

# POSTHUMAN.COM<sup>1</sup>

## Cibercultura e Pós-Humanismo como Temas Comunicacionais

Erick Felinto<sup>2</sup>

**Resumo:** Este trabalho visa abordar a questão do pós-humanismo a partir de uma perspectiva comunicacional. O imaginário dos ciborgues, da digitalização do corpo e do aperfeiçoamento tecnológico do humano pode ser entendido como expressão de um impulso cultural que encontra na idéia de uma comunicação total sua força estruturante. Nesse sentido, o artigo visa alertar para a importância desses temas e suas representações sociais no contexto de uma cultura altamente tecnológica e dirigida, essencialmente, para o ideal da integração humana por meio das novas tecnologias comunicacionais.

**Palavras-Chave:** Pós-Humanismo, Comunicação, Imaginário Tecnológico.

---

“No entanto, já se terá compreendido aonde quero chegar, ou seja, que é sempre ainda sobre uma crença metafísica que repousa nossa crença na ciência” (Nietzsche, *A Gaia Ciência*).  
“Que é o macaco para o homem? Um motivo de riso ou dolorosa vergonha. Assim também deve ser o homem para o super-homem: motivo de riso ou dolorosa vergonha” (Nietzsche, *Assim Falou Zaratrusta*).

### 1. Pós-Humanismo e Cibercultura como Modas Intelectuais

Reconhecer a existência de algo como uma “moda intelectual” é admitir, em última instância, que mesmo a ciência venha submeter-se aos mandados da cultura vigente. É entender que, apesar das seculares pretensões metafísicas e intemporais da atividade científica – pretensões severamente criticadas por Nietzsche em *Die fröhliche Wissenschaft* (1882) –, não existe saber ou conhecimento que não se radiquem profundamente no espírito do tempo em que nasceram. Essa deveria ser uma das principais lições aprendidas pelos herdeiros do filósofo em um contexto no qual a ciência e a verdade parecem perder seu encanto. Contudo, mesmo numa era pós-metafísica como a de hoje não é incomum deparar-se com reações de desconfiança perante todos os temas que têm sabor muito novidadeiro e

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Tecnologias Informacionais de Comunicação e Sociedade”, do XV Encontro da Compós, na Unesp, Bauru, SP, em junho de 2006.

<sup>2</sup> Professor Adjunto, Universidade do Estado do Rio de Janeiro – [erickfo@ajato.com.br](mailto:erickfo@ajato.com.br)

temporal. Noções como as de “ciborgue” e “pós-humano” costumam despertar essa desconfiança, especialmente junto aos que ainda buscam, com certa bravura e saudosismo, resistir aos impiedosos ataques do relativismo pós-moderno<sup>3</sup>. No campo de estudos da comunicação – e num contexto de imaturidade da área, como no caso do Brasil – seria de se esperar que essa espécie de noção provocasse algum embaraço. Nesse caso, além de se torcer o nariz para o caráter *trendy* do pós-humanismo e seus desdobramentos, poder-se-ia, também, perguntar qual a sua relação efetiva com o horizonte dos problemas comunicacionais. Afinal, à primeira vista não é de modo algum evidente como a invasão do indivíduo pelas biotecnologias contemporâneas ou a imaginada digitalização dos corpos em futuro distante<sup>4</sup> se vinculam ao campo da comunicação.

Entretanto, contrariando tudo o que foi sugerido acima, parece haver uma aceitação tácita de que tais tópicos constituem objetos legítimos para os pesquisadores da área, ainda que raramente se pergunte por que ou que se os encare ocasionalmente com olhares de espanto e sorrisos irônicos. De fato, não obstante a boa acolhida, em nosso meio, dos discursos que propõe delimitar com nitidez as fronteiras epistemológicas do campo da comunicação, assuntos como os da modificação corporal, do ciborgue e do pós-humanismo têm circulado com desenvoltura pelos congressos e revistas da área<sup>5</sup> – fato que não deixa de ser em si mesmo interessante. Ele pode indicar que aquele domínio de conhecimento nomeado comumente como “cibercultura” conquistou certo direito de cidadania na comunicação não somente (ou principalmente) por sua possível adequação epistemológica, mas também por sua relevância cultural. A cibercultura teria se tornado, em muitos aspectos, uma poderosa *moda intelectual* – um campo de questões bastante nebuloso e de difícil definição ou delimitação, por certo, mas dotado de inegável poder de sedução, especialmente em um domínio no qual noções como as de atualidade e avanço tecnológico são extremamente valorizadas. É visível a popularidade que palavras como “cibercultura”, “pós-orgânico” e “pós-humano” vêm desfrutando em nosso limitado mercado editorial acadêmico

---

<sup>3</sup> Exemplo claro de inconformismo perante a relativização pós-moderna da ciência é o célebre libelo de Alan Sokal e Jean Bricmont (1998), cujo título da versão em inglês – *Fashionable Nonsense* – já anuncia repúdio à noção de uma moda intelectual.

<sup>4</sup> Falo aqui, naturalmente, da conhecida noção do “upload” da consciência. Cf. Moravec, 1992.

<sup>5</sup> Apenas nas reuniões do GT “Tecnologias Informacionais de Comunicação e Sociedade”, da Compós, é possível contar, de 1997 a 2005, mais de 10 textos tratando sobre o tema. Que o autor deste trabalho tenha sido contemplado nos Editais Universal e de Ciências Humanas do CNPq com um projeto sobre as representações do pós-humanismo na internet é indicativo da acolhida que o tema tem recebido na área de comunicação.

de comunicação, conforme testemunham os títulos de várias obras recentes (Santaella, 2003; Santos, 2002; Sibilia, 2002; Lemos, 2002; Lemos, 2003; Rüdiger, 2003).

Nos Estados Unidos, onde a literatura sobre o tema tem crescido exponencialmente, escrever sobre cibercultura é pagar tributo a nosso presente inegavelmente tecnológico; a uma cultura que é, mais que nunca, tecnocultura. Trata-se, portanto, de estar plenamente “antelado” com a mais atual voga acadêmica. E fazê-lo significa freqüentemente abandonar a idéia de uma ciência social na qual o termo “ciência” ainda possa ser entendido em seus sentidos mais fortes. Desse modo, não surpreende que boa parte da literatura produzida a respeito seja de natureza ensaística ou que até mesmo um conhecido crítico literário e teórico do cinema como Steven Shaviro venha se aventurar nos acolhedores territórios do mundo cibercultural. Também não deverá causar espanto a proposta que o autor apresenta na introdução de seu ensaio *Connected, or What it Means to Live in the Network Society*: “neste livro, tento escrever teoria cultural como se fora ficção científica, de modo a confrontar-me com um mundo que parece, ele mesmo, encontrar-se no limiar de ser absorvido pelo jogo dos filmes e novelas de ficção científica” (2003: p. ix).

Podemos reconhecer aqui um *tropo* bastante consagrado das análises teóricas contemporâneas: a aproximação entre o admirável mundo novo da tecnocultura digital e o universo fantástico das narrativas da ficção científica (Cf. Bukatman, 1993; Rutsky, 1999; Haraway, 2004). Nossa realidade hiper-tecnológica e hiper-real já teria, inclusive, ultrapassado as mais ousadas ficções (Cf. Baudrillard, 1981: p 179). Mas o raciocínio implicado na frase de Shaviro tem ainda outro desdobramento: sugere que a melhor forma de entender um mundo que se apresenta como ficção é elaborar uma teoria também “ficcional”. Enredados com as incertezas de uma situação cultural onde todos os antigos fundamentos parecem ceder, nossa aposta mais sensata seria teorizar com os instrumentos da ficção e do imaginário. Uma aposta válida e interessante, sem dúvida, mas que não deve excluir outras possibilidades de análise mais distanciadas do modelo “ensaio-ficção”<sup>6</sup>. Outro modo de abordar esse processo de “ficcionalização” da contemporaneidade, como pretendo sugerir aqui, é reconhecer a importância do imaginário utópico e expectante que se desenvolve em torno dos aparatos tecnológicos de comunicação, buscando dissecá-lo criticamente. Um

---

<sup>6</sup> Fascinante exemplo de uma utilização irônica e criativa desse modelo é o texto de Alonso e Arzo, “ensaio cibercultural” ou “ensaio-ficção” que instaura uma crítica precisamente aos elementos mais ficcionais e mitológicos da cibercultura, expressos na idéia do “tecnohermetismo” (2002).

imaginário típico, precisamente, das narrativas da ficção científica, e no qual a figura do pós-humano adquire papel fundamental.

Minha tentativa de resposta à pergunta sobre a pertinência do pós-humanismo no domínio da comunicação envolve, portanto, a questão sobre o sucesso da cibercultura como campo de pesquisa legitimado pelos pares. Além disso, parte do desejo de investigar certas configurações sutis da cibercultura, seu peculiar imaginário e suas complexas conexões com os problemas da comunicação. Na elaboração dessa resposta, quero sugerir um breve, mas importante desvio, de modo a rapidamente explorar uma noção que me parece de fundamental importância no contexto dos estudos sobre as novas tecnologias digitais.

## 2. O Imaginário Tecnológico

R.L. Rutsky adverte, oportunamente, para a importância de investigar nossas representações sobre a tecnologia. Não obstante todo o interesse despertado pelo assunto, como o tema dos impactos sociais da ciência e da técnica, “surpreendentemente muito pouca atenção tem sido devotada às possíveis mudanças na *concepção* sobre a tecnologia” (1999: p. 2). O historiador da tecnologia pode, de fato, atestar facilmente a mutabilidade temporal de tais concepções. Da *techné* grega ao paradigma digital contemporâneo, encontramos uma fascinante diversidade de visões, cobrindo, naturalmente, todo o espectro que vai de uma tecnofilia extrema a um verdadeiro pavor tecnológico. Essas diferentes concepções devem ser analisadas, inclusive, nas relações que podem entreter com o desenvolvimento, digamos, “concreto” dos objetos técnicos. Em outras palavras, nossas representações sobre a tecnologia são determinantes na maneira como se desenvolvem e são empregados nossos aparatos tecnológicos.

Exemplo marcante disso é a questão da técnica no mundo antigo. Como explica Pierre-Maxime Schuhl retomando um problema clássico dos estudos sobre a tecnologia, “ao estudar a formação do pensamento grego, temos a sensação de que um desenvolvimento do maquinismo teria sido logicamente possível desde a Antigüidade” (1969: p. 23). Contudo, mesmo conhecendo o funcionamento básico do motor a vapor, cujos princípios fundamentais foram descritos por Heron de Alexandria, os gregos não souberam tirar daí nenhuma aplicação prática. O porquê dessa resistência ao desenvolvimento tecnológico pode, talvez, encontrar-se na concepção grega – que possui também, naturalmente, determinantes econômicas – do homem como máquina animada (Aristóteles) e do menosprezo por toda

espécie de atividade braçal e pragmática (oposta à elevação do pensamento abstrato), deixada costumeiramente aos cuidados da mão de obra farta dos escravos, verdadeiras máquinas-humanas. Uma ciência pura era usualmente caracterizada como preferível a uma ciência aplicada; a nobreza era associada ao pensamento conceitual e a autenticidade das coisas naturais, confrontada com o ilusionismo da atividade artificial do artesão. Diante dessas noções, não espanta que os gregos tenham se preocupado tão pouco com o desenvolvimento tecnológico, apesar de disporem do conhecimento e dos recursos necessários.

Nesse sentido, parece extremamente relevante investigar as imagens socialmente elaboradas em torno dos aparatos técnicos. Mais relevante ainda no contexto das tecnologias de comunicação audiovisuais, quando os próprios produtos tecnológicos – como sucede no caso do cinema – passaram a constituir um *locus* privilegiado para a manifestação de certo *imaginário tecnológico*. Esse termo, que comecei a utilizar desde o início de 2001, sem conhecimento, ainda, de seu emprego anterior por uma miríade de autores (por exemplo, Sfez, 1996; Ferrer, 1996; Robins, 1996), vem se tornando moeda corrente tanto dos estudos sobre cibercultura no Brasil como de ementas de cursos de pós-graduação em comunicação. Na maioria das instâncias em que aparece, não costuma ser acompanhado por nenhuma definição explícita, como se fosse uma noção auto-evidente. Isso pode indicar o caráter problemático de um conceito complexo como o de imaginário, cujas definições se multiplicam assustadoramente através da vasta bibliografia disponível<sup>7</sup>. De forma sucinta e preliminar, entendo imaginário tecnológico como um conjunto de concepções socialmente partilhadas a respeito de determinados fenômenos e aparatos tecnológicos<sup>8</sup>. Ele designa, fundamentalmente, a maneira como uma cultura representa suas relações com o domínio do tecnológico. Esse imaginário se manifesta na forma de discursos, narrativas e imagens a respeito da tecnologia. Pode-se falar numa retórica, como a “retórica do sublime tecnológico” (Nye, 1994) e numa estética da “alta tecnologia” (Rutsky, 1999).

Em certo sentido, a própria cibercultura pode ser entendida como um imaginário tecnológico, com suas peculiares mitologias (Breton, 1990), metáforas (Stefik, 1996) e “narrativas digitais” (Coyne, 2001). André Lemos a caracteriza como “uma estética social alimentada pelo que poderíamos chamar de tecnologias do ciberespaço” (2002: p. 95). É interessante, portanto, o fato de que o ciberespaço provavelmente constitui o *medium* mais

<sup>7</sup> Cf., por exemplo, Durand (1969), Warnock (1981), Capdequi (1999), Machado (2003).

<sup>8</sup> Para uma discussão mais detalhada sobre o conceito, ver Felinto (2005).

apropriado para a investigação do imaginário cibercultural. É no espaço virtual da rede que encontramos a maior profusão de representações e discursos a respeito do universo das tecnologias digitais. Além disso, ele funciona freqüentemente como catalisador imaginário das fantasias ciberculturais. Como afirma Vincent Mosco,

o ciberespaço não é apenas o espaço no qual os mitos são encenados; ele também contribui para o pensamento mítico hoje, pois incorpora o sentido do não ser nem uma coisa nem outra (*betwixt and between*) (ou, mais formalmente, o que os teóricos culturais chamam de liminalidade)” (2004: p. 32).

O estado de “liminalidade” ao qual Mosco se refere diz respeito a uma situação cultural na qual se acredita haver superado um mundo (o da modernidade industrial) em direção a outro diferente (o da era da informação). Contudo, esses mitos “transmitem um sentido de não se estar aqui nem ali, de haver deixado algo para trás que ainda está parcialmente conosco e de assumir algo novo que ainda não pode ser definido claramente” (ibid.). O raciocínio de Mosco encerra, assim, algumas idéias interessantes: 1) a noção de que o ciberespaço constitui um “espaço” fundamental para a manifestação dos imaginários que entretemos a respeito da cibercultura; 2) a ambigüidade constitutiva do imaginário cibercultural (“nem uma coisa nem outra”) e, em última instância, de todo imaginário; 3) a característica imprecisão ou indefinição conceitual de boa parte dos discursos sobre a cibercultura. Suas proposições são nebulosas, mais “intuíveis” que propriamente conceptualizáveis. Todas essas características podem ser encontradas nas narrativas pós-humanistas, que constituem mitologemas fundamentais da cibercultura.

### **3. O Imaginário Pós-Humanista e a Mitologia da Comunicação Total**

O que significa exatamente “pós-humanismo”? Como parte de um imaginário, trata-se de noção difícil de definir. Minha aproximação deverá, portanto, ser seletiva, voltada para os aspectos aqui considerados como mais relevantes. Um desses aspectos é visível de imediato: o desejo de transcendência fundado na idéia da superação de todos os atuais limites humanos. Digo imediatamente visível, pois esse conceito está já implicado no hoje tão popular prefixo “pós”: ele freqüentemente indica não apenas um estágio posterior, como também ontologicamente superior – o que é nítido no caso do pós-humanismo. Como se pode ler no site *posthuman.com*, o termo “descreve um ser senciente que iniciou sua trajetória como um humano ou como uma mente com um modo humano de pensar – e, em seguida, por

meio da tecnologia, transformou-se em algo que não é mais humano”<sup>9</sup>. Professar um credo pós-humanista significa almejar a ultrapassagem da condição humana no que ela teria de, precisamente, mais autêntico: sua finitude. Trata-se de sonhar com um futuro tecnologicamente aperfeiçoado, no qual não será mais necessário temer a doença, a fraqueza, a velhice ou mesmo a morte. Para todos esses males, a tecnociência encontrará, cedo ou tarde, uma cura, seja pelo incremento do corpo através de próteses biomecânicas, seja pela abolição total desse mesmo corpo, substituído por sofisticadas máquinas.

Em outro sentido, mais político ou filosófico, o que o pós-humano busca superar são os dualismos reducionistas característicos de toda a história do pensamento ocidental. É assim que podemos entender, por exemplo, a proposta contida no conhecido manifesto ciborgue de Donna Haraway. Que o discurso de Haraway se radique também no horizonte das narrativas míticas é algo que a própria autora reconhece no início de seu já clássico texto. Ela esclarece, é verdade, que se trata de um mito “irônico” e politicamente “fiel ao feminismo, ao socialismo e ao materialismo” (2004: p. 7). Contudo, essa sua suposta rentabilidade política não seria suficiente para redimir ideologicamente o mito, se a figura do ciborgue não fosse também, como quer a autora, uma criatura da “realidade social”, além de uma figura da ficção – uma afirmativa pelo menos discutível. Aqui já ingressamos no território da nebulosidade, pois se todo aquele que usa um par de óculos ou cobre seu corpo com uma vestimenta artificial é virtualmente um ciborgue, então o conceito não possui nenhuma especificidade ou valor de contemporaneidade. Eivado de sutis contradições, o manifesto de Haraway busca falar a linguagem de uma época que seria essencialmente mítica (2004: p. 8), elaborando, portanto, uma teoria que seja, ela própria, um mito – e retomando, assim, o conhecido *tropo* da ficcionalização pós-moderna da realidade.

É Hermínio Martins quem identifica, porém, o aspecto mais problemático dos argumentos de Haraway e de muitos outros discursos pós-humanistas. Como diz ele,

não parece claro que o igualitarismo moral implique necessariamente a abolição de todas as separações ontológicas: esse, é claro, era o sonho gnóstico de transcender a diáspora dos seres. Embora as feministas contemporâneas tenham mostrado grande simpatia pelo gnosticismo clássico que algumas estudiosas de entre elas consideram proto-feminista e igualitário não se seguiria daqui que o mesmo selo aprovador fosse apostado no gnosticismo tecnológico que envolve projectos de transformação global hostis à proteção ambiental e à preservação de valores da biosfera, que as eco-feministas têm em grande apreço (1996: 191).

<sup>9</sup> Cf. <http://www.posthuman.com>, acesso em 05/01/2006.

O pós-humanismo, inclusive nas elaborações políticas de Haraway, repousa, assim, num desejo de unidade tipicamente “místico”, característico, segundo Richard Coyne, de todas as “narrativas digitais” (2001) e, por conseguinte, de todo o imaginário cibercultural. Essa busca romântica da unidade nos impulsos pós-humanistas também é identificada por Thomas Foster, que a analisa como uma tentativa de realizar de realizar tecnologicamente a “filosofia clássica”. Nas palavras de Foster, o pensamento pós-humano

carrega a promessa de resolver essas antinomias [os dualismos do modo de vida burgês] em formas inviáveis para a filosofia clássica, na medida que a mediação tecnológica da corporificação e da subjetividade desfaz a ideologia do individualismo possessivo, base material para a alienação do *self* e do mundo, da mente e do corpo (2005: p. 230).

É importante ter em mente esses dois traços estruturais dos discursos pós-humanistas: o desejo de superação e o impulso dirigido à unidade ontológica. Eles estão intimamente conectados ao segundo aspecto do pós-humanismo que pretendo explorar: sua caracterização como tema comunicacional.

As narrativas digitais da cibercultura contam uma história surpreendentemente linear, não obstante suas diversas contradições e paralogismos. Essa história poderia ser resumida como a *utopia da comunicação total*. Enuncia o surgimento não apenas de um novo paradigma tecnológico, resolutamente oposto à passividade característica dos meios analógicos, mas também de uma nova subjetividade, coletiva e integrada, bem como de uma comunicação sem ruídos ou barreiras. O pós-humano é o protagonista de tal odisséia, pois representaria um estágio no qual já não existiriam mais os limites entre orgânico e inorgânico, natural e artificial, o mesmo e o outro. Em certo sentido, como sugerem Fátima Régis e Márcio Gonçalves, figuras como a do ciborgue instauram uma imanência radical. Nosso outro, a máquina, passa a fazer parte de nós mesmos (2004). O que antes podia constituir uma forma de alteridade desaparece em uma absorção pelo novo sujeito integrado<sup>10</sup>. O paradigma digital representaria, portanto, a realização do mais antigo sonho: a superação da “diáspora dos seres”, na expressão de Hermínio Martins, o encontro de sujeito e objeto, a reparação de toda fossa ontológica.

Essa superação se torna possível no momento em que tudo se converte em *informação*. Conceito fundamental no domínio da cibercultura, a informação adquire, em

---

<sup>10</sup> Nesse sentido, é interessante que alguns autores, como Elaine Graham (2002), identifiquem nas figuras da alteridade radical – monstros, alienígenas etc – representações “pós-humanas”. Na visão contemporânea do pós-humanismo, porém, trata-se de incorporar a própria alteridade, em formas de hibridismo radical.

suas narrativas digitais, uma valência essencialmente mística. Ele constitui a *characteristica universalis*, a língua comum por meio da qual todos os seres poderão entender-se na nova comunicação total. A relação do conceito com a noção de pós-humanismo é explicitada com competência por Katherine Hayles: “nessa visão, um código informacional universal subjaz na estrutura da matéria, da energia, do espaço-tempo –, de fato, na estrutura de tudo o que existe” (1999: p. 11). Inclusive, naturalmente, nos seres humanos, cuja consciência (supostamente sede de nossa identidade) passa a ser pensada também como entidade informacional.

O pós-humano é, assim, esse ser aperfeiçoado, interligado, capaz de entender o código universal que o liga ao cosmos, o holismo informático. Não seria exagero enxergar nessas concepções uma perspectiva essencialmente religiosa. O *re-ligare* digital apresenta uma subjetividade divinizada, uma “inteligência coletiva” em vias de, como imagina Pierre Lévy, atingir a “liberdade divina” (1998: p. 100). É nessa conexão com uma espécie de religiosidade tecnológico que Philippe Breton identifica, precisamente, o tema de uma comunicação absoluta, fantasia que merece as mais acerbadas críticas em *Le Culte de l’Internet*:

Qual é o objeto do culto? O ponto de partida é a partilha de uma visão comum, que se afinou e desenvolveu progressivamente nos meios das novas tecnologias e alhures. Essa visão – no sentido forte – é a de um mundo ideal que seria inteiramente forma, comportamento, informação, mensagem, comunicação, um mundo feito de elementos sempre em movimento, em troca, em interação. Esse culto é, em sua totalidade, um pensamento da relação. Em um tal mundo, tudo seria, enfim, pura comunicação (2000: p. 8).

Se a cibercultura pode ser analisada como um complexo e vasto imaginário tecnológico, a mitologia da comunicação total parece constituir sua força estruturante. Esse desejo de uma comunicação sem limites vai desencadear, por exemplo, uma série de discursos sobre a harmonia das comunidades virtuais, integrando-se numa nova forma de democracia direta exercida por seres “pós-humanos” em um espaço incorpóreo e extremamente maleável. Ou então sobre os novos *cyborg-selves* que circularão conectados nos espaços urbanos *wireless*, desenvolvendo um novo modelo de ação e pensamento em rede capaz de solucionar os mais complexos dilemas. Nas descrições de William Mitchell das extraordinárias potencialidades das redes sem fio, podemos encontrar aquele desejo místico de unidade que caracteriza o mito da comunicação total e o pós-humano eletronicamente amplificado (ou “Me ++”, na terminologia do autor):

Embebido dentro de uma vasta estrutura de fronteiras conjoinadas e redes ramificadas, meus sistemas muscular, ósseo e nervoso foram artificialmente aumentados e expandidos. Meu alcance se estende indefinidamente e interage com

os alcances similarmente estendidos de outros, de modo a produzir um sistema global de transferência, atuação, sensação e controle. Meu corpo biológico mescla-se com a cidade; a própria cidade se torna não apenas o domínio de meu sistema cognitivo em rede (*networked cognitive system*), mas também – e crucialmente – a corporificação espacial e material desse sistema (2003: p. 19).

#### 4. Conclusão: o Pós-Humanismo levado a Sério

Diante dessa espécie de discurso, não é muito difícil aceitar que as narrativas de ciborgues e pós-humanos constituam matéria importante para os estudiosos da comunicação. Em última instância, eles acabam freqüentemente se traduzindo como expressões do desejo por uma comunicação sem limites. O pós-humano é antes de tudo essa inteligência expandida, em permanente contato e intercâmbio com entidades semelhantes; uma noção que envolve a ultrapassagem das fronteiras da pele e da própria identidade individual em benefício de um ideal da comunicação total, transparente, imediata e em rede.

A bem da verdade, não existe ainda um campo de conhecimento específico que pudesse dar conta desses temas – a não ser, naturalmente, que viéssemos a considerar a “cibercultura”, com todas as questões culturais que envolve, como um domínio acadêmico à parte. É certo que ela poderia ser encampada pela sociologia, pela antropologia ou psicologia – e, de fato, não cessam de multiplicar-se, por exemplo, competentes estudos antropológicos que propõem realizar etnografias das vivências “online”. Parece-me estrategicamente vital – politicamente falando – que a área de comunicação defenda sua primazia como disciplina apropriada para abordar os temas da cibercultura e seus diversos desdobramentos: as narrativas do pós-humanismo, as imagens dos ‘novos corpos tecnologizados’ (especialmente em suas representações midiáticas), os desafios de compreender e explorar as interfaces digitais e o paradigma informacional em confronto com as experiências anteriores do modelo analógico etc.

É bastante provável que todos esses temas tornem-se cada vez mais fundamentais em uma cultura que parece encaminhar-se para uma tecnologização radical da existência. As tecnologias digitais não apenas deverão tornar-se realidades ubíquas do nosso cotidiano (se já não o são), mas também, possivelmente, constituintes de nosso corpo e subjetividade – na forma de implantes e próteses dos mais variados tipos. Um futuro dessa espécie pode parecer coisa de ficção científica. Contudo, como bem adverte Francisco Rüdiger, “as ficções fazem parte e têm efeitos na realidade” (2002: p. 53). Se o momento histórico da cibercultura tem

vido aproximado do universo das narrativas ficcionais, como se notou alguns parágrafos acima, é também porque o desenvolvimento e sofisticação das “tecnologias do imaginário” (Machado, 2003) tornam cada vez mais evidente a importância do imaginário na vida social. Nesse sentido, pode-se observar, nos últimos anos, a proliferação de estudos que tomam como objeto a materialidade dos meios e seus diferentes impactos sociais, imaginários e cognitivos (Cf. Gumbrecht, & Pfeiffer, 1994; Kerckhove, 1997; Massumi, 2002)<sup>11</sup>, bem como arqueologias do imaginário tecnológico (Sconce, 2000; Marvin, 1988). No campo da cibercultura já existem vários estudos que lidam, de forma direta ou indireta, com essa abordagem arqueológica. De fato, a escolha de uma sentença de Nietzsche como epígrafe deste trabalho nada tem de gratuito, já que diversas arqueologias da noção de pós-humanismo têm atribuído ao filósofo parte da responsabilidade por seu surgimento (Rüdiger, 2002; Pearson, 1997; Terranova, 2002).

A importância da perspectiva arqueológica não é desprezível no caso da cibercultura, dado que se trata de um imaginário cujos mitos e utopias essenciais são decalcados, pelo menos em parte, de fantasias antigas. Os mitos da modernidade tecnológica e de um distante passado pré-científico se conjugam, paradoxalmente, às narrativas pós-modernas sobre a dissolução da identidade e os corpos artificialmente aperfeiçoados. É o que se dá nitidamente em diversas representações do pós-humanismo, onde podemos encontrar versões bastadas do ideal nietzscheano do super-homem, fantasias religiosas a respeito da recuperação de uma unidade paradisíaca perdida e sonhos de uma comunicação mística, ligando espiritualmente entidades desencarnadas nos celestiais horizontes do ciberespaço. Dissecar esse complexo imaginário, analisando criticamente suas mitologias e propostas tecnocientíficas, é uma tarefa vital da comunicação, se desejamos oferecer qualquer espécie de resistência à sedução das novas tecnologias digitais. Se a cibercultura e o pós-humanismo constituem, de fato, modas intelectuais em um mundo onde a própria ciência passou a reconhecer a influência e o poder

---

<sup>11</sup> Ao contrário do que se poderia pensar, imaginário e materialidade constituem dois conceitos bastante próximos. Como a fenomenologia de Bachelard já propunha, “as imagens poéticas possuem uma matéria constitutiva e fundante” (Trione, 1989: 36). É nesse sentido que Gilbert Durand cunha a noção de *trajeto antropológico*: “o incessante intercâmbio que existe, ao nível do imaginário, entre as pulsões subjetivas e assimiladoras e as intimações objetivas emanando do meio cósmico e social” (1969: p. 38). Trata-se de uma “gênese recíproca” que “oscila do gesto pulsional ao ambiente material e social e vice-versa” (ibid.). Por sua vez, a obra de Walter Benjamin revela como as tecnologias freqüentemente incorporam materialmente o imaginário de eras passadas. Tal imaginário adquire corpo “nas formas assumidas pelas novas tecnologias, imitando precisamente as antigas formas que elas estavam destinadas a superar. As primeiras fotografias mimetizavam a pintura” (Buck-Morss, 1991: p. 111). Ainda sobre essa relação entre materialidade e imaginário, ver Gumbrecht (2004: p. 14-15).

do imaginário<sup>12</sup>, mais razão ainda teríamos para encará-los com seriedade, conscientes de que sua popularização acrítica – como sucede com todo modismo – pode nos desviar irremediavelmente das reais potencialidades sociais, materiais e culturais das novas tecnologias de comunicação.

---

<sup>12</sup> A respeito dessa “invasão” dos bastiões da ciência pelas potências da imaginação, ver Terré-Fornacciari (1991).

## Referências

- ALONSO, Andoni & ARZOZ, Iñaki. **La nueva ciudad de Dios: un juego cibercultural sobre el tecnohermetismo**. Madrid: Siruela, 2002.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacres et Simulation**. Paris: Galilée, 1981.
- BRETON, Philippe. **Le Culte de l'Internet: une Menace pour le Lien Social?**. Paris: La Découverte, 2000.
- \_\_\_\_\_. **La Tribu Informatique**. Paris: Métailié, 1990.
- BUCK-MORSS, Susan. **The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin and the Arcades Project**. Cambridge: MIT Press, 1991.
- BUKATMAN, Scott. **Terminal Identity: the Virtual Subject in Post-modern Science Fiction**. Durham: Duke University Press, 1993.
- CAPDEQUÍ, Celso Sánchez. **Imaginación y sociedad: una hermenéutica creativa de la cultura**. Madrid: Tecnos/ Universidad Pública de Navarra, 1999.
- COYNE, Richard. **Technoromaticism: Digital Narrative, Holism and the Romance of the Real**. Cambridge: MIT Press, 2001.
- DURAND, Gilbert. **Les Structures Anthropologiques de l'Imaginaire**. Paris: Bordas, 1969.
- FELINTO, Erick. **A Religião das Máquinas: Ensaios sobre o Imaginário da Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- FERRER, Christian. **Mal de Ojo: el Drama de la Mirada**. Buenos Aires: Colihue, 1996.
- FOSTER, Thomas. **The Souls of Cyberfolk**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2005.
- GONÇALVES, Márcio & RÉGIS, Fátima & PIZZI, Fernanda. "Ciborgue: Humano e Comunicação", em **Revista Ghrebh 6**. 2004. Disponível em <<http://revista.cisc.org.br/ghrebh6/artigos/06fatima.htm>>. Acesso em 05/01/2006.
- GRAHAM, Elaine L. **Representations of the Post/Human: Monsters, Aliens and Others in Popular Culture**. Manchester: Manchester University Press, 2002.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich & PFEIFFER, K. Ludwig (orgs.). **Materialities of Communication**. Stanford: Stanford University Press, 1994.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Production of Presence: what Meaning cannot convey**. Stanford: Stanford University Press, 2004
- HARAWAY, Donna. **The Haraway Reader**. New York: Routledge, 2004.
- HAYLES, N. Katherine. **How we Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics**. Chicago: University of Chicago Press, 1999.
- LEMOS, André. **Cibercultura: Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- \_\_\_\_\_. & CUNHA, Paulo (orgs.). **Olhares sobre a Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- LÉVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva: por uma Antropologia do Ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 1998.
- MACHADO, Juremir. **As Tecnologias do Imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- MARTINS, Hermínio. **Hegel, Texas e outros Ensaios de Teoria Social**. Lisboa: Século XXI, 1996.
- MARVIN, Carolyn. **When Old Technologies were New**. New York: Oxford University Press, 1988.
- MASSUMI, Brian. **Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation**. Durham: Duke University Press, 2002.

- MITCHELL, William J. **ME++: The Cyborg Self and the Networked City**. Cambridge: MIT Press, 2003.
- MORAVEC, Hans. **Homens e Robôs: o Futuro da Inteligência Humana e Robótica**. Lisboa: Gradiva, 1992.
- MOSCO, Vincent. **The Digital Sublime: Myth, Power and Cyberspace**. Cambridge: MIT Press, 2004.
- NYE, David E. **American Technological Sublime**. Cambridge: MIT Press, 1996.
- PEARSON, Keith Ansell. **Viroid Life: Perspectives on Nietzsche and the Transhuman Condition**. London: Routledge, 1997.
- RHEINGOLD, Howard. **Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier**. New York: HarperCollins, 1994.
- ROBINS, Kevin. **Into the Image: Culture and Politics of Vision**. London: Routledge, 1996.
- RÜDIGER, Francisco. **Elementos para a Crítica da Cibercultura**. São Paulo, Hacker, 2002.
- \_\_\_\_\_. **Introdução às Teorias da Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- RUTSKY, R. L. **High Techné: Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.
- SANTAELLA, Lucia. **Culturas e Artes do Pós-Humano: da Cultura das Mídias à Cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.
- SANTOS, Jair Ferreira dos. **Breve, o Pós-Humano**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 2003.
- SCHUHL, Pierre-Maxime. **Machinisme et Philosophie**. Paris: PUF, 1969.
- SCONCE, Jeffrey. **Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television**. Durham: Duke University Press, 2000.
- SFEZ, Lucien. **A Saúde Perfeita: Crítica de uma Nova Utopia**. São Paulo: Loyola, 1996.
- SHAVIRO, Steven. **Connected, or What it Means to Live in the Network Society**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2003.
- SIBILIA, Paula. **O Homem Pós-Orgânico: Corpo, Subjetividade e Tecnologias Digitais**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2002.
- SOKAL, Alan & BRICMONT, Jean. **Fashionable Nonsense: Postmodern Intellectuals' Abuse of Science**. New York: Picador, 1998.
- STEFIK, Mark. **Internet Dreams: Archetypes, Myths and Metaphors**. Cambridge: MIT Press, 1996.
- TERRANOVA, Tiziana. "Post-Human Unbounded: Artificial Evolution and High-Tech Cybercultures", in BELL, David & KENNEDY, Barbara M (orgs.). **The Cybercultures Reader**. London: Routledge, 2002.
- TERRÉ-FORNACCIARI, Dominique. **Les Sirènes de l'Irrationnel: quand la Science touche à la Mystique**. Paris: Albin Michel: 1991.
- TRIONE, Aldo. **Ensoñación e imaginario: la estética de Gaston Bachelard**. Madrid: Tecnos, 1989.
- WARNOCK, Mary. **La Imaginación**. México: Fondo de Cultura Económica, 1981.