

CIBERARTE E PÓS-HUMANO: CONEXÕES

Edgar Franco¹

RESUMO: No limiar do século XXI, o neologismo “ciberarte” surge para batizar as formas de arte envolvidas com as novas tecnologias, tentando agregá-las a partir de uma característica comum a todas as suas poéticas: a interatividade. Outro termo popular na atualidade entre filósofos, cientistas sociais e artistas é o “pós-humano”, neologismo que tem como um dos seus significados possíveis a expansão e diluição do corpo e da consciência humana, através do acoplamento crescente com as novas tecnologias (robótica, telemática, nanoengenharia, biogenética). A proposta de muitos artistas parece criar conexões intrínsecas entre ciberarte e pós-humano, e este artigo trata dessas imbricações no contexto da arte contemporânea.

PALAVRAS-CHAVE: Ciberarte, pós-humano, transumano, tecnociência, bioarte.

CONCEITUANDO CIBERARTE

No contexto contemporâneo das artes, a utilização de computadores, a conexão em rede, a telepresença mediada por dispositivos computacionais, os ambientes virtuais multiusuário, a realidade virtual, os algoritmos genéticos e redes neurais, a bioinformática e a biotecnologia tornaram-se parte das poéticas desenvolvidas por centenas de artistas interessados em investigar as

¹ Edgar Silveira Franco é arquiteto pela UnB, mestre em multimídias pela Unicamp e doutor em artes pela ECA/USP. Autor dos livros “*HQ e Arquitetura*” & “*Hqtrônicas*”, sua pesquisa de doutorado, *Perspectivas Pós-Humanas nas Ciberartes*, foi premiada no programa *Rumos 2003 do Itaú Cultural SP*. Além disso, é artista multimídia com trabalhos em múltiplos suportes e professor do mestrado em Cultura Visual da UFG, em Goiânia. Linha de Pesquisa: Poéticas Visuais e Processos de Criação. E-mail: oidicius@hotmail.com.

possibilidades dessas tecnologias. Observamos um diálogo constantemente renovado entre arte e tecnociência, e uma característica principal parece nortear grande parte dos projetos envolvendo tais tecnologias: a interação. A característica comum desses trabalhos é a sua proposta interativa, uma interação dinâmica que pode apresentar múltiplas facetas:

- Entre sistemas orgânicos mediados por máquinas e intermediados por redes numéricas, como na telepresença, nos ambientes virtuais multiusuário, através da mediação maquínica onde avatares se comunicam, e nasciberinstalações em que aquele que interage produz mudanças em criaturas vivas (bactérias, plantas etc.).
- Entre sistemas orgânicos e maquínicos, como em projetos de arte interativa que vão de CD-ROMs hipermidiáticos a ambientes de vida artificial.
- Entre sistemas maquínicos, nos quais a interação é “endógena” (Couchot, 2003), ou seja, das criaturas virtuais com elas mesmas, como em muitos projetos artísticos envolvendo bioinformática.

A interatividade parece ser um dos itens principais a engendrar as obras dos artistas contemporâneos envolvidos com as novas tecnologias, o principal elo de conexão entre suas poéticas. Para Derick de Kerckhove: “O mundo das interfaces é o reino privilegiado da nova arte, não só porque ele constitui um ambiente acessível à pesquisa, mas porque ele representa uma metáfora tecnológica dos sentidos” (1993:59).

A ideia central da teoria cibernética renova-se nessas obras, a troca de informações entre os múltiplos sistemas continua em pauta e norteia a estrutura desses trabalhos artísticos. Nesse contexto, surge uma nova denominação para tentar nomear a diversidade dos fenômenos que compõem a arte interativa contemporânea, o termo “ciberarte”, que faz referência direta à cibernética ao anexar o prefixo *ciber* à palavra arte - também ao ciberespaço e à cibercultura.

A Ciberarte insere no contexto artístico o uso de tecnologias computadorizadas, resultantes das descobertas científicas da microinformática e da telemática, gerando ambientes interativos que usam a expressividade do ciberespaço, espaço de computadores pessoais ou conectados em redes. Ciberarte é uma das várias denominações para a arte possibilitada pela inserção das tecnologias computadorizadas no meio artístico, logo abrindo o uso da linguagem numérica e de suas qualidades para alimentar a criação e as novas relações de fruição por parte do público (Domingues, 2002:59).

A interatividade está presente nessas obras não só no que concerne à fruição do público, mas na intermediação dos processos criativos entre artista e computador. Muitas vezes também o artista age em simbiose com profissionais de outras áreas, como engenheiros da computação, biólogos e físicos, renovando a relação histórica entre ciência e arte, produzindo projetos onde a interdisciplinaridade é uma necessidade intrínseca.

Na ciberarte, ou arte interativa como querem alguns, não se trata apenas de que o artista crie ambientes de interação, de colaboração, de incorporação e de imersão para o usuário-receptor, ambientes que levam de roldão, misturando em trocas sucessivas e mesmo simultâneas, as tradicionais divisões de papéis entre emissor e receptor e ampliam sobremaneira, com a sua condição interativa, a tradição das artes expositivo-contemplativas e mesmo das artes participativas. (Santaella, 2003a:175).

Diana Domingues (2002) chega a destacar o surgimento de uma “ciberestética”, na qual alguns dos elementos comuns que parecem compô-la são determinados pelas linguagens emergentes dos novos meios caracterizadas pelos diversos avanços tecnocientíficos recentes, como as realidades virtuais, a interatividade e finalmente a hibridação homem-máquina. As reflexões filosóficas que acompanham a estruturação dessa ciberestética dizem respeito

às novas percepções de tempo e espaço definidas pelas imagens de síntese e à emergência de um estágio de evolução baseado na hibridação do homem com as novas tecnologias, informática, telemática, robótica e genética molecular. Esta criatura híbrida tem recebido o nome de “pós-humano” por muitos teóricos que investigam o fenômeno.

CIBERARTE E CORPOS EXPANDIDOS

Além das reconfigurações no campo sócio-cultural, as transformações trazidas pelas tecnologias têm sido caracterizadas por mudanças no corpo humano, uma reconfiguração gradativa do papel do corpo na cultura e remodelamentos de ordem física, como a conexão em redes, o acoplamento de próteses de todas as ordens, de membros robóticos a chips neuronais. Também a mudança da aparência através de operações plásticas de última geração e a utilização de drogas que visam desde o emagrecimento até o aumento da longevidade. Os acoplamentos com outros sistemas maquínicos e orgânicos são chamados de “ciberecologia” por Diana Domingues (2002:32), para definir o imbricamento entre humanos, animais, vegetais e máquinas, mesclando ambientes naturais e artificiais. O corpo outrora sagrado agora é um espaço aberto a experiências múltiplas. Ele está sendo reconstruído, reinventado pelas possibilidades tecnológicas contemporâneas.

Lucia Santaella (2003a) chama esse novo corpo de “biocibernético” e chega a propor sete categorias para ele, sendo que para cada uma delas é possível encontrarmos exemplos de trabalhos artísticos. As categorias são: o corpo remodelado (técnicas de aprimoramento físico); o corpo protético (corpo ciborgue, estendido por próteses); o corpo esquadrinhado (corpo perscrutado por máquinas para obtenção de diagnóstico); o corpo plugado (corpo conectado ao ciberespaço: imersão na internet, avatares, telepresença); o corpo simulado (corpo composto por algoritmos, habitando mundos virtuais); o corpo digitalizado (referência ao projeto *The Visible Man*, que construiu dois corpos virtuais a partir do escaneamento de cadáveres humanos fatiados); e o corpo molecular (modificado pela biotecnologia e engenharia

genética). Essa classificação foi moldada pela pesquisadora através da constante observação do trabalho dos artistas, fundamentando sua hipótese de que “os artistas cumprem o papel fundamental de moldar as tecnologias ao projeto evolutivo da sensibilidade humana” (Santaella, 2003b:3).

O PÓS-HUMANO E A CIBERARTE

O neologismo “pós-humano” tornou-se recorrente nos círculos acadêmicos, procurando nomear o complexo fenômeno de ruptura com o chamado projeto moderno. O termo, como relata Jair Ferreira dos Santos (2002:58), foi inventado pelo intelectual norte-americano de ascendência egípcia Ihab Hassan, em um ensaio publicado em 1977 na *Georgia Review*, intitulado *Prometeus as Performer: Toward a Posthumanist Culture*. Hassan acreditava que seu neologismo seria usado como mais uma “imagem do recorrente ódio do homem por si mesmo”. Para Nízia Villaça, o momento contemporâneo é pós-humanista:

Vivemos um tempo pós-humanista se considerarmos que o humano era sinônimo para o projeto moderno de um representante abstrato universal, lugar da voz e da visão fundadoras. O humano era, sobretudo, o possuidor de um sentido do ser como sujeito de suas próprias experiências. O humano do Humanismo era, em última instância, a razão, a consciência. [...] A nova estética identitária é dirigida pela mutação. Os parâmetros nacionais e culturais tornam-se complexos com a alteração do tempo/espço pelas tecnologias. (2007:29).

A partir da segunda metade dos anos 90, o termo “pós-humano” passou a ser usado largamente por filósofos, cientistas e artistas ligados ao avanço tecnológico e às proposições de hibridização entre homem e máquina, carne e silício, no sentido de transposição da ontologia tradicional, dos limites

físicos e culturais que definiram historicamente o conceito de humano. Sendo também adotado por movimentos tecnognósticos, como a dos adeptos do *The Extropy*², que acreditam na possibilidade de perpetuação infinita a partir do *upload* da consciência humana para um chip de computador, atitude nomeada por eles de transbiomorfose, e que também investigam outras possibilidades de extensão da vida baseadas em biotecnologia, clonagem, criogenia, entre outras.

O *The Extropy Institute* fechou as portas em 2006 para dar lugar a um plano ambicioso que congrega seus ex-membros na missão de difundir algo que chamam de *The Proactionary Principle (ProP)*³, um princípio que defende o direito de as pessoas experimentarem e inovarem na busca de extensão da vida e de nossas capacidades cognitivas, criativas, sensíveis. Uma busca que promove a renovação do conceito nietzchiano de Super-Homem, ou seja, a superação absoluta de todos os valores humanos em um pretenso estágio superior de humanidade que será alcançado pelas benesses da tecnociência.

Outras entidades e grupos tecnognósticos podem ser largamente encontrados na rede internet, entre eles: Raelianos, Prometeístas, Transtopianos, Singularitianos e Imortalistas. A visão desses movimentos – quase sempre apresentando a tecnociência como uma grande panacéia milenarista - revela uma nova ética, baseada na crença de que o corpo-humano é um *hardware* em processo de obsolescência, que deve ser substituído por um novo *hardware* com melhor desempenho e durabilidade. O polêmico pesquisador Ray Kurzweil, por muitos anos conselheiro do *The Extropy* e autor de livros como “A Medicina da Imortalidade” (2007b) e “A Era das Máquinas Espirituais” (2007a), acredita que as máquinas irão “tomar consciência” dentro dos próximos 25 anos. Como resultado, teremos uma complexa reconfiguração planetária, talvez até o surgimento da nova espécie que irá nos substituir na dominação da Terra. Como o homem evoluiu do *australopithecus* ao

² Grupo formado por cientistas, artistas e filósofos da região do Vale do Silício nos Estados Unidos - *The Extropy*: <http://www.extropy.org>, acessado em 09/03/2009.

³ *The Proactionary Principle (ProP)*:

<http://www.extropy.org/proactionaryprinciple.htm>, acessado em 09/03/2009.

homo-sapiens biologicamente, desta vez estamos literalmente construindo a nova criatura que irá nos substituir nessa escala evolutiva. Kurzweil também tem investigado insistentemente os avanços da tecnociência no campo da geriatria e acredita em uma imortalidade que será proporcionada pelos avanços da ciência nos próximos 30 anos:

A imortalidade ao nosso alcance: Será que, hoje, já temos os conhecimentos e as ferramentas para viver eternamente? Se todo o desenvolvimento tecnológico e científico cessasse, subitamente, a resposta seria não. [...] Contudo, está claro que, longe de parar, o ritmo das descobertas tecnológicas e científicas está se acelerando. [...] Portanto, a resposta à nossa pergunta é, de fato, um sim definitivo – os conhecimentos existem, se enfaticamente aplicados, para retardar os processos patológicos e de envelhecimento, a tal ponto que se possa gozar de boa saúde e bom humor quando as tecnologias mais radicais de prolongamento e melhoria de vida estiverem disponíveis nas próximas duas ou três décadas. (2007b).

Esses grupos tecnognósticos possuem múltiplas posições controversas, entre elas o seu descaso à questão ecológica, por não acreditarem mais no mundo orgânico, baseado no carbono, como único suporte para a vida. Natasha Vita-More, artista, esposa do fundador do *The Extropy Institute* – Max More – e sua última presidente, é autora do “Manifesto da Arte Extropiana”⁴. Nesse polêmico documento, ela propõe uma arte engajada com os objetivos transumanistas, como podemos ler no seguinte trecho:

Nós estamos explorando como as tecnologias atuais e futuras afetam nossas sensações, nossa cognição e nossas vidas. Nossa atenção para estas relações torna-se campos

⁴ A versão original em inglês do manifesto pode ser lida no site do *Transhumanist Arts Center*. <http://www.extropic-art.com/contents.htm>, acessado em 09/03/2009.

da arte assim como nós participamos nos assuntos mais imediatos e vitais para a transumanidade – estendendo a vida, aumentando a inteligência e criatividade, explorando o universo. Os Artistas, como comunicadores, reúnem as paixões, os sonhos e as esperanças da transumanidade e expressam estas emoções de modos que nos tocam profundamente. As Artes Extropianas refletem uma apreciação estética em um mundo tecnologicamente ampliado. (2000).

Vita-More criou um curioso projeto de arte conceitual chamado *Primo Posthuman*, uma proposta para um novo corpo pós-humano, utilizando uma visão prospectiva do avanço tecnológico como arcabouço para a idealização de seu projeto radical para o corpo do futuro. No site do projeto, a artista adota uma postura mercadológica, apelando para o desejo consumista do possível comprador, apresentando seu corpo pós-humano como se fosse um novo modelo de veículo, destacando suas inovações diante do modelo anterior – nosso ultrapassado corpo biológico-orgânico de base carbônica.

Alguns pesquisadores apresentam uma visão menos radical do conceito de pós-humano, como Kathyrynne Hayles, professora da Universidade da Califórnia e autora de *How We Became Posthuman, Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics* (1999), obra em que analisa a nossa atual condição pós-humana como o resultado do fluxo de informações através das redes conectando homens e máquinas, como em um processo acelerado de ciberneticização. Hayles demonstra ceticismo e pouco entusiasmo diante do milenarismo imortalista de base tecnocientífica dos movimentos transumanistas.

Uma das pioneiras a discutir a nossa possível condição pós-humana foi Donna Haraway, que, ainda em 1985, em seu “Manifesto Ciborgue” (Apud Silva, 2000), apontava que nossa crescente conexão com todos os aparatos tecnológicos, da TV aos games, tornava-nos *cyborgs*, criaturas híbridas muito distintas de nossos antepassados. Ela antecipou o período de ruptura drástico que vivemos atualmente, nas palavras do gnosticista das novas mídias Erik Davis:

Quando você constata que hoje podemos destruir todo o planeta, nos clonarmos, considerar seriamente a eugenia genética, erradicar doenças comuns, alterar o clima, dizimar milhões de espécies, criar proto-inteligência com máquinas, forçar fótons a “diminuírem a sua velocidade”, etc, etc ...a verdadeira questão se torna: será que o ser que pode fazer e contemplar tudo isto está realmente ligado ao milênio que a tudo precedeu? Ou há um ponto de ruptura, que justifica ser examinado mais de perto?(...) A condição humana já há muito não significa mais nada, justamente porque muitas das limitações que uma vez definiram esta condição, agora parecem estar prontas para o arrebatamento. (2004).

Diante da aceleração contemporânea dos avanços tecnológicos, vislumbramos um panorama complexo e dinâmico, no qual temas constantes do universo da ficção científica passaram a figurar nas discussões entre sociólogos, antropólogos, filósofos e artistas. Jean Baudrillard é citado como referência pelos criadores de um dos filmes emblemáticos da cibercultura e cultura pop recente, *Matrix*. Já o sociólogo brasileiro Laymert Garcia dos Santos está interessado em analisar os impactos sócio-culturais e econômicos da informação digital e genética em um novo panorama mundial, no qual reinam a linguagem binária e cromossômica. Garcia dedicou um capítulo de seu livro “Politizar as Novas Tecnologias: O Impacto Sócio Técnico da Informação Digital e Genética” (2003) às relações entre tecnologia e arte no panorama contemporâneo; assim como a conceituada semióloga Lucia Santaella intitulou um de seus livros “Culturas e Artes do Pós-Humano: Da Cultura das Mídias à Cibercultura”, e dedica boa parte dele a analisar as ditas “Artes do Pós-Humano”, citando nomes seminais como Roy Ascott, Diana Domingues, Orlan, Gary Hill, Gilberto Prado, Suzette Venturelli, Tânia Fraga e Eduardo Kac; artistas envolvidos com projetos nas áreas de realidade virtual, telepresença, cibernundos, caves, transe cibernético, transgênica, bio-robótica e nanoengenharia.

Os trabalhos de ciberarte desenvolvidos por esses artistas dialogam diretamente com as proposições de cientistas polêmicos, como o já citado

Ray Kurzweil e Hans Moravec, ambos adeptos da teoria da possível tomada de consciência por parte dos computadores. Moravec é escritor de *Robot: Mere Machine to Transcendent Mind* (1999) e autor de uma teoria segundo a qual as máquinas evoluirão para a autoconsciência a partir do surgimento dos primeiros robôs multifuncionais. Para ele, o processo biológico que levou milhões de anos para produzir o homem levará apenas 30 anos para produzir a primeira máquina autoconsciente. O notório matemático Vernon Vinge, polêmico pensador das questões pós-humanas, propôs a chamada “Teoria da Singularidade”, composta de três hipóteses básicas: na primeira delas, a tecnologia produzirá computadores avançados com uma inteligência sobre-humana; na segunda, as interfaces entre homem e máquina tornar-se-ão tão íntimas que vamos nos considerar superinteligentes; já na terceira hipótese, a biotecnologia proporcionará a expansão de nosso intelecto humano.

O visionarismo de Vernon Vinge encontra eco nas reflexões dos ciberartistas brasileiros Suzete Venturelli e Mario Maciel (2004). Venturelli e Maciel, ao discorrerem sobre suas investigações poéticas a respeito do pós-humano, destacam uma progressiva mecanização e eletrificação do humano paralela à crescente humanização e subjetivação da máquina. Sobre a inexorável emergência computacional e suas possibilidades de rompimento da barreira do programável, Ray Kurzweil reflete:

O cérebro humano, presumivelmente, segue as leis da física, então deve ser uma máquina, ainda que muito complexa. Será que existe uma diferença inerente entre o pensamento humano e o pensamento de uma máquina? Para colocar a questão de outra maneira, quando os computadores forem tão complexos quanto o cérebro humano, e puderem se comparar ao cérebro humano em sutileza e complexidade de pensamento, será que deveremos considerá-los conscientes? (2007a).

Para grande parte dos teóricos, o termo pós-humano está relacionado à emergência ontológica relacionada às proposições de hibridização entre

homem e máquina, carne e silício, aos avanços gradativos da consciência através da conexão com dispositivos múltiplos e à manipulação crescente do DNA humano, que poderá resultar em mudanças drásticas na estrutura biológica da espécie. Múltiplos termos têm sido usados nesse mesmo sentido: *ex-humans* é o neologismo criado pelo cientista Hans Moravec; já o pioneiro da arte telemática, Roy Ascott, prefere batizar o fenômeno de “era pós-biológica”, vislumbrada por ele através dessa fusão entre carne e silício – do mundo seco do silício com o mundo úmido do carbono – e da expansão da consciência pela conexão em rede, o chamado “segundo dilúvio”. O pesquisador da escola canadense de McLuhan, Derrick de Kerckhove, crê que a ligação planetária em rede produz uma espécie de mente expandida pela somatória das inteligências conectadas, um conceito próximo ao de “Noosfera” de Teilhard de Chardin.

Stelarc, controverso artista australiano, baliza suas obras pelo aforismo “O corpo humano está obsoleto”, que são geradas a partir da conexão com próteses robóticas/biológicas e dispositivos telemáticos de expansão da percepção. Um de seus trabalhos recentes, “A Terceira Orelha” (*The Third Ear*) ou “Uma Orelha em um Braço” (*An Ear On An Arm*), consistiu-se da implantação cirúrgica de uma orelha – uma prótese de cartilagem produzida a partir de DNA humano – em seu antebraço esquerdo. Seu objetivo inicial era implantá-la em sua face, abaixo da orelha direita, mas devido às dificuldades de encontrar um cirurgião disposto a levar seu intento a cabo – além das complexidades de tal operação – o artista acabou optando pelo implante no antebraço esquerdo.

Existem muitas outras definições do termo “pós-humano”, menos ou mais abrangentes que as apresentadas aqui, como a da pesquisadora Lucia Santaella, que acredita que um dos grandes dilemas da noção contemporânea de ser humano está diretamente conectado às mudanças pelas quais o corpo humano está passando em direção a uma possível nova antropomorfia. À parte as polêmicas engendradas pelo termo “pós-humano”, como artista, eu o adotei em minha obra para representar a gradativa ruptura com a noção biológica de vida e de corpo baseado no carbono, as limitações impostas pelas características do DNA humano que definem nossa configuração física

e de consciência - pelos limites impostos por nossa percepção do mundo estruturada nos cinco sentidos.

UM METAFÓRICO MITO SINCRÉTICO PÓS-HUMANO

Criei um universo ficcional futurista batizado por mim de “Aurora Pós-humana”. Nele os pós-humanos são criaturas que possuem corpos híbridos de humano e/ou animal e/ou vegetal e/ou silício, com consciências expandidas por novos dispositivos de percepção, promovidos pelo avanço da biotecnologia, robótica e telemática. Ou que abandonaram seus corpos de base carbônica e passaram a habitar um corpo robótico, ou ainda que existem apenas como blocos de informação que circulam por uma rede telemática avançada, uma espécie de Internet/Inconsciente coletivo existente nesse mundo ficcional.

No universo da “Aurora Pós-humana”, o chamado “Mito Ômega” é um vislumbre biotecnológico de uma espécie híbrida humanimal, o sonho de um corpo criado a partir da manipulação de todos os genes mapeados no planeta. Uma forma que equilibrasse a junção perfeita das principais características de todos os mitos imemoriais das antigas civilizações humanas, a mítica forma ômega, a transcendência através da perfeição evolutiva representada pela somatória de toda herança genética da Terra.

Diversos mitos configuram aquilo que Jung chamou de arquétipo, substrato profundo da cultura humana que já se introjetou no cerne da espécie, sendo transmitido geneticamente, como um manancial cultural inerente a toda humanidade. Alguns desses arquétipos configuram-se na forma de mitos que se assemelham profundamente, mesmo aparecendo em épocas e culturas muito distintas, como é o caso do mito grego da Sereia - na cultura indígena e cabocla brasileira ela é chamada de Iara ou Mãe D’Água e também hipnotiza os pescadores com sua beleza e leva-os a mergulhar para a morte na água dos rios. Seres híbridos de animal e homem, ou animal e animal formam grande parte do manancial mítico global, desde o Minotauro de Creta, passando pelo mítico Quetzalcoatl, Deus serpente emplumada da cultura ancestral Asteca,

chegando finalmente a mitos modernos como o do “Chupacabras” e do “Pé-grande”, seres lendários estudados pela criptobiologia.

Os avanços da genética têm produzido criaturas que hibridizam espécies diversas, criando as primeiras “quimeras” reais. Os seres transgênicos já são uma realidade, e o futuro talvez venha a nos revelar um mundo de humanos híbridos, tornando também verdade o *design* de mitos imemoriais.

A tecnologia computacional tem nos proporcionado sistemas antes inimagináveis, introduzindo a possibilidade de geração de ambientes de vida artificial, universos de uma nova “biologia digital”, onde criaturas de base numérica interagem, hibridizando-se e evoluindo. O trabalho de web arte “O Mito Ômega” é um site baseado no conceito de *Evolutionary Design*, definido por Sommerer & Mignonneau (1997) em sua obra *Life Species*: “*Life Species* é baseado na ideia de *design* evolucionário, o que significa que o artista não cria as criaturas, mas o *design* dessas criaturas depende da interação dos visitantes em seu processo evolucionário”.

Ao navegarem pelo trabalho, internautas de todo o mundo são convidados a interagir com um ambiente virtual composto por algoritmos evolucionários, primeiro mixando seu DNA digital – obtido a partir da decodificação de seu nome digitado em um formulário – ao DNA digital de uma criatura mítica previamente gerada em computação, criando assim uma criatura singular que posteriormente é inserida num ambiente de vida artificial, no qual irá se mixar a outras criaturas preexistentes em constante processo de reprodução e evolução.

O processo evolutivo das criaturas, baseado em princípios pré-programados de “seleção natural”, acontece independentemente da intervenção dos internautas/visitantes, mas é modificado a partir do momento em que eles contribuem com a singularidade de uma nova criatura gerada a partir de seu DNA digital. A obra pretende unir, segundo Couchot (2003), aquilo que ele chama de interatividade endógena – das entidades virtuais entre si, e exógena – do espectador para com o mundo digital. O Mito Ômega, *design* metafórico da criatura síntese de todos os mitos do globo, será a última criatura gerada no ambiente de vida artificial, uma espécie de híbrido pós-humano gerado a partir de interação com os internautas e dentro do

próprio sistema computacional. Depois de centenas de gerações, o design desse mito final é algo totalmente imprevisível para os criadores do projeto.

No momento, a versão beta de “O Mito Ômega” já se encontra online (www.mitomega.com). Nela é possível aos interatores inserirem seu DNA metafórico e visualizarem - na plataforma Java – o nascimento de uma nova criatura a partir da seleção randômica de parceiro e hibridização mostrada pelo sistema. A obra de bioarte é um *work-in-progress* que, em sua fase final, será disponibilizada *on-line* durante nove meses (tempo de uma gestação humana), permitindo que internautas dos cinco continentes interajam com ela, incorporando seu “DNA digital” ao de um dos mitos recriados e gerando novas criaturas no sistema de vida artificial. No final desse período, a criatura resultante da evolução digital será disponibilizada na Internet, constituindo metaforicamente o mito síntese de toda a civilização: uma sincrética criatura híbrida pós-humana.

ABSTRACT: At the outset of the 21st century the neologism “cyberart” comes up as a mean to baptize forms of art that are implicated with new technologies. The term tries to aggregate them with basis on a trait common to them all: the interactivity. Another term, nowadays popular among philosophers, social scientists and artists, is “posthuman”, a neologism which has as one of its possible meanings the expansion and dissolution of the human body and consciousness through their increasing aggregation to new technologies (robotics, telematics, nanoengineering, biogenetics). The work of several artists seems to create essential connections between “cyberart” and “posthuman”, and the present article deals with this overlapping in the context of the contemporary art.

KEYWORDS: Cyberart, posthuman, transhuman, technoscience, bioart.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CHARDIN, Pierre Teilhard de. *O Fenômeno Humano*, São Paulo: Cultrix, 1994.
- COUCHOT, Edmond. *A Tecnologia na Arte: da Fotografia à Realidade Virtual*, Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

- DAVIS, Erik. Interview by Ruy Christopher for the site www.frontwhelldrive.com, arquivo capturado em 10/01/2004.
- _____. *Techgnosis - Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information*. New York: Harmony Books, 1998.
- DOMINGUES, Diana. *Criação e Interatividade na Ciberarte*, São Paulo: Experimento, 2002.
- FELINTO, Erick. *A Religião das Máquinas – Ensaios sobre o Imaginário da Ciberultura*, Porto Alegre: Sulina, 2005.
- HAYLES, Katheryne. *How We Became Posthuman, Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, Chicago: The University of Chicago Press, 1999.
- KERCKHOVE, Derrick. “O Senso Comum, Antigo e o Novo”, in *Imagem Máquina – A Era das Tecnologias do Virtual* (org. André Parente), Rio de Janeiro (Editora 34: Coleção Trans), 1993, pp. 56-64.
- KURZWEIL, Ray. *A Era das Máquinas Espirituais*, São Paulo: Aleph, 2007a.
- _____. *A Medicina da Imortalidade*, São Paulo: Aleph, 2007b.
- _____. “Ser Humano Versão 2.0”, in *Caderno Mais!*, Folha de São Paulo, São Paulo, domingo, 23 de março de 2003.
- MACIEL, Mario & VENTURELLI, Suzete. “Imagens Pós-humanas: Ciborgues e Robôs”, in *Anais do Sigradi* (Simpósio de Gráfica Digital - 2004) - Projeto, Desenho Comunicação, 2004, pp. 247-248.
- MORAVEC, Hans P. *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*, Cambridge: Harvard University Press, 1990.
- SANTAELLA, Lucia. *Culturas e Artes do Pós-Humano: Da Cultura das Mídias à Ciberultura*, São Paulo: Paulus, 2003a.
- _____. “O Campo Controverso da Bioarte – Arte e Ciência”, in *Interatividades – Itaú Cultural*, São Paulo, Url: <http://www.itaucultural.org.br/interatividades2003/paper/santaella.doc>, 2003b.

- SANTOS, Jair Ferreira dos. *Breve o Pós-Humano: Ensaios Contemporâneos*, Curitiba: Francisco Alves & Imprensa Oficial do Paraná, 2002.
- SANTOS, Laymert Garcia dos. *Politizar as Novas Tecnologias: O Impacto Sócio Técnico da Informação Digital e Genética*, São Paulo: Editora 34, 2003.
- SILVA, Tomaz Tadeu (Org.). *Antropologia do Ciborgue – as vertigens do pós-humano*, Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- SOMMERER, Christa & MIGNONNEAU, Laurent. “Life Species” – an evolutionary communication and interaction environment at ICC- NIT Museum, Tokyo – Japan, 1997.
- VILLAÇA, Nízia. *A edição do corpo: tecnociência, artes e moda*, Barueri: Estação das Letras, 2007.
- VINGE, Vernon. “A Ameça Concreta”, entrevista concedida a Peter Moon. Site da Isto É On-line -http://www.terra.com.br/cgiin/index_frame/istoe/1753/ciencia/.
- 1753_especial_refens_tecnologia_01.htm , arquivo acessado em 07/05/2003.
- VITA-MORE, Natasha. *Create/Recreate: The 3rd Millennial Culture*, Los Angeles: Extropy Institute, 2000.