



Homens-mídia e Homens-máquina

A Dramaticidade de um Limite

Siegfried Zielinski

O mundo das aparências, o mundo das ilusões, o mundo da mídia é um palco ideal para metáforas. Na tela do cinema, no monitor da televisão ou do computador vemos a face do outro, daquilo que é diferente de nós, da maneira como a arte e o design são capazes de mostrá-lo. “Interface”, a palavra anglo-saxônica que designa a “intersecção”, nos remete, com suas conotações positivas de harmonia e afeto, à tentativa constante do encontro que nunca deixa de ser organizado na arte: entre o rosto de um e o rosto do outro só há encanto (entre os órgãos de audição só há deleite). Mesmo que o outro, nesse meio tempo, tenha se transformado ele mesmo em tecnologia, máquina ou programa.

No campo da mídia tecnologicamente mais avançada, da mídia telemática, com seus computadores, bancos de dados, servidores, usuários, agentes e jogadores interligados, existe, pelo menos desde o início dos anos 90, um metaforismo condutor. Esse metaforismo resulta da comparação do tecnológico com o biológico, com o orgânico. Ao nível das principais ciências envolvidas e de seus empréstimos feitos por analistas e engenheiros de comunicação junto aos biólogos, estendendo-se tanto o software (algoritmos genéticos como, por exemplo, algoritmos de mutação e redes de neurônios) quanto no hardware. As pesquisas da bio-informática avançam, ao lado de testes com modelos biológicos para a construção de artefatos, também na área de portadores e processadores orgânicos e químico-orgânicos, haja vista a integração de chips de silício com células vivas do organismo.

Nos discursos da telemática, as células do corpo já nem parecem necessitar de corporeidade. Ao mesmo tempo, língua/conceitos dos engenheiros e designers são cada vez mais impregnadas de modelos originários da vida orgânica. A palestra aborda o campo de tensão formado por essa circunstância.

