



Os paradoxos da representação na era da informação

*Juan Guillermo Diaz Bernal**

Resumo: Este artigo apresenta uma tentativa de vincular a imagem como objeto virtual, não somente como aquele utilizado nas tecnologias da informação e comunicação, mas, também, como na perspectiva da representação. As mutações que a sociedade da informação gerou, por meio dos processos de digitalização, implicam efeitos nas imagens novas. A partir de uma perspectiva crítica, as inúmeras dimensões de abordagem serão, aqui, limitadas a três: a imagem-máquina, como construção histórica; o signo que representa a imagem das múltiplas linguagens artísticas, como expressões diversas; e os limites da arte como possibilidades extremas entre a visibilidade e a incivilidade. Finalmente, tem-se as considerações finais sobre a arte e as tecnologias do virtual originando um encontro cognitivo do desenvolvimento cultural.

Palavras-chave: Arte. Representação. Tecnologia.

Las paradojas de la representación en la era de la información

Resumen: Éste artículo presenta una intención de vincular la imagen como objeto virtual, no solamente como aquel utilizado en las tecnologías de la información y la comunicación, sino también, como una perspectiva de la representación. Las transformaciones que la sociedad de la información generó, por medio de procesos de digitalización, implican efectos en las imágenes nuevas. A partir de una perspectiva crítica, las innumerables dimensiones de abordaje serán aquí limitadas a tres: la imagen-maquina, como construcción histórica; el signo que representa la imagen de los múltiples lenguajes artísticos como expresiones diversas y; los límites del arte como posibilidades extremas entre la visibilidad y la incivilidad. Finalmente, se tienen las consideraciones finales sobre el arte y las tecnologías de lo virtual originando un encuentro cognitivo del desarrollo cultural.

Palabras clave: Arte. Representación. Tecnología.

* Doutor em Educação pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU). Professor na Escola de Filosofia e Humanidades da Faculdade de Educação na Universidade Pedagógica e Tecnológica de Colômbia (UPTC). *E-mail:* juan.diaz@uptc.edu.co

The paradoxes of representation in the information age

Abstract: This article presents an attempt to show image as a virtual object, not only as that used on information technologies and in communication, but also as a perspective of representation. The mutations generated by the information society through digitalization processes promoted effects on the new images. From a critical point of view, the countless dimensions of the present approach will be limited to three: the image-machine as a historical construction; the sign that represents the image of the multiple artistic languages as diverse expressions; the limits of art as extreme possibilities between visibility and incivility. Lastly, final considerations about art and technologies of the virtual world in creating a cognitive encounter of cultural development.

Keywords: Art. Representation. Technology.

Introdução

Claramente, vivemos numa sociedade diferente no tocante a relações e características. As implicações dessa sociedade, denominada como Sociedade da Informação, repercutem notoriamente nos modos de nos relacionar, e a complexidade gera interrogantes importantes sobre a velocidade de se interagir nos âmbitos da informação e da comunicação. Esta análise e reflexão demonstram que diferentes estudos realizados modificam, entre outros aspectos, a representação e a interpretação artística.

A primeira parte da reflexão trata a questão da imagem-máquina junto com as importantes transformações no âmbito artístico segundo os afetos do espectador. O processo da indústria cultural da imagem repercute na administração e produção; logo, a informação e a comunicação, num contexto geral, apresentam novas velocidades dentro das mensagens instauradas nas mídias e focalizadas na tecnologia. Que há de diferente quanto a outras sociedades, como, por exemplo, a sociedade industrial do século XIX? Trata-se de uma sociedade pós-industrial ou é seu resultado? Repensar a sociedade saturada de informação pressupõe um conhecimento e, por sua vez, uma desinformação.

Na segunda parte, focaliza-se no paradoxo da representação de objetos artísticos. Esses paradoxos explicam as peculiaridades e a singularidade que substituem o representado. Um objeto que possibilita um signo, um mapa, uma cópia pressupõe um esforço no pensamento que, às vezes, é difícil de se perceber. Tanto as imagens artísticas como aquelas proporcionadas industrialmente ilustram um olhar diferente ante a percepção e a representação.

Como terceira parte no desenvolvimento teórico deste artigo, apresentam-se alguns exemplos-chave sobre a percepção para compreender a interação artística das criações extremas devido à necessidade de inovar-se nessa saturação. Esses *extremos* levam a propor novas questões no campo artístico: O que é a arte? Quando existe a arte? Por que essa arte? Mas, por outra parte, existe uma arte quase *invisível* ante o espectador cuja velocidade de interpretação foi cegada, sem possibilidade de emancipar-se do cotidiano. Assim, seria possível delimitar a arte entre seu ponto médio como *ponte* de interação entre o extremo e o mínimo.

Por último, as considerações finais evidenciam, de maneira sintética e compreensiva, uma melhor maneira de entender a perspectiva filosófica-crítica-reflexiva da relação entre informação-imagem-pensamento. O objetivo final é proporcionar uma perspectiva geral da complexidade de uma sociedade que se apresenta, com limites pouco definidos, que provocam um assombro e perplexidade tão grandes que se tem a impressão de que pouco se pode fazer para detê-la.

Imagem-máquina

A arte desde o século XIX tem sido tratada como um lugar de produção de importantes imagens. As representações artísticas não sofreram saturação dos espaços de exposição, o que possibilitou despertar a sensibilidade no espectador. No século XX, a eficiência na produção torna as imagens um processo industrial, estabelecendo uma relação entre a imagem e máquina. A indústria cultural, a partir da fotografia

desenvolvida no cinema, produz dados tanto visuais como audiovisuais configurando uma realidade.

Segundo McLuhan (1996, p. 258), “[...] o processo linear vai sendo expulso da indústria, não apenas na administração e na produção, mas também na indústria do entretenimento. É a nova imagem em mosaico da TV que substitui os pressupostos estruturais de Gutenberg”. A ideia atual do mundo se configura a partir da saturação na informação e comunicação com ampla textura “mosaica” de caráter audiovisual, porém, pouco se sobressai. Assim, as imagens que são transmitidas ou retransmitidas são repassadas pela aceleração e velocidade da sensibilidade mínima na contemporaneidade; embora, a industrialização da mídia se focaliza na estratégia de destaque das mensagens cuja relevância substitui a profundidade. Assim, por exemplo, Baudrillard (2006) fez referência às linhas de fuga em profundidade no Renascimento, as quais projetam uma perspectiva contínua.

As mensagens massivas superam nossa capacidade e vontade de esquecer e lembrar as percepções das imagens, atrativas, convincentes, detalhadas, entre outras, que ultrapassam a realidade do percebido, ao acompanharmos muitas decisões que tomamos em nosso agir, tanto ao nível ético como político. De outro lado, a imaginação está sendo fechada em forma de espiral por uma visão artificial operada a partir de um devir “omniscópico”, que significa ver e mostrar como um todo. As grandes quantidades de imagens produzidas industrialmente se acoplam à nossa memória sendo também, inibidoras da capacidade de imaginar o que elas evidenciam.

O desenvolvimento tecnológico traz grandes benefícios para a humanidade, entre eles o acesso massivo à informação, a expansão dos mercados e a minimização do tempo das transmissões, comunicação entre pessoas separadas pela distância. No entanto, existem potenciais riscos implícitos nas novas tecnologias da informação e comunicação (BERNAL, 2016).

Segundo Virilio (2009), perder o controle no caso da radioatividade poderia produzir um desastre global e irreversível, poder sua vez, na

informática, cujo alcance ainda é ilimitado a interação fora de controle pressupõe um acidente geral denominada como “acidente dos acidentes” que transcende a percepção mesma da realidade. Nessa perspectiva, esse artigo procura identificar os aspectos significativos da fase do desenvolvimento tecnológico e as mudanças políticas em referência à imagem, seguido de uma breve discussão com a arte, entendido como campo de experimentação e produtor de imagens.

Signo, mapa ou cópia

Na filosofia kantiana, o conhecimento faz referência a dados recolhidos pela intuição, sejam reconhecidos a partir de conceitos ou formas abstratas pois, assim, pode-se dizer que temos representações de objetos, elaboradas a partir da percepção que se funde com a abstração construída no pensamento. Segundo Kant (2008), não é possível o conhecimento desde que as representações se tornam objetos, de reduções constituídas pelos dados seletivos tomados por intuições e orientadas pela pertinência de julgamentos conceituais dos que fazem parte.

Enaudeau (1998) propôs um paradoxo da representação no qual, o pensamento é um esforço do sujeito em representar os objetivos, e a partir dele, colocá-los *para* ele e *ante* ele. Assim, o conhecimento começa como sendo um esforço para distinguir entre os objetos do mundo e o sujeito que o representa. Portanto, é preciso fazer uma separação entre “subjetivo” e “objetivo” na representação. A partir dos pressupostos dessa autora, entendemos que o pensamento é uma atividade que conduz à representação, logo, não é um resultado. Baseado nessa premissa, questionamos, se por meio do pensamento o sujeito se esforça por representar os objetos, mas de onde deve surgir esse esforço?

Na representação, o signo o mapa e a cópia substituem e confirmam a ausência do objeto, a saber. A representação, segundo Enaudeau (1998) consiste em substituir aquilo que está ausente e torná-lo presente, isso estabelece um paradoxo, porque um objeto ou modelo está ausente em sua

representação. No paradoxo da representação, a cópia é o único acesso ao modelo no qual, a representação passa presença e, o signo pelo objeto. Dessa forma representar seria colocar um objeto *para e ante* o sujeito, o qual deve ser captado de alguma maneira pelo sujeito. Portanto, o pensamento é posterior à captação e anterior à representação dos objetos, a sim, o esforço do pensamento, então, deve conduzir ao estabelecimento de uma ponte entre o objeto e a representação.

Posto essas considerações, indagamos os motivos pelos quais a percepção do objeto não é clara ou porque ele é representado de forma difusa, isto é, imagens que parecem objetos, sem ser ou objetos que parecem outros objetos, como no caso das imagens, seja industrial ou artística. Assim, o que ocorre quando o esforço do sujeito não alcança para objetivar, ou seja, colocar *para* ele e *ante* ele o que ele percebe?

No escrito *isto não é um cachimbo?* se trabalha com a obra do pintor René Magritte, distinguindo duas formas de estabelecer a relação artística entre modelo e cópia como são: a similitude e a semelhança. *A primeira* torna possível um simulacro como relação reversível ou indefinida do similar com outro também similar; por outro lado, *a segunda*, se encarrega de dar a conhecer e acompanhar o modelo. O exemplo, proposto por Michel Foucault, no qual, a relação entre similitude se poderia apresentar entre a realidade e a pintura (FOUCAULT, 2013).



Figura 1 – René Magritte, (1929). Óleo sobre tela, 60,33 x 81,12 x 2,54 cm. County Museum of Art, Los Angeles, California USA.
Fonte: © Charly Herscovici (photography)

Indivíduo e identidade: entre limites e extremos na arte

[...] entendo por identidade o processo de construção de significado com base em um atributo cultural, ou ainda um conjunto de atributos culturais inter-relacionados, o(s) qual(is) prevalece(m) sobre outras fontes de significado para um determinado indivíduo ou ainda um ator coletivo, pode haver identidades múltiplas. No entanto, essa pluralidade é fonte de tensão e contradição tanto na auto-representação quanto na seção social. Isso porque é necessário estabelecer a distinção entre a identidade e o que tradicionalmente os sociólogos têm chamado de papéis, e conjuntos de papéis (CASTELLS, 2008, p. 22).

As propostas da filosofia no século XX para a tecnologia propor uma crítica pelo menos em três características:

- *Perdida do Dasein*: Heidegger (2006) comenta que existe o perigo de perder a própria essência, pela que o “eu” pode diluir-se na tecnologia até o ponto de desaparecer. O sujeito ficaria segundo o domínio do objeto, convertido o primeiro na subcategoria do segundo.
 - *A inconsciência*: pode chegar a dominar nosso eu e podemos deixar de ser conscientes de que devemos ser e quem submete as máquinas a nossos desejos e não ao contrário. Esta é uma das ideias que nos mostra Ortega y Gasset (1964) no escrito sobre a técnica. Ao mesmo tempo em que deixamos de ser consciente também deixamos de pensar, deixamos que as máquinas pensem por nós, como sugere Postman (2011).
 - *Perdida de vontade humana*: O filósofo Ellul (2004) sinala que está perdida em favor das máquinas deixa levar ao azar as exigências de domínio. O “eu” pode ficar desdobrado e entrar num estado de sonambulismo ou esquizofrenia. Na possibilidade de criar novas identidades o se multiplicar e perder a identidade essencial, que lhe é própria.

A identidade do eu, individual ou coletiva também se poderia interpretar a situação anteriormente mencionada, de criação de novas identidades, como um passo da identidade do eu individual a uma iden-

tidade de tipo coletivo. Dessa maneira, existe uma espécie de “panóptico” como diria Bentham (2000) e que Foucault (2008) expõe como um paradigma de uma nova sociedade que se está construindo, onde já não haveria intimidade.

O Panóptico funciona como uma espécie de laboratório de poder. Graças a seus mecanismos de observação, ganha em eficácia e em capacidade de penetração no comportamento dos homens; um aumento de saber vem se implantar em todas as frentes do poder, descobrindo objetos que devem ser conhecidos em todas as superfícies onde este se exerça (FOUCAULT, 2008, p. 169).

Outro conceito, como por exemplo, “logística da percepção”, analisa o poder entre tecnologia e informação, na qual, na sociedade de controle se incluem as imagens no mundo contemporâneo e sua perspectiva para o futuro, o qual já chegou, denominado como Sociedade da Informação. A proposta, atualmente, tem uma divisão óbvia entre propostas alternativas de resistência e interações estéticas como processos de criação com inovação. A primeira traz os riscos de esquecer algumas técnicas da arte tradicionais, enquanto que a segunda, propõe um agir consequente segundo as transformações no mundo atual. Segundo Virilio e Lotringer (2003), a reflexão dos efeitos que tem o progresso, traz múltiplas soluções para aqueles problemas que afetam ao ser humano.

A arte interage com o espectador criando algumas cenas “terríficas”, “espantadoras” e “extremas”, as quais envolvem o sofrimento do corpo como experiência artística, mais aqui, seria preciso estabelecer os limites entre extremos.



Figura 2 – HUMAN FLESH (2015): Grupo Fith Serão Performativo
Fonte: © Victor Nomoto (fotografia)

Assim, a saturação de informação no pensamento estabelece uma relação entre o limite e o corpo segundo um tempo e um espaço. Em algumas revistas como, por exemplo, Playboy, existe um contraste entre a imagem como médio para “capturar” os consumidores desde um olhar econômico, promovido pela voluptuosidade dos corpos e as pretensões de moda e publicidade. O consumo dos corpos produz um efeito de contraste entre o ideal a seguir segundo parâmetros gerais e os limites entre a realidade baseada na diversidade e na cultura, para além desse exemplo, a performance programa outras virtualidades.

Por outra parte, no sentido positivo, as múltiplas conexões de inteligências que podem favorecer, e enriquecer o pensamento e a criação coletiva. Esta é uma das ideias que define Himanen (2001), o indivíduo já não está só ante a máquina, abandonando o seu serviço, mas a pedir a colaboração dos demais na rede para levar a cabo seu trabalho.

Essa possibilidade de ultrapassar as limitações da própria consciência e criar identidades novas na rede, não tem porque dar lugar a uma dissociação do eu, senão a um enriquecimento da própria identidade. Ao colocar-se no lugar do outro, o indivíduo toma-se uma consciência universal que pode chegar a captar melhor os conflitos e as relações humanas.



Figura 3 – OVERLAPPING MEMORIES (2015): At the “In Between” space, Flagcx, a MAI collaborator in Brazil, present an open workshop with Marina Abramovic to explore new possibilities for performance art through its intersection with technology and science. Fonte: © Hick Duarte (fotografia)

Ponte: sociedade e realidade

A fragmentação social que facilmente pode conduzir à desmesura, ao excesso. A dispersão que favorece o ciberespaço provoca a proliferação de conteúdos de todo tipo, desde como fabricar uma bomba caseira à discursos ideológicos totalitários.

- *No sentido negativo:* respeito da realidade às críticas dirigem-se a manifestar um rechaço da realidade virtual porque é um mundo de simulacro diferente ao mundo que podemos perceber. Ademais, a distorção que provoca pode conduzir a confusões e a acreditar que é mais real do que se vive através da rede que na mesma realidade
- *No sentido positivo:* a construção de novos mundos e sociedades virtuais independentes das estabelecidas cara a cara, que podem dar lugar a novas relações e grupos sociais. Umhas novas relações e grupos que podem ajudar a modificar aqueles aspetos mais prejudiciais da sociedade real.

O que é a arte ao final? Quando existe a arte? Porque essa arte? As implicações de estas respostas propõem uma função na obra de arte que implica uma contingência de ser ou não ser. Os conceitos que definem a arte e seu caráter artístico pressupõem uma “expressa veneração da extrema receptividade [...] a vigilância extrema do corpo vivo que vê, escuta adivinha, morre, cheira, muda” (VIRILIO, 2005, p. 56). Para além prática do “outro”, comunicam entre si, o comercial com o institucional transformando as mensagens do corpo junto com as políticas, as mídias e os espaços de reflexão e pensamento artístico.

Segundo Goodman (1978, p. 57-68), existem sintomas para recompor e ordenar as perguntas sobre a arte:

- *Densidade sem tática:* diferença mínima entre símbolos.
- *Densidade semântica:* são os símbolos que diferenciam os objetos.
- *Plenitude relativa:* o significado dos aspectos que envolvem o símbolo.

- *Exemplificação*: demonstra a função e as propriedades que possuem.
- *Referência múltipla y complexa*: as relações de interação entre as funções do símbolo.

Todos esses elementos que interatuam com a função que a obra de arte tem e o símbolo, pressupõem uma orientação entre os sintomas do doente e o posterior diagnóstico ou tratamento feito pelo médico no sentido, em que são evidenciados nas galerias ou museus.

A proposta de Goodman (1978) carece do acontecer artístico, elemento chave para responder, por exemplo, ao questionamento quando há arte? Como, também, é um conceito que proporciona uma invisibilidade por enquanto, ainda não aceita no critério institucional. Então, o acontecer permite a essa obra de arte tornar-se diferente da publicidade, das mudanças midiáticas ou dos quadros, numa habitação sem espectadores. A obra de arte é tida como imagem que interage com o simbólico, com real e, também, com os sintomas.

Assim, podemos olhar com atenção os espaços e atividades da vida cotidiana, na qual, as ações simbólicas anônimas contêm uma visibilidade, às vezes, mínimas para o espectador que transita pelas ruas, no metrô, e pelos espaços públicos intervindos.

Assinar uma obra artística, é dar um segundo nome à manipulação de objetos num espaço e num tempo determinado. Embora, existem também, ações anônimas com um estilo invisível, na qual, opiniões múltiplas refletem sobre a apropriação dos meios massivos e está a contramão do interesse comercial. Essas intervenções compõem uma revolta e uma força no simbólico produzindo alterações na representação tornando um monopólio do comercial em ações onde o artista intervém no mercado da informação e da expressão.



Figura 4 – Intervenção anônima, Muro da UPTC. (2017) Tunja (Boyacá)
Fonte: © JG Diaz (Fotografia)

Os espaços interculturais que tem os murais na *Universidad Pedagógica e Tecnológica de Colombia* (UPTC) (Tunja-Boyacá) permitem definir e alterar o espaço e o tempo das publicidades e produzir dissonâncias nas mensagens com conteúdo diferencial.

Intervenções artísticas, que circulam nos espaços públicos, respondem a uma revolta ou a resistência frente à realidade e, a sua vez, refletem sobre a visibilidade do artista na vida cotidiana. Essa outra arte está presente em toda a população que transita pelos diferentes espaços e que interatua com a resistência e os efeitos dos *mass media* saturados da informação e da comunicação que se torna propaganda transformando a percepção da realidade.



Figura 5 – Intervenção anônima, Muro da UPTC. (1997) Tunja (Boyacá)
Fonte: © JG Diaz (Fotografia)

Liberdade e controle: mínimo, invisível, oculto

Na liberdade da cultura, os autores já não são os únicos proprietários de suas produções. Os textos, arquivos se incorporam à Internet sem a vontade de seus proprietários, passam a formar parte de uma cultura, pois já estaria à disposição de todos sem ter que pagar para adquiri-la. A cultura é mais livre, já não há limitações de poder aquisitivo quando há acesso à rede. Por outro lado, estão aumentando cada vez mais nos *sites* as licenças *Creative Commons* que permitem fazer uso de seus conteúdos, mas com certas normas. Uma das condições é fazer a citação das fontes onde se há extraído a informação, há que reconhecer e citar ao autor original.

Outra das questões é o controle. Questiona se alguns conteúdos e ações devem ser controlados pela rede? De acordo com Virilio (1997), a interatividade nada mais do que dar liberdade ao que se faz controlar. Afirma-se que o ser humano passa a ter um neurônio a mais no cérebro humano graças à interatividade, passando de uma “sociedade de controle” a uma “sociedade cibernética” que é a máxima antítese de liberdade e democracia.

A visibilidade e invisibilidade, na qual, a arte acessa a múltiplas linhas de mercado, propõe uma estética da desapareição. Desde um olhar simples e periférico poderia se construir uma arte ao serviço. Mas se

o pensamento deduz um propósito diferente e ao mesmo tempo válido nas práticas contemporâneas que mobilizam a arte ao se reconhecer um processo, surge uma pergunta: o que acontece quando o ícone é o próprio artista plástico?

Ao questionarmos se existe uma relação entre as imagens em transformação e as experiências cotidianas:

- Que muda?
- Quais são os tempos críticos da arte?
- Quem atua na prática da natureza e os objetos que são substituídos?
- Como algo substancial define a prática artística?

O ícone representado nas imagens no campo da experiência representa um ponto de vista que se acrescenta na criação de pinturas e esculturas colocando a imagem como análoga e incluso ilusória dentro de uma percepção visível como função da arte. A proposta ante essa função é focalizada em imagens que contem matéria-prima como: parede, tecidos, corpos, entre outros. Por outra parte, o local instaura a arte como: museus, igrejas, galerias, entre outros.

Assim, a finalidade da arte como deslocamento questionamos o porquê a recepção do objeto não é clara, e sim é difusa, ou seja, imagens que parecem objetos, sem ser ou objetos que parecem outros, e no caso das imagens industriais ou artísticas o que ocorre quando o esforço do sujeito não alcança para objetivar, ou seja, colocar para ele e ante ele o que percebe em uma ruptura da ilusão virtual dos espaços representados e dos materiais trabalhados.

No começo do artigo esboçamos a indústria cultural da imagem que pressupõe uma saturação atual da informação visível na propaganda ou publicidade que contém elementos comunicativos e que convencem dia a dia ao consumismo por parte de seus clientes e desta forma, persuadem para uns fins a maneira estratégica cujo efeito comunica de maneira invisível a mensagem.

O conceito tanto de propaganda como de publicidade, no qual se difundem as mensagens e que hoje, os profissionais tendem a falar inclusive de uma comunicação estratégica, persuasão, estratégias de vendas, com fins na indústria do entretenimento, jornalismo, comunicação e que coaduna com o interesse das coisas que se ocultam o que são visíveis.

O oculto é, por sua vez, visível na planificação do artista pois, estrategicamente se configuram alguns dados que camuflam ou substituem a realidade criando um plano virtual mediado pela ilusão à indústria da imagem que se torna uma cultura traçada por um plano de dados que evidenciam uma estratégia na forma de produzir a imagem em grande medida, configurando se uma ilusão num lugar oculto.

No entanto, a imagem virtual produz uma ilusão que desloca a saturação da informação como forma de revoltar-se ante práticas e possibilidades da percepção. Continuando com as duas propostas contrárias, explicamos o processo da obra de arte e da imagem virtual:

- *Detenção*: a arte produz uma desaceleração no espaço, se percebem os detalhes que contem a qualidade das experiências e a natureza do movimento entre comunicação num tempo real.
- *Invisibilidade*: depois da intensa saturação das imagens a arte começa a tirar intervalos de tempo necessários para refletir e repensar a maneira como se pode produzir o real segundo as estratégias da percepção num sentido critico, ou seja, num ocultamento.

Considerações finais

O que nos prepara o futuro mais próximo? Em realidade, seria bastante difícil responder a esta pergunta, pois o futuro sempre está cheio de incertezas, e não podemos predizer. Não possuo uma bola de cristal, parecida àquelas de atrações artísticas, que nos permita saber com exatidão o que pode ocorrer dentro de alguns anos.

A única coisa que podemos fazer são previsões de futuro a respeito daquilo que agora temos para saber aonde podemos chegar, previsível-

mente, sempre e quando continuemos pelo mesmo caminho. Entretanto, cabe ressaltar que o resultado da análise é provisório, pois nossa sociedade complexa muda constantemente.

A flexibilidade desta época dominada pela informação pode conduzir por caminhos totalmente imprevisíveis. O que, sim, pode-se afirmar é que se está criando uma sociedade diferente a partir das novas tecnologias da informação e comunicação, a saber: uma cibersociedade.

As utopias pressupõem a possibilidade da existência de uma sociedade perfeita. Como seria esse mundo? Corresponderia ao que entendemos hoje por natureza humana? São os humanos perfeitos ou chegaremos a sê-lo algum dia? Cada vez podem-se encontrar mais livros, artigos, novelas e filmes que tratam não só das características principais das novas tecnologias digitais, mas, também, das chamadas tecnologias da informação e comunicação e de seus efeitos, tanto no aspecto positivo como no negativo e, mais concretamente, sobre as implicações de internet a longo e curto prazos na sociedade.

Nesse sentido, questiona-se se as tecnologias que temos hoje, como telefones celulares com computadores acoplados, televisão digital, aparelhos cada vez mais robóticos e, mais especificamente, a Internet, podem converter-se numa oportunidade melhorável para a construção de um novo mundo feliz, ou se se trata de uma “caixa de Pandora” ao estilo Latour (2001), que, a qualquer momento, pode abrir-se e explodir, resultando numa catástrofe. Talvez, segundo a corrente filosófica do realismo crítico virtual de Heim (2000), seja possível entender bem o que se pode passar no futuro mais próximo fazendo um estudo detalhado de alguns dos aspectos mais positivos e negativos da introdução das novas tecnologias no nosso cotidiano.

Referências

BAUDRILLARD, J. *Da sedução*. Tradução de Tânia Pellegrini. São Paulo: Papyrus, 2006.

BENTHAM, J. *O panóptico*. Tradução de Tomaz Tadeu. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

BERNAL, J. G. D. Tecnologia: ¿un desafío para salir del riesgo? *Praxis & Saber*, v. 7, n. 14, p. 71-90, julio 2016. Disponível em: <http://revistas.uptc.edu.co/index.php/praxis_saber/article/view/5218>. Acesso em: 05 Dez. 2017.

CASTELLS, M. *O poder da identidade*. Tradução de Klauss Brandini Gerhardt. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

ELLUL, J. El orden tecnologico. In: MITCHAM, C.; MACHEY, R. (Ed.). *Filosofia y tecnologia*. Madrid: Encuentro, 2004. p. 112-154.

ENAUDEAU, C. *Là-bas comme ici: le paradoxe de la représentation*. Paris: Gallimard, 1998. (Connaissance de l'inconscient).

FOUCAULT, M. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Tradução de Raquel Ramalhte. 35. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

_____. Isto não é um cachimbo. In: BARROS DA MOTTA, M. (Ed.). *Ditos & Escritos*. 3. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013. Vol. III: Estética: literatura e pintura, música e cinema.

GOODMAN, N. *Ways of worldmaking*. Indianapolis: Hackett Publishing Company, 1978. (Hackett Classics).

HEIDEGGER, M. A questão da técnica. In: *Ensaio e conferências*. Petrópolis: Vozes, 2006. p. 11-38.

HEIM, M. *Virtual realism*. New York: Oxford University Press, 2000.

HIMANEN, P. *The hacker ethic and the spirit of the informational age*. New York: Random House Trade Paperbacks, 2001.

KANT, I. *Crítica da faculdade do juízo*. Tradução de Valerio Rohden e António Marques. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

LATOURETTE, B. *A esperança de Pandora: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos*. Tradução de Gilson César Cardoso de Sousa. Bauru: Edusc, 2001.

MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação: como extensões do homem*. Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 1996.

ORTEGA Y GASSET, J. Meditación sobre la técnica. In: *Obras completas*. Sexta edición. Madrid: Revista de Occidente, 1964. Tomo V: (1933–1941), p. 317-378.

POSTMAN, N. *Technopoly: the surrender of culture to technology*. New York: Knopf Doubleday Publishing Group, 2011. (Vintage).

VIRILIO, P. *El ciber mundo, la política de lo peor* (entrevista con Philippe Petit). Traducción de Mónica Poole. Madrid: Cátedra, 1997. (Colección Teorema).

_____. *Lo que viene*. Traducción de Miguel Lancho. Madrid: Arena Libros, 2005.

_____. *El accidente original*. Traducción de Irene Agoff. Buenos Aires: Amorrortu Editores, 2009. (Colección Nómadas).

_____; LOTRINGER, S. *Amanecer crepuscular*. Traducción de Ezequiel Zaidenweg. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2003. (Colección Popular).

Data de registro: 05/12/2017

Data de aceite: 22/02/2018