



reflexões sobre
ARTEvisual
v.3 n.7 abril 2022

Professor Dr. ISAAC A. CAMARGO

Metaverso / Metaarte / Metanoia.



Expediente:

Revista: Reflexões sobre Arte Visual

Publicação Atual e Anteriores:

<http://www.artevisualensino.com.br/index.php/revista-reflexoes-sobre-arte-visual>

Editor/Autor: Professor Doutor *Isaac A. Camargo*

Dados sobre o autor – Plataforma Lattes:

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4790878E4>

Projeto de Ensino: Resolução N.476 – CAS/FAAALC/UFMS, 09/08/21

Edição:

Reflexões Vol.3, No.7, abril, 2022 – Metaverso, Metaarte, Metanoia.

Periodicidade: quinzenal

Campo Grande - MS

Capa: Eu JEDI - avatar criado em <https://photofunia.com/>

APRESENTAÇÃO

*A revista **Reflexões sobre Arte Visual** tem por finalidade discorrer à respeito de obras de Arte, períodos, artistas, situações e acontecimentos no intuito de difundir conteúdos neste campo do conhecimento a partir de meus projetos e proposições de ensino e produção artística.*

Os temas escolhidos para os artigos dizem respeito a Arte Visual como um fenômeno cultural e suas relações com o contexto social.

Os conteúdos aqui publicados tem a finalidade de difundir conhecimentos no campo da Arte Visual sob o ponto de vista do autor.

É permitida a reprodução total ou parcial dos trabalhos desde que citada a fonte.

O acesso é público e gratuito.

Esta publicação é informativa e não tem qualquer finalidade comercial.

Qualquer pessoa ou instituição que se sentir prejudicada em relação aos conteúdos, informações e imagens aqui apresentadas, devem entrar em contato: isaac_camargo@hotmail.com

Primeiramente quero justificar a capa desta edição: *Eu JEDI* como *Avatar*, uma brincadeira para entrar no “clima” do Metaverso. O tema ou a atenção ao Metaverso voltou à baila por conta das discussões sobre o futuro da internet. A palavra Metaverso surgiu na obra “*Nevasca*”, de Neal Stephenson, em 1992. *Snow Crash* ou *Nevasca* era um termo usado quando os antigos computadores travavam e a CPU emitia pontos luminosos no monitor semelhantes a uma “*tempestade de neve*”.

É interessante notar que a motivação do autor surgiu de sua participação num projeto de Arte em computação gráfica. A partir das dificuldades percebidas passou a imaginar se um dia seria possível que este tipo de tecnologia possibilitasse o surgimento de programas ou sistemas capazes de produzir sensações em 3D e envolver as pessoas em simulações de presença em ambiente tecnológico.

Bem, a resposta para isto levou “apenas” 30 anos. Agora, no século XXI, já é possível que as pessoas “existam” em ambientes virtuais ou de realidade aumentada. Ao que parece esta tem sido a tônica para as previsões futuristas sobre as tecnologias digitais avançadas e em rede que têm procurado, cada vez mais, criar estratégias não só de interatividade, mas de interoperabilidade em rede.

Ou seja, possibilitar que as pessoas, ou melhor, seus “avatares” (suas representações personalizadas em ambientes digitais) possam existir e agir como se estivessem no mundo natural, como se fosse a “realidade”, por isto chamada de Realidade Virtual, ou Realidade Aumentada, como já disse. Neste ambiente “viveriam” e fariam tudo, ou quase, o que se faz na realidade.

Recentemente o Metaverso se tornou um assunto e chamou a atenção pela divulgação promovida pelo *Facebook*, ao anunciar em 2021 seu novo projeto de se transformar numa plataforma mais dinâmica incorporando estratégias de realidade virtual ou realidade aumentada com o fim de expandir sua interação com os usuários. Seu novo nome é *META*.



“Já estamos desenvolvendo novas tecnologias que ajudarão as pessoas a se conectarem no metaverso e a explorarem esse novo mundo”.

<https://about.facebook.com/br/meta/>

Isto já demonstra o futuro possível que Stephenson havia intuído em 1992. A palavra Metaverso meta=além e verso de universo, compõe um termo que tem conotações conceituais e até religiosas. De um lado há o investimento em novas tecnologias digitais, oriundas da ciência da computação e, de outro, a crença de que o mundo caminha para o ateísmo total, portanto, para muitas polêmicas.

Mas isto não é novidade, basta lembrar que em 1999, foi criado o ***Second Life***. Lançado em 2003, pela empresa americana *Linden Lab*, como um ambiente virtual tridimensional cuja finalidade era simular a realidade através da rede mundial de computadores na qual era possível manter seus avatares na vida *virtuo-social* e praticar inclusive o meta-comércio e principalmente o meta-consumo.



Desde a criação do Second Life, muitas alterações foram incorporadas, como a melhora da qualidade visual e até mesmo a incorporação de jogos. Agora, se dispõe também a participar do Metaverso.

Contudo, a questão que motiva esta reflexão não é apoiar ou negar nenhuma destas estratégias, mas de informar, como todos os textos que publico nesta revista. Questões semelhantes esta já foram tratadas em duas publicações: no volume 2, N.14 - *Da fotografia à Cripto Art* e no N. 15 - *O Picasso queimado e a NFT Art*, abordando a criação e/ou transformação de Obras de Arte em NFTs digitais/virtuais.

Naqueles números já apontava a transição das Obras de Arte do mundo natural ou da realidade sensível, para a realidade virtual ou simulada. É desta realidade virtual que se constitui o chamando Metaverso. E já está acontecendo por conta de pesquisas intensas e milionárias capitaneadas pelo poderio econômico dos conglomerados digitais, enfim, o *Mundo do Faz-de-Conta* chegou com tudo.

A questão é que este *Faz de Conta* não é só fantasia, existe e funciona muito bem para seus criadores e gestores. Por exemplo, o comércio eletrônico, movimentou em 2021, US\$ 26,7 TRILHÕES, segundo relatório da *Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento – Unctad*. Não se pode ignorar que este nicho compreende também outros tipos de acesso, bens e serviços. É um universo em transformação

Nas últimas décadas esta mudança de atitude em relação às relações sociais promovidas pela internet produziu também novos segmentos de serviços e mercado. Hoje não é necessário ir ao supermercado nem à loja da esquina, basta acessar um aplicativo que tudo chega à porta do consumidor. Para que isto acontecesse, não bastou ocorrer apenas uma revolução tecnológica, mas também social e logística.

Empresas que se especializaram em vendas e entregas por meio lojas e ambientes virtuais, superaram as que há mais de um século se dedicavam ao varejo em suas estruturas físicas. Isto não quer dizer que o mercado “corpo a corpo” desapareceu ou que vá desaparecer brevemente, mas que há um novo “universo” virtual concorrendo pesadamente com ele, cuja intenção é vencer a disputa.

Melhor não falar em pegada de carbono, que tanto se propaga para redução de poluentes, já que se considera que a tecnologia digital não polui, mas para que esta tecnologia alcance seus objetivos, como disse, há que se operar um complexo sistema de Blockchain e de logística e ela sim implica em energia, transporte marítimo, aéreo, ferroviário e rodoviário. Enfim, pode-se ver o que é bom e ignorar o ruim.

Obviamente que o Metaverso, como está sendo concebido, embora se constitua de coisas virtuais, não está isolando o comércio ou o mercado de bens de consumo.

Obviamente haverá menos poluição, mas muito mais dinheiro... já que as pessoas que criarão e manterão seus avatares nos ambientes digitais consumirão coisas virtuais: residirão em cidades, bairros e casas virtuais; trabalharão em ambientes, escritórios e empresas virtuais.

Participarão de eventos, *shows*, viagens, passeios virtuais; comprarão roupas, adereços, joias virtuais; mobiliarão suas casas com móveis e eletrodomésticos virtuais, comprarão carros, motos, bicicletas, *skates* virtuais para se exibirem no mundo fictício de suas fantasias virtualizadas. Os simulacros tendem a ser muito mais *glamurosos* do que a vida real. Enfim, este mundo não é desprezível em termos econômicos nem sociais.

Como lembrei, o *Second Life* ainda existe e opera nesta linha de consumo virtual com coisas virtuais, inclusive dinheiro virtual que são as Cripto Moedas como o Bitcoin, por exemplo. O dinheiro virtual ancorado em NFTs, abreviação para “token não-fungível”, algo que não tem forma, nem peso, nem existência material, apenas virtual e que depende de estruturas criptografadas em Blockchains.

Blockchain é uma Base de Dados Distribuída em rede e à prova de violação que guarda o registro permanente de transações individuais e em blocos. É a garantia de que produtos virtuais não sejam violados, apropriados por outrem que não seus proprietários. É uma “Casa da Moeda” ou “Tesouro” virtual que garante a confiança no sistema. É este sistema que anima o Metaverso.

As cripto moedas como o *Bitcoin, Ethereum, Tether, BNB, USD Coin, XRP, Terra* e uma infinidade de outras são lançadas frequentemente e vêm ocupando o mercado digital e se mostram como a moeda do futuro no lugar do “dinheiro de plástico” como se referia aos cartões de crédito. Lembrem que os “cheques” desapareceram e não se sente falta deles, hoje o dinheiro está se tornando também virtual.

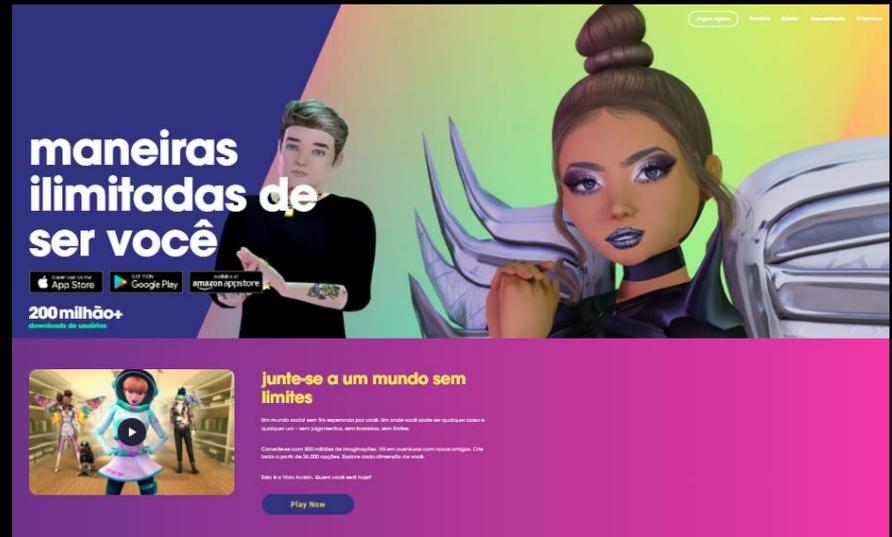
Estas moedas servem muito bem ao Metaverso, pois circulam com muita facilidade e velocidade. Um bom exemplo disto é a Nike que conseguiu patentear a marca “CryptoKicks”, para seus tênis virtuais. Os avatares dos usuários terão à disposição várias opções de calçados garantidos em Bitcoin:



O principal elemento de atração para este mundo virtual, no final das contas, é o *Avatar* ou a *Persona* que representará cada pessoa neste universo. Já há empresas especializadas em possibilitar a criação de avatares como a *UNREAL ENGINE* que se propõe a criar “Metahumanos” muito parecidos com as pessoas reais ou a *AVAKIN LIFE* que possibilita criar avatares e fornece também roupas, adereços e acessórios



Acima imagem da Unreal Engine e abaixo da Avakin Life.



Não se pode negar a presença, a facilidade nem mesmo a importância do ambiente virtual no contexto contemporâneo. Isto ficou bem claro com a Pandemia vivida nos últimos anos por conta do Covid 19. Sem a internet é de se supor que a situação seria mais caótica ainda. Neste sentido, o uso da rede foi um grande teste, um grande experimento.

Pode-se dizer que a educação teve um grande benefício apesar das dificuldades decorrentes da mudança abrupta do sistema presencial para o digital, contudo, não se pode negar que vislumbrou-se a possibilidade de usar a rede não só para entretenimento, mas também para conectar pessoas, obter e prestar serviços e principalmente aprender com tudo isto.

Se, por um lado, a educação pode ganhar muito com o Metaverso, não parece ser este o objetivo das empresas que estão se preparando para atuar neste cenário. Cada dia se percebe mais que seus objetivos são exclusivamente financeiros e mercantis, deixando de lado as questões de caráter educacionais, culturais e éticas. Este é o perfil que parece emergir deste contexto.

Contudo é possível que algumas instituições possam agir em benefício da educação e da cultura como os museus e entidades culturais, bem como, as instituições de ensino públicas ou mesmo privadas que tenham como objetivo promover o ensino e a formação continuada, já que parte das ferramentas disponíveis neste universo também servem para ambientes não comerciais.

Talvez seja uma maneira de motivar as novas gerações, mais integradas ao mundo digital, para buscarem o conhecimento remoto já que estão mais habituadas as interações estabelecidas nas redes sociais por meio de aplicativos e jogos compartilhados mundialmente. Quem sabe seja uma porta para entrada do conhecimento no futuro. Nada impede de sonhar por melhores condições de ensino.

Os potenciais propalados pelos criadores e gestores destes ambientes prometem um mundo maravilhoso e cheio de possibilidades, proatividade, interatividade e compartilhamento fazendo com que as diferenças desapareçam. É óbvio que isto não irá acontecer, as diferenças sociais permanecerão sendo um divisor de águas neste contexto, assim como são na realidade.

E o que a Arte tem com isto?

Esta é uma questão relevante já que não se pode negar que o Metaverso também é um lugar onde as manifestações artísticas continuarão ocorrendo. Como disse inicialmente, já toquei na questão da migração ou da produção artística em ambientes virtuais em números anteriores desta revista e volto a ela agora.

Como já havia colocado anteriormente a Arte Visual faz parte do ambiente virtual de, pelo menos, três maneiras e já existe no Metaverso. A mais convencional delas compreende as Galerias Virtuais que dão acesso a imagens reproduzidas de Obras físicas dos artistas como “exposições simuladas” em ambientes ou catálogos digitais onde os interessados podem ver e adquirir tais obras.

Outra é a conversão de Obras de Arte, já existentes, para versões virtuais, em arquivos digitais, transformando-as em Cripto Art. Entretanto, a maneira mais efetiva para existência e permanência da Arte no Metaverso é por meio da criação de obras exclusivas para o ambiente virtual como são os NFTs Art. Neste caso, não compreendem apenas obras Visuais, mas também Audiovisuais, Híbridas ou Mixed Media.

É a esta terceira maneira de inserção das Obras de Arte no Metaverso que me refiro ao me falar deste fenômeno que chamei aqui de “*Metaarte*”, apenas para combinar com o Metaverso, já que não há qualquer intenção teórica em identifica-la como uma vertente ou tendência mobilizadora da Arte atual, mas apenas de entende-la como um dos muitos segmentos contemporâneos de manifestação artística.

Portanto, as manifestações artísticas que ocorrem no ambiente virtual não são, *a priori*, conceitualmente diferentes de todas as outras maneiras que surgiram ao longo do tempo na História da Arte. Não se deve ignorar que as primeiras imagens produzidas pelo ser humano, mesmo que se referissem apenas a um bisão, por meio de figuras impostas às paredes das cavernas, já era algo fora do real ou do natural.

Era uma imagem “artificial”, criada para sugerir, para substituir e mesmo “representar” algo do mundo, mesmo quando as imagens deixaram de ser figurativas e se tornaram “abstratas”, eram produtos da criação, invenção e da imaginação humana, neste sentido a humanidade sempre criou Arte, dando-lhe a forma, aparência e usando tudo o que estava disponível para realizá-la.

Hoje em dia, a grande diferença é que ao invés destas imagens estarem em suportes físicos, passaram a ocupar também o ambiente virtual e se tornaram visíveis ou acessíveis apenas quando são acionadas por meio de programas e equipamentos, ou seja, por meio de *hardwares* e *softwares* destinados a dar-lhes existência e visualidade, mesmo não tendo existência física.

Logo, condenar, desacreditar, denegrir as manifestações artísticas que existem ou residem em ambientes digitais/virtuais é mero preconceito ou um novo tipo de conservadorismo. É necessário olhar para as manifestações artísticas, sejam de que tempo ou lugares forem, com a mente aberta para a compreensão e o aprendizado, só assim se obtém algo interessante.

Há sempre uma sensação de que se perde algo quando surgem novas possibilidades artístico-expressivas. Isto foi constatado por Walter Benjamin quando debateu a questão da *Obra de Arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. No caso em questão o que está em jogo não é apenas a “reprodutibilidade” que importa, mas a “produção” de obras digitais em ambientes virtuais.

Há uma grande diferença pensar que antes as obras físicas podiam ser convertidas em imagens artificiais e reproduzidas fotográfica e digitalmente, agora podem existir virtualmente sem qualquer lastro na realidade sensível e física do mundo natural. Obviamente isto parece tanto fabuloso quanto assustador, mas tudo é uma questão de hábito e adaptação cultural. Isto aconteceu com a Música.

Ouvir músicas em ambientes digitais como as plataformas de *streamings*, por exemplo, se tornou tão comum que nem se lembra que só era possível apreciar as obras musicais por meio de interpretações presenciais e “ao vivo”.

No século XIX, por exemplo, ouvir música exigia a presença dos ouvintes em locais como uma igreja ou uma sala de concertos ou num local dedicado a isto em um lugar e em um momento pré-definidos.

Os hábitos de audições privadas surgiram a partir do final do século XIX com a chegada da gravação e reprodução sonora com o gramofone e o fonógrafo e se desenvolveram com as demais tecnologias eletro-eletrônicas-digitais que permitiram a apreciação de performances musicais gravadas e reproduzidas por meio de aparelhos. Obviamente parte das características e qualidades do “ao vivo” desapareceu, mas tornou possível ouvir “*ad aeternum*” a mesma performance.

Parece que os sistemas de gravação/reprodução sonora não impactaram tanto o debate cultural quanto o das imagens. Não me parece ter havido uma grande comoção social em relação à conversão das performances musicais em registros gravados que tiravam o “ganha pão” de compositores, músicos, regentes e todo o *staff* relacionado aos espetáculos musicais. Theodor W. Adorno levanta a questão ao tratar da Música Ligeira e sua mercantilização.

A Indústria Cultural, a partir do momento em que se apropria de um concerto ou uma apresentação musical, por exemplo, dispensa todos os que haviam se envolvido neste processo e, a partir dali, quem detém o ganho sobre tais gravações não são mais os autores ou intérpretes, mas sim as empresas gravadoras. É o mesmo que acontece com as edições literárias. Enfim todo processo que captura, substitui ou aprisiona uma obra original é capitalizado economicamente.

A possibilidade técnica de captura fílmica e em movimento de uma peça teatral, de um acontecimento possibilita o surgimento de uma outra indústria, a do Cinema. A partir de então não é necessário mais manter os teatros e as companhias teatrais, basta criar lugares para projeção. A partir de então é possível coletar histórias, narrativas e transformá-las em espetáculos virtuais.

As personagens, antes atores e atrizes que performavam suas apresentações em representações pessoais são transferidas para um estúdio onde as câmeras substituem os espectadores. Criam-se ícones populares transformando-os em estrelas e, estes sim, se tornam heróis e heroínas passíveis de serem mercantilizados, a popularização se tornou um produto.

Tais mudanças, mesmo provocando a extinção de certos nichos ou mercados de trabalho, também criam ou ampliaram outros, como o da animação digital. Não há como tentar preservar o *status quo* se a sociedade está em constante transformação. Basta lembrar a luta empreendida por Willian Morris, a partir das ideias de John Ruskin, que deflagrou o movimento Arts and Crafts.

Um movimento estético-social que surgiu no século XIX, na Inglaterra, em defesa do trabalho manual, do artesanato em oposição à mecanização e produção em massa. Mesmo com todo empenho, no fundo, se transformou num reduto de produção sofisticada e limitada ao poder aquisitivo das grandes fortunas. Uma opção que tentava salvar o fazer manual mas que, ainda assim, dependia do capital.

Bem, mas qual é o potencial de incorporação no Metaverso das possibilidades e potenciais para a Arte Visual? Uma primeira resposta seria que este ambiente depende de muita criatividade, imaginação, criação, proposições e fantasia, comportamentos típicos da criação artística. Por isto artistas têm muito potencial tanto para participarem da criação, quanto da manutenção destes universos virtuais.

Obviamente que os instrumentos de criação não são apenas os tradicionais, mas dependem essencialmente de instrumentos digitais e do domínio de ferramentas de produção e edição digital. O mesmo aconteceu quando os materiais naturais se tornaram industriais e os artistas tiveram que se adaptar e acostumar a utilizá-los. O mesmo pode ser dito da Fotografia. Tudo muda, mas a Arte tem sobrevivido às mudanças.

O Metaverso se propõe a ser um ambiente inclusivo, já que muitas pessoas sempre quiseram ser o que não são, ter outra vida, ter outra aparência ou aumentar sua autoestima, mesmo que fosse por meio de estratégias fingidas. Só que esta inclusão se constrói no universo da fantasia, não é real, mas isto, para as grandes corporações, não importa, pois tais pessoas, mesmo se tornando simulacros de si mesmas, continuarão consumindo.

A chinesa *TENCENT* é hoje uma das maiores empresas de tecnologia e serviços de internet se igualando às maiores do mundo como *Google*, *Amazon*, *Alibaba* e *Ebay*. Recentemente se tornou a maior empresa de Games de jogos ao superar a *Activision*, *Electronic Arts* e *Microsoft*. O elemento chave do Metaverso é a Interatividade, ou seja, a interação espaciotemporal contínua, usando a mesma lógica dos *Games*, dos jogos virtuais.

O mundo que se conhecia até o século passado, já não existe mais e o que existe não é como antes e não será como agora. A humanidade está vivendo um momento inusitado que só a imaginação ficcional poderia conceber 30 anos atrás. Este Universo criado como Realidade Virtual ou Realidade Aumentada, Ampliada ou Expandida digitalmente provoca também mudanças radicais de conceitos e pensamento.

Uma nova “Cultura” se instaura e aqui entra o conceito de *Metanoia*, palavra do grego antigo *metanoein* que se refere a *meta*, além, depois e *nous*, relativo a pensamento, intelecto cujo sentido final significa *mudança de pensamento*. Isto implica, portanto, em mudanças de condutas, comportamentos e crenças, neste aspecto é o que parece estar acontecendo com o surgimento do Metaverso.

O que se pretende é dar a sensação de que existe, no mundo das tecnologias digitais, uma alternativa à vida convencional, mas é só a apropriação de mais um “espaço” de criação e de pensamento humano que, aos poucos, vai transformando as pessoas em “propriedades” das “Metaempresas” que se esmeram em sequestrar os valores humanos que ainda restam travestindo-os de valores mercantis.

No fundo o que se faz mesmo é “monetizar” tudo o que for possível ocupando todos os lugares físicos ou virtuais com produtos, bens e serviços.

Não há mais lugar para as pessoas mas para seus avatares... Não basta destituir os corpos é necessário capturar as almas... O Metaverso é, paradoxalmente, um lugar que não existe onde todos existirão sem existir... um *Contraverso*...