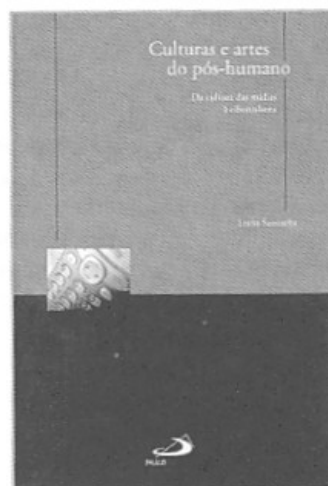


Sem medo do *pós-humano*

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura.** São Paulo: Paulus, 2003.

Fernanda dos Santos Castelano Rodrigues

Mestre em Língua Espanhola pela USP
Docente e pesquisadora da Faculdade Cásper Líbero
Educadora do Centro de Línguas da FFLCH/USP
fecastel@uol.com.br



A possibilidade do *pós-humano* nos aterroriza a (quase) todos. Talvez porque o termo *pós-humano* esteja, pelo menos num certo senso-comum, vinculado a imagens de ficção científica pura e a determinadas cenas em que o fim da existência do ser humano e a dominação total da(s) máquina(s) se apresentam. Esse imaginário inclui também computadores e robôs por todos os lados, no comando de tudo, e um ser humano subjugado, senão ausente. E deve ser justamente isto o que tanto nos incomoda: o sentimento de exclusão que esse *pós-humano* nos provoca.

Para aqueles que preferem aproveitar toda a revolução tecnológica dos últimos tempos para (re)pensar os limites do humano e para (re)construir um imaginário um pouco menos carregado de ficção, a obra de Lucia Santaella, pesquisadora e pro-

fessora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC/SP, certamente é leitura indispensável.

Fazendo parte da coleção *Comunicação da editora paulistana Paulus, Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura*, a obra tem como objetivo avaliar os efeitos do ciberespaço, da cibercultura e da ciberarte sobre a comunicação e a cultura neste início de século 21, a partir da análise do modo como as hibridizações do corpo com a máquina incidem no que a autora chama de *pós-humano*.

O livro divide-se em catorze capítulos que percorrem um trajeto que passa pela história das novas tecnologias, da filosofia, da psicanálise, da comunicação e semiótica e finalmente da arte, num *repensamento* do humano norteado pela hipótese de que "em tempos de mutação, há que ficar perto dos artistas. Pelo simples fato de que, parafraseando Lacan, eles sabem sem saber que sabem" (p.27).

Assim, Santaella discute conceitos do que chamou, no título de sua obra, de *culturas e pós-humano* dialogando constantemente com as artes.

A discussão em torno da *cultura* (ou das *culturas*) tem início no capítulo 1, *O que é Cultura*, no qual Santaella centra-se na evolução histórica do conceito deste termo na Antropologia para chegar, no capítulo 2, *Cultura Midiática*, à exposição das transformações pelas quais tal conceito passou no século XX, com a pós-modernidade, a globalização e a revolução digital. O capítulo 3, *Uma visão heterotópica das mídias digitais*, que coloca a discussão sobre o termo *mídia*, pretende “acertar as contas com o sentido da palavra” (p.61) visando sobretudo discuti-lo mais profundamente no Capítulo 4, *Substratos da cibercultura*, cuja finalidade é a de evidenciar “os elementos que foram pavimentando o terreno para o surgimento da cibercultura, desenhando as linhas de força da sua continuidade em relação à cultura das mídias” (p.78). Esse primeiro momento da obra termina com a discussão que se instaura no capítulo 5, *Formas de socialização na cultura digital*, sobre a atual dimensão da profusão de mídias e sua participação na vida social e individual.

O capítulo 6, *Artes híbridas*, inicia um segundo momento do livro, no qual Santaella passa a explorar diretamente os processos de hibridização das artes na era digital, que tiveram início com as vanguardas estéticas do início do século XX e que, segundo a autora, também podem ser chamados de processo de intersemiose no território das artes plásticas. Entre os vários exemplos de artes e artistas que criam (ou criaram) artes híbridas, destacam-se duas artistas brasileiras contemporâneas (Lucia Leão e Giselle Beiguelman) que apostam nas “novas perspectivas estéticas culturais e comportamentais que se abrem com as mídias digitais” (p.150). E para fechar esse momento centrado nas artes, o capítulo 7, *Panorama da arte tecnológica*, mostra diferentes períodos da história da arte no Ocidente marcados pelo desafio de “dar corpo novo para manter a chama dos meios e das lingua-

gens que lhe foram legados pelo passado” (p.151), como podem ser, neste início do terceiro milênio, as tecnologias digitais, as memórias eletrônicas, as hibridizações dos ecossistemas com os tecnossistemas e as absorções das pesquisas científicas pela criação artística.

O terceiro momento da obra de Santaella se constitui nos questionamentos que a autora faz com relação às hibridizações do corpo com a máquina. Os capítulos 8, *O corpo biocibernético e o advento do pós-humano*, e 9, *A semiose do pós-humano*, mostram as transformações pelas quais o corpo humano está passando nesta nova era da revolução digital. Mais uma vez, a autora opta por traçar um panorama histórico “das invenções e idéias que foram dando a esse corpo híbrido entre o orgânico e o maquínico e que culminaram na convicção de que o ser humano já está imerso em uma era pós-biológica, pós-humana” (p.182) até chegar à idéia de “uma nova antropomorfia” (p.224). O capítulo 10, *A psicanálise e o desafio do pós-humano*, coloca em questão a posição da psicanálise frente às transformações do pós-humanismo.

O último momento da obra, que compreende os capítulos 11, *O corpo vivo como suporte da arte*, 12, *As artes do corpo biocibernético*, 13 *Corpos carnis e corpos alternativos*, e 14, *Arte depois da arte*, dedicam-se à descrição do modo como o corpo humano vem sendo representado, especialmente no ocidente, nas diversas manifestações artísticas, tornando-se, segundo a autora, um “objeto cada vez mais central do olhar e da criação na arte” (p.251).

Estes dois últimos momentos são, sem dúvida, os mais interessantes deste trabalho de Lucia Santaella. Isso porque sua análise nos coloca diante de certas relativizações que nos permitirão reorganizar aquele imaginário do *pós-humano* que mencionamos no início desta resenha. Colocado como uma evidência presente (e não futura, como pode estar no nosso imaginário), algo já estabelecido e não excludente, o pós-humano, se pensado ao lado das artes, pode deixar de ser visto apenas em cinza e negro e passar a ter cores.