

Temas e dilemas do pós-digital*

Lucia Santaella**

Uma crítica ao capitalismo semântico

Wagner Belmonte***

Pensar a tecnologia, nesta era do pós-digital, significa implicá-la nas táticas e estratégias de poder. Mas, afinal, o que é digital? Qualquer coisa criada no computador? Qualquer coisa que esteja em uma tela eletrônica? Que resulta um código? Que é ativo? Que está em rede? Se nem o digital está claro, o que o pós-digital pode querer dizer, especialmente quando a presença do universo computacional permeia todos os estratos de nossa vida? No livro *Temas e dilemas do pós-digital – A voz da política*, lançado em 2016 pela Editora Paulus, a pesquisadora e professora e Lucia Santaella apresenta conceitos de pós-digital e indica as consequências da tecnologia digital na vida dos indivíduos e na arte.

Segundo Florian Cramer, professor de pesquisa aplicada e diretor da Criação 010, o centro de pesquisa afiliado à Academia Willem de Kooning e ao Instituto Piet Zwart na Universidade Rotterdam de Ciências Aplicadas, o termo pós-digital passou a ser usado para descrever tanto o desencanto com os sistemas de informação digital e os *gadgets*¹ midiáticos como este período em que nossa fascinação com esses sistemas e dispositivos tornou-se histórica.

Para David M. Berry, professor de Ciências Humanas Digitais na Universidade de Sussex, no Reino Unido, estamos testemunhando uma mudança “dramática no modo como a socialidade é vivida e mediada por novas tecnologias de mídias digitais distribuídas.” (BERRY, 2015 apud SANTAELLA, 2016, p. 83).² Ainda sob a perspectiva de Berry, “presenciamos simultaneamente uma virada epistemológica e pragmática na vida cotidiana na direção do uso de sistemas computacionais sustentando e mediando a vida ela mesma” (BERRY, 2015 apud SANTAELLA, 2016, p. 83-84).

* São Paulo: Paulus, 2016. ISBN: 9788534942874.

** Pesquisadora 1 A do CNPq, graduada em Letras Português e Inglês. Professora titular no programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUCSP, com doutoramento em Teoria Literária na PUCSP em 1973 e Livre-Docência em Ciências da Comunicação na ECA/USP em 1993. É Coordenadora da Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Diretora do CIMID, Centro de Investigação em Mídias Digitais e Coordenadora do Centro de Estudos Peirceanos, na PUCSP.

*** Wagner Belmonte: doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica (PUC-SP), mestrado em Comunicação pela Fundação Cásper Líbero, especialização em planejamento estratégico em Comunicação pela Universidade Metodista de São Paulo e graduação em Jornalismo pela mesma instituição. É professor na Faculdade Paulus de Tecnologia e Comunicação – FAPCOM e na Universidade Mogi das Cruzes.

1 Dispositivos eletrônicos portáteis como PDAs, celulares, smartphones, leitores de MP3, entre outros.

2 BERRY, David M. *Postdigital aesthetic. Art, computation, and design*. Houndmills: Palgrave MacMillan, 2015.

De acordo Cramer, o pós-digital não reconhece a distinção entre mídia velha e nova mídia, nem a afirmação ideológica da superioridade de uma sobre a outra. O pós-digital mistura uma a outra, sempre aplicando a experimentação cultural das redes às tecnologias analógicas que ele reinvestiga e reusa. Assim, segundo Santaella, o pós-digital passa a se referir a um estado de coisas em que mudanças a partir da tecnologia de informação digital já se tornaram lugares-comuns. Já não é visto como revolucionário, opondo-se efetivamente ao termo ‘novas mídias’ em suas versões críticas. Ela pontua que, na condição pós-digital, termos como novas e velhas mídias não fazem sentido, aplicando-se apenas a tecnologias com mais ou menos estabilidade ou desestabilidade.

Em meio a este contexto, Cramer afirma que não há algo que pode ser chamado de mídia digital, apenas informação digital ou digitalizada. Na concepção de Santaella, o pós-digital pode ser pensado como uma crítica ao capitalismo semântico. Para Robert Jackson, escritor de artes, teórico e doutor pela Universidade de Lancaster, o pós-digital gera mais problemas do que pode resolver. Em suma, o debate está aí posto para que cada um tome sua posição diante dele.

Patologias psíquicas do pós-digital

O advento do universo digital suscita muitas críticas. Para alguns entusiastas do assunto, esse processo provocou muitos distúrbios psíquicos. Um dos arautos abalizados desse tipo de pensamento é o alemão de origem sul-coreana, Byung-Chul Han, da Universität der Künste (Universidade das Artes), em Berlim. Em sua concepção, as doenças da alma caracterizam as sociedades do cansaço.

Vivemos em sociedades do cansaço, cansaço de nós mesmos, em ambientes nos quais a pressão infinda por uma vida ativa, a busca sôfrega pelo sucesso, pela eficiência, e a incessante prontidão performática são alimentadas com a obrigação de ser feliz, com a perseverança do pensamento positivo. [...] Tudo isso acaba desembocando em insônia, depressão, síndromes do pânico e do *burnout* (a nova palavra em moda nos diagnósticos psíquicos do Primeiro Mundo). (HAN, 2005 apud SANTAELLA, 2016, p. 103).³

Han destaca que o homem contemporâneo é submetido à compulsão pelo trabalho. “Ele se corrói a si mesmo na busca sôfrega pelo êxito. Uma busca narcisista até o esgotamento” (HAN, 2005 apud SANTAELLA, 2016, p. 103). Na opinião do autor, a autoexploração do “eu é muito mais fatal do que a exploração externa, pelo simples fato de estar atada a um ilusório sentimento de liberdade” (HAN, 2005 apud SANTAELLA, 2016, p. 105). Nesse contexto, segundo ele, até a palavra “eu” não passa de noção viral.

A pesquisadora aponta Han como um “finíssimo comentador das mazelas psíquicas provocadas pelo neoliberalismo”⁴ (SANTAELLA, 2016, p. 115). Segundo ela, Han se

3 HAN, Byung-Chul. *Hyperkulturalita: Kultur und Globalisierung*. Berlin: Merve, 2005.

4 Defende a liberdade de mercado e uma restrição à intervenção estatal sobre a economia.

apropria dos conceitos que recebeu dos autores que leu e “os transforma para dar conta dos novos sintomas que a revolução digital fez emergir na hipercomplexidade das sociedades contemporâneas” (SANTAELLA, 2016, p. 115).

Para a Santaella, a mesma lógica do neoliberalismo, que transforma os indivíduos em microempreendedores, vivendo sob a promessa do lucro, também se aplica às relações de amizade nas redes. “Estas só valem porque são rentáveis na medida em que fortalecem a sensação narcísica do ego. Nessa dinâmica, amigos viram produtos, um amigo é um cliente, um novo amigo é um novo cliente” (SANTAELLA, 2016, p. 101).

É desse modo, segundo a professora, que as redes sociais são responsáveis pela transmissão do novo tipo de enfermidade das sociedades neoliberais, a enfermidade neural. “É o psiquismo que entra em sofrimento, quando as redes instituem uma espécie de capitalismo das emoções passageiras” (SANTAELLA, 2016, p. 102). A saída, para Han, está no amor. Para ele, devemos aceitar e buscar a existência do outro, de seu olhar, de sua mão em que reside a possibilidade do amor.

Dilemas da arte pós-digital: a obra computacional

Os primórdios da arte computacional podem ser encontrados nos anos 1950 em alguns artistas e designers que utilizavam dispositivos mecânicos ou computadores analógicos para a realização de seus trabalhos. Segundo o filósofo francês Paul Ricoeur, uma das primeiras obras eletrônicas é de Ben Laposky, um matemático e *artista* de Cherokee. Ele utilizava um osciloscópio⁵ para manipular ondas eletrônicas que apareciam em uma pequena tela fluorescente. As primeiras imagens eram em preto e branco, mas com o uso de filtros, alguns anos depois, Laposky passou a usar cores.

No Brasil, de acordo com Ricoeur, Waldemar Cordeiro, artista plástico, jornalista e crítico de arte ítalo-brasileiro, notabilizou-se como o mais célebre pioneiro da arte computacional. Entre os anos 1960 e começos dos 1970, ele se deu conta de que as formas artesanais de arte iriam sofrer um impacto sem precedentes com o advento das novas tecnologias – o computador, principalmente. Já em 1971, Cordeiro organizou na Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP), de São Paulo, a exposição *Arteônica*, uma das primeiras no mundo a mostrar o estado das artes no campo das “estéticas informacionais”.⁶

Nesse período, muitos artistas originários das artes plásticas começaram a aprender a programar. Foi por essa época também que apareceu a caneta digital de luz que permitia o movimento e justaposição de elementos visuais no monitor do computador.

À medida que a tecnologia do computador foi se desenvolvendo, a arte computacional foi também correspondentemente se expandindo. Ricoeur lembra que, nos anos de 1980, os computadores pessoais começaram a se integrar ao espaço doméstico, trazendo com eles a computação gráfica e os efeitos especiais no cinema para dentro de casa. Enquanto isso, a

5 Instrumento de medida de sinais elétricos/eletrônicos que apresenta gráficos bidimensionais de um ou mais sinais elétricos.

6 Partiam do pressuposto de que a arte já não deveria ser mais definida em termos de beleza ou verdade, mas a partir de informações estéticas mensuráveis matematicamente.

indústria dos *games* se incrementava. Nesse mesmo período, a arte do vídeo entrou em cena nos festivais, dando início à sua penetração nos espaços expositivos tradicionais. Ao mesmo tempo, a arte computacional se expandia nos ambientes interativos e nas ciberinstalações. Nesse tipo de obra, os antigos visitantes que apenas contemplavam passaram a assumir o novo papel, aquele de participantes na execução e realização da obra. Para Ricoeur, uma obra antológica foi a de Jeffrey Shaw,⁷ artista australiano. *The legible city* foi exposta em 1989, em Manhattan. Nela, o participante sentava-se em uma bicicleta e, ao pedalar, movia-se entre edifícios de uma cidade, edifícios feitos de letras gigantescas.

De lá para cá, a arte computacional veio acompanhando o crescimento de complexidade dos equipamentos tecnológicos. Segundo Ricoeur, ela desdobrou-se em “rizomas característicos da capilaridade das intrincadas redes de produção digital” (RICOEUR, 1977 apud SANTAELLA, 2016, p. 219).⁸ Atualmente, de acordo com ele, essa arte tem recebido várias denominações, como: mídia arte, web arte, ciberarte, arte pós-mídia, arte pós-digital, entre outras. Santaella confirma o que Ricoeur aponta: “cada vez que busquei dar conta dessa diversidade de nomes, sempre apareceu uma nova nomenclatura” (SANTAELLA, 2016, p. 220).

Pensar todas essas questões apresentadas aqui nos coloca diretamente no desafio mais candente: saber o que está recebendo o nome de pós-digital. O problema proposto para a discussão lançou a seguinte pergunta: como a civilização crescentemente digital em que estamos irá persistir para além do tempo de nossa vida? A vulnerabilidade das mídias atuais não parece ser outra coisa senão a ilustração de uma crise muito mais ampla que atinge a tudo e a todos.

No mais, *Temas e dilemas do pós-digital* é fundamental por apresentar, com a sutileza da leitura do nosso tempo, diversas perspectivas que buscam explicar as consequências das tecnologias digitais nos campos pessoais e na arte.

7 Conhecido como um dos principais atuantes na *media arts*, principalmente na área de *interactive arts*. Em diversas de suas obras, Shaw propõe novas formas de utilização de uma mídia já conhecida, como o cinema.

8 RICOEUR, Paul. *Da interpretação*. Ensaio sobre Freud, Hilton Japiassu (trad.). Rio de Janeiro: Imago, 1977.