

IMAGENS PÓS-HUMANAS: CIBORGUES E ROBÔS

Suzete Venturelli e Mario Maciel

Universidade de Brasília

Instituto de Artes

suzetev@unb.br desenho@marel.pro.br

Abstract

During 19, 20 and 21 centuries theories and new ideas became important things and marked the science and the culture. Questions about truth and reality, reason and knowledge, real and virtual they are mixed like center of the debate between the rational and the relative. Like this, the fiction has been an element constituent of our reality and an instrument for the construction of the truth by means of the language. The fiction represented by the interactive images initiated a research dedicated to the technical images in the construction from the own reality. Images of the human body draw, for example, called pos-human approach the concept of ciborgue in the mídia.

1. Introdução

Pensadores como Cláudia Giannetti [1], Vilém Flusser [2] e Lúcia Santaella [3] dizem que não vivemos exclusivamente no mundo real, mas, sobretudo, nas imagens geradas pela tecnologia como os desenhos pós-humanos interativos e imersivos, que passam a ser a simulação de uma realidade virtual. O universo imagético contém a construção de uma realidade que incorpora imagens e informações armazenadas na memória midiática. A cultura das mídias coincide com o final da prática de contemplar uma imagem, cuja decadência é vinculada com a crescente tendência de potencializar a ação. Estar na imagem imersiva e interativa assume uma dupla conotação, que vai desde a noção de viver na imagem até participar dela. As reflexões emergentes, realizadas na pesquisa que desenvolvemos como artistas no laboratório de pesquisa em arte e realidade virtual, sobre o pós-humano, encontram de um lado a mecanização e a eletrificação do humano e, de outro, a humanização e a subjetivação da máquina. É da combinação desses processos que nasce essa criatura pós-humana a que chamamos ciborgue.

Ciborgues têm aparecido com muita frequência em animações, filmes de ficção e jogos eletrônicos. Eles são compostos por carne e próteses maquinicas. A parte maquinica é cibernética, substituível e foi desenvolvida para que o corpo tenha sua capacidade física e mental ampliada em relação ao corpo natural. Para o teórico das novas mídias, o inglês Roy Ascott, o ciborgue é uma representação da cultura pós-humana que se expande para além do organismo humano até o biônico. Uma espécie de corpo desejado na ficção científica de todas as literaturas e linguagens imagéticas faz desvanecer a linha divisória entre o biológico o não-biológico. O corpo é reinventado por máquinas do tamanho de átomos para serem implantados. O que era imaginado em termos de ficção está acontecendo com a hibridização entre máquinas, dispositivos de comunicação e a biologia. Para a feminista e socióloga Donna Haraway desde o século 17 as máquinas poderiam ser animadas e, logo, possuir uma alma. Afirma que na realidade atual as máquinas podem ser dispositivos protéticos, componentes íntimos, amigáveis eus. Nessa relação entre humanos e máquinas não estão surgindo monstros ciborgues, mas corpos mutantes, meio carne meio máquina. A

teoria analisa as transformações culturais e o desenvolvimento do pensamento para questionar radicalmente as concepções dominantes sobre a subjetividade humana. É nesse confronto com clones, ciborgues e outros híbridos tecnonaturais que a humanidade se vê colocada em questão. Primeiramente, a ubiquidade do ciborgue, robôs e representações resultam numa interpenetração promíscua bem como uma desavergonhada conjunção entre o humano e a máquina.

As tecnologias ciborguianas são em primeiro lugar as restauradoras que permitem recuperar funções e substituir órgãos e membros perdidos; depois as normalizadoras que retornam as criaturas a uma indiferente normalidade; as reconfiguradoras que criam criaturas pós-humanas iguais a seres humanos e ao mesmo tempo diferentes deles e, as melhoradoras que desenvolvem criaturas mais capazes que os humanos. Modificados artificialmente com próteses, anabolizantes, vacinas, superam as fragilidades humanas de um lado e de outro, máquinas de guerra, biotecnologias, realidades virtuais e clones. Paradoxalmente vai desaparecendo a distância entre o biológico e o tecnológico na medida em que as máquinas vão sendo internalizadas.

Esses assuntos são nossas referências para as pesquisas que desenvolvemos no laboratório de pesquisa em arte e realidade virtual da Universidade de Brasília, no Instituto de Artes, com apoio do CNPq e Finatec, que serão descritos a seguir.

2. Gamearte

Para o teórico Edmond Couchot [4], a promiscuidade entre o humano e a máquina se traduz numa inextrincável confusão entre ciência e política, entre tecnologia e sociedade, entre natureza e cultura. Nessa fronteira, como nos jogos eletrônicos, que separa a máquina do organismo vivem as imagens interativas com inteligência artificial. O projeto artístico gamearte deriva da linguagem do game eletrônico para desenvolver uma poética artística interativa e compartilhamento de espaços virtuais em instalações e na rede mundial de computadores. A pesquisa está apoiada em fundamentos teóricos oriundos da área da ciência da computação, arte e comunicação especificamente aplicando tecnologias da realidade virtual.

A revolução digital convenceu analistas do social, cientistas e filósofos de que estamos em um novo tempo da arte. A decifração do genoma e a replicação da vida sugerem que o ser humano já está imerso em uma era ciborguiana, também marcada pelas idéias de Marshall McLuhan [5] que associou a tecnologia como extensão do humano.

Por outro lado, a sociedade competitiva obriga as pessoas viverem enclausuradas, primeiro em casa, depois na escola, no trabalho, onde se tornam cada vez mais máquinas, ou até mesmo, em casos de transgressões consideradas inadmissíveis, numa autêntica prisão. Esses e outros fatores reforçam e justificam o sucesso dos videogames entre adolescentes e adultos, pois parece que nesses mundos virtuais aparecem novas emoções e outras relações colaborativas.

As mudanças que ocorrem na representação e simulação do humano e no sujeito que interage com elas nos *games* eletrônicos passam pelas mutações tecnológicas enquanto passamos do estado industrial ao hiperindustrial. Isto é, integrar o mundo da cultura e o seu espírito no seio de um vasto sistema técnico industrial, onde aparelhos de difusão cultural, signos e símbolos se condensam em muitas informações banais. Os receptores de televisão são, nesse contexto, terminais de teleação, pois permitem assistir programas televisivos, ou mesmo, acionar a distância informações como comprar e mandar mensagens. Talvez, exista atualmente uma sincronização geral de fluxos atemporais das consciências, que não cessa de se expandir. Nesse sentido, parece que estamos vivendo um processo de uniformização da informação que se relaciona com a mundialização dos sistemas máqunicos de produção e difusão cultural.

O gamearte aplica idéias dos biólogos Francisco Varela e Humberto Maturana que mostraram as novas subjetividades estéticas provocadas pela informatização da sociedade e os processos de criação com as máquinas. Cada vez mais são como máquinas autopoieticas, pois apresentam o humano como inseparável das tecnologias que inventou no decorrer de sua existência.

3. Robowww: arte e robótica

O projeto, elaborado entre 2003/2004, analisa e enfatiza estudos sobre a arte relacionada com as tecnologias contemporâneas para a criação de ambientes interativos e colaborativos. O destaque é a capacidade do ser humano de expansão de suas personalidades para além dos limites da pele e do corpo.

O robowww é composto por câmera, caixa de som, rodas e *display*. Pode se deslocar, emitir som e, ainda, permitir a visualização do ambiente pelo usuário. Além disso, pode transmitir a imagem daquele que se conecta por meio de sua interface gráfica. O Robowww foi implementado com tecnologia da robótica, linguagem Java, API Java 3D, apropriada para veicular a interface gráfica e a simulação do robô pela rede Internet.

O robô age a partir de comandos acionados pelo usuário conectado remotamente. A Interface apresenta uma simulação do espaço tridimensional e do robô. O controle do robô é feito por meio de botões de translação, rotação, campo de posições e de som. Na interface gráfica, ainda, estão as áreas para a transmissão de imagens do ambiente e da visão do robô.

A interface apresenta as áreas de visualização de sua visão, do ambiente onde ele se encontra, de simulação de seu movimento, espaço para digitação de texto e botões de controle de movimento remoto, captura de imagem e som. O robowww é composto por uma estrutura que compreende, placas de circuito impresso, rodas, microfone, *display* para a transmissão de texto e uma câmera remota de captura de imagens estáticas e em movimento.

O corpo do robô é uma metáfora para estender a capacidade do artista de agir, através dele, no espaço real. Incorpora a vontade do sujeito que está interagindo. A intervenção no espaço real permite a sua aproximação e incentiva o diálogo com outras pessoas. Ele passa a ser uma máquina de significações: máquina artista.

O robowww foi inicialmente previsto para funcionar com um *laptop* em função de seu controle que é feito de modo remoto no espaço real, sem cabos que possam prejudicar o deslocamento. É controlado pelo usuário conectado na rede.

Participam do projeto os bolsistas de iniciação científica Maurício de Castro Mariano Carneiro, Fernanda Andaló, Igor de Freitas e Félix de Souza e Thiago Mattos Bouzan.

4. Conclusão

O estudo teórico dessas idéias que enfocam a relação do sujeito e da máquina e a imagem pós-humana na contemporaneidade mostra que os aspectos estéticos-éticos-políticos nos *games* são indissociáveis, sendo a imagem resultado dessas relações. Além disso, os trabalhos artísticos são criados para envolver pessoas de culturas diferentes que se comunicam e interagem em espaços virtuais multiusuários. Para a criação do trabalho poético foram elaborados roteiros experimentais sobre questões políticas de caráter crítico, imersivo e interativo. As pesquisas, gamearte e robowww, são marcadas por uma reflexão onde o lúdico simula situações e procura testar rupturas na desconstrução de nossos modelos sociais. Seres humanos que se tornaram artificiais ou máquinas ou seres artificiais que simulam características dos humanos. As imagens pós-humanas dos mundos virtuais foram modeladas com características do real e se ampliam nos ambientes de ficção, que simulam componentes físicos, mídias interativas, modificações randômicas, banco de dados iconográficos, mensagens subliminares e inteligência artificial inclusas na atmosfera virtual.

Referências

1. Couchot, Edmond e Hillarie, Norbert. L'Art Numérique: comment la technologie vient au monde de l'art. Paris: Flammarion, 2003.
2. Giannetti, Cláudia. Estética digital: sintópia del arte, la ciencia y la tecnología. Barcelona: L'Angelot, 2002.
3. Flusser, Vilém. Filosofia da caixa preta: ensaios para uma filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: editora Relume Dumará, 2002.
4. Santaella, Lucia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura da mídias à cibercultura. São Paulo: editora Paulus, 2003.
5. McLuhan, Marshall. Os meios de comunicação com extensões do homem. São Paulo: Editora Cultrix, 1964.