

Resenha**A Pele da Cultura: Investigando a nova realidade eletrônica**
(Derrick de Kerckhove. – São Paulo: Annablume, 2009)Fellipe Gustavo Rocha Mousinho de BRITO¹

Assistimos à televisão, passamos horas conectados à internet, consumimos produtos de alta tecnologia. Vivemos imersos em uma sociedade na qual a velocidade da informação caminha com a mesma rapidez que a do pensamento. Novas tecnologias já estão sendo traçadas em grandes centros de pesquisa e o futuro apresenta novas possibilidades para o indivíduo. E quanto à influência destas novas tecnologias na vida dos consumidores? Como é que estes meios eletrônicos se constituem como extensões da nossa psicologia, do nosso sistema nervoso e até do nosso corpo?

Mediante estes questionamentos, Kerckhove faz uma investigação da nova realidade eletrônica, proposta pelo livro “A Pele da Cultura”. Para isto, utiliza-se da análise do funcionamento de algumas tecnologias, como a dos aparelhos de TVs e a sua possível fusão com os computadores, a realidade virtual e as redes neurais, proporcionadas por chips e interfaces cada vez mais avançadas. Estes aspectos são observados pelo autor através das visões Tecnopsicológicas (estudo da condição psicológica das pessoas que vivem sob influência da inovação tecnológica) e Psicotecnológicas (qualquer tecnologia que emula, estende ou amplifica o poder das nossas mentes). Nesta obra, também são apresentadas as implicações causadas pela super via da informação disponibilizada pela cibercultura, assim como a exposição do ciberdesign como responsável por compor e reconfigurar a pele de uma cultura.

Considerado um dos principais herdeiros intelectuais de Marshall McLuhan, Derrick de Kerckhove é Doutor em Língua e Literatura Francesa pela Universidade de Toronto, Canadá e em Sociologia da Arte na Universidade de Tours, França. É autor de

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB.

vários livros: *Connected Intelligence* (1997), *The Architecture of Intelligence* (2000), *McLuhan for Managers* (2003) entre outros.

No primeiro capítulo são introduzidos alguns conceitos utilizados para facilitar a compreensão dos efeitos produzidos pelas tecnologias elétricas. Idéias como: Tech-lag, Tecnofetichismo, Tecnopsicologia e a Psicotecnologia são os pontos principais tratados nesta primeira etapa.

Ao apresentar o conceito de Thec-Lag o autor defende a idéia de que por mais importante e útil que seja a tecnologia ela não pode se impor a um público que não esteja preparado. Como antes acontecido com o fax, que teve que esperar um tempo até que fosse realmente absorvido, encontramos hoje a realidade virtual em um estágio probatório, esperando desde o seu surgimento um espaço na nossa “psicologia coletiva”.

Em relação ao Tecnofetichismo, temos a sua aplicação adequada aquelas pessoas viciadas em determinados produtos, que esperam sempre que ele faça algo a mais do que a sua capacidade, mesmo que esse algo mais não seja nem utilizado. Tudo isto pelo prazer de se sentir no controle. Sem este algo mais eles se sentiriam limitados.

A Tecnopsicologia se configura pelo estudo desenvolvido pela Psicologia, relacionado às condições psicológicas das pessoas que vivem sob influência da inovação tecnológica. A estas inovações tecnológicas que amplificam o poder nas nossas mentes é dado o nome de Psicotecnologia.

Após a participação do autor em uma experiência onde este era exposto a uma seqüência de imagens desconexas, surge o conteúdo que norteia todo o segundo capítulo: a TV fala ao corpo, não a mente.

Para chegar a esta afirmativa, Kerckhove cita o impacto direto proporcionado pela tela de vidro, que atinge o nosso sistema nervoso e as nossas emoções, aplicando pouco efeito sobre a nossa mente. A partir daí, chega à conclusão de que o processamento da informação se realiza na tela e não no indivíduo.

Ainda em relação ao impacto da televisão sobre o indivíduo, nos é apresentado o conceito de “colapso do intervalo”. Neste conceito é destacada a incapacidade do telespectador para obter alguma reação consciente sobre as informações veiculadas, já que estas são expostas em uma velocidade que dificulta a sua assimilação. Segundo Kerckhove, um prato cheio para os anúncios publicitários.

No terceiro capítulo, fazemos uma viagem no tempo até os povos Sumérios, em que podemos observar o surgimento do dinheiro e da escrita. Mas é no desenvolvimento do alfabeto, com os Gregos, que são apresentados os pensamentos mais interessantes sobre a sua contribuição para a tecnologia. De acordo com os estudos abordados neste capítulo, o sistema Ocidental de escrita, da esquerda para direita, responsável pelo desenvolvimento do lado esquerdo do cérebro, foi fundamental para que o indivíduo pudesse ter percepções importantes, que contribuíssem na construção da tecnologia. Com isso, o homem pode enxergar o mundo em perspectivas e construir pensamentos sistematizados.

É através do aprimoramento destes usos que as novas tecnologias propõem aos seus consumidores um olhar diferenciado em relação ao mundo. No quarto capítulo, a realidade virtual é apresentada com esta possibilidade, funcionando como verdadeira extensão do nosso corpo.

De acordo com Kerckhove, já estão sendo desenvolvidos nos grandes centros de pesquisa, equipamentos que irão nos possibilitar uma imersão completa no mundo virtual. Poderemos tocar e interagir com pessoas e transformar objetos. A projeção é de que as empresas do futuro existirão apenas no ciberespaço e que os nossos pensamentos serão processados em uma espécie de “consciência grupal”. A nova tecnologia como extensão do nosso corpo e da nossa mente.

No quinto capítulo, esta extensão do nosso corpo é proporcionada pelos telecomputadores através das videoconferências. A convergência de ambos oferece uma possibilidade sem precedentes, “a de ligar indivíduos com as mesmas necessidades pessoais a mentes coletivas”. Seguindo a linha de pensamento de Kerckhove, pode-se inferir que nesta fusão entre TV e computador, o espectador modifica a sua característica, deixando de ser apenas receptor da informação e passando agora a colaborar também para a construção deste conteúdo.

No sexto e sétimo capítulos o autor segue com a idéia de uma aceleração irrefreável da tecnologia e do aumento da velocidade da informação, apresentando os benefícios atribuídos a estas características bem como os riscos que elas representam, além dos colapsos em setores econômicos e da desintegração para uma sociedade não preparada.

A ciberatividade é o tema construído no oitavo capítulo. Ainda com projeções em relação à realidade virtual, o autor denomina por ciberdesigner, aquele indivíduo que se utilizando de tecnologias específicas, adentra neste universo paralelo, sendo capaz de produzir e modificar os objetos da nossa imaginação entrando fisicamente nestes produtos.

Através destas novas ferramentas de interação, os consumidores serão chamados a produzirem cada vez mais conteúdos colaborativos. Serão os verdadeiros arquitetos deste ciberespaço, levando a denominação de “prosumidores”, ou seja, consumidores que também são produtores. Este termo, criado por Alvin Toffler em 1980, é retomado por Kerckhove, possibilitado agora por uma nova mecânica.

Atingidos diariamente por uma gama surpreendente de informação, Kerckhove aborda no nono capítulo, dois tipos de audição utilizada pelo indivíduo. A audição oral e a audição letrada, caracterizadas pela sua forma de assimilação do conteúdo. Na primeira, temos uma compreensão global das coisas. Na segunda, uma compreensão mais seletiva, escolhendo e assimilando as informações do nosso interesse.

No décimo capítulo, denominado *mídia e gênero*, Kerckhove apresenta em apenas três páginas o grau evolutivo das mulheres em relação aos homens. Colocando-as como detentoras do direito a vida, pela possibilidade de ter ou não filhos, e como mulheres mais preparadas para ocupar funções, que antes só eram ocupadas pelos homens, como reflexos da exigência de um novo mundo.

Com projeções de uma realidade modificada, o autor, no décimo primeiro capítulo, externa a sua preocupação com o ataque e as distorções sofridas pela realidade, nos lembrando do papel de entretenimento em que estas informações estão sujeitas. Nas palavras do autor: “a realidade está se desintegrando rapidamente. Hoje está em forte declínio” (p.138). Tomando como exemplo o espetáculo da informação produzido pela televisão, de acordo com Kerckhove, este meio só apresenta as notícias que servem, se não servirem os produtores farão com que sirvam.

Passando por uma cultura televisiva de massas e ultrapassando a velocidade da informação a partir dos anos 80 com os primeiros computadores pessoais, chegaremos à terceira era midiática: a cibercultura. É com esta sistemática que o autor aborda o décimo segundo Capítulo. São feitos alguns levantamentos históricos representados por

quadros comparativos: padrões de massas, tendências sociais, empresariais e psicológicas, são utilizados para diferenciar o homem de massa do homem de velocidade, sendo o segundo resultado desta terceira era midiática.

O décimo terceiro capítulo, *Formas de pensar digitais e analógicas: tendências em computação* nos mostra que além das transformações direcionadas para o indivíduo na era da cibercultura, somos levados a imaginar a criação de supercomputadores presentes neste ciberespaço. Através de redes neurais possibilitadas por chips de alta tecnologia, teremos uma interconexão de dados inteligentes, capazes de pensar pelo próprio indivíduo. É a tecnologia copiando de uma forma artificial a rede neural do cérebro.

O capítulo seguinte, revela a essência do livro ao repetir o título. Neste momento da obra, Kerckhove coloca o design como responsável por marcar a identidade de uma cultura, pela capacidade de representá-la e pela possibilidade de identificarmos padrões na sua mudança. De acordo com o autor, o design é responsável por fazer as relações públicas da tecnologia, por caracterizar os produtos e costumes de uma civilização.

No décimo quinto capítulo, tratando ainda das representações da cultura, o autor concede a arte um papel fundamental em equilibrar os efeitos das novas tecnologias no indivíduo, funcionando como um contrapeso e um ponto de fuga de uma cultura.

Retomando a um tema antes bastante abordado em filmes de ficção científica, o décimo sexto capítulo traz à tona a idéia de uma ecologia cyborg. O ser humano em uma ligação de extrema intimidade com estas tecnologias, chegando ao ponto de se tornar difícil distinguir entre as nossas identidades naturais e as extensões eletrônicas.

Ainda neste capítulo, o autor aborda o embate provocado pela tecnologia entre a natureza e a cultura. De acordo com o mesmo, pela capacidade de modificar a realidade, o tempo e o espaço, o equilíbrio se desfez, favorecendo a cultura em detrimento da natureza.

No décimo sétimo capítulo, a abordagem é feita em relação aos espaços públicos e privados, utilizando-se de temas centrais como: aldeia e consciência global e inteligência coletiva. De acordo com Kerckhove, “pela primeira vez no mundo, estamos acelerando em direção a um novo nível de consciência privado e público ao mesmo tempo” (p.201). Esta aceleração, de acordo com o autor, é proporcionada pelas novas

formas interativas, habilitadas pela transparência, instantaneidade e ambientes inteligentes.

A temática relativa à escrita e ao alfabeto grego volta no décimo oitavo capítulo como componente capital na base da inteligência do indivíduo. Neste capítulo, a leitura e a escrita são consideradas pelo autor como as condições fundamentais para a privatização da mente, dotando o indivíduo de um acelerador da sua inteligência. Apontada como uma inovação tipicamente ocidental, possibilitada por códigos lingüísticos, são apresentadas também as idéias de fragmentação, descontextualização e recombinação, utilizadas na criação e reestruturação de novos contextos.

Desenvolvida nos capítulos anteriores, a idéia da tecnologia como extensão do nosso corpo e mente, no penúltimo capítulo, Kerckhove trata especificamente de como o indivíduo se relaciona com tal situação. A televisão volta à cena mostrando a incapacidade do espectador em construir a sua própria imaginação. De acordo com o autor, “as imagens recebidas são completamente formadas em um discurso social de fora para dentro” (p.224). Ainda nesta mesma temática, a televisão aparece como um elo social, definida como o nosso senso comum eletrônico. As informações tendem a ser repetidas pelas emissoras, tornando o discurso televisivo o mesmo para todo o mundo.

Outras possibilidades de amplificação do poder da nossa mente são retratadas com a integração das TVs e dos computadores, que, de forma autônoma possibilitam aos indivíduos ter um controle maior das extensões do seu corpo.

Deixando claro a dependência do indivíduo a estas psicotecnologias, Kerckhove finaliza o penúltimo capítulo colocando que a forma de vingar-se contra estas tecnologias, é integrá-las dentro da nossa psicologia pessoal. Desta forma, um novo ser humano estará nascendo.

Em seu último capítulo, presente exclusivamente na edição Brasileira do livro, a proposta do autor é que façamos uma reflexão sobre o planeta Terra, com o intuito de restaurarmos “este sentido de unidade com o mundo e de pertença cósmica” (p.238). Para isto, utiliza-se de algumas obras de Philippe Boissonnet, que compostas por instalações artísticas, tinham por finalidade a representação do nosso planeta. Um experimento interativo aberto ao público.

Temos também como anexo do livro, uma entrevista com o autor Derrick de Kerckhove, feita por Vinícius A. Pereira. Nela, as questões atuais são confrontadas com os seus pensamentos.

Ao ser apresentado como um dos principais herdeiros intelectuais de McLuhan, Kerckhove, traz para o livro “a pele da cultura”, um grande atrativo para si. Mas é confrontando as suas idéias e refletindo sobre o seu conteúdo, que podemos observar a grandeza desta obra.

Pode-se afirmar que a idéia central que permeia todo o livro é a de que os meios eletrônicos consistem em extensões das nossas mentes e corpos, idéia esta bastante necessária em uma época de grandes avanços tecnológicos. Ao interagir com estas mídias, estimulamos o poder da nossa mente, trazendo possibilidades inimagináveis de interação. Neste livro, ampliamos os nossos horizontes e nos fascinamos com as projeções para o futuro.

Em contrapartida, ao observar a retomada de tecnologias específicas como a realidade virtual, senti, o que pude denominar de “info-lag”. Um assunto que já vem sendo debatido de tempos em tempos esperando que a sociedade esteja realmente preparada. Mesmo com tantos avanços tecnológicos, em algum momento, repensamos estas possibilidades para o futuro.

A falta de um maior aprofundamento em determinados temas é sentida no decorrer de alguns capítulos. Mas nada disso é capaz de comprometer a idéia central desta grande obra.