

CYBERIA - Surfando a Curva de Aprendizado de Sisifo

Terence Mckenna

No nível mais rudimentar, simplesmente existe o terror de sentir-se como um imigrante onde seus filhos são os nativos - onde você sempre estará por detrás da bola oitenta porque elas podem desenvolver a tecnologia mais facilmente do que você é capaz de aprendê-la. É isto que eu chamo de curva de aprendizado de Sisifo. E as únicas pessoas que estarão confortáveis com isso, são justamente aquelas que não se importam com a confusão e a ambiguidade. Olho para as circunstâncias geradoras de confusão como uma oportunidade - mas nem todos pensam da mesma maneira. Não é a resposta padrão neurótica. Temos uma cultura que está baseada na habilidade das pessoas em controlar tudo. Depois que você começa a aceitar a confusão como uma forma de viver, concomitante com isso temos o fato de que você na realidade não é capaz de controlar nada. Na melhor das hipóteses, trata-se de um assunto de surfar a espuma branca.

John Barlow, compositor dos Grateful Dead e co-fundador da Fundação Fronteiras Eletrônicas.

O tempo parece estar acelerando. Novas idéias e tecnologias aceleraram a nossa cultura numa realidade quase irreconhecível, e aqueles que se situam na fronteira nos dizem que isto é apenas o começo. As muitas e diferentes maneiras nas quais a nossa cultura está se modificando podem ser compreendidas como fazendo parte de um único renascimento. Inspirada pelo computador, pela matemática do caos, pelos químicos e criatividade, essa renascença tem sido interpretada por muitos como um salto evolutivo para a humanidade em direção a uma outra dimensão. Seja isto verdadeiro ou não, aqueles que podem compreender, ou 'grok', a natureza desta modificação estarão melhor preparados para sobreviver no século vinte e um.

O acesso mais fácil para este mundo hiperdimensional é feito através da tecnologia. Agora que os PCs estão ligados através de redes que recobrem o mundo inteiro e além, muitas pessoas estão gastando tempo real ali fora, no 'ciberespaço' - o território da informação digital. Este universo aparentemente ilimitado de informações quebra todas as leis da realidade física. As pessoas podem interagir sem se preocuparem com o tempo e a localização. Podem faxear 'papel' através de linhas telefônicas, conduzir conversações vídeo-telefônicas de vinte participantes de diferentes países e mesmo 'tocar' uns aos outros, a distâncias de milhares de quilômetros através de novas tecnologias tais como a realidade virtual. Tudo isto e muito mais pode acontecer no ciberespaço.

O Ciberespaço também adquiriu um valor metafórico para muitas outras formas de experiências. Drogas, danças, técnicas espirituais, matemática do caos e rituais pagãos, todos conduzem as pessoas a regiões da consciência semelhantes, onde as limitações do tempo, distância e de corpo não mais tem significado. As pessoas movem-se através dessas regiões como poderiam mover-se através de programas de computador ou video-games - ilimitados por regras de uma realidade linear, física.

Por exemplo, muitos programas de computador e bancos de dados são estruturados como teias, um formato que veio a ser conhecido como hipertexto. Para aprender sobre um pintor, um computador poderá começar um certo museu. Da lista de pintores,

poderá selecionar um retrato em particular. Então poderá solicitar informações biográficas sobre o retratado, que poderá revelar uma árvore genealógica. Poderá então seguir essa árvore familiar através do momento atual e em seguida ramificar para dados sobre as políticas de imigração dos Estados Unidos, desenvolvimento da valorização das terras em Nova Iorque, ou mesmo obter informações sobre uma mercearia no lado baixo do Leste. Num vídeo-game em hipertexto, um jogador poderá ser um detetive buscando uma determinada sala. Na sala existe um armário com gavetas. Selecione uma gaveta. A gaveta abre e dentro dela existe uma nota. Aponte para a nota, veja um desenho. Um dos itens no desenho é um automóvel. Selecione o automóvel, saia para dar um passeio pela vizinhança. Veja uma casa interessante, entre dentro dela...

Mas uma viagem de psicodélico, uma nova novela de cyber-punk, um clip rápido da MTV, ou uma noite passada num 'clube de música', poderá fornecer a mesma experiência dentro deste estilo de hipertexto. As regras da realidade linear não mais se aplicam. Mesmo os mais contumazes seguidores das leis da física e matemática descobriram que os números e partículas deixaram de se comportar com a previsibilidade de equações lineares. Pelo contrário, elas saltam ao nosso redor numa forma descontínua, reaparecendo e subitamente ganhando e perdendo energia. A nossa realidade, os cientistas então chegando à conclusão, não mais pode ser explicada pelas simples regras baseadas no tempo, na matéria e na ordem. Tudo está conectado, de alguma maneira, mas não da maneira que pensávamos (ou gostaríamos que estivesse). Existe um outro território, maior, menos óbvio, do qual a realidade física que nos acostumamos a conhecer e amar é apenas um dos aspectos.

Temos de encontrar uma palavra que expresse esse território ilimitado. Os meninos a chamam de Cyberia.

Cyberia é um lugar onde um homem de negócios vai quando está envolvido numa conversa telefônica, o local do guerreiro xamânico quando está viajando fora do corpo, o lugar onde um dançarino vai quando experimenta o êxtase de um transe tecnológico. Cyberia é o lugar a que se referem os ensinamentos místicos de todas as religiões, as tangentes teóricas de todas as ciências e as especulações mais delirantes de todas as imaginações. Agora, entretanto, ao contrário de outras épocas de nossa história, pensa-se que Cyberia está a nosso alcance. Os avanços tecnológicos de nossa cultura pós-moderna acoplados com o renascimento de antigas idéias espirituais convenceram um crescente número de pessoas que Cyberia é o plano dimensional no qual a humanidade logo irá se situar.

Podemos de fato estar na iminência de um renascimento de magnitude sem precedentes, anunciado pelos anos 60, potencializado pelo computador e outras novas tecnologias, mapeado pela matemática do caos e pela física quântica, ativado pelas drogas psicodélicas e pelos nutrientes cerebrais e manifestando-se ainda agora na cultura popular como uma nova música, ficção, arte, entretenimento, jogos, filosofias, religião, sexo e estilos de vida. Essas mudanças estão sendo implementadas e apreciadas por um grupo de jovens que iremos chamar de Cyberios, que são primariamente caracterizados pela sua fé em sua habilidade de re-escolher sua própria realidade de forma consciente - em planejar suas experiências de vida.

Matemáticos teóricos e físicos foram os primeiros a predizer essa realidade sob encomenda. Suas habilidades em observar fenômenos, acreditam agora, esta

inextricavelmente ligada aos próprios fenômenos. Tendo perdido a fé na noção de uma explicação material para a existência, esses cientistas começaram a buscar pelas formas que a realidade se conforma às suas expectativas, espelhando de volta a eles um mundo modificado pelo próprio ato de observar. Quanto mais se apóiam no computador, suas suspeitas são ainda mais confirmadas. Este não é um mundo redutível a uma equação elegante e respostas confortáveis, mas uma série infinitamente complexa de interdependências, onde a menor das modificações num local remoto desencadeia repercussões em todo o sistema. Quando os computadores mastigam dados obtidos do mundo real, não produzem gráficos simples e lineares de uma existência ordeira, mas pelo contrário, vomitam mapas de fases e diagramas cuja intrincada espiral se assemelha a um antigo mosaico, um recife de coral ou uma alucinação psicodélica. Quando a precessão inteira dos eventos históricos, biológicos e cosmológicos é recanalizada à luz das modernas descobertas matemáticas como os fractais e alças de feedback, o resultado aponto em direção a essa era - a virada do século - como o salto que o homem dará para fora da história, total e inteiramente para dentro da dimensão atemporal de Cyberia.

Vislumbre do que essa dimensão se pareceria nos chegam através da experiência dos hackers, usuários de psicodélicos e místicos, que se imaginam não como os polos opostos de um espectro de atividade humana, mas como uma congregação sinérgica de pensadores criativos, trazendo as ferramentas da alta tecnologia e espiritualidade avançada para as salas de estar do público em geral. Drogas psicodélicas podem fornecer uma experiência xamânica ao consumidor temerário. Essa experiência conduz os usuários a tratar a realidade como algo arbitrário e lhes dá a visão de possibilidades de um mundo não limitado por sistemas obsoletos de pensamento, instituições e neuroses. Enquanto isso, a experiência cibernética confere capacidade às crianças de todas as idades em explorar uma paisagem nova, digital. Usando apenas um computador pessoal e um modem, qualquer um agora pode acessar a datasfera (uma rede de telecomunicações e de redes de computadores se estendendo ao redor do mundo e ao espaço exterior). Novas tecnologias de desenvolvimento de interface de computadores tais como a realidade virtual prometem fazer de Cyberia um local onde podemos não somente levar nossas mentes como também nossos próprios corpos.

Os Cyberios interpretam o desenvolvimento da datasfera como a consolidação em termos de hardware de um cérebro global. Isto representaria o estágio final no desenvolvimento de 'Gaia', o ser vivo que é o planeta Terra, para o qual os seres humanos funcionam como neurônios. À medida que os programadores de computadores e os guerreiros psicodélicos perceberem que 'tudo é um', uma crença comum emerge, de que a evolução da humanidade tem sido um progresso volitivo em direção à estruturação de Cyberia, o próximo lar dimensional para a consciência.

As implicações espirituais desses avanços tecnológicos e conceituais não devem ser acoplados com igrejas ou conceitos religiosos, mas pelo contrário, com o salão de danças, que, como o templo Maia, serve como o campo comum xamânico onde os participantes vindos de todos os cantos de Cyberia podem ficar juntos para celebrarem a expansão da experiência humana e entrar em ressonância, deliciados, com a aceleração do tempo.

A experiência cyberiana encontra sua expressão em novas formas de arte e entretenimento que se apóiam menos numa progressão estruturada e linear do que na

experiência de texturas e da consciência de momento a momento. Jogos do tipo 'role playing', por exemplo, não tem começo ou fim, mas pelo contrário, celebram a inventividade do outro jogador, que tece seu caminho através de fantasias complexas, testando estratégias que poderão ser utilizadas mais tarde em suas próprias vidas, que, por sua vez, começaram a parecerem-se cada vês mais com as selvagens aventuras de seus personagens de jogo. Igualmente, a arte e a literatura de Cyberia abandonaram as linhas simples, puras e lisas de Star Trek e 2001: Uma Odisséia no Espaço, passando a favorecer o cruel pós-urbanismo realista de um Batman, Neuromancer e Bladerunner, nos quais o computador não simplifica os assuntos humanos, mas expões e mesmo amplifica as falhas óbvias em nossos sistemas de lógica e de engenharia social.

Não surpreendentemente, a reação dos tradicionalistas a essa expressão tem sido de rigidez e marcada pelo pânico. Os cyberianos questionam a própria realidade nas quais as idéias de controle e manipulação estão fundamentadas; e á medida que a tecnologia de malhas de computadores está caindo nas mãos de um número cada vez maior de cyberianos, o transe hipnótico de anos de televisão e sua ativa e imensa rede de relações públicas está se quebrando. Usando 'vírus' de Mídia, cyberianos de inclinações políticas desovam na datasfera, à velocidade da luz, idéias potentes que abertamente desafiam estruturas sociais hipócritas e ilógicas, assim tornando-as impotentes.

Um novo paradigma científico, um novo salto na tecnologia e talvez, uma nova classe de substância química, criaram as condições para aquilo que muitos acreditam que seja o renascimento que estamos presenciando nos dias de hoje. Temos uma abundância de paralelos entre as renascenças de outras épocas e a atual: o computador e a imprensa, o LSD e a cafeína, o holograma e a pintura em perspectiva, a roda e a nave espacial, a agricultura e a datasfera. Mas os cyberianos vêem essa era como mais do que um renascimento de idéias clássicas. Acreditam que a era atual poderá assumir a forma de uma expansão categórica da experiência humana em direção a campos ainda não mapeados, hiperdimensionais.

Nossas tecnologias nos conferem os benefícios de um acesso instantâneo às experiências de todos que vieram antes de nós e a habilidade em predizer muito do que está à nossa frente. Podemos realmente estar nos aproximando de um daqueles raros momentos na escalada em espiral da história humana quando podemos ver todo o caminho a percorrer e todo o caminho já percorrido ao mesmo tempo. Se isto for o caso, e se os cyberianos estiverem corretos então, talvez, a única coisa que devemos fazer agora - antes que ingressemos ainda mais profundamente dentro do atrator do caos do fim do tempo - é aprender a lidar com a modificação.

Logo poderemos chegar à conclusão de que a única contribuição mais importante dos anos 60 e da era dos psicodélicos à cultura popular dos dias de hoje é a noção de que escolhemos a nossa realidade arbitrariamente. A missão da contra-cultura Cyberiana dos anos 90, armada com novas tecnologias, familiarizada com o cyberspaço e temerária o suficiente para explorar os territórios não-mapeados da consciência, é de re-escolher a realidade de maneira consciente e com um propósito definido. Os cyberianos não estão apenas explorando a próxima dimensão de forma ativa, mas estão trabalhando para criá-la.

Como futuros colonizadores de Cyberia, eles desenvolveram novas maneiras de falar, criar, trabalhar, viver e amar. Eles rebelam-se contra sistemas obsoletos de linguagem,

pensamento e governo e podem estar à frente de um novo movimento social significativo. Seu impacto não está limitado ao Vale do Silício, aos campus universitário ou às páginas da ficção científica. Estão mudando o nosso mundo e estão fazendo isso com uma visão particular.

Estejamos ou não destinados a um salto total para a próxima dimensão, existem muitas pessoas que acreditam que a história, tal como a conhecemos, está chegando ao seu final. É mais que provável que as estéticas, invenções e atitudes dos cyberianos venham a se tornar tão difíceis de ignorar quanto a secretária eletrônica e a MTV. Temos de aprender a lidar, de uma maneira ou outra, com a passagem do tempo. Nos convém 'grokar' Cyberia.

A maioria das pessoas pensam seria um exagero 'ligar' a realidade virtual e deixá-la funcionando. É muito mais profundo do que isto. Isto é a coisa real, verdadeira. Iremos descobrir o que é 'ser'. É uma jornada filosófica e os seus veículos não são simplesmente culturais, mas a própria biologia. Estamos diminuindo a distância frente ao evento mais profundo que a ecologia planetária pode prover, que é a libertação da vida da crisálida da matéria. E isto nunca aconteceu antes - quero dizer, os dinossauros não fazem isso, nem os procariotas emergentes. Não. Isto levou bilhões de anos de um movimento evolutivo ascendente para chegar ao local onde a informação pode se desligar da matriz material e então olhar para trás para o seu modo de ser recém descartado, à medida que se eleva para uma dimensão superior.

Autor: Terence McKenna
Tradução Nokhooja