

O pós-humano incipiente: uma ficção comunicacional da cibercultura

Erick Felinto*

Resumo

Este trabalho parte de uma análise do *website* (<http://www.incipientposthuman.com>) pessoal do fundador do *Centro para a Nanotecnologia Responsável*, Mike Treder, para discutir as principais características do que se poderia definir como um “imaginário pós-humanista”. Sugere-se a hipótese de que esse imaginário, difundido largamente no espaço da *world wide web*, repousa numa mitologia da *comunicação total*; em outras palavras, a idéia de que as novas tecnologias informacionais de comunicação serão capazes de promover a superação das limitações e separações humanas. No âmbito desse imaginário, a comunicação torna-se um análogo da experiência mística, promovendo o ultrapassamento da dicotomia sujeito-objeto e prometendo um futuro paradisíaco sem diferenças e conflitos.

Palavras-chave: Pós-humano; comunicação; cibercultura; imaginário; internet

Resumen

Este trabajo ofrece un análisis de la página web (<http://www.incipientposthuman.com>) personal del fundador del *Centro para la Nanotecnologia Responsable*, Mike Treder, con el objetivo de discutir los principales rasgos de lo que se puede definir como un “imaginario posthumanista”. Se sugiere la hipótesis de que este imaginario, ampliamente difundido en el espacio de la *World Wide Web*, se asienta sobre una *mitología de la comunicación total*. En otras palabras, la idea de que las nuevas tecnologías de información y comunicación serán

* Erick Felinto é Coordenador da PPGCOM da UERJ, onde desenvolve pesquisas sobre o imaginário da cibercultura. É autor de *A Religião das Máquinas* (Sulina, 2005) e *A Imagem Espectral* (no prelo), além de vários artigos sobre comunicação, cinema e literatura comparada. E-mail: erickfelinto@uol.com.br.

capazes de permitir la superación de los límites y separaciones humanas. En los dominios de ese imaginario, la comunicación se convierte en un análogo de la experiencia mística, promoviendo el ultrapasaje de la dicotomía sujeto-objeto y prometiendo un futuro paradisiaco sin diferencias y conflictos.

Palabras clave: Posthumano; comunicación; cibercultura; imaginario; internet

Abstract

This article analyses Mike Treder's (founder of the Center for Responsible Nanotechnology) personal webpage (<http://www.incipientposthuman.com>), in order to discuss the main traits of what could be described as a post-humanist imaginary. We hypothesize that this imaginary – largely publicized over the world wide web – rests on a mythology of “total communication”; in other words, the idea that new digital technologies of communication will promote the overcoming of human limitations and divisions. In the scope of this imaginary, communication becomes an analogue to mystical experience, allowing human beings to transcend the dichotomy between subject and object and promising a paradisiacal future with no differences or conflicts.

Keywords: Posthuman; communication; cyberculture; imaginary; internet

O advento das tecnologias de comunicação massiva acarretou o surgimento de uma categoria teórica que durante muito tempo ocupou posição central nas teorias comunicacionais: a noção de *homem massificado*. Caracterizado tradicionalmente como unidimensional, passivo, alienado e desindividualizado, o homem massificado aparentemente não fazia mais do que cumprir o papel de *objeto* ou *recipiente* das normas e padrões sociais difundidos pelos *mass media*. É certo que esse sujeito foi progressivamente redimido de suas deficiências por teorias posteriores, que buscaram redimensionar tanto a extensão do poder dos meios quanto da passividade dos receptores de suas mensagens. Entretanto, o demônio da “massificação” nunca chegou a ser inteiramente exorcizado e

permaneceu, de algum modo, assombrando muitos discursos sobre as tecnologias analógicas de comunicação.

Hoje, as teorias que procuram dar conta do impacto das novas tecnologias digitais de comunicação identificam um outro – e bem diferente – modelo de sujeito comunicacional. Ele é frequentemente descrito como ativo, criador, livre e singular. Os novos meios lhe oferecem não apenas o poder de determinar seus hábitos comunicacionais (as informações que irá consumir), mas também a capacidade de ativamente expressar sua individualidade no circuito de comunicação. Contudo, mais que simples receptor ou agente da comunicação, esse novo sujeito é também resultado de uma radical mudança de paradigma epistemológico. Na passagem do analógico ao digital, assiste-se à emergência de um modelo *informacional* do conhecimento no qual o mundo inteiro – da consciência humana ao código genético – converte-se em padrões de informação passíveis de manipulação (HAYLES, 1999). Em outras palavras, um mundo que antes se apresentava como *fluxo contínuo*, segundo a dinâmica das tecnologias analógicas, transformou-se em aglomerados de unidades discretas (em última instância imateriais), mas passíveis de decomposição, análise e recombinação.

No horizonte da chamada “cibercultura”, comunicação e informação constituem, portanto, não apenas dimensões vitais da nossa vida cultural, mas o próprio tecido da realidade em que vivemos. A partir dessa idéia, tudo que nos cerca pode ser conceitualizado como conjuntos de sistemas de informação que se conectam em vastas redes comunicacionais. É nesse sentido que tenho sugerido a hipótese de que as grandes narrativas da cibercultura possam encontrar fundamento em uma fantasia cultural denominável como *mito da comunicação total*. Esse mito implica pelo menos três idéias importantes: primeiro, a noção de uma comunicação transparente, *imediata*, quase como se o meio pudesse evaporar-se dando lugar a formas de conexão diretas e sem ruído. Em segundo lugar, apresenta-se a fantasia de uma comunidade utópica, perfeitamente integrada e convergente, já que a comunicação total envolve a libertação dos pesados “invólucros materiais” (corpo, sexo, gênero, idade etc.) fora dos quais nossas diferenças não seriam senão superficiais; em “nível de pele”. Finalmente, tem-se a noção de

um sujeito tecnologicamente aperfeiçoado, capaz de conectar-se, em rede, a outras subjetividades semelhantes, tirando delas o que lhe falta para alcançar o status de um ser perfeito. É um sujeito paradoxal: individual e singular, ao mesmo tempo em que coletivo e mutável. É uma “inteligência coletiva”, como diria Pierre Lévy (1998). Aliás, não surpreende que Lévy oponha as formas de comunicação tradicionais (*mediatizadas*) aos novos modos de comunicação *integradora* e *imediate* do sujeito tecnologizado do paradigma digital:

Ou superamos um novo limite, uma nova etapa da hominização, inventando algum atributo do humano tão essencial quanto à linguagem, mas em escala superior, ou continuamos a nos “comunicar” por meio da mídia e pensar em instituições separadas umas das outras, que organizam, além disso, o sufocamento e a divisão das inteligências (LÉVY, 1998, p. 16).

É no contexto desse novo modelo de subjetividade “integrante” que surge o tema do pós-humano. Podemos entendê-lo como uma expressão do desejo de unidade, conexão e superação que caracteriza o mito da comunicação total. O pós-humano representa um estágio da humanidade tecnológica cuja principal meta é a transcendência das limitações físicas e biológicas do humano. Esse desejo de ultrapassagem dos limites ou fronteiras – o “prazer da confusão de fronteiras”, de Haraway (2000, p. 42) – encontra sua realização máxima no abandono da prisão corporal, por meio das fantasias que imaginam a digitalização da consciência em computadores. Nesse mundo virtual, uma espécie de ciberespaço figurado como uma Nova Jerusalém Celestial, o pós-humano deixa de ser carne para tornar-se verbo informatizado. No fim será o Verbo, e o Verbo será com a máquina... Na evolução pós-humana, o corpo torna-se obsoleto (SIBILIA, 2002, p. 9-22), mero resquício de um passado vergonhoso e imperfeito. Poderíamos dizer que o corpo se apresenta, assim, como mais uma *mídia* ou matéria a ser descartada.

Esse imaginário sobre o pós-humanismo não habita unicamente o espaço textual das ficções *cyberpunk* ou dos estudos teóricos sobre a cibercultura. Ele se difunde pelo próprio ciberespaço, nas inúmeras páginas e *websites* dedicados à discussão das possibilidades evolutivas do homem diante das novas tecnologias computacionais, genéticas e cibernéticas. Em realidade, é no espaço da rede que o imaginário pós-

humanista (e provavelmente o imaginário cibercultural em sentido mais amplo) expressa-se com todo seu vigor. Uma rápida busca no Google usando como palavra-chave o termo “posthuman” irá resultar em pelo menos 142 mil entradas, entre simples menções ao termo até *webrings*¹ inteiramente devotados ao tema. Os discursos que encontramos nesses sites apontam para uma visão de mundo complexa e paradoxal, na qual convergem domínios distintos e muitas vezes opostos, como religião e ciência, matéria e espírito, natural e artificial.

Nas limitadas dimensões deste texto, tomarei como objeto central de análise apenas um desses muitos *websites*, a página pessoal mantida pelo americano Mike Treder, sugestivamente intitulada “The Incipient Posthuman” (<http://www.incipientposthuman.com>). A escolha não é inteiramente aleatória. Diferentemente da maioria dos sites que tenho investigado, o de Treder não é mantido por uma instituição (como é o caso da *World Transhumanist Association* ou do *Extropy Institute*), mas por um indivíduo que afirma desejar tornar-se um pós-humano. Nesse sentido, os discursos apresentados no site podem indicar alguns dos modos como as mitologias do pós-humanismo são absorvidas em nível individual e representadas no espaço de uma *personal homepage*. Ali encontramos uma espécie de *locus* ideal para investigar não apenas a força de penetração social de certos mitologemas ciberculturais, mas também algumas estratégias pelas quais indivíduos se apropriam dessas ideologias, convertendo-as em partes integrantes de suas identidades, “reais” ou “virtuais”, se é que tal distinção pode sustentar-se. Tudo isso sem esquecer que “o eu (*self*) ou ‘eus’ (*selves*) apresentados nas páginas pessoais são artefatos altamente elaborados, já que os criadores dessas *homepages* conscientemente selecionam partes específicas de suas identidades para apresentação” (CHEUNG, 2000, p. 49).

Na parte mais pessoal do site, Treder nos oferece, contudo, uma apresentação bem polivalente. Americano, mas também “cidadão do mundo”, ele se caracteriza como um indivíduo dotado de alta inteligência, porém com formação inteiramente autodidata. Parece divertir-se em enumerar a diversidade de experiências e atividades responsáveis por sua educação na ‘escola da vida’, de motorista de caminhão a ator e diretor executivo de uma ONG (a *World Transhumanist Association*). Sua curiosidade, afirma, é igualmente

versátil, passando pela filosofia, cosmologia, tecnologia, física, história e psicologia. Esse leque de interesses não é casual. Todas as disciplinas elencadas constituem o, digamos, *trivium* tradicional do repertório epistemológico pós-humanista.

Treder se descreve, aliás, como um *polímata*, termo de origem grega indicando pessoa de grande erudição e amplitude de conhecimentos. A tradição do *polímata* ou “homem universal” remete ao conceito humanista do erudito tipicamente renascentista (Leonardo da Vinci, por exemplo), capaz de transitar por diferentes campos de saber com razoável desembaraço². Nesse sentido, o pós-humano incipiente é um indivíduo para quem também as fronteiras entre as disciplinas deixam de fazer sentido. No mundo pós-humano, o conhecimento é, como a inteligência coletiva, múltiplo apenas em aparência. Um desejo “holístico” de unificação parece presidir a organização dos saberes (e da ontologia) das culturas pós-humanistas. Muitas das narrativas ciberculturais fazem apelo a essa “ordem holística, contra os métodos fraturados dos sistemas formais e controles hierárquicos” (COYNE, 2001, p. 4). É com base em tal desejo de unificação que se estrutura o fascínio com os discursos sobre as comunidades virtuais, supostamente capazes de combater “a fragmentação das formas sociais correntes” (Idem). Também não seria espantoso, portanto, constatar que o mesmo impulso possa presidir a ontologia pós-humanista de uma pensadora “tecnófila” como Donna Haraway, conforme sugere Hermínio Martins (1996). Em suas propostas de pôr fim às tradicionais dicotomias do pensamento ocidental (homem/mulher; humano/animal; natural/artificial etc.), Haraway pode estar reeditando “o sonho gnóstico de transcender a diáspora dos seres” (MARTINS, 1996, p. 191).

Na *webpage* de Mike Treder, a promessa de uma unidade absoluta se manifesta principalmente nos moldes de uma inteligência coletiva. Não seria maravilhoso, pergunta ele, poder habitar diversos corpos ao mesmo tempo? Que mutações sofreria o conceito de identidade quando esta se encontra distribuída por uma multiplicidade de corpos, naturais, artificiais ou virtuais? O sonho final é possibilidade de algum dia, converter-se em “parte de um meta-ser (*meta-being*), subsumindo sua identidade (ou talvez uma cópia sua) na desse ser. Algumas pessoas já especularam que a evolução dos pós-humanos em longo termo deve ser

o caminho da integração em super-seres imortais” (TREDER). O desejo de integração e unidade atualiza o antigo *tropo* da união mística. Para o místico, não existe experiência mais prazerosa que a dissolução do ego no oceano indistinto da divindade. É bem a “noche oscura del alma”, de que falava San Juan de la Cruz. Integrar-se em um “super-ser imortal” é, portanto, em muitos sentidos, um anseio profundamente religioso.

A ficção científica recente tem explorado com grande interesse o tema da identidade coletiva, freqüentemente com tonalidades negativas. Exemplo bem significativo pode ser encontrado na série *Star Trek: Next Generation*, na qual a raça alienígena dos *Borg* atormenta constantemente os tripulantes da espaçonave *Enterprise*. Os *Borg* são uma espécie desprovida de identidade, uma comunidade coletiva formada por seres híbridos compostos de partes orgânicas e mecânicas. Assemelham-se, assim, aos integrantes de um formigueiro ou colméia, trabalhando em função dos interesses comuns e tiranicamente assimilando novos seres ao seu coletivo. Não é casual que seu líder seja uma mulher (como uma abelha rainha), perfeito oposto do viril capitão Jean-Luc Picard, defensor da individualidade e da iniciativa – características tipicamente “masculinas”, segundo o senso comum³.

No âmbito da especulação pós-humanista desaparece todo esse viés distópico, ocasionando-se, assim, o paradoxo de um discurso que defende o valor e os direitos do sujeito individual, ativo e criador, ao mesmo tempo em que sonha com a dissolução da identidade numa união mística. Esse paradoxo, que se desdobra em muitas formas diferentes, é pressentido por estudiosos como Philippe Breton (1997), que, em *L’Utopie de la Communication*, aponta o crescimento de várias espécies de individualismo contemporâneo, curiosamente acompanhado por um forte desejo de consenso típico da nova utopia comunicacional.

“O efeito perverso dessa abordagem tipicamente utópica é a negação sistemática do conflito, que é assim diabolizado, remetido unicamente ao espaço da violência e da desordem destruidora” (BRETON, 1997, p. 164).

Em um dos cenários sugeridos por nosso pós-humano incipiente para o futuro da humanidade (reconhecidamente o mais otimista), imagina-se a possibilidade de um governo mundial (no ano de 2024), resultado do entusiasmo gerado pelas “quase miraculosas conquistas

na saúde, felicidade e satisfação humanas” (TREDER). Assim, findas todas as guerras e conflitos sociais, teremos um planeta coeso, onde a felicidade finalmente reinará sem o entrave das discordâncias e divergências típicas de um mundo ainda não integrado pela comunicação total.

A felicidade dos cidadãos desse admirável mundo novo dependerá, naturalmente, da continuidade do progresso tecnológico, provavelmente assegurada por meio da ação direta de “uma inteligência artificial super-avançada benigna e paterna, ou através de uma parceria colegiada entre inteligências humanas e maquinicas” (TREDER). Como no caso da identidade coletiva, é também a ficção científica que elabora as versões mais distópicas desse mito da regência cibernética. Em *Zardoz*, de 1974, intrigante filme de John Boorman, uma elite científica cria o computador perfeito e se isola do resto do mundo em uma comunidade aparentemente paradisíaca e harmônica. Protegidos no interior de uma espécie de bolha energética, esses intelectuais resguardam todo o vasto patrimônio do conhecimento humano, das artes à ciência. Do lado de fora, reinam o caos, a violência e o conflito, que afligem os excluídos do sonho tecnoutópico. Contudo, no decorrer de alguns séculos o paraíso tecnológico revela-se uma prisão aterradora. Inteiramente controlada por um supercomputador projetado para prolongar sua vida e preservar seus valores, a elite intelectual acaba por enfastiar-se com a imortalidade. Impedidos pela máquina de cometer suicídio – o que comprometeria a manutenção da herança do conhecimento humano acumulado – os entediados escolhidos do futuro têm de apelar aos primitivos do mundo exterior para dar cabo de suas vidas.

Como disse Borges (1974, p. 541) em um de seus contos, a morte “torna os homens preciosos e patéticos”. Ser imortal significa, precisamente, abdicar daquilo que torna cada ser humano único. Mas o pós-humano incipiente não se assusta com tal possibilidade. Afinal, existe tanto para ser experimentado e vivido que seria absurdo considerar a possibilidade do tédio da imortalidade. O fato, argumenta Treder em seu site, é que “aqueles que se preocupam com o prospecto do tédio da eternidade podem também encontrar-se freqüentemente entediados com suas vidas correntes”. Que uma obra

extraordinária como o cérebro humano possa ser atormentada por fraquezas, doenças e reduzidos prazos de validade é algo inadmissível para a perspectiva pós-humanista. Nas palavras de Treder:

Eu não quero meu deleite de estar vivo cortado tão brevemente, portanto, dêem-me extensões vitais físicas (saúde ilimitada), dêem-me transferências cerebrais para robôs ou dêem-me um *upload* para uma realidade virtual – mas também me ofereçam, em qualquer forma que possa vir minha imortalidade, o prazer da experiência sensorial e da satisfação sensual.

Este outro anseio de Treder – o do prazer sensorial – constitui também elemento importante do imaginário pós-humanista. Não obstante o caráter eminentemente *espiritual* dos filosofemas do pós-humanismo, as satisfações do corpo e dos sentidos podem continuar a ser cultivadas e mesmo amplificadas. A contradição é apenas aparente, dado que o espiritualismo pós-humanista não sonha com um paraíso situado num mundo celestial do após-vida, mas com o aqui-e-agora da existência material tecnologicamente aperfeiçoado.

Uma das mais evidentes manifestações do impulso pela artificialização do prazer são as chamadas práticas “cibersexuais”. Vestes especiais que estimulam todo o corpo com pequenas descargas elétricas, vibradores capazes de proporcionar múltiplas excitações ou drogas que propõe aumentar o prazer sexual são exemplos da paixão pós-humana pelo excesso e pela superação de todos os limites à satisfação do indivíduo (FELINTO, 2005). No âmbito desses sonhos de prazer, inclui-se também a possibilidade de eliminar as próprias barreiras de gênero. Como imagina Chris Hables Gray (2001) em seu estudo sobre a “cidadania ciborgue”:

Podemos prever também que a medicina irá nos agraciara com machos e fêmeas ciborgues reparados e aperfeiçoados, incluindo tanto homens mais “masculinos” e mulheres do tipo supermãe, assim como uma transição corporal muito mais fácil entre os dois sexos, talvez também reversível. Finalmente, o ciborguismo poderia bem ser a ponte para diferentes espécies de pós-humanos, alguns com corpos masculinos, outros claramente femininos, outros ainda hermafroditas, e mesmo outras pessoas que serão desprovidas de gênero sexual. E haverá novos sexos (GRAY, 2001, p. 159).

A desapareção digital do corpo ou sua purificação através de intervenções tecnológicas apontam, em última instância, para o mesmo

anseio cultural: a conversão de toda corporalidade à pura imagem; o expurgo das *imperfeições analógicas* em benefício de um *modelo digital* de pureza (SIBILIA, 2005).

A matéria que resta diante desse processo de digitalização é desprezível ou então assume o aspecto de materialidade informatizada, na qual a imperfeição é domada pelo biocontrole tecnológico. Note-se que Treder não exclui a possibilidade de preservar os prazeres sensuais mesmo no âmbito de uma desmaterialização completa da consciência através do *upload* cerebral. É que no imaginário pós-humanista, mesmo a sensorialidade pode ser encarada como um atributo da mente incorporal. Não é tanto o corpo que sente, mas sim a consciência. Os órgãos dos sentidos não precisariam mais estar presentes para mediar nossas percepções e sensações do mundo exterior, dada sua possível substituição por próteses computadorizadas. O corpo seria, assim, repito, a última *mídia* a ser descartada.

Esse sonho da desapareição de nossa interface primordial com o mundo funda-se num desejo impossível de *apreensão direta e imediata* da realidade. Livres das distorções impostas pelas imperfeições sensoriais, teríamos acesso a uma versão “bastarda” da coisa-em-si kantiana. Treder especula sobre a possibilidade de implantes comunicacionais capazes de dotar o pós-humano de habilidades de tipo “telepático”:

A reconologia interna ao corpo (*in-body technology*) já é aceitável na forma de cirurgias de substituição (juntas artificiais, marcapassos etc.). Agora encontra-se em desenvolvimento um implante auditivo dental. Aumentando nossas capacidades corporais de comunicação, ele viabiliza uma *forma de telepatia*. Um aparato de micro-vibração e um minúsculo receptor são implantados num molar durante uma cirurgia dental de rotina. O dente comunica-se com um leque de aparelhos digirais, tais como telefones celulares, rádios ou computadores. Informação sonora é transferida do dente ao ouvido interno por meio de ressonância óssea. A captação do som é inteiramente discreta, possibilitando a recepção de informação em qualquer lugar a qualquer hora (grifos meus).

A expressão “forma de telepatia” constitui mais do que uma metáfora. A mitologia da *comunicação total* sustenta-se na fantasia (irrealizável como toda fantasia) da desapareição de toda mídia ou interface. Alguns pesquisadores do campo das tecnologias informacionais de comunicação têm denunciado, com diferentes

nomes ou abordagens, esse imaginário da *imedição*. Comentando outro interessante filme de ficção científica, *Strange Days* (1995), Jay Bolter e Richard Grusin (2002) afirmam, por exemplo:

Ao abordar os imperativos contraditórios de nossa cultura pela imedição e hipermedição, este filme demonstra o que chamamos de dupla lógica da *remedição*. Nossa cultura almeja tanto multiplicar suas mídias como apagar todos os traços de mediação: idealmente, anseia por apagar suas mídias no próprio ato de multiplicá-las (BOLTER; GRUSIN, 2002, p. 5).

Por sua vez, Philippe Breton (2000) aponta a pregnância cultural dessa fantasia através da noção de *transparência*. No mundo das novas tecnologias digitais, tudo deve ser transparente, direto, aberto e livre de ruídos, obstáculos ou tensões. “Toda forma de mediação é vivida como insuportável nesse universo do ‘ponta a ponta’⁴. Os mediadores, como intermediários, são um freio à circulação da informação e à transparência do novo mundo” (BRETON, 2000, p. 63).

É certo que no âmbito do imaginário cibercultural termos como “mídia” ou “interface” podem assumir uma multiplicidade de significados nebulosos⁵. Em última instância, porém, eles apontam para nossa relação material com o mundo. A mídia é o suporte que materializa e conduz sentidos imateriais nos processos de comunicação. A interface é o que se pode definir como a relação estabelecida entre a “pele” das coisas do mundo e a “pele” de nosso *corpo-consciência*. Uma interface é, nesse sentido, uma “superfície” organizada de modo que possamos interagir com ela. Em uma definição desse tipo, o próprio mundo pode ser entendido como interface. É o que faz, por exemplo, uma nova disciplina científica intimamente ligada às tecnologias de simulação e realidade virtual. “A *endofísica*”, explica Peter Weibel (2000, p. 23), “é uma ciência que investiga o aspecto de um sistema quando o observador se torna parte dele”. Desenvolvida a partir da física quântica e da teoria do caos, a endofísica sugere que a única maneira de observar o mundo de forma completa é simular a existência de um observador externo que o encare “de fora” – de modo que se aproxima, assim, aos modelos de simulação dos sistemas computadorizados.

O texto de Weibel é particularmente interessante porque conecta certa reflexão sobre as potencialidades das novas artes digitais com

impulsos, diríamos, tipicamente pós-humanistas. Não é coincidência que Weibel também cite uma narrativa de ficção científica, a novela *Simulacron III*, adaptada ao cinema por Fassbinder em *Welt am Draht*, de 1973, e, mais tarde, por Josef Rusnak em *The Thirteenth Floor*, em 1999, como exemplo perfeito desse sonho da simulação total da realidade⁶. O argumento de Weibel é bem simples: se podemos observar o mundo unicamente a partir de seu interior, nossa capacidade de apreensão é necessariamente limitada. Contudo, se supusermos a existência de um Super-Observador externo, seremos capazes de obter uma visão total, perfeita e compreensiva. Para Weibel, esse observador privilegiado pode ser simulado em nossos novos mundos midiáticos, ou seja, “mundos-modelo gerados artificialmente que demonstram que, se somos meros observadores internos no mundo real, podemos ser simultaneamente observadores internos e externos nos mundos midiáticos” (WEIBEL, 2000, p. 29). O artigo se encerra, previsivelmente, com uma reflexão sobre nossas limitações corporais e sobre a possibilidade da criação de entidades incorporais (do tipo “knowbots”) capazes de “transladar-se a si mesmos até espaços imateriais de dados, reunindo, intercambiando, transformando e gerando qualquer quantidade de informação” (WEIBEL, 2000, p. 33).

O Super-Observador externo imaginado por Weibel não é nada menos que um análogo da divindade, cujo olhar se espraia pela totalidade do mundo criado. E esse análogo não é outro senão nosso já conhecido pós-humano. O mito da comunicação total implica a idéia de que toda a realidade pode ser convertida em informação. Breton (2000) denomina essa perspectiva de “culto da informação”, iniciada com a cibernética de Wiener e hoje totalmente desenvolvida no horizonte da cibercultura. Nesse contexto, deparamo-nos com uma *ontologia radical da mensagem*, na qual “nada existe senão sob a forma de uma mensagem, de uma informação, de uma transparência potencial” (BRETON, 2000, p. 37). O sujeito pós-humano, ele próprio de natureza informacional, é capaz, então, de moldar essa realidade (e a si mesmo) a seu bel prazer, como faz o herói cibernético Neo em *Matrix* (1999).

Treder imagina um futuro no qual os pós-humanos poderão produzir livremente seu meio-ambiente, criando à vontade o(s) mundo(s) em que desejem habitar. Seríamos como pequenas

divindades, determinando a realidade circundante, assim como nossa própria essência. Poderíamos escolher uma identidade única ou partilhada, bem como produzir cópias de nossos egos (desejo de ubiquidade) para explorar simultaneamente diversas regiões ou aspectos do universo. Uma possibilidade final seria a já mencionada assimilação dos diversos indivíduos em um grande *meta-ser* – uma espécie de deidade cibernética. Como bem resume o próprio Treder:

Em última instância, qualquer que seja a forma de ser(es) unido(s) ou separado(s) para a qual iremos evoluir, é possível que possamos algum dia existir em todos os lugares ao mesmo tempo, experimentando tudo, conhecendo tudo, e mesmo sendo tudo o que existe. Apenas as leis da física podem limitar-nos, e, com o devido tempo, mesmo estas podem vir a estar sob nosso controle.

Os filosofemas pós-humanos desenham, assim, uma atualização do antigo sonho da união mística absoluta, do fim da separação entre sujeito e objeto – que torna dispensável a comunicação, já que esta não pode existir sem diferença e distância. Poderíamos dizer, portanto, que o mito da comunicação total implica o *fim da comunicação*, do mesmo modo que a multiplicação das mídias, a *hipermediação*, termina por indicar a desapareição de toda mídia. O futuro pós-humano é um território platônico da inatividade e imaterialidade. Platão veio morar no ciberespaço⁷.

A página inicial do site de Treder - <http://www.incipientposthuman.com> - apresenta ao internauta um cenário radiante. Por detrás dos três quadrados representando, respectivamente, o humano, o tornar-se e o pós-humano (*human, becoming, posthuman*), vê-se a fotografia de um belo amanhecer. Temos o que parece ser um lago e, no fundo, a silhueta das montanhas ao longe. O céu aparece avermelhado, trazendo a promessa de um dia de sol e calor. Essa imagem parece traduzir o horizonte das expectativas pós-humanistas. No futuro, no novo dia ainda por nascer, encontra-se o paraíso prometido pelas tecnologias digitais no imaginário cibercultural. Mike Treder, também conhecido como iph1954 (o “incipient posthuman” nascido em 1954), é apenas um dos muitos desbravadores desse admirável mundo hoje ainda embrionário. Como

tantos outros, ele encontra na Internet, essa “nova Jerusalém Celestial” do ciberespaço, o lócus ideal para publicizar suas crenças. Que melhor lugar para difundir as filosofias do novo mundo pós-humano que um de seus espaços tecnológicos mais importantes? Desnecessário lembrar que na geografia imaginária do pós-humanismo, a Internet será o habitat de inúmeras subjetividades desencarnadas, cidadãos informacionais do ilimitado império ciberespacial. E que lugar melhor, portanto, para iniciar um mapeamento das ficções culturais do pós-humanismo que a grande rede global?

Entender o imaginário de que nosso pós-humano incipiente participa é uma tarefa premente dos estudos de comunicação. Afinal, as concepções culturais que desenvolvemos a respeito de nossas tecnologias de comunicação irão determinar os modos como as utilizaremos nos tempos por vir. Toda tecnologia, mais que simples artefato material, é um depósito de sonhos, fantasias e expectativas sociais. E nesse *imaginário tecnológico* que se desdobra entre realidade e ficção, nossas ferramentas comunicacionais, nossas mídias nos comunicam as esperanças e anseios que projetamos sobre elas. O pós-humano incipiente é, assim, parte da vasta e complexa teia de ficções culturais que a cibercultura tem ensejado a respeito das mutações tecnológicas em andamento – mutações nas quais as noções de comunicação e informação desempenham papel fundamental. Ele é um excelente retrato em miniatura desse imaginário, pois também se assenta na noção de uma expectativa ainda não realizada. *Incipiente*: “relacionado a, ocorrendo no início de alguma coisa; princípio, inceptivo, inicial, iniciatório, introdutório, ponto de partida” – assim se lê na página de abertura do curioso site de Treder. Como o amanhecer congelado na fotografia que emoldura a página, o mundo pós-humano é pura expectativa e, portanto, *puro imaginário*. Mas nem por isso menos importante ou efetivo para nós, os ainda incipientes humanos...

Notas

1 Um *webring* é uma maneira de interligar sites relacionados, de modo que o internauta possa visitar cada site após o outro, eventualmente retornando ao primeiro site.

2 De fato, um dos muitos paradoxos da visão de mundo pós-humanista é a combinação entre a defesa de ideais do humanismo clássico e o abandono do conceito tradicional, igualmente humanista, do ser humano como ápice e pastor da criação divina.

3 Para uma análise mais detalhada do simbolismo dos *Borg* em *Star Trek*, ver meu artigo Os sonhos da razão produzem monstros: discurso espetacular e mito na literatura da cibercultura, in: Eco-Pós, Rio de Janeiro: Pós-Graduação em Comunicação e Cultura – UFRJ, v. 5, n. 2, p. 25-37, 2002.

4 A expressão francesa “point à point” traduz o inglês “peer to peer”, forma de conexão direta entre usuários da Internet que permite, por exemplo, o compartilhamento de arquivos em programas como Kazaa ou Emule.

5 Avesso ao conceito e à definição, rodo imaginário se caracteriza pela ambigüidade e pelo que Gilbert Durand classifica, em uma referência à clássica lógica aristotélica, como “princípio do terceiro incluído”: no mundo dos sonhos, dos mitos e da imaginação, uma coisa pode ser X e também Y ao mesmo tempo. Ver, por exemplo, DURAND, G. *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. Paris: Bordas, 1978.

6 As referências constantes ao mundo da ficção científica nos discursos a respeito das tecnologias digitais e da cibercultura indicam o caráter *expectante* das “narrativas digitais” (Cf. COYNE, 2001, p. 19). Nesse universo, tudo é potencialidade ainda não realizada, promessa vez de um futuro luminoso e utópico no qual as tecnologias cumprirão, finalmente, todo seu potencial libertário.

7 Sobre a relação entre platonismo e ciberespaço, ver o interessante ensaio de Michale Heim, *The Eroric Ontology of Cyberspace*, in: HEIM, Michael. *The metaphysics of virtual reality*. New York: Oxford University Press, 1993.

Referências bibliográficas

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: The MIT Press, 2002.

BORGES, Jorge Luis. *Obras Completas I (1923-1972)*. Buenos Aires: Emecé, 1974.

BRETON, Philippe. *Le culte de l'internet: une menace pour le lien social?*. Paris: La Découverte, 2000.

_____. *L'utopie de la communication: le mythe du «Village Planétaire»*. Paris: La Découverte, 1997.

CHEUNG, Charles. A home on the web: presentations of self on personal homepages, in: GAUNTLETT, David (org.). *Web.Studies: rewiring media studies for the digital age*. London: Arnold, 2000.

COYNE, Richard. *Technoromanticism: digital narrative, holism, and the romance of the real*. Cambridge: The MIT Press, 2001.

FELINTO, Erick. *A religião das máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

GRAY, Chris Hables. *Cyborg citizen*. New York: Routledge: 2001.

HARAWAY, Donna. Manifesto Ciborgue, in: TADEU DA SILVA, Tomaz (Org.). *Antropologia do ciborgue*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

HAYLES, Katherine. *How we became posthuman*. Chicago: The University of Chicago Press, 1999.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva*. São Paulo: Loyola, 1998.

MARTINS, Herinínio. *Hegel, Texas e outros ensaios de teoria social*. Lisboa: Século XXI, 1996.

SIBILIA, Paula. O bisturi de software (ou como fazer um 'corpo belo' virtualizando a carne impura?). XIV Encontro Anual da Compós. Niterói, jun. 2005. Anais... Niterói: Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2005.

_____. *O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2002.

WEIBEL, Peter. *El mundo como interfaz: 2000*. Disponível em <<http://www.elementos.buap.mx/num40/pdf/interfaz.pdf>>. Acesso em: 15 de mar. 2003.

Sites consultados

<http://www.elementos.buap.mx/num40/pdf/interfaz.pdf>

<http://www.incipientposthuman.com>