeto, que replicaria virtualmente o cinema FOCO e todo o seu envolvimento residencial da autoria do celebrado arquiteto, construído a partir das plantas dos edifícios ou de fotografias disponíveis, o que implicou um forte envolvimento do seu construtor, Genius Bilkin. Ademais e igualmente significativo, foi também a receptividade e abundância de respostas de participação de membros do SL, que haveriam de preencher de três a cinco dias da semana entre a data de inauguração, a 5 de Outubro e o dia 18 de Dezembro de 2015, que assinalou o fim das comemorações do centenário do arquiteto Agostinho Ricca no mundo virtual.

As propostas de eventos sugeriam uma grande vontade em participar e um grande interesse pela vida e obra do arquiteto comemorado, mas respondiam menos aos desafios de seriedade e solenidade que a formalidade de uma celebração deste tipo fizera antecipar pelos organizadores da iniciativa. O imperativo de participar ativamente, de contribuir para o sucesso da comemoração através do envolvimento empenhado de toda a comunidade virtual que se constituiu a partir de outras já existente, correspondia à visão entusiástica da participação em atividades virtuais que se manifesta, regra geral, no SL. Mas era factor de incompreensão e confusão acerca da natureza relacional por palavras desencorpadas ou de locução de vozes por avatares e mais dado à informalidade, que caracterizariam os ambientes virtuais de acordo com quem nele não participava., sem que, contudo, alguma vez tivessem considerado desfilá-lo do programa de celebração oficial ou, sequer, não admitir qualquer um dos eventos considerados

qualquer que fosse a sua tipologia: apresentações académicas, tertúlias temáticas, exposições de fotografia e pintura, espetáculos musicais e de dança, performances e festas virtuais, etc.

Outro ponto que marca a importância da participação é a da audiência que preenchia cada evento, muitas vezes aquém da estimada em função do entusiasmo assinalado anteriormente. É verdade, confirma-nos a utilização, que numa plataforma virtual é necessário um período relativamente longo e persistente de habituação, antes que alguém se sinta à vontade para circular no seu avatar, o que talvez explique porque é que pouca gente aparecia para além dos residentes habituais, mesmo para assistir a sessões mais académicas protagonizadas por quem estava habilitado a falar sobre Agostinho Ricca porque lhe conheceu a vida ou lhe estudou a obra.

A predileção pela diversão de parte dos utilizadores de plataformas virtuais justificavam, entre a maioria, a exclusão de eventos que, como os académicos ou de cariz mais marcadamente culturais, se não enquadravam na sua ideia de espaço de lazer. Outros, pelo contrário, preenchiam com a sua presença os eventos excluídos pelos anteriores. Para além disso, é mais fácil obter audiência quando a temática cativa ou quando os apresentadores são conhecidos, por isso os eventos usualmente com menos assistência foram os realizados por pessoas que nunca tinham entrado no Second Life e que falaram sobre a obra ou a vida de Agostinho Ricca. Este arquiteto era apenas conhecido por alguns portugueses e não pela generalidade da comunidade de língua portuguesa que acede a esta plataforma virtual. Em todo o caso, o elevado número de eventos programados impedia a presença em todos as sessões, tanto mais que são praticamente inexistentes aqueles que acedem ao SL com a frequência das ações dinamizadas, entre três a cinco semanais, como já foi referido anteriormente.

Enquanto situação social esta iniciativa de múltiplos eventos numa mesma ilha, sobretudo se espelham os interesses do público, origina uma pequena comunidade, o que faz com que muitas pessoas apareçam dias seguidos, não só por interesse pessoal, mas para se integrarem nela. Esta integração passa por um conhecimento mútuo, acerca dos interesses, gostos, projetos e expectativas de cada um. Nem sempre isto acontece, mas usualmente no mundo virtual, mais do que na nossa vida quotidiana, cada um exprime facilmente o que sente através da escrita e eventualmente da fala, tanto mais que estes encontros, pela sua informalidade, funcionam como desinibidores, a que acresce a ausência do olhar do outro a criticá-lo, da expressão da opinião.

A presença comum em vários encontros amplia o conhecimento que se pode ter do outro, para além do que ele escreve ou da sua voz, no caso de a utilizar, mas é, sobretudo, pela escolha que faz da sua aparência que cada um se apresenta. É normal os avatares alterarem-na, o que inclui não apenas a mudança de roupa, mas também a de corpo e isso aconteceu com muitos dos participantes, que se adaptaram aos eventos e foram mudando a sua aparência física de acordo com a temática. Isso não significa que não continuem os mesmos, por isso quer as suas opiniões quer as atitudes se mantêm mesmo quando a aparência muda, tal como aconteceria na nossa vida quotidiana. Eventualmente, a aparência denota um pouco do que cada um é fora do ecrã do computador, pois muitas vezes manifesta os seus desejos pessoais, inclusive as cores

preferidas e pode haver certos pormenores que se mantêm idênticos aos da vida quotidiana, como, por exemplo, a cor do cabelo.

Dizer que o mundo virtual é uma extensão do nosso corpo, tal como o telemóvel ou o computador, não será correto, pois apesar de poder existir uma continuidade entre a realidade palpável e a intitulada realidade virtual, esta permite-nos fazer o que seria inimaginável no mundo não virtual. O próprio nome Second Life nos diz isso mesmo, que ali podemos construir uma outra vida e afinal também outro mundo, ou seja, encontramos-nos noutra dimensão e a sensação de imersividade pode levar-nos a esquecer os problemas diários, tal como se estivéssemos embrenhados na história do livro que estamos a ler ou do filme que visionamos. Claro que ali somos nós a construir a nossa história, no caso de o desejarmos, mas com interferências constantes da vida quotidiana fora do ecrã, como aconteceu num dos eventos, em que a filha do orador se encontrava em Paris na noite em que colocaram bombas em vários locais da cidade.

Se numa plataforma virtual podemos criar tudo o que desejarmos, que sentido tem imitar o que já existe na realidade virtual, como os edifícios projetados pelo arquiteto Agostinho Ricca? Para todos os que já são veteranos na utilização das plataformas virtuais e gostam da capacidade que lhes é inerente de projeção do imaginário não tem sentido nenhum, daí que não tivessem dado a devida importância à consecução do projeto no Second Life, mas se encararmos o espaço virtual como um palco em que podemos recriar espaços já abandonados ou em destruição na realidade palpável, de forma a preservá-los e a dá-los a conhecer a quem nunca com eles contactou, podemos atribuir sentido à recriação de espaços reais no mundo virtual.

Apesar da maioria dos eventos realizados na ilha da Universidade de Aveiro no âmbito das comemorações do centenário do Agostinho Ricca não terem por temática nem a biografia nem a obra do homenageado, no entanto quase todos os impulsionadores dos diversos projetos tiveram em conta a temática dominante da arquitetura, adaptando-a aos diferentes subtemas desenvolvidos, que cada um escolheu de acordo com os seus interesses. Para festejar as comemorações, em Janeiro do presente ano fez-se uma visita guiada aos diversos locais e às diversas exposições ainda em curso, contando com a adesão de um público entusiasta, que finalizou com o espetáculo **A dança das vidas : do corpo humano ao pós humano um projeto coreográfico que propôs uma reflexão acerca da relação corpo/tecnologia na atualidade, não é uma reprodução da dança que se faz em realidade física e sim uma dança virtual uma linguagem artística que emerge desse ambiente. A dança em ambientes virtuais tanto como recreação como experiência estética, estimula o sentimento de presença e pertença no momento em que favorece significativamente a empatia e as interações culturais e sociais entre avatares.** Realmente o que se celebra nesta plataforma virtual é a vida, pois a vertente lúdica nunca desaparece, nem mesmo quando a seriedade dos eventos aparentemente o exigiria.

Para finalizar esta secção, destacamos a participação nos eventos de alguns académicos (Butler2 Evelyn, Feijocama Ublle e Lux Nix) e de uma série de artistas (pintores, artistas plásticos, escritores, músicos, performers), que ultrapassaram a barreira entre real e virtual, trazendo os seus objetos estéticos para o Second Life ou repercutindo na realidade palpável o que criaram na virtual, entre eles Ana Varghon, Capcat Ragu, Djoni Flux, Guerreira Xue, Janjii Rugani, Kikas Babenco, Marmaduke Arado, Mei Nemeth, Meiló Minotaur, Orangelife Holmer, Tete Doghouse,

Untolerable Bohemian e Wan Laryukov. Todos os outros que não foram mencionados fazem parte da comunidade relativamente estável que costuma frequentar eventos de cariz cultural no Second Life, mas sem estes não teria sido possível a realização das comemorações.

3. Notas finais

O que pode estar em causa, principalmente, neste vaivém entre o mundo virtual e o mundo atual do utilizador é o efeito de contaminação que um propaga no outro, sobretudo o primeiro no último. Mas não basta para enquadrar teoricamente o problema do “como e em que sentido” os dois mundos do utilizador se conectam. Como se viu, o paradoxo da imersão no ambiente virtual para onde o utilizador se sente transportado é que a transparência² do lugar, dos objetos representados e dos sistemas simulados dessa realidade tem como consequência o encobrimento dos níveis de significado que só a sua ação há-de desvelar de forma subjetiva: por um lado, a simulação transparente de um sistema da realidade deve permitir que se expressem os pontos de vista do utilizador, que construa as suas próprias narrativas, facilitando-lhe um entendimento detalhado dos fenómenos, dos interesses e das situações envolvidas; o reverso do imperativo de fazer o utilizador sentir-se ligado ao mundo representado onde as suas ações têm significado é a divergência, que pode ser ou não radical, do tipo de relações que ele mantém com o seu mundo físico ordinário sem as quais os seus pontos de vista, as narrativas construídas, perderiam significado. Ou seja, as interações mantidas no ambiente virtual podem-se ligar mais ou menos à vida atual do utilizador em função das possibilidades de as referenciar, mais ou menos profundamente, às suas vivências quotidianas reais.

Na ambiguidade das relações que as atividades virtuais mantêm com o mundo real assenta o desafio teórico de colocar como objetivo de estudo não só as ligações dos “discursos” do utilizador com o mundo virtual onde impactam, mas também com o mundo das suas representações subjetivas em que se referenciam os referidos “discursos”. Mas acrescenta-lhe também questões de natureza metodológica ao tomar em conta os recursos cognitivos que os utilizadores mobilizam nas interações que estabelecem e que mediatizam as relações das suas atividades com os mundos que lhe dão expressão – o virtual e o real. Em consequência, há que associar à existência virtual a sua dimensão sócio-histórica e que considerar as mediações sociais que intervêm permanentemente na forma como os utilizadores se representam nos contextos em que participam.

Presumivelmente uma utilização mais universal de mundos virtuais espalhar-se-á decididamente pelos espaços públicos das redes móveis, alastrando por múltiplos contextos físicos e digitais, combinando as possibilidades de participação colaborativa dos seus utilizadores e o seu aproveitamento de forma mais criativa e crítica, alterando não só o “comportamento” do ambiente e das personagens virtuais, como o espaço físico de circulação dos utilizadores. Enfim, dando termo à ideia vulgarizada de que os espaços virtuais não estão conectados com os espaços

² Transparente no sentido em que “o seu mecanismo de funcionamento é visível através da sua estrutura” (Turkle, 1997a: 114), isto é, que revela como funciona a simulação, o que é que faz, e porque é que o faz.

físicos ou que, no melhor dos casos, se enquadram em espaços de confinamento domiciliário, *indoor*, mas dificilmente em atividades de ar livre. E não são só as fronteiras entre o espaço virtual e o espaço físico que se esbatem pelo desmoronamento da necessidade de conexão geográfica para que os mesmos interesses se convertam em comunidade.

A questão que naturalmente fica de pé é a de saber de que forma é que os mundos virtuais interativos refratam diferentes formas de pensar a experiência humana e as práticas culturais, partindo da reflexão que acrescenta ao utilizador a transformação que resulta, não só da sua ação no universo onde habita virtualmente, nem apenas do contexto social da sua utilização, mas da sua imersão num sistema ideologicamente contido.

Tudo isto, no seu conjunto, afirma a relevância que terão os mundos virtuais, por força da “ideologia” interativa de que são portadores, no balanço entre o processo de globalização e de dominação cultural (e não só) assentes no controle da produção e distribuição de conteúdos e das tecnologias que os suportam e a resistência à homogeneização cultural, aproveitando esses produtos culturais (e não só) para acomodar diferentes modos de apropriação local. No caso do Second Life, por exemplo, o controle da cultura ocidental dominante é óbvio, pois os grandes armazéns comerciais e a importância dada à aparência de cada um demonstram essa necessidade de ter e mostrar aos outros que o que se tem é o que se é. Mas é lícito considerar que o utilizador da internet, em comparação com o espectador televisivo, pode escapar ao controle ideológico, precisamente por se tornar ator do seu próprio percurso, personagem do seu próprio jogo, por construir o seu avatar de acordo com o que desejava ser.