



ARTIGOS





A comunicação dos autômatos: sobre o imaginário do pós-humanismo na internet¹

Erick Felinto

Resumo: A internet vem se tornando rapidamente um vasto espaço comunicacional, de contornos indefinidos e extremamente abertos. Ao lado de outras mídias tradicionais, como a televisão e o rádio, vem se constituindo num *locus* privilegiado para a análise das representações sociais e do imaginário caracterizador da cultura contemporânea. Um dos objetivos deste trabalho é mostrar como um dos principais temas da cibercultura — a questão do pós-humanismo — se manifesta no domínio da rede mundial de computadores. Outro é assinalar a importância desse tema para a civilização tecnológica e as razões pelas quais ele se torna relevante para uma reflexão sobre a comunicação na contemporaneidade.

Palavras-chave: Pós-humanismo; internet; comunicação; cibercultura

Abstract: *Communication of the automatons: about the imaginary of post-humanism on the internet* — The Internet is fast becoming a vast communicational space of undefined and extremely open borders. Beside other traditional communication media such as television and radio, the Internet has become a privileged locus for the analysis of social representations and the imaginary that characterizes contemporary culture. The main purpose of this paper is to describe how the topic of *posthumanism* — one of the main themes of Cyberculture — is manifested within the domain of the World Wide Web. Another objective of this investigation is to identify the importance of this topic for the technological civilization, as well as the reasons for its relevance in reflections about communication in contemporary culture.

Keywords: Posthumanism; Internet; communication; cyberculture

¹ Trabalho originalmente apresentado ao NP “Tecnologias da Informação e da Comunicação”, do VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, em setembro de 2006.

Introdução: existe o pós-humanismo?

O tema do pós-humanismo vem ocupando lugar cada vez mais destacado no campo de estudos da cibercultura. A última década do milênio passado e os primeiros anos deste novo trouxeram-lhe reconhecimento e legitimidade, não obstante certas reações de estranhamento que ainda desperta ocasionalmente no meio acadêmico. No Brasil, os estudos de Sibilía (2002), Santaella (2003) e Santos (2003), entre outros, tiveram papel decisivo na definição do pós-humanismo como problema fundamental da civilização tecnológica contemporânea. Todos esses estudos, entretanto, discutem teoricamente a noção de pós-humanismo, sem se dedicar a investigar suas representações possíveis nos cenários culturais pós-modernos.

De fato, “pós-humano” e “pós-humanismo” soam como termos excessivamente sofisticados e acadêmicos para circular — pelo menos por enquanto — por outras instâncias menos reflexivas da sociedade. Ainda não se pode perceber nenhum impacto aparente dessas noções no plano da vida cotidiana ou nas mídias por meio das quais costumamos tecer a tapeçaria de nosso imaginário social. Nessa “cultura da mídia”², para usar a expressão de Douglas Kellner, as questões ligadas ao tema do pós-humanismo manifestam-se de maneira muito esparsa e indireta e eminentemente no domínio da ficção cinematográfica massiva, em obras como *Matrix* (1999) ou *Inteligência Artificial* (2001).

As imagens e representações do pós-humano encontram expressão significativa e explícita apenas no âmbito da Internet, esse novo meio de comunicação que não podemos classificar legitimamente como “massivo” e cuja complexidade parece tornar extremamente difícil qualquer investigação tomando-o como *locus* de manifestação de imaginários sociais. A maior parte dos estudiosos das tecnologias digitais de comunicação não hesita, contudo, em destacar o impacto que o uso do novo meio tem produzido em questões de identidade, lazer ou formação de “subculturas” tecnológicas, como comunidades de *hackers*, *crackers* ou simples entusiastas do admirável mundo novo das comunicações mediadas por computador. Nesse sentido, um dos problemas centrais da Internet talvez seja precisamente o fato de constituir

o primeiro meio que combina todos os poderes para atingir uma vasta audiência, como a das transmissões televisivas e dos jornais impressos, com toda a

² Como diz Kellner (2001, p. 9) nas primeiras linhas de sua obra, “Há uma cultura veiculada pela mídia cujas imagens, sons e espetáculos ajudam a urdir o tecido da vida cotidiana, dominando o tempo de lazer, modelando opiniões políticas e comportamentos sociais, e fornecendo o material com que as pessoas forjam sua identidade”.

intimidade e fluxo multidirecional de informação que se observam nas chamadas telefônicas. Ela é ao mesmo tempo íntima e poderosa (GOODWIN, 1997 apud BURNETT e MARSHALL, 2003, p. 61).

Desse modo, o ciberespaço se apresenta como uma *terra incógnita* a ser explorada pelos investigadores da cultura midiática contemporânea. Certamente, ainda não possuímos todos os mapas para desbravá-lo, mas isso não descaracteriza sua legitimidade como domínio adequado à investigação das representações sociais. O ciberespaço surge, assim, não apenas como um produto fundamental do projeto das tecnologias digitais, mas também como repositório inesgotável — e em crescente ampliação — de “textos” (escritos, visuais ou sonoros) a respeito desse novo mundo digital. Uma das dificuldades envolvidas, porém, na elaboração de “mapas” epistemológicos para a investigação da Internet reside simplesmente em suas gigantescas “dimensões”. Considerando, por exemplo, que uma simples busca utilizando o termo “*posthuman*” em mecanismos como o *Google* ou o *Altavista* gera resultados em torno de 600 mil entradas, qualquer investigação nesse sentido deveria operar com base em amostragem e seleção ao acaso³.

Foi esse o princípio metodológico que norteou uma investigação desenvolvida durante o ano de 2005 no âmbito do grupo de pesquisas “Comunicação e Tecnocultura” do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da UERJ. Contando com o auxílio de um bolsista de iniciação científica e um mestrando, foram selecionados 25 *websites* relacionados ao tema do pós-humanismo. O objetivo não era apenas produzir uma generalização confiável, identificando as formas como a questão do pós-humano é representada no ciberespaço, mas também elaborar um mapeamento preliminar da internet como fonte de informações a respeito de determinados tópicos centrais da cibercultura. Nesse sentido, o estudo compartilhava a premissa adotada por Vincent Mosco (2004, p. 32) em seu trabalho *The Digital Sublime*: o ciberespaço não somente se caracteriza por ser uma tecnologia em torno da qual a cultura contemporânea não cessa de atualizar as mitologias do *sublime tecnológico*, mas também constitui um espaço privilegiado para a “encenação” desses mitos⁴.

Em conjunção com esses objetivos, a investigação possuía também um pendor crítico. Propunha confrontar as representações do pós-humanismo na rede com as primeiras apreensões teóricas do tema, de modo a identificar conver-

³ Sobre o método e processo de seleção ao acaso, consultar Dencker e Da Viá (2001).

⁴ A expressão é do historiador David Nye (1996) e de seu mentor Leo Marx, para os quais o sublime tecnológico constitui um sentimento de exaltação e reverência semelhante ao sublime da natureza, mas agora voltado às maravilhas do engenho humano.

gências e divergências. De fato, apesar de sua juventude, a questão do pós-humanismo já gerou considerável fortuna crítica. Devido precisamente a essa juventude, contudo, a hipótese inicialmente esboçada consistia na idéia de que as teorias correntes sobre o pós-humanismo seguem uma tendência que parece dominante na área de estudos da cibercultura: a excessiva proximidade entre o imaginário tecnológico contemporâneo e as análises críticas da tecnocultura digital. Em outras palavras, sugeria-se que boa parte da literatura “acadêmica” a respeito da cibercultura encontra-se eivada de mitologias utópicas e de uma retórica do *sublime tecnológico* (FELINTO, 2005). Seria de se esperar que os estudos sobre o tema do pós-humanismo sofressem desse mesmo processo de *contaminação mítica*.

Os resultados da pesquisa, entretanto, deram indicações de que talvez seja precisamente no âmbito dos debates sobre o pós-humanismo que se possa encontrar uma reserva de potencial crítico capaz de contrabalançar os entusiasmos excessivos com os avanços tecnológicos correntes — entusiasmos que, como já foi notado diversas vezes (MARVIN, 1988; MOSCO, 2004; SCONCE, 2001), são relativamente corriqueiros nos momentos de introdução de uma nova e importante tecnologia no seio da cultura. Também nesse sentido, portanto, a questão do pós-humano se apresenta a nós como problema fundamental. Em suas dimensões políticas, abre-se a possibilidade de desenharmos uma crítica equilibrada da cibercultura como narrativa do triunfo supremo da tecnociência e da nova comunicação mediada por computador. Trata-se, assim, de realizar uma *crítica da crítica*, de modo a depurar as interpretações correntes da cibercultura de suas inclinações míticas e entusiasmos infantis.

O pós-humanismo na internet: primeiro esboço dos filosofemas pós-humanistas

Nos vários *sites* analisados na pesquisa, o pós-humanismo se caracteriza como uma atitude mental de abertura ao progresso tecnológico, por meio da qual se espera, em última instância, alcançar a superação das limitações que caracterizam a experiência humana (doenças, envelhecimento, morte). Como discurso da *transcendência*, o pós-humanismo almeja a expansão da consciência e de todas as capacidades corporais e intelectuais do homem. Para tanto, não hesita em defender o uso de biotecnologias, como manipulação genética, próteses e implantes, em favor da construção de uma nova humanidade “cibernética” e tecnologicamente projetada. É o que o Extropy Institute, por exemplo, denomina “princípio proacionário” (*proactionary principle*), noção que pode ser sintetizada na tese de que, na maior parte dos casos, os benefícios do uso

das tecnologias são maiores que seus riscos. Entre as doutrinas que devem guiar esse princípio “proacionário”, os extropianos propõem:

No momento de escolha entre medidas visando restringir a inovação tecnológica, priorizemos critérios decisórios como estes: que se dê prioridade aos riscos a humanos e a outras formas de vida inteligentes sobre os riscos a outras espécies; que se dê prioridade a ameaças não-letais à saúde humana sobre ameaças limitadas ao meio ambiente (dentro de limites razoáveis); que se dê prioridade a ameaças imediatas sobre ameaças distantes; que se prefira a medida com o valor de expectativa mais alto através da priorização de ameaças mais certas sobre as menos certas, e de impactos irreversíveis e persistentes sobre impactos transitórios.⁵

O parágrafo não apenas dá uma boa idéia da paixão pós-humanista pela tecnologia, mas também revela, de imediato, uma importante diferença em relação a certas elaborações mais reflexivas sobre o tema. As formas mais “intelectualizadas” do pós-humanismo, bem como muitas de suas interpretações teóricas, priorizam a desconstrução do privilégio que a cultura ocidental concedeu ao sujeito humano como senhor da natureza e das outras espécies. Em textos como “Cyborg Manifesto” (1991) ou *The Companion Species Manifesto* (2003), Donna Haraway nos oferece uma versão bem diferente de pós-humanismo, centrada no questionamento das identidades e categorias ontológicas dominantes no Ocidente e na defesa dos interesses de outras espécies e formas de vida. Por outro lado, o trecho citado revela ainda uma contradição típica dos pós-humanismos menos reflexivos: o fato de, em muitos aspectos, ele reduzir-se a uma espécie de “super-humanismo”. Em outras palavras, como demonstrado em trabalho anterior (FELINTO, 2006a), não se trataria tanto de substituir o sujeito humano por outro modelo, essencialmente diferente, mas sim de continuar desenvolvendo-o até o paroxismo.

Em certo sentido, as formulações menos reflexivas do pós-humanismo fundam-se na idéia de suplementar e apressar os processos evolutivos naturais. Como explica Thomas Foster (2005, p. 5), essas formulações tendem a desvalorizar a noção de seleção natural em favor da idéia da *autodeterminação humana por meio da tecnologia*. Com as novas tecnologias, podemos finalmente tornar-nos donos de nosso destino, controlando os processos evolutivos a nosso bel-prazer. Essa atitude indica, mais uma vez, um humanismo exacerbado, baseado em um conceito da completa posse de si, do futuro e do mundo natural por parte do pós-humano — elementos que podemos encontrar delineados com

⁵ Disponível em: <<http://www.extropy.org/proactionaryprinciple.htm>>.

bastante clareza em definições do pós-humano oferecidas por um *website* pessoal como *posthuman.com*: “pessoas de inaudita capacidade física, intelectual e psicológica, indivíduos potencialmente imortais, autoprogramáveis e autoconstituíveis”⁶.

Num primeiro esboço dos *filosofemas* pós-humanistas, poderíamos, portanto, identificar como tema central a noção de *transcendência* (em relação a todos os limites da vida humana atual). Termos superlativos e prefixos como “pós” ou “trans” abundam nos textos pós-humanistas da rede. Defrontamo-nos com uma retórica dos extremos, que pode abarcar tanto o infinitamente grande — como a expansão da consciência descorporificada pelo espaço virtual das redes de informação — quanto o infinitamente pequeno. Um dos tópicos mais populares do pós-humanismo é, precisamente, o da nanotecnologia: o sonho de construir máquinas e aparatos do tamanho de moléculas. No *site* do Centro para a Nanotecnologia Responsável, mantido pelo mesmo Mike Treder do *posthuman.com*, essa tecnologia é apresentada como uma espécie de panacéia universal, que pode ser aplicada aos mais diversos domínios da existência, da cura de doenças como o câncer à criação de novas armas.

Isso porque, em sua forma avançada, [a nanotecnologia] terá um impacto significativo em quase todas as indústrias e áreas da sociedade. Ela oferece produtos mais bem construídos, duradouros, limpos, seguros e inteligentes para o lar, as comunicações, a medicina, os transportes, a agricultura e a indústria em geral⁷.

Esse tipo de formulação, bastante comum nos discursos do pós-humanismo, é indicativo ainda de dois traços importantes do ideário pós-humano: generalidade e projetividade. As especulações pós-humanistas não se debruçam sobre detalhes; antes traçam em linhas muito gerais as perspectivas que se abrem a uma humanidade tecnologicamente aperfeiçoada. Fala-se sempre em termos de possibilidades e expectativas futuras. O presente raramente é tema das preocupações pós-humanistas, a não ser como ponto de irradiação de uma temporalidade que aponta continuamente para o amanhã. Nesse sentido, o pós-humanismo não faz muito mais que seguir uma tendência geral das *narrativas digitais*⁸: elas são sempre “expectantes” (COYNE, 2001, p. 19) e, por isso, correm freqüentemente o risco de confundir-se com a ficção científica. De fato, o texto do Centro para a Nanotecnologia Responsável lembra como o inventor do

⁶ Disponível em: <<http://www.incipientposthuman.com>>. O *site* é mantido por Mike Treder, membro do Comitê Diretor da World Transhumanist Association (WTA).

⁷ Disponível em: <<http://crnano.org/whatis.htm>>.

⁸ O conceito de “narrativa digital” (COYNE, 2001) será detalhado nas partes finais deste artigo.

conceito, Eric Drexler, tem dedicado boa parte de seu tempo a responder à acusação de estar simplesmente elaborando fantasias de ficção científica⁹.

Essa relação com o domínio da ficção científica, contudo, não é um pecado exclusivo do imaginário pós-humanista mais “popular”. Já apontamos anteriormente (FELINTO, 2006b) como certas vertentes da reflexão teórica contemporânea têm insistentemente comparado as realidades da experiência pós-moderna com as elucubrações da *science-fiction*. Donna Haraway (1991) inicia seu “Cyborg Manifesto” com a idéia de que o ciborgue é tanto uma “criatura de realidade social” como “de ficção”. Mas é importante dizer que, no âmbito do pensamento de Haraway, tais mitos e ficções cumprem um papel político que está praticamente excluído dos discursos pós-humanistas na rede. Em lugar dessa dimensão política, oferecem-nos um substitutivo religioso. As utopias pós-humanistas preenchem seus vazios políticos e críticos com uma retórica e um imaginário característicos da religião. Essa é, sem dúvida, outra dimensão importante das representações do pós-humanismo na Internet e merece uma discussão à parte.

O pós-humanismo como religião “científica” do futuro

Como acontece também de modo geral nas várias narrativas digitais que circulam pelo imaginário cibercultural, o pós-humanismo nos apresenta uma curiosa mescla de religiosidade e cientificidade, de futurismo e passadismo, de materialismo e espiritualismo. Na verdade, em muitos aspectos, a ciência e a tecnologia tornam-se os novos focos da experiência religiosa pós-humana. Talvez a melhor explicação desse deslocamento encontre-se na seção de perguntas e respostas (FAQ) do *website* da World Transhumanist Association. Apesar de sua extensão, vale a pena reproduzi-la na íntegra:

Ainda que não constitua uma religião, o transumanismo¹⁰ pode servir a algumas das mesmas funções que as pessoas têm buscado tradicionalmente na religião. Ele oferece um sentido de direção e propósito e sugere uma visão de que os humanos podem conquistar algo maior que nossa condição presente. Todavia, diferentemente da maioria dos crentes religiosos, os transumanistas bus-

⁹ Disponível em: <<http://crnano.org/whatis.htm>>.

¹⁰ Aqui tomamos o termo “transumanismo” como praticamente sinônimo de “pós-humanismo”, ainda que, em certos contextos, o transumano indique um estado transicional entre os humanos e os pós-humanos como realidade ainda a cumprir-se. Nesse sentido, ser “transumano” é estar “filosoficamente” preparado, no presente, para as extraordinárias transformações que atingirão a humanidade pós-humana em um futuro próximo.

cam realizar seus sonhos neste mundo, depositando sua confiança não em poderes sobrenaturais ou intervenção divina, mas no pensamento racional e na empiria, por meio do contínuo desenvolvimento científico, tecnológico, econômico e humano. Alguns dos prospectos que costumavam ser maravilhas exclusivas das instituições religiosas, como duração de vida muito longa, êxtase contínuo e inteligência de caráter divino, estão sendo discutidos pelos transumanistas como conquistas hipotéticas da futura engenharia¹¹.

Não é casual o fato de o redator do texto iniciá-lo com uma distinção entre religião e transumanismo. A bem da verdade, o simples fato de a seção FAQ da World Transhumanist Association conter um item especificamente dedicado a discutir “como o transumanismo se relaciona com a religião” já é indicativo das conexões que o imaginário pós-humanista estabelece entre os atuais projetos tecnocientíficos e a experiência religiosa. O que muitas vezes interdita uma explicitação desse elemento religioso é a contradição que se impõe entre o desejo de objetividade e racionalidade e a ânsia de transcendência da religião. É precisamente essa ânsia de transcendência que se pretende preservar, mas num contexto agora humano. O modelo de humano ali proposto, contudo, pode ser definido como essencialmente “gnóstico”¹²: trata-se de transferir os atributos da divindade ao ser pós-humano — como se percebe na expressão “godlike intelligence” —, num gesto de *imantização* do divino. A transferência de tradicionais “prospectos” da experiência religiosa para os domínios da ciência não chega a esvaziá-los de seu impulso originariamente metafísico. Pelo contrário, é a ciência que termina por se contaminar de religiosidade, uma situação que, aliás, tem sido encarada com preocupação por pensadores tão diferentes como Dominique Terré-Fornacciari (1991) e Lucien Sfez (1996).

Se é verdade que muitos discursos pós-humanistas preocupam-se em marcar seu distanciamento em relação às formas de religiosidade tradicionais, como o cristianismo, também é fato que “no coração do projeto transumanista existe uma interpretação (ou reinterpretção) do que significa ser humano. Isso leva a questões sobre o relacionamento da humanidade com outras enti-

¹¹ Disponível em: <<http://www.transhumanism.org/index.php/WTA/faq21/82/>>.

¹² Como explica Giacomo Marramao (1995, p. 43), fazendo referência a Eric Voegelin, “na imantização-introjeção do escaton está, portanto, a fonte daquela idéia de ‘auto-redenção’ que constitui a chave explicativa da ‘modernidade’ da gnose”. Ao introjetar no homem a idéia de salvação (*eskaton*), a gnose passa a constituir um problema-chave na arqueologia da modernidade. Nesse sentido, não é coincidência que as narrativas da cibercultura estejam permeadas de idéias gnósticas, mitos da modernização e da autodeterminação humana de seus destinos.

dades, incluindo o transcendente ou divino”¹³. Mais que isso, o pós-humanismo termina por aproximar-se de expressões religiosas alternativas, como a gnose. Nem sempre essa aproximação é enunciada com todas as letras, mas, em muitos casos, ela transparece sem constrangimento. É o que se verifica no *site* mantido pelo artista multimídia Edgar Franco para sua banda *Posthuman Tantra*. Segundo Franco, sua música e sua arte gráfica “transumanas” são influenciadas

pelas idéias dos mestres R.A.W., Blavatsky, Leary, Giordano Bruno, John Dee, Rupert Sheldrake, Ken Wilber, P.K. Dick, Crowley. E também pelas criações dos artistas pós-humanos: Orlan, H. R. Giger, Mark Pauline, Natasha Vita More, Stelarc, Roy Ascott, Diana Domingues, Eduardo Kac, David Cronenberg, Enki Bilal, Caza, Gazy Andraus, Antônio Amaral e alguns aspectos da Extropia, do movimento Transumanista e dos Imortalistas¹⁴.

Essa curiosa relação, que mescla nomes de alquimistas e ocultistas, como Giordano Bruno e John Dee, a conhecidas figuras das artes e ciências do pós-humanismo, como Stelarc e Rupert Sheldrake, é sintomática do reversível impulso pós-humanista de converter a ciência numa espécie de religião ou “cientificizar” as experiências religiosas. Tais enumerações são muito mais comuns do que se poderia pensar no domínio das narrativas digitais, e as relações entre religiosidade e a tecnociência contemporânea têm sido exploradas exaustivamente por diversos autores, como indicado em *A Religião das Máquinas* (FELINTO, 2005).

Em nível mais “institucional”¹⁵, associações explícitas entre pós-humanismo e religiosidade são estabelecidas em páginas como as da Society for Venturism

¹³ Disponível em: <<http://jetpress.org/volume14/specialissueintro.html>>. A frase deriva de um artigo publicado por Heidi Campbell e Mark Walker no *online Journal of Evolution and Technology* (todo o número 14, de setembro de 2005, da revista foi dedicado ao tema da religião e do transumanismo). O artigo toma como base uma conferência organizada pela Templeton Oxford Summer Seminars in Christianity and the Sciences com o presidente da WTA, o filósofo Nick Bostrom. Para uma abordagem do pós-humanismo que leva em conta o problema religioso, consultar o trabalho da teóloga Elaine Graham (2002), *Representations of the Post/human: Monsters, Aliens and Others in Popular Culture*.

¹⁴ Disponível em: <http://www.geocities.com/posthumantantra/posthumant_1.htm>.

¹⁵ Uso a palavra institucional entre aspas, pois a característica aberta e fluida da internet permite a criação de páginas para “associações” e “instituições” cujo nível de formalização é impossível de determinar. Em muitos casos, pode tratar-se de uma instituição ou sociedade formada por apenas meia dúzia de membros e sem qualquer estatuto legal. Nesse sentido, preferimos não diferenciar entre páginas “pessoais”, “grupos de discussão” ou “páginas institucionais”, tomando todas essas categorias como simples espaços de manifestação de discursos e representações socialmente compartilhadas pelas “comunidades” pós-humanistas.

(<http://www.quantium.plus.com/venturist/>) e da Society for Universal Immortalism (<http://www.universalimmortalism.org/>), anteriormente conhecida como Transhumanist Church (“Igreja Transumanista”). Esta última, em sua seção de crenças, interessa-nos particularmente pelo modo como caracteriza a alma humana. Para os “imortalistas” — citados na frase acima por Edgar Franco —, a alma não constitui uma entidade metafísica, mas sim uma entidade de natureza informacional.

[Nossas] memórias e processos [emocionais] são representados no cérebro biologicamente como informação. Nenhuma essência metafísica ou “sobrenatural” está envolvida. É algo semelhante ao software sendo executado em um computador enormemente complexo. E, como no software, é o padrão da informação que importa, e não o medium no qual ele reside ou se expressa. Nossa alma pode surgir a partir da estrutura de nosso cérebro, mas não necessita depender fortemente dele¹⁶.

O trecho é especialmente relevante, pois é consistente com a interpretação do pós-humano feita por Katherine Hayles em seu *How we Became Posthuman*. Para Hayles (1999, p. 2), uma das características principais (talvez a mais importante) do pós-humanismo é o fato de privilegiar “o padrão informacional sobre a instanciação material, de modo que a corporificação (*embodiment*) em um substrato biológico é vista mais como um acidente histórico que como uma inevitabilidade da vida”. Além disso, a concepção pós-humanista de sujeito desloca as noções tradicionais de consciência e identidade, de modo a permitir o questionamento de certas assunções filosóficas tradicionais do Ocidente — tema que será discutido mais detalhadamente na última parte deste trabalho. Por ora, destacamos o tópico da informação como central aos *filosofemas* pós-humanistas e à visão de mundo cibercultural como um todo. Essa centralidade do conceito de informação como realidade imaterial, mas ao mesmo tempo absolutamente “científica” — como uma espécie de nova *characteristica universalis* ou idioma universal capaz de traduzir toda a realidade física —, indica, em primeiro lugar, um paradoxo vital nas formulações pós-humanistas: a conjugação de ciência e espiritualidade, de materialidade e imaterialidade. Em segundo lugar, também revela a importante conexão que o tema do pós-humanismo entretém com o domínio das comunicações tecnologicamente mediadas.

¹⁶ Disponível em: <<http://www.universalimmortalism.org/beliefs/beliefs.html>>.

O pós-humanismo como “narrativa” e “formação cultural” e suas relações com a comunicação

Os discursos pós-humanistas nos apresentam uma retórica da conquista da realidade pelo homem tecnologicamente aperfeiçoado. Esses discursos se fundam em ideais de superação dos limites e da busca da unidade. Integração ontológica do homem com seus aparatos tecnológicos, integração das diferentes identidades no sonho de uma *rede das redes* formada por uma única “inteligência coletiva”. Para muitos defensores do pós-humanismo, como o extropiano Mike Treder, o anseio final reside em tornar-se “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 prazo deve ser o caminho da integração em superseres imortais”¹⁷.

O tema da *unidade* já foi identificado como um *mitologema* fundamental das narrativas digitais contemporâneas. Segundo Coyne (2001, p. 4), ele se manifesta em diversas formas, por exemplo, como elogio das relações comunais nas novas comunidades virtuais ou nas fantasias holísticas da conjunção entre humanidade, máquinas e natureza funcionando em harmonia. No âmbito do pós-humanismo, o anseio da unidade aparece também no conceito de informação como *clavis universalis*. A informação é como o antigo *Livro da Natureza*, que explica a realidade como uma espécie de código universal. Filosoficamente falando, comunicação e informação constituem elementos-chave da visão de mundo pós-humanista. O advento das tecnologias digitais de comunicação e da Internet faz parte do rol de conquistas tecnológicas essenciais para a realização de uma civilização pós-humana. Na seção FAQ do *Extropy Institute* a importância das tecnologias comunicacionais é continuamente destacada, com ênfase especial na revolução ocasionada pela rede mundial de computadores:

A difusão da transumanidade desenvolveu-se lentamente, primeiramente por meio de escritos, livros, cursos universitários e de boca em boca; mas, com o advento da internet, como naqueles momentos do tempo em que, de algum modo, tudo se unifica e cristaliza, a transumanidade liquefez-se¹⁸.

O pós-humano é um sujeito eminentemente comunicacional, conectivo, maleável e capaz de alterar sua identidade livremente ou mesmo abrir mão dela em favor de uma coletividade eletronicamente integrada. Como descreve

¹⁷ Disponível em: <<http://www.incipientposthuman.com/physical.htm>>.

¹⁸ Disponível em: <<http://www.extropy.org/faq.htm#4.1>>.

Katherine Hayles (1999, p. 3), “o sujeito pós-humano é um amálgama, uma coleção de componentes heterogêneos, uma entidade material-informacional cujos limites sofrem contínua construção e reconstrução”. Isso, precisamente, porque ele se reduz em essência a padrões de informação. É nesse sentido que os discursos pós-humanistas constituem um objeto relevante para os estudos de comunicação, como mostrado em trabalho anterior (FELINTO, 2006b). No contexto de uma cultura perpassada pela comunicação midiática e pelo elogio da revolução digital, as especulações pós-humanistas devem, portanto, ser levadas muito a sério.

Não se pode negar, contudo, a dificuldade de estudar rigorosamente essas especulações como expressão de uma ideologia coerente. As várias versões, a fluidez e as contradições das representações pós-humanistas trazem ao pesquisador obstáculos não desprezíveis. A primeira dessas dificuldades diz respeito ao próprio entendimento do que significa o “pós-humanismo” como realidade social. Temos utilizado os termos “discursos”, “filosofemas” e “representações” numa tentativa de abarcar os diferentes aspectos e formas de expressão de certo imaginário que se cristaliza em textos e imagens, localizáveis, no âmbito desta pesquisa, na bibliografia teórica corrente e no vasto espaço “virtual” da Internet. É possível, entretanto, sugerir pelo menos dois conceitos já utilizados pela crítica — conceitos cuja maleabilidade e precisão tornam-nos adequados à definição de um fenômeno como o pós-humanismo.

O primeiro é empregado por Richard Coyne em sua tentativa de analisar, em bloco, os vários discursos da cultura tecnológica contemporânea. Coyne cunha a expressão “narrativas digitais” para descrever toda espécie de “comentário” sobre as tecnologias de informação. A vantagem do conceito é dispensar toda possível correlação com um estado de fatos real. As narrativas não “descrevem” nada e tampouco presumem artificialidade; devem ser julgadas apenas na base de sua eficácia. “Nessa área de estudos, não existe uma ciência de computação essencial distinta das histórias que construímos sobre computadores” (COYNE, 2001, p. 7). A narrativa tem um ponto de partida e encaminha-se para um fim (Alice sai da sala de estar para o mundo através do espelho; o cibernauta deixa o corpo para aventurar-se na Nova Jerusalém Celestial do ciberespaço). Nesse processo, existem retornos e confrontos, num processo cíclico: por exemplo, o mundo do cibernauta desencarnado é reinvestido com a linguagem do corpo, “para cima”, “para baixo”, “para frente”, “para trás”... Arriscaríamos dizer ainda que são essas estruturas da narrativa que permitem explicar o retorno de antigos *mitologemas*, como os temas da unidade, do espírito, da religiosidade, no seio de uma *hipermodernidade tecnológica*.

Para Coyne, o que justifica a utilização desse conceito hermenêutico de narrativa é precisamente o fato de as tecnologias informacionais se encontra-

rem intimamente ligadas à linguagem e, portanto, à interpretação. Elas operacionalizam uma visão da linguagem como correspondência: “Se as palavras correspondem a coisas, então as palavras, códigos e seqüências de símbolos num computador podem representar o mundo e construir novos mundos” (COYNE, 2001, p. 9). Nessa perspectiva, linguagem, comunicação e narrativa encontram-se no centro das nossas relações com as tecnologias digitais. O pós-humanismo pode ser assim entendido como uma das mais relevantes “narrativas digitais” com as quais nos defrontamos hoje — uma narrativa que encontra nos temas da transcendência, do espiritualismo tecnológico, da informatização do real e da expectativa futurista utópica alguns de seus elementos principais.

O segundo conceito é sugerido por Thomas Foster em seu *The Souls of Cyberfolk*. Foster toma emprestada de Lawrence Grossberg a noção de “formação cultural”, definida por este último como processo no qual “um conjunto de práticas culturais chega a congelar-se e, por certo período de tempo, assumir uma identidade própria que é capaz de existir em diferentes contextos sociais e culturais” (GROSSBERG apud FOSTER, 2005, p. xv). Uma formação cultural seria uma articulação de práticas textuais com várias outras práticas sociais, econômicas, históricas, culturais ou políticas. O componente mais interessante da idéia é que ela permite lidar com os aspectos não-textuais dos fenômenos envolvidos nas formações culturais. Por exemplo, como a ficção científica *cyberpunk* (na qual o tema do pós-humanismo é central) acabou por se estender bem além dos limites de seus horizontes ficcionais para o campo das mídias visuais e das *performances* culturais ou, então, como o pós-humanismo transbordou da arena das ficções e do cinema hollywoodiano para o ciberespaço e para o domínio das práticas e estéticas culturais (associações pós-humanistas, “filosofias” pós-humanistas, artes do pós-humanismo¹⁹).

Ambos os conceitos permitem uma definição minimamente estável, mas suficientemente aberta, de um fenômeno cultural tão maleável e escorregadio como o pós-humanismo (e, por que não dizer, da cibercultura em sua totalidade?). Eles procuram dar conta de um objeto complexo e multifacetado que se funda num certo imaginário ou *Weltanschauung* e que inclui práticas sociais como a “modificação corporal” (*body modification*) e o sexo virtual²⁰. Ao mesmo tempo, as duas noções se aproximam de certo aspecto da abordagem da análise do discurso, já que não estabelecem distinção *a priori* entre formulações teóricas do pós-humanismo e suas versões menos reflexivas, como as que

¹⁹ Sobre a estética e as artes do pós-humanismo, ver o livro de Santaella (2003), *Culturas e Artes do Pós-Humano*.

²⁰ Para uma interessante abordagem do tema do sexo virtual, ver Gubern (2000), *El Eros Electrónico*.

se configuram nos escritos da Associação Mundial Transumanista e do *Extropy Institute*. Trata-se sempre unicamente de discursos, não necessariamente mais verdadeiros ou falsos, e cuja única diferença reside em certas escolhas ideológicas e estratégias retóricas. Para os fins da pesquisa aqui proposta, contudo, essas diferenças adquirem importância especial, pois a investigação revelou que, ao contrário do que inicialmente se acreditava, as concepções teóricas do pós-humanismo afastam-se em significativos aspectos da sua expressão na internet. São essas diferenças que provavelmente poderão nos permitir redimensionar os entusiasmos e os acentos utópicos do pós-humanismo por meio de um aporte crítico.

As representações do pós-humanismo na internet versus o pós-humanismo “crítico”

No ambiente acadêmico norte-americano, o pós-humanismo converteu-se num dos temas mais candentes dos últimos anos. Isso porque algumas de suas formulações tocam em problemas bastante caros à tradição filosófica Ocidental: o questionamento do humanismo e seu modelo de subjetividade centrada; a problematização das tradicionais noções da identidade unificada; a reformulação de importantes idéias sobre as relações do homem com seus aparatos tecnológicos. Tais formulações e todo seu potencial político ou crítico, contudo, estão praticamente ausentes do tipo de pós-humanismo professado, por exemplo, pela World Transhumanist Association. O que é apenas acessório ou *mesmo negado* nos pós-humanismos “populares”, torna-se elemento central em suas versões teóricas. Em certo sentido, talvez seja possível um acercamento ao pós-humanismo semelhante ao de George Landow (1992) e Sherry Turkle (1997) quando abordam, respectivamente, os temas do hipertexto e da identidade na internet: como aplicações, na vida social, de certos postulados das teorias pós-modernas. O pós-humanismo representaria um fenômeno cultural que reflete o esgotamento, denunciado pela reflexão teórica contemporânea, das noções tradicionais de humanidade e subjetividade. É o que parece fazer, por exemplo, Neil Badmington numa coletânea em que a genealogia do pós-humanismo é buscada em autores como Foucault e Lyotard. Como afirma Badmington (2000, p. 10), o pós-humanismo anuncia decisivamente a morte do humanismo.

Nos pós-humanismos não-reflexivos, contudo, o humanismo continua constituindo-se como tema central. Como afirmamos anteriormente, esse tipo de pós-humanismo acaba sendo, no fim das contas, uma espécie de “super-humanismo”. Isso fica claro num dos textos apresentados no *site* da Society for Universal

Immortalism: “*nós abraçamos os ideais do humanismo*. Devemos lutar para levar vidas significativas e éticas, ao mesmo tempo apoiando o direito de outros fazê-lo igualmente. O auto-aperfeiçoamento deve estar no centro de nossas vidas”²¹. Nesse super-humanismo, a figura humana ainda aparece em suas feições tradicionais, como senhora absoluta da técnica e da natureza. Questões políticas importantes, como as da exclusão digital e do domínio do *know-how* tecnológico pelas nações ricas, desaparecem inteiramente em discursos nos quais a ciência surge como instrumento de verdade e salvação, e o mercado, como realidade natural e benfazeja. Segundo Thomas Foster (2005, p. XIII), movimentos como o transumanismo extropiano exemplificam

como agendas políticas conservadoras podem sobreviver e até mesmo prosperar em contextos tecnoculturais, na medida em que esse movimento conceitualiza a “auto-realização” tecnológica e a transcendência dos limites corporais por meio de um modelo libertário e pró-mercado.

Em vez dessa espécie de pós-humanismo politicamente esvaziado, Foster propõe recuperar o poder crítico da ficção *cyberpunk*, que questiona os fundamentos do humanismo e denuncia a inexistência de qualquer espaço puro fora dos processos de mercantilização cultural típicos do capitalismo tardio. Em outra vertente interessante, livros como *Alien Chic* (BADMINGTON, 2004) e *High Techné* (RUTSKY, 1999) destacam a importante questão da alteridade radical potencializada por um pós-humanismo mais reflexivo e consciente. Essa relação irredutível com a alteridade²² — condição essencial, vale lembrar, do ato comunicativo — é minimizada nas representações do pós-humanismo na internet, que preferem apoiar-se em mitos de *unidade* e *indiferenciação*. Desse modo, questões de gênero e raça, que se tornaram o foco de importantes debates teóricos na arena dos estudos culturais, encontram-se quase que inteiramente ausentes das formulações pós-humanistas mais “populares”. Elas se tornam, contudo, problemas centrais em recensões críticas como *Posthuman Bodies*, de Judith Halberstam e Ira Livingston. É nesse espírito que perguntam as autoras, “O que aconteceria se as singularidades cessassem de ancorar as maneiras como pensamos? Não o corpo pós-humano, mas os corpos” (HALBERSTAM; LIVINGSTON, 1995, p. 8).

O plural aqui é fundamental, pois se opõe à *unidade* característica do corpo ideal pós-humanista, como proposto, por exemplo, por Natasha Vita-More

²¹ Disponível em: <<http://www.universalimmortalism.org/beliefs/beliefs.html>>: “we embrace the ideals of humanism”. Os grifos são nossos.

²² Relação que também se encontra no interior do próprio sujeito, “the other within”, como escreve Badmington (2004) em *Alien Chic*.

em sua fantasia de um organismo tecnologicamente desenhado: “E se seu corpo pudesse ser tão elegante, sexy e confortável como seu novo automóvel?”²³. O corpo converte-se em mero receptáculo acidental da consciência, que poderá, futuramente, ser substituído por organismos cibernéticos perfeitos eliminando diferenças de gênero ou raça. Mas, se corpo e materialidade se manifestam como obstáculos na retórica das subculturas pós-humanistas, eles retornam com força total no campo de um pós-humanismo especulativo. Este último utiliza as metáforas, utopias e distopias da ficção científica para pensar o presente, em suas múltiplas contradições tecnológicas, econômicas e sociais. Por outro lado, pós-humanismos como o do *Extropy Institute* lançam-se sempre em direção a um futuro imaginado, mítico, que, em muitos aspectos, parece responder ao desejo de um retorno às origens, a um paraíso idílico livre das contradições sociais e dos conflitos de classe. Essas duas versões do pós-humanismo apresentam seus pontos cegos e becos sem saída. Promover a “desmitologização” do pós-humanismo, contudo, poderá nos oferecer um caminho mais seguro e realista para as escolhas que teremos de fazer em relação a nosso futuro tecnológico.

Referências

- BADMINGTON, Neil (2000). *Posthumanism*. New York: Palgrave.
- _____. (2004). *Alien chic: posthumanism and the other within*. New York: Routledge.
- BUKATMAN, Scott (1993). *Terminal identity: the virtual subject in post-modern science fiction*. Durham: Duke University Press.
- BURNETT, Robert; MARSHALL, David P. (2003). *Web theory: an introduction*. London: Routledge.
- COUTO, Edvaldo Souza (1999). Estética e virtualização do corpo. *Fronteiras: Estudos Midiáticos*, São Leopoldo, v. 1, n. 1, p. 63-76, dez.
- COYNE, Richard (2001). *Technoromanticism: digital narrative, holism and the romance of the real*. Cambridge: MIT Press.
- DENCKER, Ada de Freitas Maneti; DA VIÁ, Sarah Chucid (2001). *Pesquisa empírica em ciências humanas (com ênfase em comunicação)*. São Paulo: Futura.
- FELINTO, Erick (2005). *A religião das máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura*. Porto Alegre: Sulina.
- _____. (2006a). O pós-humano incipiente: uma ficção comunicacional da cibercultura. *INTERCOM: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, São Paulo, v. 29, n. 2, p. 103-118, jul./dez.

²³ Disponível em: <<http://www.kurzweilai.net/meme/frame.html?main=/articles/art0405.html?>>. Trata-se de uma proposta futurista, entre séria e humorística, de um corpo tecnologicamente aperfeiçoado em todos os seus aspectos: o “Radical Body Design Primo 3M+”, inventado pela artista multimídia Natasha Vita-More, esposa do fundador do Instituto Extropiano, Max More.

- FELINTO, Erick (2006b). Posthuman.com: cibercultura e pós-humanismo como temas comunicacionais. In: ENCONTRO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, 15., 2006, São Paulo. *Anais...* São Paulo: Compós. XV Compós (CD-ROM).
- FOSTER, Thomas (2005). *The souls of cyberfolk*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- GRAHAM, Elaine L. (2002). *Representations of the post/human: monsters, aliens and others in popular culture*. Manchester: Manchester University Press.
- GUBERN, Román (2000). *El Eros electrónico*. Madrid: Taurus.
- HALBERSTAM, Judith; LIVINGSTON, Ira (1995). *Posthuman bodies*. Bloomington: Indiana University Press.
- HARAWAY, Donna (2004). *The Haraway reader*. New York: Routledge.
- ____ (2003). *The companion species manifesto: dogs, people and significant others*. Chicago: Prickly Paradigm Press.
- ____ (1991). "Cyborg Manifesto", in *Simians, cyborgs and women: the reinvention of nature*. New York: Routledge.
- HAYLES, N. Katherine (1999). *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*. Chicago: University of Chicago Press.
- KELLNER, Douglas (2001). *A cultura da mídia*. Bauru: Edusc.
- LANDOW, George (1992). *Hypertext: The convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- LEMOES, André (2002). *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina.
- ____; CUNHA, Paulo (Org.) (2003). *Olhares sobre a cibercultura*. Porto Alegre: Sulina.
- MARRAMAIO, Giacomo (1995). *Poder e secularização: as categorias do tempo*. São Paulo: Unesp.
- MARVIN, Carolyn (1988). *When old technologies were new*. New York: Oxford University Press.
- MÈRIDIEU, Florence de (2002). Anjos, robôs e mundos virtuais: e o corpo carnal, o que vem a ser? *Galáxia: Revista Transdisciplinar de Comunicação, Semiótica, Cultura*, São Paulo, v. 4, n. 1, p. 103-112.
- MITCHELL, William J. (2003). *ME++: the Cyborg self and the networked city*. Cambridge: MIT Press.
- MOSCO, Vincent (2004). *The digital sublime: myth, power and cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- NYE, David E. (1996). *American technological sublime*. Cambridge: MIT Press.
- PEARSON, Keith Ansell (1997). *Viroid life: perspectives on Nietzsche and the transhuman condition*. London: Routledge.
- RUTSKY, R. L. (1999). *High techné: technology from the machine aesthetic to the posthuman*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- SANTAELLA, Lucia (2003). *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus.

SANTOS, Jair Ferreira dos (2003). *Breve, o pós-humano*. Rio de Janeiro: Francisco Alves.

SCONCE, Jeffrey (2000). *Haunted media: electronic presence from telegraphy to television*. Durham: Duke University Press.

SFEZ, Lucien (1996). *A saúde perfeita: crítica de uma nova utopia*. São Paulo: Loyola.

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

TERRANOVA, Tiziana (2002). Post-human unbounded: artificial evolution and high-tech cybercultures. In: BELL, David; KENNEDY, Barbara M (Org.). *The cybercultures reader*. London: Routledge.

TERRÉ-FORNACCIARI, Dominique (1991). *Les sirènes de l'irrationnel: quand la science touche à la mystique*. Paris: Albin Michel.

TURKLE, Sherry (1997). *Life on the screen*. New York: Touchstone.

ERICK FELINTO é Coordenador do PPGCOM da UERJ, onde desenvolve pesquisas sobre o imaginário da cibercultura. É membro do Conselho Editorial da Coleção *Cibercultura*, da Editora Sulina, e autor de *A Religião das Máquinas* (Sulina, 2005) e *Passeando no Labirinto* (PUC-RS, no prelo), além de vários artigos sobre comunicação, cinema e literatura comparada.
erickfelinto@uol.com.br