

Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano

RESUMO

Este artigo trata da questão do desenvolvimento das tecnologias da informação e da comunicação e sua implicação em todas as esferas da sociedade.

ABSTRACT

This text discusses the evolution of information and communication technologies and its effect upon society.

PALAVRAS-CHAVE (KEY WORDS)

- Tecnologias (Technologies)
- Complexidade (Complexity)
- Cultura das mídias (Media cultures)

JÁ ESTÁ SE TORNANDO lugar-comum afirmar que as novas tecnologias da informação e comunicação estão mudando não apenas as formas do entretenimento e do lazer, mas potencialmente todas as esferas da sociedade: o trabalho (robótica e tecnologias para escritórios), gerenciamento político, atividades militares e policiais (a guerra eletrônica), consumo (transferência de fundos eletrônicos), comunicação e educação (aprendizagem a distância), enfim, estão mudando toda a cultura em geral. Para Robins e Webster (1999, p. 111), se as forças do capital corporativista e os interesses políticos forem bem-sucedidos na introdução sistemática dessas novas tecnologias – da robótica aos bancos de dados, da internet aos jogos de realidade virtual, então a vida social será transformada em quase todos os seus aspectos. O desenvolvimento estratégico das tecnologias da informática e comunicação terá, então, reverberações por toda a estrutura social das sociedades capitalistas avançadas.

Tendo em vista a relevância das reverberações que já se fazem presentes e daquelas que estão por vir, tenho defendido a idéia de que nós, intelectuais, pesquisadores e mestres, devemos nos dedicar à tarefa de gerar conceitos que sejam capazes de nos levar a compreender de modo mais efetivo as complexidades com que a realidade em mutação nos desafia. Este trabalho que aqui apresento é parte do esforço que tenho desenvolvido para ir ao encontro dessa tarefa. Prova desse esforço está no meu livro recém-lançado *Culturas e Artes do Pós-Humano. Da cultura das mídias à cibercultura* (2003).

Lúcia Santaella

As idéias que apresentarei a seguir fazem parte dos argumentos que desenvolvi nesse livro.

A bem da verdade, esse livro recente funciona como uma espécie de segundo volume de um livro anterior, sob o título de *Cultura das Mídias*, cuja primeira edição foi lançada em 1992. Foi ousado para aquela época o título escolhido. Ousado não apenas porque a palavra “mídias” ainda não havia se disseminado, mas principalmente porque devo confessar que, naquele momento, não tinha perfeita clareza do significado exato que estava dando para a expressão “cultura das mídias”. Sabia que se tratava de formas culturais com uma lógica distinta da cultura das massas, mas não podia ainda precisar sua natureza com exatidão. Foi a leitura, em 1997, do livro *Culturas híbridas*, de Néstor Garcia Canclini (publicado em 1990, com tradução brasileira de 1997) que trouxe uma primeira luz para precisar minhas idéias. Depois disso, a explosão cada vez mais impressionante das redes e a emergência indissociável da cibercultura ou cultura do virtual permitiram-me chegar a uma noção mais clara do sentido que, no início ainda obscuro, desejava imprimir para a expressão “cultura das mídias”.

Hoje, com as idéias mais ajustadas, posso definir com mais precisão o que tenho entendido por cultura das mídias. Ela não se confunde nem com a cultura de massas, de um lado, nem com a cultura virtual ou cibercultura de outro. É, isto sim, uma cultura intermediária, situada entre ambas. Quer dizer, a cultura virtual não brotou diretamente da cultura de massas, mas foi sendo semeada por processos de produção, distribuição e consumo comunicacionais a que chamo de “cultura das mídias”. Esses processos são distintos da lógica massiva e vieram fertilizando gradativamente o terreno sociocultural para o surgimento da cultura virtual ora em curso.

1 As formações socioculturais

Para compreender essas passagens de uma cultura à outra, que considero sutis, tenho utilizado uma divisão das eras culturais em seis tipos de formações: a cultura oral, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura de massas, a cultura das mídias e a cultura digital. Antes de tudo, deve ser declarado que essas divisões estão pautadas na convicção de que os meios de comunicação, desde o aparelho fonador até as redes digitais atuais, não passam de meros canais para a transmissão de informação. Por isso mesmo, não devemos cair no equívoco de julgar que as transformações culturais são devidas apenas ao advento de novas tecnologias e novos meios de comunicação e cultura. São, isto sim, os tipos de signos que circulam nesses meios, os tipos de mensagens e processos de comunicação que neles se engendram os verdadeiros responsáveis não só por moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também por propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais.

Certamente, há algo de McLuhan nessa minha postulação. Entretanto, diferentemente de McLuhan, ou daquilo que se passou a se considerar como sendo mcluhiano, creio que devemos tirar a ênfase que se costuma colocar nos meios e nas mídias em si para trazer à baila outras determinações que tendem a ser ocultadas pelo fetiche das mídias. Entre essas determinações, aquela que é central à comunicação e à cultura é a determinação da linguagem.

Nem mesmo McLuhan, com sua célebre provocação *O meio é a mensagem* (1964), tão criticada há algumas décadas e hoje transformada em axioma para todos os “plugados”, chegou ao nível de obliteração da linguagem que o fetiche das mídias tem alcançado. Ao contrário, com sua afirmação, McLuhan estava justamente se desviando da tendência comum nas

teorias da comunicação de sua época, que separavam, de um lado, o modo como a mensagem é transmitida, de outro lado, o conteúdo da mensagem. Ao colocar ênfase nos meios, McLuhan insistia na impossibilidade de se separar a mensagem do meio, pois a mensagem é determinada muito mais pelo meio que a veicula do que pelas intenções de seu autor. Portanto, em vez de serem duas funções separadas, o meio é a mensagem (Lunenfeld, 1999a, p. 130).

Do mesmo modo que essa frase de McLuhan foi denegrada pelos amantes dos conteúdos semânticos, sem que esses críticos tivessem se dado ao trabalho de bem compreendê-la, hoje se fala de mídia de maneira atabalhoada, sem a preocupação e compromisso com o escrutínio das complexidades semióticas que as constituem.

Ora, mídias são meios, e meios, como o próprio nome diz, são simplesmente meios, isto é, suportes materiais, canais físicos, nos quais as linguagens se corporificam e através dos quais transitam. Por isso mesmo, o veículo, meio ou mídia de comunicação é o componente mais superficial, no sentido de ser aquele que primeiro aparece no processo comunicativo. Não obstante sua relevância para o estudo desse processo, veículos são meros canais, tecnologias que estariam esvaziadas de sentido não fossem as mensagens que nelas se configuram. Conseqüentemente, processos comunicativos e formas de cultura que nelas se realizam devem pressupor tanto as diferentes linguagens e sistemas sígnicos que se configuram dentro dos veículos em consonância com o potencial e limites de cada veículo quanto devem pressupor também as misturas entre linguagens que se realizam nos veículos híbridos de que a televisão e, muito mais, a hipermídia são exemplares.

Embora sejam responsáveis pelo crescimento e multiplicação dos códigos e linguagens, meios continuam sendo meios. Deixar de ver isso e, ainda por

cima, considerar que as mediações sociais vêm das mídias em si é incorrer em uma ingenuidade e equívoco epistemológicos básicos, pois a mediação primeira não vem das mídias, mas dos signos, linguagem e pensamento, que elas veiculam (Santaella, 1992 [2003a], p. 222-230).

O segundo aspecto fundamental que o fetiche das mídias oblitera encontra-se no fato de que quaisquer mídias, em função dos processos de comunicação que propiciam, são inseparáveis das formas de socialização e cultura que são capazes de criar, de modo que o advento de cada novo meio de comunicação traz consigo um ciclo cultural que lhe é próprio e que fica impregnado de todas as contradições que caracterizam o modo de produção econômica e as conseqüentes injunções políticas em que um tal ciclo cultural toma corpo. Considerando-se que as mídias são conformadoras de novos ambientes sociais, pode-se estudar sociedades cuja cultura se molda pela oralidade, então pela escrita, mais tarde pela explosão das imagens na revolução industrial-eletrônica etc.

Tendo isso em vista, cumpre ainda alertar para uma outra questão. Embora a divisão que estabeleço de seis eras culturais refira-se, de fato, a eras, prefiro também chamá-las de formações culturais para transmitir a idéia de que não se trata aí de períodos culturais lineares, como se uma era fosse desaparecendo com o surgimento da próxima. Ao contrário, há sempre um processo cumulativo de complexificação: uma nova formação comunicativa e cultural vai se integrando na anterior, provocando nela reajustamentos e refuncionalizações. É certo que alguns elementos sempre desaparecem, por exemplo, um tipo de suporte que é substituído por outro, como no caso do papiro, ou um aparelho que é substituído por outro mais eficiente, o caso do telégrafo. É certo também que, em cada período histórico, a cultura fica sob o domínio da técnica ou da tecnologia de comunicação mais recente. Contudo, esse domínio não é suficiente para asfixiar

os princípios semióticos que definem as formações culturais preexistentes. Afinal, a cultura comporta-se sempre como um organismo vivo e, sobretudo, inteligente, com poderes de adaptação imprevisíveis e surpreendentes.

A divisão em seis eras pode parecer excessiva, mas, se não as levamos em consideração, acabamos perdendo especificidades importantes e reveladoras. Por exemplo: a cultura impressa não nasceu diretamente da cultura oral. Foi antecedida por uma rica cultura da escrita não alfabética. A memória dessas escritas trouxe grandes contribuições para a visualidade da arte moderna. Ela sobrevive na imaginação visual da profusão dos tipos gráficos hoje existentes. Sobrevive ainda nos processos diagramáticos do jornal, na visualidade da poesia, no design atual de páginas da Web. Enfim, de certa forma, ela continua viva porque ainda se preserva na memória da espécie. Assim também, embora a grande maioria dos autores esteja vendo a cibercultura na continuidade da cultura de massas, considero que o reconhecimento da fase transitória entre elas, a saber, o reconhecimento da cultura das mídias, é substancial para se compreender a própria cibercultura.

Com bastante imprecisão, muitos têm se referido a todo o complexo contexto atual sob o nome de “cultura midiática”. Essa generalização cobre o território com uma cortina de fumaça. É claro que tudo é mídia, até mesmo o aparelho fonador. Quais são elas, como se inserem na dinâmica social, em quais delas o capital está investindo, como impõem sua lógica ao conjunto da cultura? São todas questões irrespondíveis se não fizermos o esforço de precisar nossos conceitos. A confusão conceitual é proporcional à confusão dos modos como nos aparecem os fatos que pretendemos compreender. O cultivo da ambigüidade e o espraiamento das neblinas de sentido são tarefas da poesia que nos traz maneiras de sentir e ver que, sem ela, seriam impossíveis. Porém,

quando se trata de interpretar fenômenos cuja complexidade nos desafia, a paciência do conceito é imprescindível. Isso não significa recusar o caráter congenitamente polissêmico dos nossos discursos, fruto da natureza complexa e contraditória tanto das nossas mentes, de um lado, quanto daquilo que chamamos de realidade, do outro. Justamente o contrário, porque sabemos que há uma imprecisão congênita em tudo que dizemos, nossos esforços, tanto de observação empírica quanto de clareza conceitual, devem se redobrar se pretendemos trazer alguma contribuição para a compreensão menos superficial da complexidade que nos rodeia.

2 Da cultura das mídias à ciber-cultura

Isso posto, passo a explicitar que fenômenos tenho designado com a expressão “cultura das mídias”. Fenômenos, aliás, que só pude melhor compreender après-coup, quando a cultura digital ou cibercultura decididamente se impôs. Por volta do início dos anos 80, começaram a se intensificar cada vez mais os casamentos e misturas entre linguagens e meios, misturas essas que funcionam como um multiplicador de mídias. Estas produzem mensagens híbridas como se pode encontrar, por exemplo, nos suplementos literários ou culturais especializados de jornais e revistas, nas revistas de cultura, no radiojornal, telejornal etc.

Ao mesmo tempo, novas sementes começaram a brotar no campo das mídias com o surgimento de equipamentos e dispositivos que possibilitaram o aparecimento de uma cultura do disponível e do transitório: fotocopiadoras, videocassetes e aparelhos para gravação de vídeos, equipamentos do tipo walkman e walktalk, acompanhados de uma remarcável indústria de videoclips e videogames, juntamente com a expansiva indústria de filmes em vídeo para serem

alugados nas videolocadoras, tudo isso culminando no surgimento da TV a cabo. Essas tecnologias, equipamentos e as linguagens criadas para circularem neles têm como principal característica propiciar a escolha e consumo individualizados, em oposição ao consumo massivo. São esses processos comunicativos que considero como constitutivos de uma cultura das mídias. Foram eles que nos arrancaram da inércia da recepção de mensagens impostas de fora e nos treinaram para a busca da informação e do entretenimento que desejamos encontrar. Por isso mesmo, foram esses meios e os processos de recepção que eles engendram que prepararam a sensibilidade dos usuários para a chegada dos meios digitais cuja marca principal está na busca dispersa, alinear, fragmentada, mas certamente uma busca individualizada da mensagem e da informação.

A proliferação midiática, provocada pelo surgimento de meios cujas mensagens tendem para a segmentação e diversificação, e a hibridização das mensagens, provocada pela mistura entre meios, foram sincrônicas aos acalorados debates dos anos 80 sobre a pós-modernidade. Por isso mesmo, em contraposição a alguns autores que consideram a pós-modernidade como a face identificadora da cibercultura, tenho concebido as discussões sobre a pós-modernidade como sinais de alerta críticos para um período de mudanças profundas que se insinuavam no seio da cultura e que, naquele momento, anos 80, estavam sendo encubadas pela cultura das mídias e pelo hibridismo tanto nas artes quanto nos fenômenos comunicativos em geral que essa cultura propicia.

Embora sem estabelecer as distinções da cultura das mídias em relação à cultura de massas, de um lado, e a cultura digital, de outro, no capítulo sobre “A cultura da virtualidade real”, no tópico sob o título de “A nova mídia e a diversificação da audiência de massas”, Castells (2000,

p. 362-367) descreve em detalhes os processos que, a meu ver, constituem a cultura das mídias. Uma passagem, citada pelo autor, extraída de um artigo de F. Sabbah, escrito em 1985, é capaz de sintetizar à perfeição o perfil identificador dessa formação cultural, como se segue:

“Em resumo, a nova mídia determina uma audiência segmentada, diferenciada que, embora maciça em termos de números, já não é uma audiência de massa em termos de simultaneidade e uniformidade da mensagem recebida. A nova mídia não é mais mídia de massa no sentido tradicional do envio de um número limitado de mensagens a uma audiência homogênea de massa. Devido à multiplicação de mensagens e fontes, a própria audiência torna-se mais seletiva. A audiência visada tende a escolher suas mensagens, assim aprofundando sua segmentação, intensificando o relacionamento individual entre o emissor e o receptor”.

3 A cultura digital e a moeda corrente da informação

Enfim, cultura de massas, cultura das mídias e cultura digital, embora convivam hoje em um imenso caldeirão de misturas, apresentam cada uma delas caracteres que lhes são próprios e que precisam ser distinguidos, sob pena de nos perdermos em um labirinto de confusões. Uma diferença gritante entre a cultura das mídias e a cultura digital, por exemplo, está no fato muito evidente de que, nesta última, está ocorrendo a convergência das mídias, um fenômeno muito distinto da convivência das mídias típica da cultura das mídias.

Se, de um lado, é preciso perceber distinções, de outro lado essas distinções não podem nos levar a negligenciar o fato de que hoje vivemos uma verdadeira confraternização geral de todas as

formas de comunicação e de cultura, em um caldeamento denso e híbrido: a comunicação oral que ainda persiste com força, a escrita, no design, por exemplo, a cultura de massas que também tem seus pontos positivos, a cultura das mídias, que é uma cultura do disponível, e a cibercultura, a cultura do acesso. Mas é a convergência das mídias, na coexistência com a cultura de massas e a cultura das mídias, estas últimas em plena atividade, que tem sido responsável pelo nível de exacerbação que a produção e circulação da informação atingiu nos nossos dias e que é uma das marcas registradas da cultura digital.

De fato, como afirma Hayles (1996b, p. 259, 270), a informação se tornou a grande palavra de ordem, circulando como moeda corrente. Genética, assuntos de guerra, entretenimento, comunicações, produção de grãos e cifras do mercado financeiro estão entre os setores da sociedade que passam por uma revolução provocada pela entrada no paradigma informacional. Uma diferença significativa entre informação e bens duráveis está na replicabilidade. Informação não é uma quantidade conservada. Se eu lhe dou informação, você a tem e eu também. Passa-se aí da posse para o acesso. Este difere da posse porque o acesso vasculha padrões em lugar de presenças.

É por essa razão que a era digital vem sendo também chamada de cultura do acesso, uma formação cultural está nos colocando não só no seio de uma revolução técnica, mas também de uma sublevação cultural cuja propensão é se alastrar tendo em vista que a tecnologia dos computadores tende a ficar cada vez mais barata. Dominada pelo microchip, essa tecnologia dobra aproximadamente de poder a cada 12 a 18 meses. À medida que cresce seu poder, seu preço declina e seu mercado aumenta. Esse crescimento é um indicador fundamental porque a produção, o arquivamento e a circulação da moeda corrente da informação

dependem do computador e das redes de telecomunicação, estes, na verdade, os grandes pivôs de toda essa história.

Diante disso, Lunenfeld (1999b) deve estar com a razão quando diz que não importa o quanto as mídias digitais podem, à primeira vista, assemelhar-se às mídias analógicas - foto, cinema, vídeo etc. -, elas são fundamentalmente diferentes delas. Por isso mesmo, os teóricos da comunicação, cultura e sociedade devem fazer um esforço para criar modelos de análise adequados a essa emergência que transcendam os modelos que eram aplicáveis a mídias anteriores e que transcendam principalmente os refrões sobre consumo e recepção, típicos da era televisiva.

Questões resultantes da maneira como o computador está recodificando as linguagens, as mídias, as formas de arte e estéticas anteriores, assim como criando suas próprias, a relação entre imersão e velocidade, a dinâmica frenética da WWW, com seus sites que pipocam e desaparecem como flores no deserto, a vida ciborg, o potencial das tecnologias vs. a viabilidade do mercado, os mecanismos de distribuição, a dinâmica social dos usuários, a contextualização desses novos processos de comunicação nas sociedades do capitalismo globalizado são alguns dos temas que aparecem na ponta do iceberg, deixando entrever as complexidades que aí residem.

Realmente, essas complexidades têm chamado a atenção de muitos estudiosos, também no Brasil, onde alguns têm lançado alarmes críticos em relação às conseqüências filosóficas, psíquicas e político-sociais da era digital (para nos limitarmos aos livros, ver, por exemplo, Rüdiger, 2002; Trivinho, 1999, 2001), enquanto outros têm apresentado panoramas detalhados das novas paisagens ciber, colocando-nos a par das raízes históricas e das linhas de força comunicacionais e socioculturais que lhes são próprias (ver, por exemplo, Lemos,

2002a, 2002b; Costa 2002). No panorama internacional, o número de estudos sobre o assunto cresce assombrosamente a cada dia, o que torna praticamente impossível qualquer tentativa de levantamento do estado da arte dessa questão. O que se pode delinear, de modo muito simplificado, são algumas tendências que têm marcado esses estudos.

4 Reações à ciberealidade

Uma avaliação detalhada das reações que a ciberealidade tem provocado em seus comentadores foi feita por Heim (1999, p. 31-45). Para ele, o impacto do computador sobre a cultura e a economia tem dividido os críticos em três tipos de reação. De um lado, os realistas ingênuos. Estes tomam a realidade como aquilo que pode ser experienciado imediatamente e alinham os computadores com os poluidores que são jogados no terreno da experiência pura, não mediatizada. Quando dá voz a suas inquietações, o realista ingênuo faz soar alarmes que estão em agudo contraste com os bons augúrios dos idealistas das redes. Estes consideram o mundo das redes o melhor dos mundos e apontam para os ganhos evolutivos da espécie. “São otimistas e, nos maus dias, exibem uma felicidade preocupada.” Para o autor (ibid., p. 38), tanto os realistas ingênuos quanto os idealistas são os dois lados da mesma moeda. “Enquanto o idealista avança com otimismo sem reservas, o realista pisa para trás movido pelo desejo de nos assentar fora da tecnologia.”

Além dos realistas e idealistas, Heim encontra um terceiro grupo, o dos céticos. Convictos de que as tentativas para compreender o processo, não importa quão inteligentes elas possam ser, são inócuas, eles insistem que o ciberespaço está atravessando um processo de nascimento muito confuso. Trata-se de um ceticismo que resulta em uma atitude de deixar acontecer para ver como é que fica.

“Nenhuma dessas três posições nos ajuda a fazer sentido do que está acontecendo”, Heim conclui.

Para que possamos enfrentar os desafios do presente, ele propõe a posição dialética de um realismo virtual como posição mediadora entre o realismo ingênuo e o idealismo das redes. “Só assim se pode sustentar a oposição como a polaridade que continuamente produz as faíscas do diálogo, e o diálogo é a vida do ciberespaço.” (ibid., p. 41) “O realismo virtual vai ao encontro do destino sem ficar cego às perdas que o progresso traz.” (ibid., p. 45)

Esse texto de Heim está prioritariamente voltado para uma avaliação das posições, digamos, epistemológicas que têm sido assumidas frente ao mundo digital. O que falta nessa avaliação é alguma indicação do conteúdo das críticas que são levantadas pelos comentadores, sempre realistas, mas nem sempre tão ingênuos quanto o retrato de Heim os pintou.

A maioria das críticas está preocupada com o fato - inoldidável - de que o mundo digital nasceu e cresce no terreno das formações socioeconômicas e políticas do capitalismo globalizado. Do que reclamam os críticos? Da separação que muitas apreciações sobre a era digital estabelecem entre o mundo lá fora, esquecido, e o mundo virtual, como se a turbulência social e política do nosso tempo - o conflito étnico, o ressurgimento do nacionalismo, a fragmentação urbana, a miséria e a fome nas periferias do mundo - não tivesse nada a ver com o espaço virtual (Robins, 2000, p. 79).

Querem, portanto, chamar atenção para a evidência de que, mesmo que o ciberespaço possa ser significativamente diferente de outras mídias culturais, seus programas, realidades virtuais e experiências dos usuários estão tão firmemente enraizados no capitalismo contemporâneo quanto qualquer outra forma de cultura. “Aqueles que promovem

seu caráter revolucionário muitas vezes se esquecem de considerar as dificuldades de se transcender formas e convenções culturais estabelecidas em tecnologias e práticas culturais que se originam nessa mesma cultura.” (Hayward, 1993, p. 187).

Não obstante a relevância dessas críticas, não obstante também as constatações inspiradas e iluminadoras de muitos daqueles que, no dizer de Heim, não passam de idealistas, o que deve ser evitado, a meu ver, é a adesão aos extremos. Na medida em que as telecomunicações e os modos acelerados de transporte estão fazendo o planeta encolher cada vez mais, na medida mesma em que se esfumam os parâmetros de tempo e espaço tradicionais, assume-se, via de regra, que as tecnologias são a medida de nossa salvação ou a causa de nossa perdição. De um lado, celebrações pós-modernas das tecnologias asseveram que estas são tão benéficas que serão capazes de realizar proezas que os discursos humanistas nunca conseguiram atingir. De outro lado, elegias sobre a morte da natureza e os perigos da automação e desumanização contrariam as expressões salvacionistas.

5 Desafios do pós-humano

No livro que publiquei recentemente, *Culturas e artes do pós-humano*. Da cultura das mídias à cibercultura, busquei evitar os extremos. Nem esposar cegamente o “consumerismo” ou o apelo esnobe do high tech, de um lado, nem cair nos lamentos nostálgicos, chorando a perda do paraíso, de outro. De resto, o lamento não traz nenhuma conseqüência, além de soar histérico, especialmente neste momento em que as novas relações entre a tecnologia e os humanos se tornaram sumamente complexas. “A tecnologia não apenas penetra nos eventos, mas se tornou um evento que não deixa nada intocado. É um ingrediente sem o qual a

cultura contemporânea - trabalho, arte, ciência e educação -, na verdade toda a gama de interações sociais, é impensável.” (Aronowitz, 1995, p. 22) Buscar apagar essa realidade através da denegação implica, acima de tudo, uma recusa do pensamento.

A cibercultura, tanto quanto quaisquer outros tipos de cultura, são criaturas humanas. Não há uma separação entre uma forma de cultura e o ser humano. Nós somos essas culturas. Elas moldam nossa sensibilidade e nossa mente, muito especialmente as tecnologias digitais, computacionais, que são tecnologias da inteligência, conforme foi muito bem desenvolvido por Lévy e De Kerckhove. Por isso mesmo, são tecnologias auto-evolutivas, pois as máquinas estão ficando cada vez mais inteligentes. Mas, tanto quanto posso ver, não há por que desenvolver medos apocalípticos a respeito disso. As máquinas vão ficar cada vez mais parecidas com o ser humano, e não o contrário. É nessa direção que caminham as pesquisas atuais em computação. Mas, ao mesmo tempo, também não se trata de desenvolver ideologias salvacionistas a respeito das tecnologias. Se elas são crias nossas, inevitavelmente carregam dentro de si nossas contradições e paradoxos.

Dentro desse espírito, as reflexões que desenvolvi no livro buscam contribuir com sugestões de respostas às questões que estão no centro da atenção daqueles que têm sido movidos pelo desejo da pesquisa sobre os temas do ciberespaço, cibercultura e ciberarte: O que está acontecendo à interface ser humano-máquina e o que isso está significando para as comunicações e a cultura do início do século 21? As respostas que encontro para essas perguntas, respostas são sempre tentativas em tempos de incerteza, pretendem repensar o humano neste alvorecer do vir-a-ser tecnológico do mundo. É justamente da necessidade desse repensamento que advém a expressão pós-humano. Os meios para

isso vou buscar na história das novas tecnologias, da filosofia, da psicanálise, da comunicação e semiótica e, sobretudo, da arte.

De fato, a arte, não a arte que se conforta no estabelecido, mas a arte que cria problemas, tem sido para mim o território privilegiado para o exercício da ousadia do pensamento que não teme abraçar sínteses, fazendo face aos enigmas e desafios do emergencial, um território privilegiado, enfim, para dar margem à imaginação que ausculta o presente, nele pressentindo o futuro. É na ambiência conjectural de uma reflexão pouco servil à severidade das exigências superegóicas que tenho desenvolvido minhas idéias.

A hipótese que tem me norteado é que, em tempos de mutação, há que ficar perto dos artistas. Pelo simples fato de que, parafraseando Lacan, eles sabem sem saber que sabem. Semelhante a este, há um dictum de Goethe que vale a pena mencionar: há um empirismo da sensibilidade que se identifica muito intimamente com o objeto e assim se torna, propriamente falando, teoria. É, de fato, uma espécie de teoria não-verbal e poética que os artistas criam na sua aproximação sensível dos enigmas do real. Por isso, sou movida pela convicção de que, nesta entrada do terceiro ciclo evolutivo da espécie (argumento de Donald, 1991), temos de prestar atenção no que os artistas estão fazendo. Pressinto que são eles que estão criando uma nova imagem do ser humano no vórtice de suas atuais transformações. São os artistas que têm nos colocado frente a frente com a face humana das tecnologias.

A rápida evolução do computador comparada com aquela de tecnologias anteriores, quando contrastada com a ausência de evolução na forma humana, levou o teórico e artista da realidade virtual Myron Krueger a prever que a interface última entre o computador e as pessoas estará voltada para o corpo humano e os sentidos humanos (apud Hillis, 1999:

6). Vem daí a importância que tenho dado às metamorfoses, no mais das vezes invisíveis, do corpo humano e às transformações na sensibilidade que vêm sendo exploradas pelos artistas.

Atendendo à sugestão de Featherstone e Burrows (1996, p. 2), não são apenas as reconstituições da vida social e da cultura que procuro levar em conta, mas também o impacto dessas mudanças no corpo humano. É nesse aspecto que os desenvolvimentos tecnológicos apontam para as possibilidades de formas de existência pós-humanas que, no seu visionarismo, Roy Ascott (2003a) vem chamando de pós-biológicas na emergência de uma era úmida (moist) que nascerá da junção do ser humano molhado (wet) com o silício seco (dry), especialmente a partir do desenvolvimento das nanotecnologias que, bem abaixo da pele, passarão silenciosamente a interagir com as moléculas do corpo humano.

Estou ciente de que a expressão “pós-humano” é perturbadora. De fato, essa expressão pode trazer muitos mal-entendidos. O primeiro significado que costuma vir à mente das pessoas é o de que o humano já era, foi-se, perdeu-se no golpe dos acontecimentos. Não se trata disso. O termo pós-humano vem sendo empregado especialmente por artistas ou teóricos da arte e da cultura desde o início dos anos 90. A expressão tem sido usada para sinalizar as grandes transformações que as novas tecnologias da comunicação estão trazendo para tudo o que diz respeito à vida humana, tanto no nível psíquico quanto social e antropológico. Há alguns autores que até defendem a idéia de que se trata de um passo evolutivo da espécie. Uso a expressão deliberada e estrategicamente para chamar atenção para o fato de que não podemos nos furtar à reflexão sobre as modificações por que o ser humano vem passando, modificações não apenas mentais, mas também corporais, moleculares .

Referências

- ASCOTT, Roy. *Telematic embrace: Visionary theories of art, technology, and consciousness*. Berkeley: University of California Press, 2003.
- ARONOWITZ, Stanley. "Technology and the future of work". Em *Culture on the brink: Ideologies of technology*, Gretchen Bender e Timothy Druckrey (eds.). Seattle: Bay Press, 1995, p. 15-30.
- CANCLINI, Néstor G. *Culturas híbridas: Estrategias para entrar e salir de la modernidad*. México: Grijalbo, 1990.
- CASTELLS, Manuel. *Sociedade em rede*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.
- COSTA, Rogério. *Cultura digital*. São Paulo: Publifolha, 2002.
- DONALD, Merlin. *Origins of the modern mind: Three stages in the evolution of culture and cognition*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1991.
- FEATHERSTONE, M. e Burrows, R. "Cultures of Technological Embodiment". Introduction. Em *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunks. Cultures of Technological Embodiment*, M. Featherstone e R. Burrows (eds.). London: Sage, 1996, p. 1-15.
- HAYLES, Catherine. "Virtual bodies and flickering signifiers". Em *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Timothy Druckrey (ed.), 1996, p. 259-277.
- HAYWARD, Philip. "Situating cyberspace. The popularization of virtual reality". Em *Future visions: New technologies of the screen*, P. Hayward e T. Wollen (eds.). Fakenham, Norfolk: BFI Publishing, 1996, p. 180-204.
- HEIM, Michael. "The cyberspace dialectic". Em *The digital dialectic: New essays on new media*. Peter Lunenfeld (ed.). Cambridge, MA: The MIT Press, 1999, p. 25-45.
- HILLIS, Ken. *Digital sensations: Space, identity, and embodiment in virtual reality*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.
- LEMOS, André. *Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002a.
- _____. *Ciberensaios para o século XXI*. Salvador: Edufba, 2002b.
- LUNENFELD, Peter. "The medium and the message". Em *The digital dialectic: New essays on new media*. Peter Lunenfeld (ed.). Cambridge, MA: Mit Press, 1999a, p. 130-132.
- _____. "Screen Grabs: The digital dialectics and new media theory". Em *The digital dialectic: New essays on new media*. Peter Lunenfeld (ed.). Cambridge, MA: Mit Press, xiv-xxi, 1999b.
- MCLUHAN, M. *Understanding Media: The extensions of man*. Cambridge, MA: Mit Press, 1964.
- ROBINS, Kevin. "Cyberspace and the world we live in". Em *The cibercultures reader*, David Bell e Barbara M. Kennedy (eds.). London: Routledge, 2000, p. 77-95.
- RÜDIGER, Francisco. *Elementos para a crítica da cibercultura*. São Paulo: Hacker, 2002.
- SANTAELLA, Lucia. *Cultura das mídias*. 4a. ed. São Paulo: Experimento, 1992 [2003a].
- _____. *Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003b.
- TRIVINHO, Eugênio. "Cyberspace: crítica da nova comunicação". Tese de doutorado, ECA/Universidade de São Paulo, 1999.
- _____. *O mal-estar da teoria: a condição da crítica na sociedade tecnológica atual*. Rio de Janeiro: Quartet, 2001.