

Arte digital telemática: comunicações entre a tecnologia de silício e a tecnologia vegetal

Daniela Villalta

Pensar um objeto de estudo dinâmico e complexo como as relações entre as atmosferas de experiências multissensoriais em níveis diferentes de realidade exige uma abordagem metodológica que acompanhe abertura desse objeto. Se o pensamento clássico aborda a realidade como unidimensional, a transdisciplinaridade nos propõe uma realidade multidimensional. Para Basarab Nicolescu (1999, p. 7), “na visão transdisciplinar, a *pluralidade complexa e a unidade aberta são duas facetas de uma única e mesma Realidade*”. Conforme explica,

Os diferentes níveis de Realidade são acessíveis ao conhecimento humano graças à existência de diferentes *níveis de percepção*, que se encontram em correspondência biunívoca com os níveis de Realidade. Estes níveis de percepção permitem uma visão cada vez mais geral, unificadora e globalizante da Realidade, sem jamais esgotá-la inteiramente.

Os três pilares da transdisciplinaridade – os níveis de Realidade, a lógica do terceiro incluído e a complexidade – determinam a *metodologia da pesquisa transdisciplinar*. Esse Princípio de Relatividade é fundador de uma nova maneira de encarar a religião, a política, a arte, a educação e a vida social. Na visão transdisciplinar, a Realidade não é somente multidimensional, é também multirreferenciada.

O Paradigma da Complexidade é um instrumento para pensar o campo da comunicação e a multiplicidade de seus fenômenos na perspectiva de um sistema aberto, afinal “uma área dinâmica como a comunicação, nos surpreendeu e surpreende agenciando novos objetos e novas experiências cognitivas num espaço curto de tempo e com fenômenos enormemente variados”(Duarte, 2007, p.170. In Dravet et alli, op.cit.). Esse paradigma oferece um princípio de *conjunção* capaz de reconhecer a ligação entre o humano e o natural.

Se atualmente parece impróprio isolar emissor e receptor, como vem sendo feito tradicionalmente pelos estudos de Comunicação, e se há uma passagem da comunicação centralizada, vertical e unidirecional para uma

comunicação de redes interativas, cooperativas e conectivas, insinua-se uma nova leitura epistemológica capaz de tratar da complexa relação entre os meios de comunicação e a sociedade num cenário mediado pelas tecnologias.

A percepção de que a Comunicação é um sistema aberto às possibilidades de conexões improváveis faz pensar que essa jovem ciência é, por sua natureza, um espaço sensível à complexidade, cujo “campo de sustentação são os possíveis, como abrigo das imprevisibilidades”(Silva, 2001, p.24).

Nas narrativas poéticas da arte digital, os processos e práticas da comunicação estão sendo transformados com a relação entre dados biológicos e dados tecnológicos. Diana Domingues (2002, p. 30) afirma que nesse cenário, “o ser humano experimenta o fenômeno da comunicação, interagindo e recebendo respostas em tempo real dos sistemas artificiais”. Portanto, o campo da Comunicação tem novos objetos de estudo e necessita de novas abordagens teóricas que possam acompanhar o dinamismo desses objetos.

Na perspectiva de uma comunicação multidimensional e complexa, que compreende altos níveis de interatividade calcados em “uma hibridação quase orgânica das formas visuais e sonoras, do texto e da imagem, das artes, das linguagens, dos saberes instrumentais, dos modos de pensamento e percepção” (Couchot, In: Parente, 1996, p. 47), esse texto é uma introdução teórica para a investigação dos fenômenos comunicativos que correm paralelamente no contexto da arte digital, entre o sujeito interfaceado e a tecnologia do silício, e no contexto dos rituais xamânicos, entre o xamã e sua tecnologia vegetal, a das bebidas expansoras da consciência¹.

Assim, busca-se estabelecer relações entre a constituição da subjetividade no homem contemporâneo, a partir das novas tecnologias audiovisuais e suas estéticas multissensoriais, e as experiências extáticas do

¹ Segundo MacRae (1992, p. 18), os estados alterados de consciência são um rótulo que agrupa experiências em que o sujeito tem a impressão de que o funcionamento habitual de sua consciência se modifica e que ele vive uma outra relação com o mundo, consigo mesmo, com seu corpo, com sua identidade. Estes estados podem ocorrer espontaneamente, ou são induzidos através de técnicas de meditação, exercícios de respiração, jejuns ou pela ingestão de substâncias psicoativas.

xamã – considerado aqui como o primeiro tecnólogo – na cultura da ayahuasca², bebida cuja ingestão modifica os estados ordinários de consciência, oferecendo ao sujeito experiências multissensoriais. A partir disso, pensar uma articulação entre a cultura e conhecimentos arcaicos e as novas tecnologias audiovisuais na perspectiva de que toda tecnologia foi pensada primeiramente no mundo dos mitos. Isso leva a investigar o que é comunicar na perspectiva da tecnologia do silício, quais os contornos dessa comunicação interativa, que transformações ela é capaz de implicar na subjetividade do homem contemporâneo. Além disso, explorar suas relações com outro modelo tecnológico de comunicação e acesso ao conhecimento, o modelo ou interface vegetal e investigar esse retorno aos mitos, explorando um modelo de comunicação em rede baseada na tecnologia vegetal da ayahuasca.

“Ler o que nunca foi escrito”³- Experiências Miméticas Contemporâneas

Em um texto publicado 15 anos após sua morte, Walter Benjamin (1955, p.49) apontava para o enfraquecimento da capacidade mimética do homem do século XX, dizendo que “(...) o Mundo perceptivo do Homem moderno não mais contém senão escassos resíduos daquelas correspondências e analogias, mágicas, familiares aos povos antigos”. No entanto, há atualmente um crescente movimento que busca recuperar essa capacidade e boa parte desses esforços tem sido mediado pela tecnologia de silício aplicada ao campo

² Segundo Labate, Goulart e Araújo (2004, p. 21) “Ayahuasca é uma palavra de origem quíchua e significa *liana dos espíritos* ou ainda *cipó da alma, dos mortos*. O termo é um dos mais utilizados para designar uma bebida psicoativa preparada geralmente com duas plantas (pode haver algumas variações): a liana ou cipó propriamente dito, cujo nome científico é *Banisteriopsis caapi*, e as folhas do arbusto *Psychotria viridis*.” O pesquisador Eduardo Bayer aponta para outra perspectiva com relação ao nome ayahuasca. Segundo seu relato disponível na lista *pesquisadoresdaayahuasca*, diz “entre as tribos de fala quechua, o termo é “jAYAHUASCA”, e como costumam neutralizar esse j (espanhol) se ouve apenas ayahuasca. Jaya (haya) em quechua quer dizer amargo. Huasca em quechua quer dizer cordão umbilical, corda, e por analogia, cipó. Cipó amargo, portanto, ou acre, como queiram. Essa história de “vinha dos espíritos” (“vine” e não “wine”, certo, “vine” é vinha, videira, liana, e “wine” é vinho) é invenção ou deturpação dos fatos. AYA quer dizer MORTO, e não ESPÍRITO, vivo ou desencarnado”.

³ Benjamin, Walter. “A capacidade mimética”. p.51. In: Chacon, Vamireh. (org.) Humanismo e Comunicação de Massa. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1955.

das artes. Há uma vertente da arte digital contemporânea que mimetiza a cultura xamânica em seus rituais e aproxima duas tecnologias aparentemente distintas e distantes.

A pesquisadora Diana Domingues apresenta no memorial da instalação multimídia I N S N (H) A K (R) E S alguns pontos de conexão entre elas.

Poeticamente, os rituais mediados por tecnologias nos dão o poder de manipular forças invisíveis o que na história da humanidade suas crenças e valores pode ser relacionado a poderes xamânicos. Em todas as situações, buscam-se diálogos com forças invisíveis através do diálogo com o "além" das memórias e circuitos eletrônicos e seus dados processados por matemática, cálculo, em ambientes abstratos e de silício, adquirindo poderes de viver em mundos atípicos e não acessíveis sem as tecnologias. Estas circunstâncias estimulam a imaginação dos artistas e propulsionam as descobertas de cientistas que projetam mundos além dos existentes⁴.

As experiências estéticas multissensoriais que o homem contemporâneo busca nos meios audiovisuais imersivos sempre foram vivenciadas pelas culturas xamânicas a partir do uso de plantas psicoativas, ou seja, as plantas capazes de *maravilhar* a mente e metamorfosear o corpo, ao mesmo tempo em que são uma espécie de chave para a comunicação com os conhecimentos comuns a toda humanidade. A partir da comunicação interativa, rizomática e expandida e de suas possibilidades estéticas, o homem atualiza os mitos, que ele não pode mais criar, através da experiência das interfaces tecnológicas.

Gilles Deleuze (1992) diz que “é ao nível de cada tentativa que se avaliam a capacidade de resistência ou, ao contrário, a submissão a um controle”. Assim, a questão que pode ser colocada é a de que o homem contemporâneo, esse complexo sujeito *bio-antropo-sociocultural*, cuja subjetividade atualmente está inscrita na estética de máquinas comunicantes, talvez não se sinta controlado por elas, mas, ao contrário, as adote como interface para a liberdade e a expansão de sua consciência.

É possível pensar que aquilo que o homem encontra na tela, ou através dela, é um ambiente onde a vigilância é relativa e age um tempo-espço mágico - o virtual - torna-se capaz de orientá-lo na busca pela transcendência e plena comunicação. Isto é, seja pela tecnologia ou pelos estados não-

⁴ www.arteonline.arq.br/museu/ensaios/ensaiosantigos/diana.htm

ordinários de consciência, o homem sempre saiu e seguirá saindo em busca de experiências que possam dar a ele mais de si mesmo.

A tecnologia se oferece ao homem contemporâneo como lugar de onde se pode partir rumo ao espiritual e o artista, se antecipando, é capaz de identificar esse fenômeno e criar ambientes que favoreçam essa busca.

Todo ritual está relacionado ao desejo humano de aceder a um mundo espiritual, ganhar forças e aumentar a capacidade sentir e modificar a condição humana. Quando atuamos em um ritual ou quando interagimos com tecnologias, sempre repetimos certos comportamentos. Ao nos dispormos a agir conectados a tecnologias, nos entregamos a um ritual iniciático e desencadeamos um processo que nos permite viver sensações que estendem o mundo físico. Interagir pode ser comparado a participar de uma cerimônia e pela performance ou desempenho do corpo atingir algum conhecimento, significado ou emoção⁵.

Na relação entre sujeito e dispositivos tecnológicos, em que medida se pode afirmar o subjugamento da inteligência humana às máquinas, uma vez que essa mesma inteligência sempre sonhou tais máquinas, suas linguagens e suas possibilidades estéticas e éticas?

Gilbert Simondon (1989, p. 9) propõe uma tomada de consciência no sentido de que a oposição entre cultura e técnica seja superada em favor da percepção do quanto há de humano nas máquinas, isto quer dizer que a cultura deve incorporar os seres técnicos enquanto conhecimento e valor. Para ele,

a mais forte causa de alienação no mundo contemporâneo reside no desconhecimento da máquina, que não é uma alienação causada pela máquina, mas pelo não conhecimento de sua natureza e de sua essência, pela sua ausência no mundo das significações e por sua omissão no quadro de valores e conceitos que participam da cultura.

O homem deseja a máquina e a tela; a maquinação faz parte do humano. O homem anseia ultrapassar as noções de controle e, apesar dos *anéis da serpente* serem um perigo iminente, o homem também mimetiza este totem das sociedades de controle e sai a serpentear pelo sistema. Anda nas brechas e explora novos caminhos guiado por um mapa noturno, apostando

⁵ www.artonline.arq.br/museu/ensaios/ensaiosantigos/diana.htm

mais naquilo que solta as amarras de suas capacidades criativas do que no controle.

A arte digital produzida na cultura contemporânea é um *acontecimento*, no sentido utilizado por Deleuze, ainda que pequeno e restrito, e pressupõe que é possível escapar ao controle. Isso é *acreditar no mundo*, *apoderar-se* ou *apossar-se* dele. São processos de subjetivação que constituem o sujeito: escapam aos saberes constituídos e aos poderes dominantes. É um *desvio de fala*, é a criação dos *vacúolos de não-comunicação*, capazes de atuarem como interruptores do controle e, ao mesmo tempo, capazes de comunicar uma subversão. É uma sabotagem estética.

As máquinas podem servir para canalizar a explosão de uma expressão estética que dissipe fronteiras e apresente a diversidade das culturas. Os computadores podem servir à detecção do potencial criativo de pessoas comuns, favorecendo trocas flutuantes de conteúdos éticos e estéticos, retirando do banco de dados seres comunicantes.

Sendo uma ciência nova, a Comunicação possui *fundamentos móveis* que se organizam dinamicamente num sistema aberto cujas fronteiras são difíceis de definir. “A comunicação é por natureza uma ciência em trânsito, em fluxo e em processo: uma orquestração de saberes contextualizada e essencialmente sistêmica” (Dravet et alli, 2007, p.10).

Pensada nessa perspectiva, a Comunicação abre-se à complexidade e encara as constantes mudanças que ocorrem no mundo contemporâneo, tornando-se, cada vez mais, um campo de investigação onde é possível “uma ciência do sensível, do frágil, do fortuito, do instante, do *insight*, da faísca de vida” (Marcondes F°, in: Dravet et alli, 2007, p. 42).

No contexto do *derretimento* dos sólidos da era moderna e da instauração de novas percepções de tempo e espaço na contemporaneidade, a comunicação fluida que escorre pelas novas mídias torna a informação e o conhecimento passíveis de serem *sentidos* ao invés de serem articulados no *ver, ouvir, pensar*. (Kerckhove, in: Domingues, Diana (org.), 2003, p. 16).

Depois das experiências multimidiáticas, as mídias digitais amplificaram seu contato com o homem, a partir de interfaces tecnológicas complexas e

sensíveis à interação. É a comunicação expandida pelas tecnologias velozes e a experiência de interatividade redimensionando o espaço. Essa nova capacidade de contato entre o *sujeito interfaceado*, seu corpo, seus sentidos, suas emoções, sua mente e as máquinas interativas intensificam as experiências estéticas de subjetivação, estabelecendo a relação entre o *natural*, o *artificial* e o *virtual tecnológico*.

A arte digital parte de interfaces cada vez mais envolventes para criar conexões entre o sujeito e o ambiente virtual e gera um novo personagem no sistema comunicacional, chamado *interagente*. Segundo Diana Domingues (2003), o interagente busca na experiência tecnológica uma forma ritual de atualizar os mitos explorando seus limites, “nos quais o mágico, o sensível, o inesperado, o imprevisível, o efêmero, a auto-regeneração alimentam o imaginário e o desejo humano de sonhar”. Ela ainda aponta para uma aproximação possível entre as formas de percepção de espaços virtuais em culturas arcaicas e a arte digital.

Na direção de poder experimentar campos de percepção além dos limites habituais, podemos determinar uma aproximação da arte interativa com poderes especiais de natureza xamânica que nos são conferidos pelas tecnologias em uma relação complexa com os ecossistema (op.cit. p. 100).

Aqui se desenvolve a ideia de que o sujeito contemporâneo procura na tecnologia aquilo que seus antepassados já haviam encontrado nas *farmacotecnologias* das beberagens xamânicas, isto é, na tecnologia das plantas expansoras da consciência. As experiências capazes de levar à metamorfose pela fluidez da comunicação *durante*. Aqui há uma conexão que põe em diálogo a cultura da ayahuasca e a cultura digital, o xamã e suas plantas comunicantes e a tecnologia interativa.

A comunicação tecno-antropológica ligada ao desenvolvimento da microinformática e suas interfaces e circuitos digitais gera rituais comunicativos onde os artistas são estimulados a imaginar situações que excedem os limites habituais do mundo físico, explorando o sonho, os delírios, em estados de extrema sensibilidade, durante situações que podem beirar as delícias oníricas ou os pesadelos de uma noite mal dormida⁶.

⁶ www.arteonline.arq.br/museu/ensaios/ensaiosantigos/diana.htm

Em uma entrevista concedida em 2005 ao grupo de pesquisa em Conhecimento, Tecnologia e Mercado (IFCH-UNICAMP), o sociólogo e pesquisador Laymert Garcia dos Santos lembrou que Gilbert Simondon já havia mostrado, ao examinar as linguagens tecnológicas e ao fazer a crítica à ideia de progresso tecnológico como uma melhora com relação a um momento anterior, que o xamã foi o primeiro tecnólogo. Para ele, também o escritor Elias Canetti mostrou isso, mas por outra via.

Canetti dizia: ‘todas as realizações tecnológicas do mundo moderno foram pensadas primeiramente nos mitos, portanto, a tecnologia moderna é a concretização daquilo que foi pensado e imaginado através deles. O nosso problema, diz Canetti, é que não conseguimos imaginar ou inventar mito nenhum.

Na mesma entrevista, Laymert Garcia diz ainda ter superado seus preconceitos com relação ao conhecimento tradicional justamente quando ouviu, em momentos distintos, de dois interlocutores diferentes, um pajé Xavante e outro pajé Kaiapó, algo muito parecido: “nós é que inventamos toda essa tecnologia que vocês têm, só que não nos interessamos em desenvolvê-la”. Por isso ele considera o xamã uma figura-chave no processo que chamou de *atualização do virtual a partir da realidade pré-individual*, isso porque na cultura tradicional esse é o lugar de onde ele fala. Essa habilidade pode ser traduzida aqui numa capacidade em acompanhar a fluidez informativa da comunicação expandida em temporalidades díspares, entre seres humanos, espíritos, conhecimentos, sensações e espaço. Sua interface envolvente é *úmida*. Não somente sua mente, mas todas as suas moléculas se conectam às redes sensoriais.

A tecnologia vegetal do xamanismo sulamericano: as plantas que comunicam

Pedro Peixoto Ferreira (2005) cita Lawrence E. Sullivan apontando para a forma inédita que esse autor usou para aprofundar a ideia de *tecnologia xamânica*: “a ciência sistemática da alma extática”. A definição de tecnologia

em Sullivan (apud Ferreira 2005, p.2) propõe que ela seja entendida “como conhecimento íntimo e sistemático”.

Mircea Eliade e Ioan Couliano escrevem que o xamanismo

não é propriamente uma religião, mas um conjunto de métodos extáticos e terapêuticos, cujo objetivo é obter o contato com o universo paralelo, mas invisível, dos espíritos e o apoio destes últimos na gestão de assuntos humanos (ELIADE&COULIANO, 1995 p. 267).

Quando se trata especificamente do xamanismo sulamericano, e aqui o que interessa é o xamanismo praticado na região amazônica, os autores apresentam ainda o seguinte conceito:

O xamanismo sul-americano apresenta os mesmos motivos de outras regiões culturais: doença iniciática, visualização do esqueleto, casamento com um espírito, cura por sucção, etc. Além disso, o xamanismo sul-americano caracteriza-se pelo emprego de substâncias alucinógenas (*banisteriopsis caapi* ou iajé são as mais conhecidas) ou tóxicas (como o tabaco) e pela presença de cerimônias coletivas de iniciação. A utilização do chocalho para invocar os espíritos é mais generalizada que a do tambor. Os espíritos muitas vezes são ornitomorfos. O xamã pode freqüentemente transformar-se em jaguar.

Essa capacidade de metamorfose do xamã em animal, segundo Ferreira (2005 p. 9), é um caso privilegiado de emprego da tecnologia para que haja uma ligação eficaz entre os diferentes níveis da realidade. “Sendo o híbrido resultante (animal em corpo humano/humano em corpo animal) a própria hierofania antropomórfica de que falam os estudiosos (...) *axis mundi* capaz de conduzir à experiência primordial do ‘tempo mítico’”. Lá, o mito é a máquina de subjetivação e aqui o homem recorre às máquinas para tocá-lo.

“A Realidade Úmida combina Realidade Virtual com Realidade Vegetal”. Essa afirmação está no Manifesto Úmido de Ray Ascott (2004) e aponta para um modelo de interface envolvente, a mídia úmida ou *moistmidia*, capaz de aproximar as experiências com a arte digital daquelas de êxtase vividas nos vãos xamânicos. Essas experiências, calcadas na virtualização, na definição de Ascott geram

Uma das mais estranhas sensações provocada pela imersão em ambientes de arte telemática é o sentimento de quase-transe “devenir” que é experimentado quando navegamos através deste tipo de realidade. Encontramos paralelos entre este tipo de experiência e a extasiante jornada para outros estados de consciência produzidos pelos transe xamânicos, às vezes denominados descida para dentro de si. As analogias que apontamos remetem às sensações

produzidas por duas manifestações: a suspensão da percepção do tempo e o restabelecimento de uma outra sensação.

O artista inglês afirma que essa será a mídia da cultura pós-biológica e propõe a adição de silício às moléculas da matéria, sugerindo uma ponte entre *hardware* e o sistema nervoso humano. A ideia central é apagar as fronteiras entre esses dois universos e fundi-los.

Ascott aposta que as mídias úmidas podem gerar um tipo de inteligência e assim criar uma consciência planetária. Surge aí uma tendência para uma nova materialização da cultura, que relaciona bio e nanotecnologia. Uma mudança drástica na mídia arte, que supera a fase das próteses computadorizadas que serviam à expansão dos sentidos básicos como a visão e a audição e parte para relações multissensoriais distribuídas em redes. Uma arte *transformativa* engajada na construção de uma realidade fluida.

Nessa perspectiva, a arte abraça a *moistmidia* e daí surge uma convergência entre *realidade validada* ou consensual, aquela das experiências do dia a dia, a *realidade virtual*, que para ele é a ontologia da telepresença e a *realidade vegetal*, um terceiro eixo da realidade onde reside a tecnoética – *techné + gnosis* – onde a consciência se transforma pela tecnologia vegetal – presente nas chamadas plantas que comunicam e que são capazes de expandir a mente e gerar os estados alterados da consciência (Ascott, 2003, p.247).

Na página que mantém na rede sob a rubrica *xweb*, Ascott define o que toma por virtual e relata as experiências telemáticas possíveis, situando a arte digital como instrumento de alcance dessas experiências que são muito próximas àquelas vividas pelos xamãs sob o efeito de sua interface vegetal.

O termo "virtual", entendido como processo possível do vir a ser e a realidade, abrange noções complementares do que pode ser expresso como experiências telemáticas tanto na forma de percepções imagéticas quanto mentais. O ato de confrontar símbolos antigos e arquétipos, relacionados a nossa herança cultural pode criar relações espaço-temporais inusitadas em nossas mentes. O poderoso sentimento de ubiquidade e totalidade com tudo, todos, qualquer um, em todo lugar, atinge uma qualidade de consciência que não podemos ainda apreender, mas possivelmente será reelaborado através dos trabalhos de arte telemática⁷.

⁷ www.unb.br/vis/lvpa/xmantic/conceito.htm

Para o autor, essa tecnologia da planta é um tipo de *ciberbotânica* e tem relações com a noção de biofotônica, a luz armazenada nas células do organismo, especificamente nas moléculas de DNA do núcleo das células, que favorece o surgimento de uma “teia dinâmica de luz liberada e constantemente absorvida pelo DNA que pode conter células, tecidos e órgãos do corpo, servindo como a principal rede de comunicação do organismo”(op. cit. p. 254).

O termo *biophotons* foi usado ainda na década de 1970 por Fritz Popp para indicar um fenômeno quântico de emissão de luz nos sistemas biológicos. Duas décadas mais tarde, o antropólogo canadense Jeremy Narby o pensou como a luz presente nas visões xamânicas geradas pela ingestão da ayahuasca.

Em seu estudo a respeito das ligações entre o DNA e a Serpente Cósmica presente na mitologia de vários povos, especialmente nos mitos amazônicos, Narby relata a fala de um ayahuasqueiro amazônico sobre as imagens sonoras altamente sofisticadas que via e ouvia em suas experiências extáticas que, segundo diz, eram altamente interativas, permitindo se comunicar plenamente com elas e assim acessando conhecimentos que se manifestam através da tecnologia vegetal (2004, p. 99).

Com relação à arte telemática produzida a partir da biofotônica, Ascott (2007), diz que

cada vez mais a arte adotará uma cara psicoativa e veremos que será útil conectar modelos arcaicos de consciência, por exemplo, como aqueles encontrados na Amazônia ou entre os tshogos do Gabão, e ideias de coerência quântica, tais como as encontradas na pesquisa biofísica e biofotônica.

O autor afirma que apesar de ainda não saber definir a real importância da pesquisa biofotônica para o artista, ele acredita num considerável espaço para a criatividade conceitual existente nesse paralelismo entre a rede de luz de comunicação interna do corpo e o ambiente externo de comunicação telemática. Resta agora investigar esse *fluxo biofotônico* que atua unindo a realidade virtual e a vegetal, permitindo assim os estados incomuns de percepção e os estados não locais de consciência.

A abordagem para as relações entre os processos de comunicação interativa através das duas modalidades tecnológicas aqui propostas, a vegetal e a digital, será a do diálogo *transcultural*, pois oferece um caminho, já que o

“*transcultural* designa a abertura de todas as culturas a tudo aquilo que as atravessa e as ultrapassa”(Nicolescu, op.cit., p.8).

Ainda segundo o autor, os diferentes lugares do planeta e os diferentes momentos da história atualizam uma potencialidade do ser humano, em sua totalidade aberta, que constitui o *lugar sem lugar* daquilo que atravessa e ultrapassa as culturas. E, “esta percepção daquilo que atravessa e ultrapassa as culturas é, antes de tudo, uma experiência irreduzível a toda e qualquer teorização. Ela nos indica que *nenhuma cultura constitui o lugar privilegiado de onde seja possível julgar as outras culturas*”(ibid. idem, p. 10).

Tantos em rituais xamânicos com ingestão de ayahuasca quanto na visitação e exploração de ambientes de *ciberarte*, nos dois casos, o pesquisador será um sujeito *interagente*. Os xamãs, os artistas e outros sujeitos *interagentes* dessas atmosferas, oferecerão, através de seus depoimentos e relatos de suas experiências, subsídios para articular as vinculações possíveis dos fenômenos comunicativos das culturas em questão.

Referências

ASCOTT, Roy. *Quando a onça se deita com a ovelha: a arte com mídias úmidas e a cultura pós-biológica*. In: DOMINGUES, Diana (org.) **Arte e vida digital no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: UNESP, 2003.

_____. *A arte do espírito*. **Enciclopédia Itaú Cultural Arte e Tecnologia**. 12/06/2007. Disponível em www.cibercultura.org.br - Acessado em 10/09/2009.

_____. *Xweb*. Disponível em: ww.unb.br/vis/lvpa/xmantic/conceito.htm - Acessado em 10/09/2009.

_____. *A arte na vanguarda da Net. O futuro será úmido*. **Revista do programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da EBA-UFRJ**. 2004.

BENJAMIN, Walter. *A capacidade mimética*. In: CHACON, Vamireh. **Humanismo e comunicação de massa**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1955.

COUCHOT, Edmond. *Da representação à simulação*. In: PARENTE, André. **Imagem Máquina. A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

DELEUZE, Gilles. **Conversações: 1972-1990**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

DOMINGUES, Diana. **A arte no século XXI. A humanização das tecnologias**. São Paulo: UNESP, 1997.

_____. **Criação e interatividade na Ciberarte**. São Paulo: Experimento, 2002

_____. (org.) **Arte e vida no século XXI. Tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: UNESP, 2003.

A vida com as interfaces da era pós-biológica: o animal e o humano. Disponível em

www.arteonline.arq.br/museu/ensaios/ensaiosantigos/diana.htm - Acessado em 02/09/2009.

DRAVET, Florence; CASTRO, Gustavo de; CURVELLO, João José. (orgs). **Os saberes da Comunicação. Dos fundamentos aos processos.** Brasília: Casa das Musas, 2007.

DUARTE, Eduardo. *A formação dos campos de saber científico – o caso do campo comunicacional.* IN: DRAVET ET alli (orgs). **Os saberes da Comunicação.** Brasília: Casa das Musas: 2007.

ELIADE Mircea & COULIANO, Ioan P. **Dicionário das Religiões.** São Paulo: Martins Fontes, 1995.

FEREIRA, Pedro Peixoto. *Os xamãs e as máquinas: sobre algumas técnicas contemporâneas do êxtase.* Disponível em www.alegrar.com.br/02/02pedro.pdf - Acessado em 12/09/2009.

KERCKHOVE, Derrick de. *A arquitetura da inteligência: interfaces do corpo, da mente e do mundo.* In: DOMINGUES, Diana. (org.) **Arte e vida no século XXI. Tecnologia, ciência e criatividade.** São Paulo: UNESP, 2003.

LABATE, Beatriz C.&ARAÚJO, Wladimir S. (orgs.) **O uso ritual da ayahuasca.** Campinas: Mercado de Letras/FAPESP, 2004.

MACIEL, Katia. PARENTE, André. (orgs.) **Redes sensoriais. Arte, ciência, tecnologia.** Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos/ContraCapa, 2003.

MACRAE, Edward. **Guiado pela Lua. Xamanismo e uso ritual da ayahuasca no culto do Santo Daime.** São Paulo, Brasiliense, 1992.

MARCONDES F. Ciro. **Para entender a Comunicação. Contatos antecipados com a Nova Teoria.** São Paulo: Paulus, 2008.

MORIN, Edgar. *A comunicação pelo meio (teoria complexa da comunicação).* **FAMECOS.** Porto Alegre: PUC-RS. n. 20, 2003.

Para sair do século XX. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1981.

NARBY, Jeremy. **A serpente cósmica. O ADN e a origem do saber.** Porto: Via Óptima, 2004.

NICOLESCU, Basarab **Reforma da educação e do pensamento: Complexidade e transdisciplinaridade.** Disponível em www.mat.feis.unesp.br/.../Lupasco-Reforma_da_educacao_e_do_pensamento.pdf - Acessado em 17/09/2009.

SANTOS, Laymert Garcia dos. **Entrevista** concedida ao grupo de pesquisa em Conhecimento, Tecnologia e Mercado – CTeMe em 30/03/2005. Disponível em www.ifch.unicamp.br/cteme - Acessado em 12/09/2009.

SANTOS, Laymert Garcia dos. *O futuro humano.* Entrevista concedida ao jornalista Alvaro Kassab e publicada no **Jornal da UNICAMP.** Jul/Ago de 2008.

SILVA, Dinorá F. & FRAGOSO, Suely. **Comunicação na cibercultura.** Porto Alegre: Unisinos, 2001.

SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques.* Paris: Aubier-Montaigne, 1969. Tradução parcial da obra disponível em www.cteme.sarava.org – Acessado em 09/09/2009.