

ISSN: 2525-832X

metamorfose

arte, ciência e tecnologia



VOL. 3, N. 1, SETEMBRO DE 2018

EDITORIA-CHEFE

Dr^a Paola Barreto Leblanc, IHAC - UFBA

EDITOR

Dr. José Roberto Severino, Pós-Cultura - UFBA

COMITÊ EDITORIAL

Dr^a Andréia Machado Oliveira, Universidade Federal de Santa Maria, UFSM, Brasil

Dr. Bráulio de Britto Neves, PUC-Minas

Dr. Breno Maciel S. Reis, Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS

Dr. Carlos Lentini, UFBA

PhD. Clara Boj, BBAA, Universidad de Murcia, Spain

Dr. Cleomar Rocha, FAV-UFG

PhD. Cristina Alves De Sá, UCP, Portugal/EUA

PhD. Elke E. Reinhuber, Nanyang Technological University, Singapore

Dr. Guto Nóbrega, PPGAV-EBA-UFRJ

Dr^a Karla Brunet

Dr^a Maria Luiza Fragoso, PPGAV-EBA-UFRJ

Dr^a Mariela Brazón Hernández, IHAC-UFBA, Brasil

Dr. Messias Bandeira, IHAC -UFBA

Dr^a Nara Cristina Santos, UFSM, Brasil

PhD. Pau Alsina, Universitat Oberta de Catalunya, Spainl

Dr^a Yara Guasque, PPGAV - UDESC

Profa. Elisiana Frizzoni Candian - UFJF

REVISÃO

Luisa Caria

PROJETO GRÁFICO

José Elias Farias Nery

CAPA E EDITORAÇÃO

Diogo Luis Batista Balbino

ISSN: 2525-832X

metamorfose

arte, ciência e tecnologia



VOL. 3, N. 1, SETEMBRO DE 2018

sumário

6 – 7 Nota do Editor - Paola Barreto Leblanc

ARTIGOS

8 – 23 Self-portrait of an absence: exercitando a criação de máquinas híbridas imaginárias
Grazielle Lautenshlaeger

24 – 48 Imagem como conexão entre mundos: “RioAmsterdam 2012” e a experiência do cinema expandido como intervenção urbana
Moana Mayall

49 – 72 Máquinas de visão: O MAHKU - Movimento dos Artistas Huni Kuin em suas práticas de experimentação visual
Amilton Pelegrino de Mattos

73 – 86 Geopolítica da Vigilância - Globalização e Guerras Híbridas
Pedro Diaz

ENSAIOS

87 – 94 The becoming of Styroworm - food for thought on how to respond
Petja Ivanova

95 – 103 Al Zahir : O virtual e as portas para a compreensão
Alice Dalgalarrondo

ENTREVISTA

104 – 120 QUESTIONÁRIO SOBRE TECNOXAMANISMO



A PUREZA É UM MITO

É com grande prazer que lançamos a terceira edição da Revista Interdisciplinar de Arte, Ciência e Tecnologia Metamorfose, com um dossier temático dedicado a processos de hibridação entre artes, ciências e humanidades.

Em resposta à chamada lançada em agosto de 2017 recebemos 15 submissões, das quais 7 foram aprovadas pelos avaliadores e se tornam parte desse número. A intenção da edição é oferecer um variado espectro de reflexão e crítica, trazendo contribuições de artistas pesquisadores que enriquecem o debate sobre fronteiras entre materiais, sistemas classificatórios e esferas do pensamento.

Considerando não apenas agenciamentos bioquímicos ou eletroeletrônicos entre componentes orgânicos e inorgânicos, mas também tradições orais e fabulações, o corpo de textos aqui reunido aponta para a imaginação como poderosa máquina hibridizante, formulando universos impossíveis e compossíveis, povoados por quimeras e ciborgues.

Através da desconstrução de relações dicotômicas, tecendo conexões simbólicas e ressonantes, os autores nos conduzem por um curioso universo especulativo. As estratégias podem variar entre a manipulação de dados biofísicos para a criação de uma performance sonora, como na pesquisa artística *Self-portrait of an absence*, de Graziele Lautenschlaeger; e uma colaboração sustentável entre artista e vermes comedores de plástico, como no experimento estético e filosófico proposto no ensaio *Styroworm*, de Petja Ivanova.

Tensionando limites entre disciplinas e criando ferramentas para pensar os processos de produção e compartilhamento de imagens, a análise da performance *RioAmsterdam 2012*, da artista Moana Mayall, traz o cinema expandido como instrumento para exploração do espaço, desdodrando as camadas imaginárias que se sobrepõem na constituição de um território virtual que une as duas cidades. O mapeamento de territórios e as potências do virtual são também tema de *Geopolítica da Vigilância*, texto do pesquisador Pedro Diaz que investiga, a partir da noção de “data fusion”, sistemas integrados para a vigilância automatizada e o controle no âmbito da estética, da política e da guerra.

Aspectos mais ligados a epistemologias que concebem a tecnologia desde um ponto de vista não necessariamente alinhado à noção de progresso ou à ideia de futuro, mas como modo de conexão com a espiritualidade estão contemplados, de modos distintos, em três momentos: no artigo *Máquinas de visão: O MAHKU – Movimento dos Artistas Huni Kuin em suas práticas de experimentação visual*, do antropólogo Amilton Pelegrino de Mattos, que traça linhas de fuga entre design e antropologia a partir da experiência de Laboratórios de Arte e Percepção ministrados na UERJ, em outubro de 2017; no ensaio *Al Zahir : O virtual e as portas para a compreensão*, da artista pesquisadora Alice Dalgalarondo, que estabelece um diálogo com o conto do escritor argentino Jorge Luis Borges através da criação de um

objeto de contemplação para uma sala de meditação virtual; e finalmente no *Questionário sobre Tecnoxamanismo*, versão completa da entrevista sobre o campo experimental clínico, estético e tecnológico concedida pela rede Tecnoxamanismo em setembro de 2017 a Laudano Magazine e que fecha essa edição.

Esperamos que as propostas aqui compartilhadas abram outros caminhos de pensamento e criação, inspirando novas formas de contágio. Boa leitura!

Paola Barreto Leblanc
Editora Chefe



*Self-portrait of an
absence:*
exercitando a criação de
máquinas híbridas
imaginárias

Graziele Lautenshlaeger¹

¹ Artista pesquisadora doutoranda pelo Institut für Kulturwissenschaft da Humboldt Universität zu Berlin.

RESUMO: Utilizando o desenvolvimento da performance *Self-portrait of an absence* (2016) como estudo de caso, compartilho neste artigo algumas questões que considero relevantes e que fundamentam minha prática em artemídia e seus aspectos inerentemente transdisciplinares. A performance foi criada no contexto de uma pesquisa de doutoramento enquanto ferramenta metodológica e seu processo criativo revela as zonas intersticiais entre as camadas técnicas do conhecimento científico e as camadas imaginárias e simbólicas das experiências estéticas. O experimento também aponta para a desconstrução das relações dicotômicas entre teoria e prática, uma vez que as reflexões provocadas por ele foram essenciais na composição da estrutura e do conteúdo discutido na referida tese de doutorado. O presente artigo está estruturado em três partes: A primeira introduz um alicerce teórico sobre materialidade da artemídia e suas operacionalizações, uma lente teórica que venho adotando enquanto artista, pesquisadora, curadora e educadora na área. A segunda parte descreve e analisa o processo criativo da performance e, a terceira desdobra algumas das descobertas significativas ocorridas através do experimento, especialmente aquelas relativas à estética da artemídia e sua natureza híbrida.

PALAVRAS-CHAVE: Artemídia; Materialidade; Tradução; Imaginário; Híbrido; Processo Criativo.

ABSTRACT: Using the development of the performance *Self-portrait of an absence* (2016) as case study, I share here relevant issues that ground my own media art practice and its inherent cross-disciplinary aspect. The performance was created in the context of a PhD practice-based research as a methodological tool and its creative process reveals the threshold areas between the technical layer of scientific knowledge and the imaginary and symbolic layers of aesthetic experiences. The experiment also points towards the deconstruction of the dichotomous relationship between practice and theory, since the reflections provoked by it were essential to discuss subjects being articulated in my PhD thesis. The paper is structured in three parts: The first introduces my theoretical background on media art materiality and its operationalization. It encompasses the lens I have been adopting as media artist, researcher, curator and educator in the field. More than a direct influence on the aforementioned artwork, the systematization of statements of this part is intimately intertwined with the creative process of the performance, which is depicted and analysed in the second part of the article. Conclusively, the third part unfolds some of the relevant discoveries from the experiment in relation to media art aesthetics in its hybrid quality.

KEYWORDS: Media Art; Materiality; Translation; Imaginary; Hybrid; Creative Process.

ARTEMÍDIA E TRADUÇÃO DE MATERIALIDADES

A ideia de se refletir sobre a criação de ‘máquinas híbridas imaginárias’ foi alimentada pela definição de Cibernética de Ross Ashby, que a coloca “como o estudo de todas as máquinas abstratas possíveis” (EMCSR 2012, tradução da autora²). A Cibernética emergiu como ciência transdisciplinar nos anos 1940s como o estudo do controle e comunicação entre máquinas e seres vivos (Wiener, 1969). Altamente criticada pela sua aplicação em contextos militares, ela tem sido revisitada desde 1974, quando Heinz von Foerster distinguiu as Cibernéticas de primeira e segunda ordem, “*respectivamente, as cibernéticas de sistemas observados e de sistemas em observação*” (Scott 2011:30; Foerster, 1995)³, enfatizando o papel do observador. Hoje em dia a Cibernética se mantém como uma potente ferramenta metodológica para artistas que consideram os movimentos recursivos entre abstração e concreção, entre seres e máquinas, entre natureza e cultura.

Além da Cibernética, há inúmeros outros contextos em que o entendimento sobre o mundo natural e a habilidade humana de criar mídias e construir máquinas são mutuamente influenciados. As correspondências entre o *modus operandi* de células fotossensíveis na retina de vertebrados e o desenvolvimento do sistema tricromático (RGB) implementado em filmes coloridos e CCDs (*charged-coupled-device*) de câmeras digitais é um exemplo (Kittler, 2010: 204; Cubitt, 2014: 276-7; Gregory, 1998: 121-135).

Outro exemplo são as operações lógicas (AND, OR, NOT) descobertas no funcionamento de neurônios (modelo neuronal Pitt-McCulloch) (Braitenberg, 1984:108-111), o que colaborou substancialmente para o desenvolvimento de técnicas utilizadas em autômatos, redes neurais e inteligência artificial. No campo artístico, este tipo de descoberta permite a artistas o uso de modelos matemáticos de fenômenos naturais na criação de obras audiovisuais com princípios generativos e de auto-organização, que podem ser expressados através de esculturas robóticas, luminosas, peças de vídeo-arte, arte sonora, entre outras possibilidades.⁴

Estes exemplos encorajam a observação de elementos orgânicos e maquímicos a partir de um denominador comum: a corrente elétrica. A manipulação da matéria no nível atômico, em que a matéria está sujeita à mecânica quântica, é também a base científica da teoria das mídias de Vilém Flusser, que localiza o desenvolvimento das mídias como parte do processo de abstração que ocorre na história da cultura (Flusser, 2008: 16-19). Para Flusser, a História poderia ser dividida entre quatro principais gestos abstraidores. O primeiro gesto humano foi o de abstrair o tempo, transformando o mundo em circunstância, uma experiência

2 Do original em inglês: “*as the study of all possible abstract machines*”.

3 Do original em inglês: “*respectively, the cybernetic of observed systems and the cybernetics of observing systems*”.

4 Um exemplo recente e relevante para a discussão é o sintetizador cibernético *CellF*, criado pelo artista Guy Ben-Ary. *CellF* é um instrumento sonoro autônomo construído a partir de matéria biológica organizada em rede. Mais informações sobre o projeto em <<http://cdm.link/2017/05/cybernetic-synth-contains-brain-grown-inventors-cells/>> Acesso em 9 Maio 2017.

tridimensional. Depois, circunstâncias são abstraídas em cenas, imagens e representações bidimensionais. O terceiro gesto consistiu na abstração de textos, o que deu surgimento à História e à linearidade, à experiência unidimensional. Por último, a linearidade dos textos é abstraída em números e cálculos: a zero-dimensionalidade dos meios eletrônico-digitais e seus programas. Este fato vai de encontro ao ponto de partida de minha compreensão sobre as especificidades das mídias eletrônico-digitais, as quais são formadas e constantemente atualizadas pela combinação e recombinação de conjuntos técnicos imbuídos por sensores e atuadores.

Considerando o movimento da cultura humana em direção à abstração e a relação entre teoria e prática, Flusser afirma:

“A circunstância abstrata, objetiva, problemática, pode ser ‘informada’ e resultará em Vênus de Nillendorf, em faca de sílex, em ‘cultura’. A manipulação é o gesto primordial; graças a ele o homem abstrai o tempo do mundo concreto e transforma a si próprio em ente abstraidor, isto é, em homem propriamente dito” (Flusser, 2008: 16).

Portanto, a possibilidade de se reunir todas as materialidades em um abstrato denominador comum composto por números que representam alterações de tensão e, num segundo momento, transformá-las em outras materialidades possíveis, posiciona a prática de artemídia como um dinâmico jogo entre abstração e concretude. Além disso, esta perspectiva evidencia o papel do mídia-artista também como um agente catalisador da integração entre matéria orgânica e inorgânica, o que se efetiva através da criação de máquinas híbridas.

Esta forma de trabalhar dialoga com abordagens neo-materialistas, que consideram a agência da matéria através de práticas material-discursivas (Latour, 1996; Barad, 2003; Bennett, 2010; Schäffner, 2015). Entusiasta de uma espécie de filosofia material (design especulativo em outros contextos), eu compreendo o trabalho dos mídia-artistas como o de um editor e animador da matéria, seja ela condensada em forma orgânica ou maquinica. Tratar da interação entre material (concreto) e imaterial (abstrato), no entanto, não significa aqui retomar nostalgicamente a perspectiva platônica que segrega o mundo das ideias do mundo físico. Trata-se muito mais de adentrar e experimentar uma abordagem pós-humanista, similar ao realismo agencial desdobrado por Karen Barad, que lida com a matéria (assim como com o significado) não como entidade estática; mas como ação e campo de forças, com sua própria historicidade em curso, como parte do processo contínuo de estabilização e desestabilização das atividades intraespecíficas e interativas que ocorrem no mundo.

A partir deste conjunto de referências, compreendo a prática em artemídia como processos de tradução de materialidades e, através de constantes e singulares situações de pesquisa e aprendizagem, conduzo meus projetos artísticos vislumbrando ‘máquinas híbridas imaginárias’ possíveis. Como a noção de tradução de materialidades não se trata da negação das camadas abstratas do processo criativo; a dimensão imaginária é força-motriz dos caminhos traçados, dos como e porque traduzir. Por imaginário, compreendo uma mescla da noção psicanalítica lacaniana de fantasia (Strauss, 2006) e do que sugere o pioneiro em

antropologia literária Wolfgang Iser (1991) através de sua diferenciação entre real, ficção e imaginário. De um lado, o imaginário via Lacan diz respeito à reação a uma necessidade psicológica do artista, reconhecendo portanto as camadas subjetivas que integram as escolhas do artista na realização do trabalho. Por outro lado, acompanhando Iser, o imaginário é composto pelo amálgama difuso, sem-forma, não-fixo e sem-referência de objeto que antecede a existência do trabalho artístico (Iser, 1991: 20-21). O imaginário é entidade abstrata constituída por todas as possibilidades do devir artístico, enviesado pelo repertório, conhecimento, experiência e pulsões do artista.

Dessa mesma forma, a artemídia é uma maneira de ficcionalizar por meio da recombinação de materiais, movida por questões do imaginário, no plano das possibilidades, de formulações subjuntivas: E se...? E se pudéssemos sintetizar uma nano máquina comestível que traduzisse informação genética da comida em deleite literário? O mundo é o um laboratório inventivo, imaginativo, demandante de concreção para que possamos atribuir sentido ao que não tem sentido. E se eu pudesse ouvir sons do meu olho cego?

SELF-PORTRAIT OF AN ABSENCE

Semelhantemente a Vilém Flusser, cujo pensamento influencia fortemente minha compreensão sobre as mídias eletrônicas e digitais, eu tenho um olho cego. Esta coincidência encorajou-me a explorar criativamente minha parcial ausência de visão, considerando algumas questões presentes em seu trabalho, especificamente as noções de auto-tradução e saltos midiáticos (*Mediumsprünge*) (Guldin, 2010)⁵. Como um exercício de se jogar entre o mundo abstrato dos códigos e o mundo concreto das materialidades, *Self-portrait of an absence* iniciou como um experimento poético na busca pelos caminhos possíveis entre a detecção de estímulo (*to sense*) e a atribuição de sentido (*to make sense*) na ausência inicial da conexão entre estes dois pólos⁶.

5 Em virtude de sua história enquanto imigrante, o método filosófico de Flusser era fortemente baseado em traduções e retraduações. É possível relacionar sua teoria da tradução dos anos 1960 com sua teoria das mídias dos anos 1980, como sugeriu o intelectual suíço e editor da revista *Flusser Studies* Rainer Guldin em *Pensar entre línguas: a teoria da tradução de Vilém Flusser* (2010). Suas reflexões em filosofia das mídias estavam intimamente ligadas ao conceito de 'saltos midiáticos' (*Mediumsprünge*) – ato de transferir-se informação de uma mídia para outra – trazendo a tona a complexidade das implicações da transferência de um sistema lógico para outro. Tal conceito é expressado e implementado por Flusser em pelo menos quatro distintas situações: em discussões sobre a mudança de mídias, na comparação entre mídias, na mídia enquanto circunstância de tradução, e em desenvolvimento das mídias (Guldin 2010). Flusser também afirmou: “*Talvez, todo o meu trabalho se direciona para uma teoria da tradução*” (Do original em inglês: “*Perhaps, everything I am working towards is a theory of translation*” (Flusser apud Guldin, sem data, disponível em <<http://rainer-guldin.ch/vilem-flusser/>> Acesso em 27 de Agosto de 2017).

6 Uma vez que a visão humana é essencialmente baseada na parceria entre olho (receptor de estímulo) e cérebro (processador de informação e atribuidor de significado), a ausência de visão em meu olho direito foi explicada por oftalmologistas como resultado de antigas inflamações (ou má formações congênitas) ocorridas na retina e no nervo ótico, causando a obstrução da comunicação entre ambos os órgãos. *Self-portrait of an absence* foi, de certa forma, um meio alternativo de ser construir uma ponte entre as funções corporais de olho e cérebro.

Desafiando a histórica dicotomia entre forma e função, o projeto consiste em um sistema de rastreamento do movimento dos olhos programado para gerar e processar sons de acordo com dados gerados a partir da sincronia ou assincronia entre meus olhos. Aproveitei-me do olho cego para criar uma situação que disparasse experiências estéticas e diálogos com os participantes. Evocando um certo estranhamento, o intuito era colocar a noção de ausência em discussão. Entre as infinitas escolhas técnicas e estéticas possíveis, optei por implementar a tradução de luz em som para mediar a tradução de uma característica íntima e pessoal em uma experiência universal, via observação e escuta.

A ideia era a de performar com o dispositivo em diferentes contextos. Como primeira iniciativa criei uma performance usando um figurino especial capaz de suportar os equipamentos e parti para o espaço público. Utilizando contato visual e perguntando para os transeuntes se eles gostariam de ouvir os sons do meu olho cego, eu oferecia aos interessados um passeio sonoro debaixo de meu guarda-chuva. A experiência compartilhada era então desenvolvida através de diferentes modos sonoros, desde uma introdução à proposta da performance, passando por diferentes exercícios de observação-escuta, até um momento mais relaxado como o de *flâneurs*, que prepara a despedida.

CONCEPÇÃO: FONTES DE INSPIRAÇÃO E PESQUISA

Das vezes em que trabalhei em um projeto de artemídia, nunca me ocorreu o surgimento de uma ideia brilhante que apenas aguardava para ser executada. O tipo de processo de trabalho ao qual costumo me engajar está mais próximo da noção de criatividade disciplinada (Flusser, 2008), especialmente porque a artemídia exige o aprendizado de especificidades técnicas para cada projeto a ser desenvolvido.

Ao pesquisar a materialidade dos sensores, ofereci uma oficina na conferência *Besides de Screen/Cinema apesar da Imagem* (São Paulo e Vitória - Brasil) em 2014 (Lautenschlaeger, 2016). Encontrava-me no início da pesquisa de doutorado e estava estudando formas de reduzir o enquadramento da minha investigação. Para a edição de São Paulo, foi planejado criar uma intervenção no Cine Art-Palácio, um prédio de cinema abandonado no coração da cidade, e o grupo de participantes decidiu fazer algo relacionado à materialidade audiovisual do filme. Dirigindo-se às interseções entre cinema e artemídia, exploramos as múltiplas correspondências entre luz e som, e terminamos elaborando um óculos equipado com LDRs (*light-dependent resistor*), um microcontrolador, um módulo mp3 e mini auto-falantes alocados próximos ao ouvido do usuário. Conforme a variabilidade luminosa disponível na sala de cinema o sistema estava programado para disparar sons pré-gravados.

Desde a experiência da oficina, considerando minha formação em comunicação audiovisual, decidi concentrar minha pesquisa de doutorado em uma genealogia de elementos fotossensíveis na artemídia, estruturando um pensamento sobre as possibilidades de lidar

com imagens (e, por extensão, com o imaginário) além da verosimilhança – impulso semelhante àquele que também orientou meu entusiasmo para começar a trabalhar com a artemídia em geral. Além disso, minha parcial cegueira foi apropriada para realizar uma abordagem cibernética de segunda ordem. Tendo o meu próprio corpo como ponto de partida da investigação, e assumindo o olho como objeto epistemológico, meu papel de observadora também seria inevitavelmente considerado ao longo do processo de pesquisa. Ao confrontar elementos fotossensíveis orgânicos e maquímicos, parte da pesquisa levou a uma coincidência triádica: o olho, a câmera e a caixa-preta – uma constelação que assumi como objeto epistemológico e relacional desafiador, a ser destrinchado durante a redação da tese. E dessa forma concentrei a atenção em pesquisar todas as materialidades e conceitos acerca do projeto: olho(s), questões fisiológicas e cognitivas por trás da visão e sua variedade de formas na natureza, bem como dispositivos ópticos e visão maquina e computacional. Simultaneamente, coletei referências técnicas e estéticas de sistemas de rastreamento ocular e estudei como explorar o confronto ao qual eu estava prestes a executar concretamente através da criação da performance.

Ser monocular significa praticamente ter um campo de visão mais limitado e talvez um reflexo mais lento em algumas circunstâncias da percepção espacial. Este último pressuposto baseia-se em afirmações do historiador e crítico estadunidense Jonathan Crary (1990), quem atribui as origens da estereoscopia ao entrelaçamento de fatores disparados na primeira metade do século XIX: estudos que propulsionam o reconhecimento da visão subjetiva, a emergência e consolidação da fisiologia como um campo do saber, e experimentos e debates sobre percepção do espaço. Charles Wheatstone e David Brewster, cientistas que trabalhavam com ilusão óptica, teoria da cor, imagem pós-imagem entre outros fenômenos visuais, estavam entre os principais personagens por trás dos primeiros passos no desenvolvimento de dispositivos estereoscópicos óticos. Eles resultam de investigações iniciadas em torno da década de 1820, quando os fisiologistas buscavam evidências anatômicas no quiasma óptico, local onde as fibras nervosas que saem da retina para o cérebro se cruzam, transferindo pulsos eletroquímicos de cada retina para cada lado do cérebro.

O que pode um olho que não pode ver? Embora monocular, sei o que significa ver e sinto-me adaptada ao mundo nesta condição, sem vontade de construir próteses que pudessem simular a função do olho cego. No entanto, ocorreu-me a curiosidade de saber mais sobre esta parte desconhecida de meu próprio corpo, da qual não recebo (percebo) naturalmente nenhum *feedback*. Longe da noção de um dispositivo semelhante ao *Google Glass*, o objetivo tratava de tatear níveis simbólicos das relações entre corpo e tecnologia. Devido à forte associação simbólica de óculos à correção de uma suposta visão “imperfeita”, propositalmente negligenciei a construção ou a compra de algo semelhante para a prototipagem do projeto. Além de tocar na questão da ausência, o desafio tornou-se também deflagrar as noções de normalidade e desvio.

Levando em consideração essas questões, e especialmente a liberdade e a responsabilidade por trás dos processos de tradução possíveis a partir da zero-dimensionalidade das mídias eletrônicos e digitais, o experimento consistiu em uma investigação sobre o que ocorre entre sentir (sensação de luz) e fazer sentido (atribuição de significado durante a performance).



FIGURA 1. Detalhes do figurino e dispositivos utilizados em *Self-portrait of an absence*.

Fotos: Edgar Zanella Alvarenga.

Fonte: Arquivo pessoal da autora.

CONCRETIZANDO: DO DESIGN DE INTERFACE À PERFORMANCE

Devido à complexidade do projeto, emergiu naturalmente um processo colaborativo de criação e algumas parcerias foram estabelecidas.⁷ No âmbito técnico foi desenvolvido um programa personalizado, baseado em outros projetos *open source* com propósitos similares, tais como *The EyeWriter* (2010) e o *Pupil Labs*. Neste processo foi feito o esforço de se manter ao máximo uma abordagem ‘faça-você-mesmo’, a fim de garantir a autonomia criativa e a independência frente a determinismos tecnocráticos.

Referências encontradas através de pesquisa e dos questionamentos iniciais informaram diretamente as decisões tomadas no design de interface e interação. A negação ao uso de óculos se materializou na forma de uma simples estrutura metálica que repousa sobre a cabeça, suportando a câmera pela qual é feito o rastreamento dos movimentos dos olhos.

⁷ Entre os principais colaboradores e interlocutores estão: Edgar Zanella Alvarenga, Dominik Hildebrand Marques Lopes, Radamés Ajna, Caterina Renaux Hering, Amelie Hinrichsen, Till Bovermann, Lina Gómez, Pedro Henrique Risse, Jörg Klenk, Clare Charnley, Patricia Azevedo, Gil Fuser, José Cabral Filho, Stefan Schwabe, Thiago Hersan, André Pagnossim, Janaina Bernardes.

(Fig.1). Os dados coletados através da câmera são enviados a um mini-computador⁸ anexado às costas por meio de um suspensório, onde rodam os programas. No mesmo suspensório também estão cinco botões, responsáveis pela atribuição do modo sonoro da performance, e uma bateria USB recarregável, que alimenta o sistema como um todo. Auto-falantes pendurados sob o guarda-chuva reproduzem o *output* sonoro advindo do mini-computador. Sugerindo complementaridade e a possibilidade do compartilhamento da intimidade, meu campo visual reduzido é oferecido como espaço disponível ao participante debaixo do guarda-chuva. Referência estética para esta escolha foi a animação *An eye for Annai* (2005), de Jonathan Klassen e Daniel Rodrigues.

No nível da programação⁹, o sistema de rastreamento do movimento dos olhos de *Self-portrait of an absence* foi desenvolvido em linguagem Python, utilizando a biblioteca Open CV (*Open Source Computer Vision*) e uma técnica específica chamada *optical flow*, a qual é baseada no reconhecimento do movimento aparente de objetos, superfícies e cantos em uma dada imagem. Para tal são calculadas as mudanças relativas de pixels de uma matriz cujos valores são extraídos a cada quadro do vídeo no decorrer do tempo. O conceito de *optical flow* foi introduzido pelo psicólogo estadunidense James J. Gibson nos anos 1940 para descrever os estímulos visuais obtidos por animais ao se deslocarem. Em visão computacional, *optical flow* engloba técnicas de processamento de imagem e controle de navegação, tais como detecção de movimento, segmentação de objeto, informação sobre tempo para contato, cálculos sobre o foco de expansão, luminância, codificação de movimento compensado e, o que foi mais útil no caso de *Self-portrait of an absence*, medição da disparidade estéreo (Vijayarajan et al, 2016). Outra possibilidade teria sido a técnica de detecção de *blobs*¹⁰, conforme figura 2-I. No entanto, esta opção demonstrou-se desnecessariamente complicada, pois a obtenção dos valores absolutos das posições dos blobs custaria muito mais potência do hardware em troca de dados mais precisos, porém desnecessários para a finalidade desejada. Através da técnica de *optical flow* foi possível extrair dados relacionais obtidos a partir da comparação entre ambas as matrizes de pixels (olhos direito e esquerdo). O método gera valores apenas se há movimento em regiões específicas da imagem, conforme demonstram vetores marcados em vermelho na figura 2-II. Por meio do método *optical flow* são gerados valores somente quando há movimento em regiões específicas da imagem capturada pela câmera. Para se obter informação do ângulo da diferença entre os

8 Entre outras opções disponíveis, por questões de acessibilidade utilizou-se o Raspberry pi, uma série de computadores de placa única produzida pela fundação britânica homônima, a fim de difundir os princípios básicos de ciência da computação em escolas e países em desenvolvimento. Sua arquitetura permite a conexão de periféricos, como sensores e atuadores. Mais informações estão disponíveis no site da instituição: <<https://www.raspberrypi.org/>> Acesso em 30 de agosto de 2017.

9 Todos os códigos e arquivos produzidos ao longo do projeto estão documentados na plataforma Github: <https://github.com/grazilaut/self_portrait_of_an_absence> Acesso em 30 de Agosto de 2017.

10 Métodos de detecção de *blobs* são geralmente utilizados para detectar regiões de uma imagem digital que diferem em suas características (como brilho ou cor) se comparadas ao seu entorno, e que mantem certa constância ao longo do processo de diferenciação.

olhos, foram feitos cálculos mais avançados a partir do seno dos vetores gerados a partir dos pontos das matrizes.

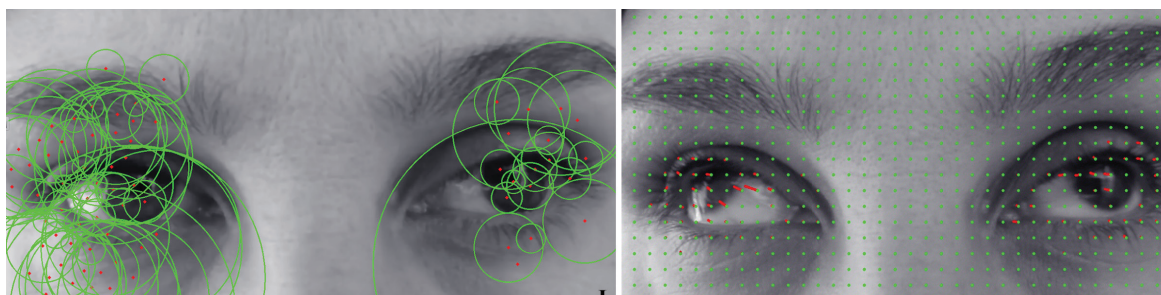


FIGURA 2. I: Quadro de testes com detecção de blobs.

II: Quadro com visualização do método *optical flow*.

Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Além da detecção do movimento e do cálculo do ângulo, o programa escrito em Python (P1 na fig. 3) também envia através do protocolo OSC os dados processados para o SuperCollider (P2 na fig. 3), uma linguagem de programação para a síntese de áudio em tempo real e composição algorítmica. Os cinco modos sonoros¹¹ da performance foram criados nesta plataforma. Eles emergiram de uma paisagem sonora que simulava uma intervenção com o dispositivo em espaço público, utilizando-se os sons do entorno urbano como inspiração. A simulação da performance através de uma paisagem sonora foi extremamente importante na prevenção de problemas técnicos futuros. Exceto pelas vozes de introdução e despedida dos respectivos primeiro e último modos sonoros, os outros três modos foram criados considerando dados gerados a partir da sincronia e assincronia dos olhos. Quanto mais dessincronizados ou desviados (D) estivessem os olhos, mais fortes eram as alterações dos sons sendo gerados ou dos efeitos sendo aplicados aos sons pré-gravados sendo tocados.¹²

A fim de tornar todas as conexões mais claras, a figura 3 abaixo ilustra o fluxo de sinais pelo sistema da performance:

11 Os modos sonoros criados para a primeira versão do projeto foram: (1) Voz pré-gravada saudando o participante e apresentando a ideia do projeto. (2) Som percussivo cujo ritmo perde sua periodicidade de acordo com D. (3) Efeitos de *bit-crushing* and *downsampling* são aplicados sobre amostras de áudio pré-gravados, sendo mais ou menos intensos de acordo com D. (4): Síntese de notas, incluindo efeitos *vibrato* e de *panning* de acordo com D. (5) Voz pré-gravada agradecendo o participante e concluindo a intervenção.

12 Inicialmente, o objetivo por trás da criação da variável D era o de abordar estados de foco e atenção em contraposição a estados de distração e relaxamento – quanto maior a distração, mais abstrato e maquínico seriam os sons; e quanto maior o foco, mais próximo aos sons naturais. Na concretização do projeto, no entanto, essa correspondência não se apresentou tão demarcada, tampouco reconhecível em todos os modos sonoros criados.

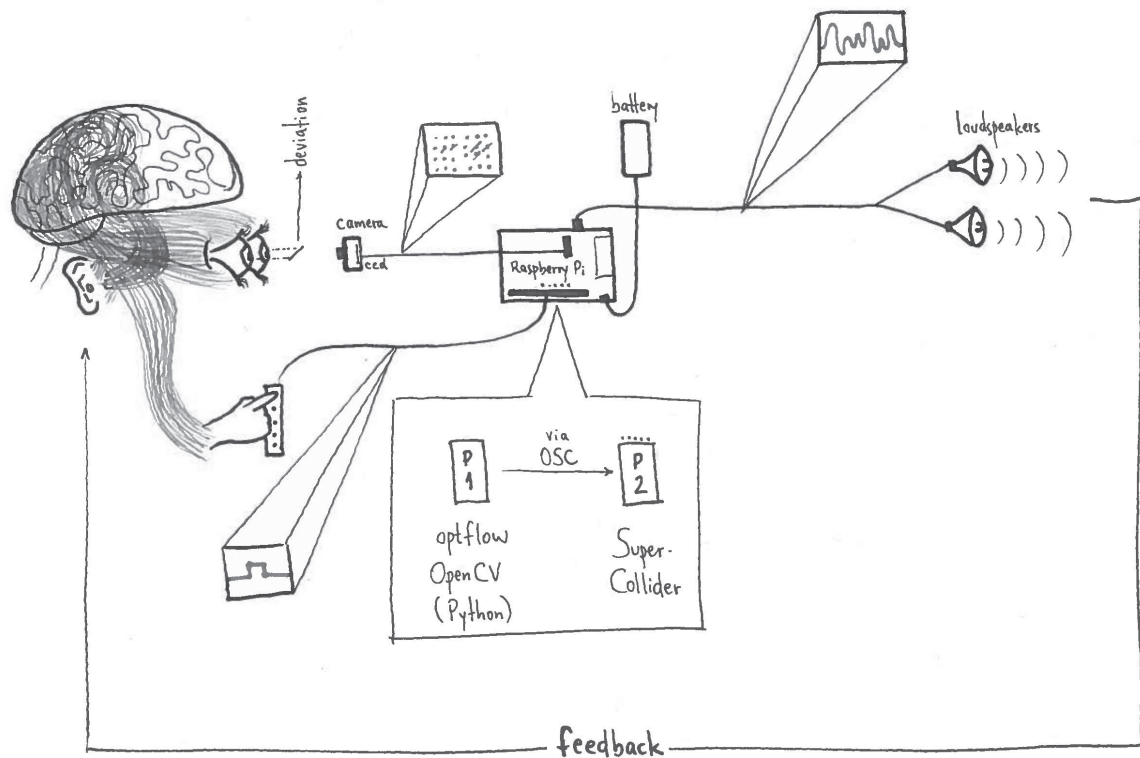


FIGURA 3. Fluxo de sinais pelas camadas físicas e abstratas de *Self-portrait of an absence*.
 Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Após a construção do dispositivo, o treinamento para a performance foi o desafio seguinte, especialmente no que tangia ao alcance e manutenção de um estado de presença (Gumbrecht, 2004) e conforto na atitude de compartilhar minha própria intimidade. A estreia do projeto ocorreu em outubro de 2016 no *Design Transfer Berlin*, na ocasião da exposição e do simpósio *Musical instruments in the 21st Century*, organizados pelo grupo de pesquisa da *Universität der Künste 3DMIN*.

AUTO-REFLEXÃO

Uma variedade de reflexões filosóficas poderiam ser feitas a partir da experiência de *Self-portrait of an absence*. Para enumerar apenas algumas delas, o projeto incita, por exemplo, discussões acerca da condição próstética do ser humano (Stiegler, 1998; Harrasser, 2013), da desconstrução da supremacia da imagem e da visão, ou mesmo acerca das arbitrariedades e pormenores no processo de tradução de luz para o som. No entanto, neste artigo optei por

ênfatizar a relevância do princípio de feedback e de como o projeto rusticamente exemplifica a maneira com que o corpo organiza o mundo para se organizar. Ao treinar e atuar com o aparelho, através do feedback de áudio, acabei por aprender o padrão de movimentos musculares para controlar o meu olho cego, de forma mais simples, mas similar ao processo do artista e cyborg Neil Harbisson, que aprendeu a ouvir cores (Harbisson, 2012).

O aprendizado em relação ao movimento muscular ocular, somado à pesquisas aprofundadas sobre dispositivos ópticos e percepção visual, direcionaram-me para associar o desvio entre os olhos também ao problema de percepção do espaço. No entanto, o fenômeno aprendido não tinha relação com os limites do campo visual; mas com a habilidade de se movimentar os músculos oculares entre a posição que foca num objeto bem à frente dos olhos e a posição de se observar o fundo infinito da paisagem.

Através do experimento, enquanto pessoa monocular, aprendi na prática o que os primeiros estudos em estereoscopia no século XIX apontavam. Quando Wheatstone mediu a paralaxe binocular – o ângulo formado pela diferença entre os eixos de cada olho quando ambos focam no mesmo objeto – ele contribuiu para a compreensão sobre as correspondências entre o movimento dos olhos e para a maneira como a proximidade física de objetos “traz a visão binocular em jogo como uma operação de reconciliação de disparidade, de se fazer duas visões distintas aparecer apenas uma” (Crary, 1990: 120, tradução da autora¹³).

Quando um objeto é visto a uma tão longa distância que o eixo óptico entre ambos os olhos é sensivelmente paralelo quando direcionados a ele, as projeções de sua perspectiva, vista por cada olho separadamente, e a aparência para ambos os olhos é precisamente a mesma que quando o objeto é visto por apenas um olho apenas (...) Quando o objeto é colocado tão próximo aos olhos que para vê-lo os eixos ópticos precisam convergir... uma projeção diferente de sua perspectiva é vista por cada olho, e essas perspectivas são mais desiguais conforme a convergência dos eixos ópticos se torna maior (Brewster e Wheatstone, 1983: 65 *apud* Crary, 1990:120, tradução da autora¹⁴).

Conduzir um experimento a partir da especificidade de meu próprio corpo me estimulou a refletir sobre os intercâmbios entre objetividade e subjetividade, e a entender a objetividade como um ponto fixado temporalmente que se desloca sobre e através das múltiplas subjetividades (Merleau-Ponty, 1994). Objetos técnicos e suas tecnicidades que geralmente servem à objetividade foram deslocados para integrar um uso imaginário e simbólico no contexto artístico, submetido à subjetividade da artista.

13 Do original em inglês: “brings binocular vision into play as an operation of reconciling disparity, of making two distinct views appear as one”.

14 Do original em inglês: “When an object is viewed at so great distance that the optic axes of both eyes are sensibly parallel when directed towards it, the perspective projections of it, seen by each eye separately, and the appearance to the two eyes is precisely the same as when the object is seen by one eye only (...) When the object is placed so near the eyes that to view it the optic axes must converge... a different perspective projection of it is seen by each eye, and these perspectives are more dissimilar as the convergence of the optic axes becomes greater”.

Além disso, ao trabalhar com o nível simbólico de aparatos eletrônico e digitais me dou conta do papel do mídia-artista como construtor de pontes, capaz de e responsável por criar pontes entre conhecimento científico e estético, entre sensações (captura de estímulos) e sentidos (atribuição de significado), entre natureza e cultura, entre abstração e concretude.

Ainda observando as zonas intersticiais entre elementos técnicos e simbólicos, o significado e a operacionalização do conceito de ‘desvio’ (estendido à assincronia e disparidade) tem especial relevância. Desvio pode também ser considerado como um caminho para a inovação – não no sentido de demandas mercadológicas, mas no sentido de reação ao movimento entrópico do universo, na direção da construção do conhecimento.

PROJETAR MÁQUINAS HÍBRIDAS IMAGINÁRIAS

Numa perspectiva mais ampla, a abertura do processo de criação e execução de *Self-portrait of an Absence* neste artigo está de acordo com o que colocou Henk Borgdorff sobre o intuito da pesquisa em Artes. Inclusa tanto nos contextos artísticos quanto nos acadêmicos, trata-se de uma forma de “conduzir e comunicar conhecimentos envolvidos em experiências estéticas, desempenhados através das práticas criativas e incorporadas em produtos artísticos” (Borgdorff 2011: 45, tradução da autora)¹⁵. Ao passo que apenas consigo descrever e discutir como se deu a atribuição de forma e sentido para a performance recorrendo à pangeia imaginária e teórica que me movimentou, a tradicional separação entre teoria e prática não procede. As questões conceituais entorno de meu olho cego, e sua confrontação com um dispositivo de funcionalidade semelhante, uma câmera, deu-se essencial e sobrepostamente à noção de zero-dimensionalidade das mídias eletrônico-digitais e a abordagem da tradução de materialidades. A medida em que o estímulo luminoso que penetra olho e câmera é traduzido em vibração sonora nas membranas dos alto-falantes no contexto específico da performance, um novo significado é atribuído ao conjunto técnico envolvido na experiência oferecida. E o novo contexto provoca a revisão das relações iniciais entre material, forma e função – tanto do olho quanto da câmera. O impulso criativo inicial a partir do imaginário concretizou-se em combinação específica dos materiais para o oferecimento de uma fruição estética que expande as possibilidades de interação e atribuição de sentidos. Neste processo, a ligação entre o imaginário do artista e a fruição artística experienciada se configura como uma espécie de transgressão dos limites inicialmente colocados (Lser, 1991: 21-3), sejam eles as repostas físico-químicas dos materiais, o orçamento e/ou tempo disponíveis, ou quaisquer outras contenções concretas.

Vislumbro que a noção de tradução de materialidades, juntamente com as camadas abstratas necessárias para sua execução, pode ser considerada como uma lente analítica para

15 Do original em inglês: “to convey and communicate content that is enclosed in aesthetic experiences, enacted in creative practices and embodied in artistic products”.

a produção de artemídia e, para além do escopo do projeto aqui discutido, esta abordagem pode guiar outros artistas a refletir sobre o processo de atribuição de significado através da organização e recombinação da matéria nos contextos específicos em que estão trabalhando. A artemídia consiste em lidar com a materialidade da comunicação, criando-se conjuntos técnicos para gerar situações e experiências que “contribuem para a produção de significado sem significarem por eles mesmos”¹⁶ (Gumbrecht, 2004: 8).

Os intercâmbios de sinais elétricos e eletroquímicos através dos sentidos e dos materiais sensíveis reforçam a importância do princípio de feedback – o que é, de fato, aspecto essencial dos sistemas híbridos. Além dos conhecimentos técnicos necessários para executar uma ideia planejada, o mídia-artista precisa de sensibilidade para lidar com os limites e as potencialidades de comunicação entre todos os tipos de matéria. Nesse sentido, o pós-humanismo de Barad pode ser aqui retomado: toda entidade viva, material e objeto técnico possui sua própria historicidade e agência em curso. Eles fazem parte da dinâmica estabilizadora-desestabilizadora, constantemente sendo atualizada através da interação entre campos de força existentes no mundo – percebido ou não. Pensar a artemídia como um campo para se criar máquinas híbridas imaginárias, implica abordar obras de arte contemporâneas como entidades relacionais que exigem constantes mudanças de perspectiva de todos os agentes envolvidos no campo. Os desafios estão nas estratégias e escolhas para possibilitar o fluxo entre imaginários e materiais.

REFERÊNCIAS

- BARAD, K. Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. In: *Journal of Women in Culture and Society*. Vol. 28, no. 3, 2003.
- BENNETT, J. *Vibrant matter: A political ecology of things*. Durham/London: Duke University Press, 2010.
- BORGdorff, H. The production of knowledge in artistic research. In: Biggs, M.; Karlsson, H.: *The Routledge Companion to Research in the Arts*. London/New York: Routledge, 2011.
- BRAITENBERG, V. *Vehicles: Experiments in Synthetic Psychology*. Cambridge, MA/London: The MIT Press, 1984.
- CRARY, J. *Techniques of the observer: On vision and Modernity in the nineteenth century*. Cambridge: MIT Press, 1990.
- CUBITT, S. *The practice of light: a genealogy of visual technologies from Prints to Pixels*. Cambridge, Massachusetts/London, England: MIT Press, 2014.
- EMCSR - European Meeting on Cybernetics and Systems' Research Symposium E. Cybernetics of...: Reciprocity and Reflexivity in Cybernetic Thinking. 2012. Disponível em: <<http://www.emcsr.net/symposium-e-cybernetics-of-%E2%80%A6-reciprocity-in-cybernetic-thinking/>> Acesso 30 Agosto 2012.

16 Do original em inglês: “contribute to the production of meaning without being meaning themselves”.

- FLUSSER, V. *Universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.
- FOERSTER, H.v. *Cybernetics of Cybernetics: the control of control and the communication of communication*. Minneapolis: Future Systems, Inc., 1995
- FOUCAULT, M. A preface to transgression. In Bouchard, D. F. (Ed. and trans.) *Language, counter-memory, practice: Selected essays and interviews*. Ithaca, New York: Cornell University Press, 1977.
- GREGORY, R. L. *Eye and brain: The psychology of seeing*. Oxford/Tokyo: Oxford University Press, 1998.
- GULDIN, R. *Pensar entre línguas – a teoria da tradução de Vilém Flusser*. São Paulo: Annablume, 2010.
- GUMBRECHT, H.U. *Production of presence: What meaning cannot convey*. Stanford, CA: Stanford University Press, 2004.
- HARBISSON, N. *I listen to color. Lecture at TED Conference*. 2012. Disponível em: <https://www.ted.com/talks/neil_harbisson_i_listen_to_color> Acesso 30 Agosto 2017.
- HAYLES, N. L. *How we became posthuman: virtual bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago and London: The Chicago University Press, 1999.
- HARAWAY, D. A cyborg manifesto: Science, technology and socialist-feminism in the late twentieth century. In: BELL, D.; Kennedy, B. M. (Ed.) *The cybercultures reader*. London and New York: Routledge, 2000.
- HARRASSER, K. *Körper 2.0: Über die technische Erweiterbarkeit des Menschen*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2013.
- ISER, W. *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1991.
- KLASSEN, J.; RODRIGUES, D. *An eye for Annai*. Animation video (2005 – publicação mais antiga encontrada online) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KX27V46eAYM>> Acesso em 30 de Agosto 2017.
- KITTLER, F. *Optical media: Berlin Lectures 1999*. Translated by Anthony Enns. Cambridge, UK/ Malden, USA: Polity Press, 2010. Publicado primeiramente em alemão como *Optische Medien / Berliner Vorlesung 1999*. Berlin: Merve Verlag, 2002.
- LATOUR, B. On Actor-Network Theory: A few clarifications. In: *Soziale Welt* 47 n. 4, 1996, pp.369-81.
- LAUTENSCHLAEGER, G. Entre sensores e sentidos: sobre a materialidade da comunicação na Artemídia. In: MENOTTI, G.; BASTOS, M.; MORAN, P. (Org.) *Cinema Apesar da Imagem*. São Paulo: Intermeios, 2016.
- MERLEAU-PONTY, M. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- SCHÄFFNER, W. *Materialität und operationen I: Active Matter*. Palestra no *Ringvorlesungen da Humboldt-Universität zu Berlin* em 28 de Janeiro de 2015.
- SCOTT, B. *Explorations in Second-Order Cybernetics: Reflections on Cybernetics, Psychology and Education*. Vol. 17 of the Series: Complexity Design Society. Vienna: Echoraum, 2011.

STIEGLER, B. *Technics and Time*. Trans. Richard Beardsworth and George Collins. Stanford: Stanford UP, 1998.

STRAUSS, C. *The Imaginary*. In *Anthropological theory*. Vol.6 (3) London, Thousand Oaks, CA and New Delhi: Sage Publications: 2006. pp.322-344.

VIJAYARAJAN, V.; RAJESHKANNAN, R.; RAJKUMAR, DHINAKARAN, R. N. *Automatidetection of moving objects using Kalman algorithm*. In: *International Journal of Pharmacy & Technology IJPT Sep-2016 Vol. 8 Issue No.3 (2016)* Disponível em <<http://www.ijptonline.com/wp-content/uploads/2016/10/18963-18970.pdf>> Acesso em 30 Julho 2017.

Wiener, N. *Kybernetik: Regelung und Nachrichtenübertragung in Lebewesen und Maschine / Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Hamburg : Rowohlt, 1969.



Imagem como conexão entre mundos.

“RioAmsterdam 2012” e
a experiência do cinema
expandido como intervenção
urbana

Moana Mayall¹

¹ Pesquisadora e curadora em artes visuais / Arte educadora / Artista visual / Artista etc / Designer / Videocenógrafa e VJ.

RESUMO: Este artigo investiga a potência da imagem no espaço heteróclito urbano como recorte de mundo (uma outra imagem): as possíveis conexões poéticas e “simbióticas” entre imagem (projetada) e paisagem; a relação entre imagem e lugar - de como a imagem teletransporta e faz “conversarem” mundos. Tendo como experiência artística em questão a videointervenção telemática, no campo do cinema expandido, serão analisados os contextos híbridos entre espaço público e virtual, conectando lugares remotos e as camadas simbólicas da cidade, seus intercâmbios e recombinações entre imagem e mundo, especificamente na obra-experimento “RioAmsterdam 2012”, por Moana Mayall em parceria com Daniel Valentim.

PALAVRAS-CHAVE: Imagem e mundo; Videointervenção urbana; Cinema expandido.

ABSTRACT: The article investigates the power of the image in the heteroclite urban space as a fraction of the world (another image): the possible poetic and “symbiotic” connections between image (projected) and landscape. The relation between image and place, on how the image teleports and makes worlds “talk” to each other. The telematic videointervention, in the field of expanded cinema, will be the artistic experience analyzed in this article, as well as the hybrid contexts between public and virtual space, connecting remote places and the symbolic layers of the city, their exchanges and the recombinations between image and world, specifically in the work-experiment “RioAmsterdam 2012”, by Moana Mayall in collaboration with Daniel Valentim.

KEYWORDS: Image and world; Urban videointervention; Expanded cinema.

RIOAMSTERDAM 2012: PREÂMBULO, PROCESSO E EXPERIÊNCIA

“Moana melts” (2006) foi um experimento de videointervenção e performance telemática, entre Groningen (Holanda) e Rio de Janeiro, no qual performei, a convite do artista brasileiro, radicado na Holanda, Daniel Valentim. Entre o inverno holandês e o verão carioca, uma conversa entre amigos por *videochat* unia os dois territórios: um espaço público de exposição artística no contexto de pós graduação no Frank Mohr Instituut (Groningen); e um espaço privado, meu apartamento em Botafogo, Rio de Janeiro. Minha imagem era projetada sobre uma “tela” de gelo colhido na neve daquele mesmo dia, que ia derretendo, como uma espécie de marcação de tempo para a videoperformance, que incluía a minha conversa aberta e informal com o artista e alguns visitantes do espaço em Groningen. A efemeridade do suporte- o sólido se desfazendo em líquido- se relacionava com a imaterialidade do assunto do trabalho: a possibilidade de uma conversa interterritorial compartilhada, em áudio e imagem, com o público. Os fatores tempo e temperatura também se fundiam no acontecimento- multiplicado pela distância geográfica e pela telepresença projetada nos dois lugares-, assim como outras camadas simbólicas iam se sobrepondo aos contextos físicos em questão.

No contexto de conversa e criação artística colaborativa entre mim e Daniel Valentim, “Moana Melts” pode ser tomado como um preâmbulo experimental para a videoperformance intitulada “RioAmsterdam 2012”², que se deu alguns anos depois. Convidei Daniel para uma outra experiência de colaboração telemática, em setembro de 2012, que novamente conectava os mesmos territórios, Groningen e Rio de Janeiro. O contexto de ação de “RioAmsterdam 2012” partia de uma ficção “quase verdadeira” (o que chamamos de “pseudoficção”), teatralizada como reportagem e debate em campo, envolvendo a cidade do Rio e a de Amsterdam- territórios que estariam na iminência de se fundir como partes de um mesmo mapa contínuo, tornando-se RioAmsterdam 2012, uma espécie de grande instalação urbana e transterritorial. Tratava-se de explorar uma espécie de “portal” imaginário, viabilizado pela projeção telemática de uma paisagem sobre a outra, igualmente em regime de conversa e de participação do público, tendo como argumento a possibilidade física de convivência entre as duas cidades.

As narrativas se desdobravam a partir de tais enfoques, expressos na ação dos performers, e nos conteúdos artísticos envolvidos nas projeções- *mash-ups*, remixes, gráficos pseudo-jornalísticos etc- que, ao longo da performance incluíam a interlocução espontânea do público ao microfone. A ficção articulava tanto o contexto distópico das cidades, quanto o

2 “RioAmsterdam2012” integrou a mostra Paralela Vide Urbe/ ART Rio, a convite da ART Rio International Fair, como parte de sua programação oficial, na noite de 15 de setembro de 2012. O registro parcial em vídeo do trabalho pode ser visualizado online na url: <https://vimeo.com/75278041>, em versão legendada em inglês, na url: <https://vimeo.com/126864411>. Créditos: videoperformance telemática e vídeos por Moana Mayall e Daniel Valentim; conceito e argumento por Moana Mayall; videografismo por Rafael Galo; assistência de produção por Anna Jones; operação de som por Guilherme Marques; Patrocínio através da ART Rio International Fair.



FIGURA 1. Capturas de tela da composição criada em tempo real.

imaginário utópico a partir da hipótese de união de territórios tão díspares e complementares no contexto geográfico, social e político.

“Os repórteres transmitem notícias de um futuro não tão distante, e imaginável, entre Brasil e Holanda. Amsterdam, prestes a ficar totalmente submersa, foi inteiramente encapsulada numa imensa bolha hidrodinâmica (tecnologia desenvolvida face ao “trauma histórico” dos Países Baixos). Um tempo a deriva no Oceano Atlântico, atinge a orla do Rio de Janeiro. Assistimos à reterritorialização de Amsterdam no Rio, e imaginamos, junto com o público, as suas possíveis conseqüências. Como um asteróide que cai sobre a Terra, como um objeto não mais identificado somente com a sua própria cultura, Amsterdam desembarca e se fixa no Rio de Janeiro, também na forma de uma hiper intervenção urbana. Diversos estranhamentos, bricolagens e “happenings” políticos, comportamentais, transdisciplinares e psicotropicais, inauguram o conceito da “complex-art” e do “site multi specific”, num mundo em que os novos territórios e cidades poderão se configurar e se transfigurar a partir de nossos desejos. Não somos mais restritos aos limites geopolíticos tradicionais.”³

Embora o projeto tenha sido divulgado em redes sociais e na programação da Art Rio, a maioria do público participante na performance era de pessoas que passavam por ali no momento, e que foram surpreendidas pelo acontecimento, sem saber ao certo do que se tratava, o que também propiciou uma relação mais fluida entre os conteúdos fictícios e reais do trabalho, bem como o estranhamento, a curiosidade e a adesão ativa do observador no desdobramento da performance.

Na esquina da rua do Catete com a 2 de Dezembro, via pública de muita circulação no Rio, por volta das 19 horas (horário de Brasília), a equipe da plataforma Vide Urbe⁴ instalou estruturas como andaimes para dois projetores, e ainda mesas com equipamento de vídeo, som e computador conectado a internet cabeada em estabelecimento comercial, além de cadeiras e tendas, anunciando o evento fora da rotina comum daquele local. Em Groningen, o espaço público escolhido foi a fachada do Vera Club, uma casa noturna, o que possibilitava uma circulação maior de pessoas num horário mais avançado, da meia noite às duas da manhã. Nos dois espaços, uma parte da projeção transmitia a imagem em *videochat* com a conversa entre os dois lugares remotos, e outra parte incluía os vídeos preparados especificamente para a ação.

3 Trecho do texto de apresentação e divulgação do projeto na mídia, pela artista.

4 Vide Urbe, idealizada pela artista Moana Mayall, foi a primeira exposição dedicada inteiramente a video intervenções artísticas em espaços públicos no Rio de Janeiro. De 2011 a 2012, a plataforma Vide Urbe reuniu mais de 50 artistas e coletivos com trabalhos conectando poética e criticamente as temáticas cidade com a criação videoartística. Através de uma curadoria colaborativa com os artistas e projetos, estimulamos trabalhos capazes de criar novas visibilidades sobre a paisagem urbana, entendendo-a como rede de trocas, pensamento, transformações, tensões, e de atravessamentos estéticos e políticos contemporâneos. Em contato direto com a rua, os vídeos se voltam a um público de passagem, provocando percepções ainda mais heterogêneas sobre a construção de suas poéticas próprias. Como o artista pode agir sobre essa paisagem, concreta e ao mesmo tempo discursiva? Que espaços outros, ou contínuos, podem ser criados na interface do vídeo com as peles superexpostas da cidade? Por que ainda produzir imagens num mundo hiper habitado por imagens?



FIGURA 2. A artista apresenta a performance no Rio de Janeiro.

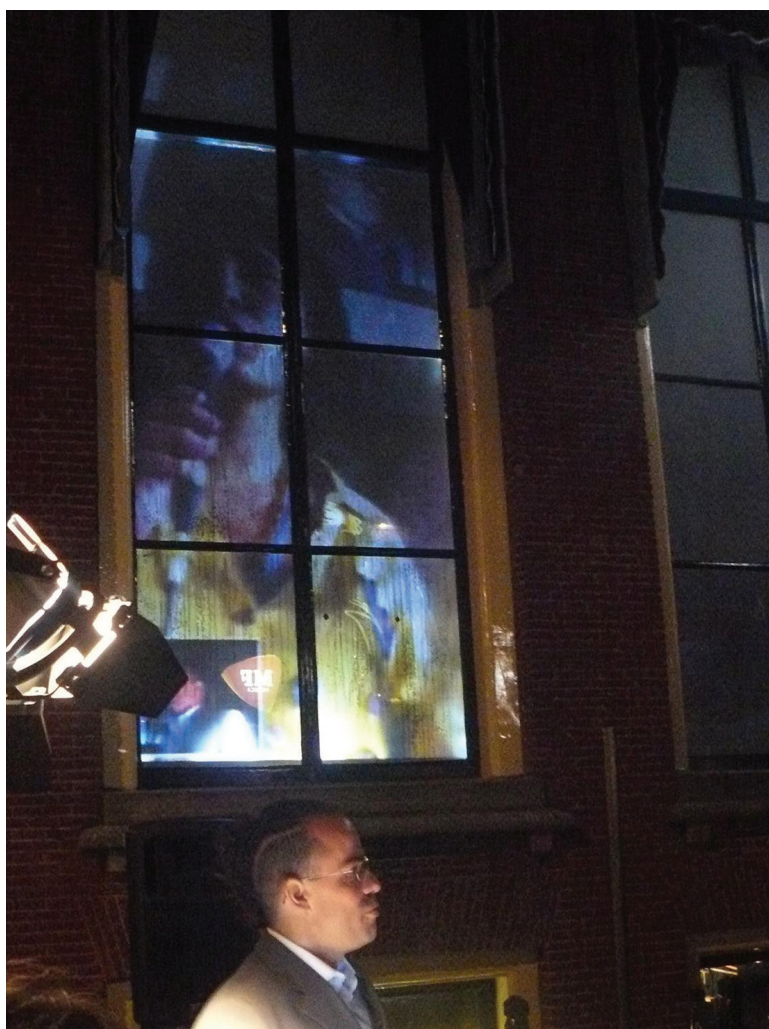


FIGURA 3. Portal em ação em Amsterdam

A videoperformance começou com a projeção, nos dois territórios, de uma peça videográfica desenvolvida para o trabalho, que funcionava como um “trailer” introduzindo o assunto, a partir do imaginário “apocalíptico” atribuído ao ano presente de 2012 e ao contexto que uniria as duas cidades “definitivamente”: “RioAmsterdam 2012: Apocalypse já é! / RioAmsterdam 2012: Apocalypse Now!”⁵. O vídeo consistia num remix- ao som de uma trilha sonora instrumental de suspense e *samples* livres do funk carioca, bem como o áudio de *feedbacks* de público sobre algumas noites da mostra Vide Urbe⁶-, entre imagens do que poderíamos chamar de situações distópicas de “fim de mundo” no Rio e no Brasil (tais como enchentes, remoções em favelas, repressão policial, prisões super lotadas, exorcismo evangélico, a corrupção do Congresso em Brasília etc) e na Holanda (o “trauma histórico dos países baixos”, enchentes nos anos 50 e 60 e seus destroços, bem como a iminência de submersão total no mar - ilustrada como catástrofe imaginária em trechos retirados do filme “2012”).

Sob um cenário de oceano profundo e tempestade, surge no vídeo a bolha hidrodinâmica- apresentada na narrativa como uma nova tecnologia holandesa capaz de driblar radicalmente a tragédia-, comentando a avançada engenharia desenvolvida no país, da qual inclusive depende a sua própria sobrevivência como território físico no planeta. A frase “Este não é o fim” é seguida por uma adaptação livre da citação original de Oswald de Andrade, “Só a Antropofagia nos une”, para “Só a Antropofagia nos salva”, assim introduzindo a solução “recombinante/ antropofágica” de Amsterdam “rumo ao Rio”, dentro de sua imensa bolha navegante. Em seguida, a projeção é tomada por sequências de vídeos do *youtube* editados em estética *glitch* (pelo artista Daniel Valentim), fundindo imagens das duas cidades no mesmo plano. Nelas, por exemplo, uma passista carioca samba ao ritmo da bateria de uma escola de samba enquanto parece ao mesmo tempo esquiar sobre a neve holandesa. Copacabana em vista aérea é rasgada por imagens de uma *rave* movida a psicotrópicos legalizados em algum festival de verão em Amsterdam, seguidas de cenas midiáticas sobre operações da guerra ao narcotráfico nas favelas do Rio. Enquanto as falas dos cidadãos cariocas projetavam em Amsterdam os desejos utópicos de superação da precariedade política, social e tecnológica em nosso país de uma forma geral, nos depoimentos dos holandeses, em Groningen, a possibilidade da transferência territorial de Amsterdam para o Rio envolvia utopicamente a partilha de um mesmo “paraíso tropical”, que ao mesmo tempo se tornaria uma solução para o problema do clima frio, inóspito, e para a tragédia das inundações irreversíveis, ainda consideradas face ao aquecimento global.

Ao longo da performance e das videointervenções, os artistas, como repórteres de TV, contextualizavam as problemáticas das duas cidades e convidavam o público a compartilhar seus pontos de vista sobre o acontecimento. No Rio, vivíamos o período de eleições

5 O vídeo pode ser visualizado na url: <https://vimeo.com/75468156>

6 Os áudios utilizados fazem parte do vídeo de registro geral da II mostra Vide Urbe (julho de 2012) e da mostra Plataforma Vide Urbe + artistas e coletivos associados (junho de 2012).

municipais, o que trazia para a cena o recorte político como um gancho para a reflexão coletiva acerca das diversas consequências dessa “possível” conexão transterritorial. “Ao contrário da atitude autoritária da nossa prefeitura em relação aos atuais projetos de revitalização e reurbanismo da cidade, estamos trazendo o projeto RioAmsterdam para a consulta pública”, é um dos motes da performer “repórter” na conversa com os cidadãos cariocas ali presentes. Outros tópicos são reforçados pelas imagens projetadas e por iniciativa do público, tais como a legalização das drogas, as ciclovias, o reconhecimento das profissionais do sexo, a remoção compulsória nas favelas, a bolha da especulação imobiliária etc.

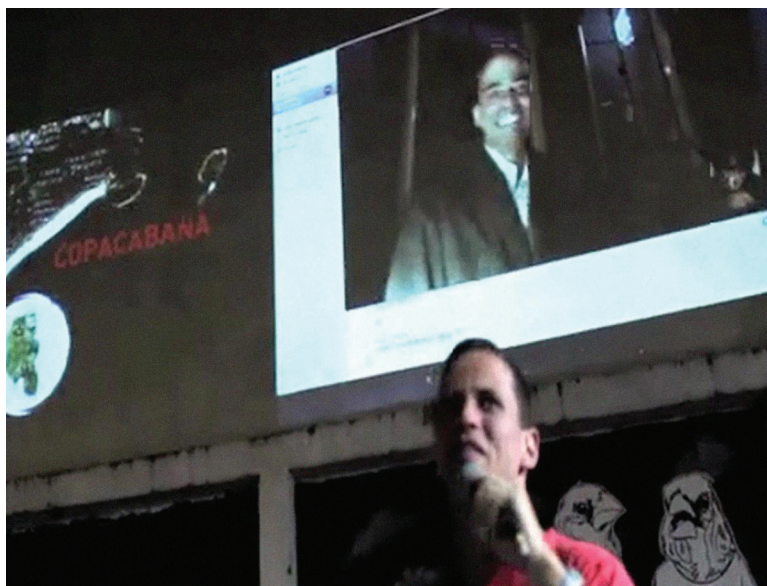


FIGURA 4. Documentação da noite da intervenção no Rio de Janeiro.

Gráficos animados demonstram o funcionamento da bolha e seu percurso até chegar ao Rio. Uma enquete então é lançada ao público: “em qual área da cidade deve se encaixar o mapa de Amsterdam?” Entre as alternativas “Copacabana”, “Zona Portuária” e “Piscinão de Ramos”, vence a última. “(...) precisamos dar mais atenção para as áreas menos privilegiadas da cidade. A nossa prefeitura, o nosso governo local, é muito elitista. Então, quem sabe, com a colocação de Amsterdam no piscinão de Ramos essa área não receba mais recursos da prefeitura, do Estado, e não se coloquem ciclovias até o piscinão de Ramos...”⁷, diz um dos transeuntes participantes.

RioAmsterdam se dá, portanto, também como narrativa enviesada, instaurando o lugar da fala do público, indissociável do trabalho, e que expande suas possibilidades como intervenção urbana, a partir do portal telemático entre os espaços públicos, mediados pela ciberesfera, de modo a ativar e hibridizar as duas esferas públicas potenciais. O “espaço

⁷ A fala íntegra o registro parcial em vídeo do trabalho, online na url: <https://vimeo.com/75278041>, e em versão legendada em inglês, na url: <https://vimeo.com/126864411>



FIGURA 5. Captura de tela da video composição.



FIGURA 6. Captura de tela das sobreposições de mapas.

transterritorial”, aqui, é contexto para uma produção imaginária: projeções, psicogeografias e recombinações. Utopias, desejos que se espraiam em algum lugar entre a realidade e a ficção, sedimento também de sonho e imaginação de mundo: esse espaço não é de fronteiras físicas estanques, mas também pode ser um espaço “real”, consistente, de conversa e projeção- intersubjetividades em trânsito, em contato presencial e virtual.

No plano virtual das comunicações em rede, as cidades, como subjetividades, também se justapõem e se articulam num mesmo plano, ou superfície relacional. Retoma-se a origem do sentido das primeiras cidades, que se ergueram em torno da identidade de um povo: suas crenças, sua cultura, ciência, política, seus próprios regimes estéticos, e também de suas esferas míticas, para além das suas representações históricas. Em RioAmsterdam 2012, a ficção em questão, como pseudonotícia, tangencia as realidades urbanas dos dois contextos, ao trazer a tona questões pontuais que dizem respeito às coletividades presentes no evento performático. São elementos históricos, geográficos, climáticos, políticos e sociais- presentes no Rio e em Amsterdam- que de fato se revelam nas discussões, para tecer a trama de contrastes entre aspectos utópicos e distópicos nessa possível bricolagem urbana.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE AS ARTES DO VÍDEO, CINEMA EXPANDIDO E VIDEOINTERVENÇÃO URBANA

Na interface com a cidade aberta e seus dispositivos de encontro, reinvenção e construção do comum⁸, como ruas, praças e outros ambientes de troca e convivência das diferenças, a videointervenção urbana se apresenta como uma prática artística capaz de provocar novas relações entre o observador e as imagens, na medida em que também são articulados novos territórios, interações e proposições estéticas para a videoarte contemporânea. Como suporte e interface, são exploradas as ‘peles’ superexpostas da cidade: suas arquiteturas, relevos e texturas próprias, bem como as interferências multissensoriais geradas por seu cotidiano, além da participação ativa dos transeuntes. As imagens tomam parte nesse jogo também como estéticas de mundo: trata-se de trabalhos capazes de criar novas visibilidades sobre a cidade através dessa linguagem e de seus híbridos, entendendo a paisagem urbana como rede de trocas, pensamento, transformações, tensões, e de atravessamentos estéticos e políticos contemporâneos. Incluem-se aqui produções que transbordam as possibilidades

8 (COCCO, 2014) “Mas então, o que é o comum? São as formas de vida da multidão, as dimensões políticas e ao mesmo tempo produtivas da vida: o que Michel Foucault chamava de biopolítica: a potência da vida. É nesse sentido que a construção política da subjetividade corresponde a uma produção da subjetividade política, ao “fazer-multidão”. Uma outra pergunta se coloca: por meio do que esse comum se produz? Para responder, Negri mobiliza o paradoxo da pobreza. Com efeito, na figura do pobre temos uma descontinuidade do ser, um momento de não-ser (de crise ontológica) e ao mesmo tempo um insistir no ser, uma conservação da vida que se torna desejo potente e não pode mais ser reprimido. O vazio do não-ser (da miséria) se transforma em escolha de vida e libertação. A pobreza é, pois, o primeiro e fundamental momento da construção ontológica do comum. Negri recupera em Spinoza essa sequência, ou seja, a continuidade da conservação da vida (conatus) em seu desenvolvimento (a cupiditas: a potência do sujeito). A pobreza significa abrir-se em direção a um possível aumento do ser. O comum é, pois, o produto de uma dinâmica que se forma do interior: é a figura móvel da ação de uma potência a partir da pobreza: o nome dessa potência é – diz Negri – Amor”

da imagem em movimento, sua temporalidade, plasticidade, interatividade, espacialização, circulação e também a telepresença como atravessamento entre vivências urbanas remotas.

A experiência cinematográfica é ampliada pelos deslocamentos dos espaços e circuitos tradicionais, e em plena difusão através da maior acessibilidade às novas tecnologias digitais. Seu lugar na arte contemporânea tem transformado sua própria teoria, de modo a pensarmos a imagem também como fenômeno, interseção de forças, relações e afetos. Por outro lado, a prática da intervenção urbana pressupõe espaços construídos e regulados, mas também em constantes tensões e transformações, sofrendo interferências diversas em seu cotidiano. As cidades se impõem como criações vivas e complexas da humanidade - são mundos em si mesmas, e mundos sempre em relação a outros mundos.

Vivemos, massivamente, o regime da imagem técnica (FLUSSER, 1985), em seus diversos formatos, mínimos, macros, móveis e telemáticos⁹. As videointervenções urbanas telemáticas, analisadas neste projeto, relacionam-se com o caráter efêmero de diversos trabalhos de arte pública, e com as múltiplas possibilidades das artes cinemáticas atualmente. Cinema expandido¹⁰ como telepresença e intervenção urbana, imagem e ciberesfera no campo ampliado da cidade: que características tais trabalhos passam a ter nesse contato direto com a paisagem natural, humana, imaginária, midiática ou crítica da cidade? Pensar a cidade como suporte para tais trabalhos envolve pensar também a questão da paisagem como construto discursivo, bem como seus diferentes elementos tomados como suportes específicos em relação às imagens projetadas.

A videoarte tem hoje um histórico repleto de experiências contestando certas naturalizações propagadas nos formatos mais tradicionais e comerciais da imagem em movimento. Um desses formatos é a sala escura, modelo calcado no teatro elisabetano, e que se tornou a forma mais hegemônica da “instalação-cinema”, até os dias atuais. As videoinstalações expuseram a estrutura, as engrenagens, e também as suas próprias estratégias de espacialização e discurso. As videoinstalações em circuito fechado alargaram a percepção sobre a imagem ao vivo e os sistemas de vigilância, também em projetos *site specific*, propondo algumas críticas institucionais, no próprio interior de galerias e museus. Por sua vez, o mercado também se

9 “Claro está que a magia das imagens técnicas não pode ser idêntica à magia das imagens tradicionais: o fascínio da TV e da tela de cinema não pode rivalizar com o que emana das paredes de caverna ou de um túmulo etrusco. Isto porque TV e cinema não se colocam ao mesmo nível histórico e ontológico do homem da caverna ou dos etruscos. A nova magia não precede, mas sucede à consciência histórica, conceitual, desmágica. A nova magia não visa modificar o mundo lá fora, como o faz a pré-história, mas os nossos conceitos em relação ao mundo. É magia de segunda ordem: feitiço abstrato”. FLUSSER (1985, p.11)

10 Entendido como as formas espacializadas de exibição de imagens em movimento para além da “forma cinema” convencional, o cinema expandido se difere de outras “diásporas” da imagem, como a televisão, o videogame (princípio do cinema interativo), bem como a imagem digital, propagada pela rede eletrônica através de canais como o *youtube*, ou em telefones celulares, que ainda sugerem uma postura similar à do espectador do cinema narrativo padrão. Com todos esses deslocamentos e novas padronizações da imagem televisiva ou filmica, inclusive as fachadas eletrônicas em espaços públicos, as experiências do cinema expandido também se atualizaram, conceitualmente- somando questões da intervenção urbana e da crítica institucional, por exemplo - e tecnologicamente, com a difusão de projeções em larga escala, as novas tecnologias do vídeo ao vivo/ *live cinema*, os mapeamentos em função das áreas projetadas (*videomapping*), a realidade aumentada e a telepresença, com softwares de *videochat*.

apropriou de várias experimentações estéticas da videoarte, como nos videoclipes e outros tantos conteúdos publicitários e comerciais da TV, e hoje vem se lançando à frente dos projetos mais sofisticados de *videomapping* a céu aberto, capturando o olhar dos espectadores urbanos através da retórica do espetáculo tecnológico, bem ilustrado nos maneirismos *high-tech* de simulações volumétricas modeladas em 3D¹¹.

As práticas da videoarte podem de uma forma mais ampla, ser chamadas de “cinema de artista”, ou “cinema de museu”, ou “cinema no campo expandido das artes contemporâneas”, como define André Parente¹². O vídeo se tornou uma ferramenta de registro importante para os artistas, e o advento do digital e a convergência entre as mídias permitem mais amplamente o seu uso como uma linguagem própria, e também acrescentada à performance, instalações, esculturas, ações e interferências urbanas.

Os artistas da videoarte, desde os anos 60, buscaram uma atitude reflexiva, ativa e questionadora em relação à estética, à temporalidade e ao discurso das formas vigentes, bem como ao “lugar” do cinema, provocando novas formas de apreciação e interatividade, tendo em vista um espectador em trânsito, não mais imerso necessariamente em uma sala escura, ou por um contexto institucional de hierarquias e valores. Embora o conceito de “cinema expandido” tenha sido pela primeira vez abordado com profundidade por Gene Youngblood, em seu livro “Expanded Cinema”¹³, situando-o como a expansão da linguagem cinematográfica para além dos seus códigos, alargando seu território de ação, percepção, relação entre tempo e espaço, além do diálogo entre arte e tecnologia e a incorporação de novas referências e materialidades, as formas seminais que antederam o aparato cinematográfico também lançaram mão de outros espaços e superfícies, tais como as projeções dos lanternistas ambulantes¹⁴ que circulavam na França no século XVIII, os espetáculos de animação projetada através de praxinoscópios (Charles-Émile Reynaud), e as fantasmagorias a base de espelhos e fumaça¹⁵ (Etienne-Gaspard Robertson). Anterior ao cinema narrativo clássico, o cinema de atrações era um cinema de pura exibição”, o que Fernand Leger descreveu como o poder genuíno que o cinema tinha em “fazer ver imagens”. A energia do filme se volta a um espectador conhecido, mais do que na direção de situações criadas por personagens, essenciais à narrativa clássica.¹⁶

Gene Youngblood abordou três aspectos fundamentais dessa nova modalidade. O primeiro se refere à convergência entre as formas da arte, incluindo o filme em eventos mul-

11 Vide o caso da difusão dos “Festivais de Luz” (*Festival of Lights, Nuit Blanche Festivals* etc, em algumas capitais européias), em geral associados a políticas de promoção do mercado turístico em tais espaços.

12 PARENTE (2012, p.37)

13 YOUNGBLOOD (1970)

14 MANNONI (2003, p. 15)

15 “(A lanterna nebulosa) foi usada para projetar imagens luminosas não sobre a tela de pano tradicional, mas sobre uma cortina de fumaça (...). As vistas eram projetadas sobre um espelho inclinado, que refletia as imagens sobre a tela de fumaça, produzida com um simples escalfador colocado sobre a arca” MANNONI (2003, p.153).

16 GUNNING (1990, p. 56)

timídia e ao vivo. O segundo foi a experimentação com as novas tecnologias eletrônicas e o advento do ciberespaço, conforme anunciado por Marshall McLuhan. O terceiro aspecto foi romper com as barreiras entre artista e público, através de novas formas de participação. Cada um desses aspectos desafiava as noções existentes de cinema enquanto um regime comercial de consumo passivo e entretenimento, também face às abordagens estruturalistas da época, como as de Jean-Louis Baudry em “Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base” (1970) e “Dispositivo: aproximações metapsicológicas da impressão de realidade”(1975).

Segundo Duncan White¹⁷, o conceito de cinema expandido, em especial o que ele chama de cinema “locativo” (*locational cinema*), ao espacializar a experiência do espectador, também possibilita resgatar o grau zero da narrativa”, qualquer ponto no qual o espectador, mais do que o artista, torna-se responsável pela produção de significado, “trabalhos que atuam como uma ação nas fronteiras da narrativa... nos limites se sua ficção de unidade”¹⁸. Dessa forma, as configurações de arquitetura e de outros dispositivos podem reinventar os espaços de percepção do cinema, gerando também novas narratividades, contrapostas às narrativas tradicionais, que em geral pressupõem sistemas de controle da percepção e condicionamentos sobre uma percepção linear, de encadeamento narrativo ilustrado por imagens.

“Esse deslocamento é parte de uma mudança crítica nas práticas artísticas e filmicas que repensaram o cinema como um espaço narrativo de consumo cultural através da ótica do cinema e de sua ambientação.

(...)

Esse tipo de trabalho priorizou o papel do espectador e rompeu com as condições de observação que o posicionavam em relação à imagem. A tela era apenas um aspecto da arquitetura de ilusão do cinema. Enfatizando a maneira como a observação era contextualmente condicionada, artistas podiam criticar as narrativas de poder, posse e controle, reocupando os espaços do consumo cultural.”¹⁹

Atualmente, por outro lado, as redes digitais firmam os novos paradigmas cibernéticos “fora” delas, de modo a gerar problemáticas que põem atualmente em jogo a relação entre produtores e receptores de imagens.

“Dentro dessas realidades separadas, o status do ‘real’ na fenomenologia da obra de arte também muda. Espaço virtual, imagem virtual, realidade virtual- essas são categorias de experiência que podem ser compartilhadas por meio de redes telemáticas, permitindo o movimento no ‘ciberespaço’ e o envolvimento com a presença virtual dos outros que estão em sua materialidade corpórea a distância, inacessíveis fisicamente ou, de algum modo, remotos.”²⁰

17 WHITE em REES (2011, p. 111)

18 HEATH (1986, p. 412)

19 WHITE em REES (2011, p. 111)

20 ASCOTT (2009, p. 315)

A lógica rizomática desse novo “habitat” das imagens as torna ainda mais viajantes, des-territorializadas, intercambiáveis e reterritorializáveis. Esse novo contexto para as imagens e outros meios, chamado por Roy Ascott de *Gesamtdatenwerk* (trabalho de dados integrado), adaptação da *Gesamtkunstwerk* (arte total) wagneriana, sugere uma espécie de cérebro eletrônico coletivo, onde diversos nós-indivíduos ou grupos constantemente produzem, interpretam e transformam os conteúdos em rede, de forma instantânea e simultânea.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE IMAGEM E MUNDO/LUGAR/CIDADE

A cidade sempre nos ofereceu vivências, trânsitos e também imagens. Muito antes de se esquadrihar e “enciclopedizar” o mundo, as coisas e seres em geral se davam a um olhar de espanto e de encantamento, capaz de tornar mágico cada aspecto da vida, no infinito mistério de suas criações ou aparições do “novo”. As imagens significam o mundo- tanto na medida em que o mostram como na medida em que necessariamente também o escondem: dialética profunda de qualquer mídia, de qualquer imagem²¹. Na aurora mágica e animista da humanidade, as primeiras imagens estavam intimamente atreladas à idéia de acontecimento, acidente, acaso, ritual e dança. As imagens teriam o poder de materializar e atrair os acontecimentos, agindo diretamente sobre o mundo, como no caso dos animais desenhados nas cavernas, antecipando a caça. Desde as pólis gregas ou babilônicas, a cidade teve na imagem uma forma essencial (e encantadora) de traduzir sua identidade, conectando passado e presente através de seus templos, monumentos e rituais²². Da inaugural ideia de “cidade como obra de arte”²³ à ideia contemporânea de cidade como espetáculo, o conceito de espaço público também passou por uma série de mutações a reboque de novas macro e microfísicas do poder.

A atividade da imaginação permite estabelecermos relações entre as coisas, configurar contextos. Na articulação entre imagem e presença no mundo, as imagens, até os nossos dias, ainda carregam esse sentido de representação, de revelação, e mesmo de magia e transmutação da realidade, como afirma Flusser. A magia que persiste nas imagens acontece, segundo o autor, num tempo de experiência distinto do tempo linear da história: diante

21 A imagem permite, segundo Flusser (1985), que possamos observar o mundo também do lado de “fora”, ou seja, operando como uma mediação, o que pressupõe o distanciamento possível em relação ao mundo, e suas representações. “Imagens são mediações entre homem e mundo. O homem ‘existe’, isto é, o mundo não lhe é acessível imediatamente. Imagens têm o propósito de representar o mundo. Mas, ao fazê-lo, entropem-se entre mundo e homem.”

22 “O templo e seu entorno, porém, não se dissipam flutuando no indeterminado. É a obra- templo que primeiramente junta e reúne em torno a si ao mesmo tempo a unidade daquelas vias e relações nas quais nascimento e morte, desgraça e dádiva, vitória e derrota, prosperidade e decadência – ganham para o ser humano a forma de seu destino. A amplitude dominante dessas relações abertas é o mundo desse povo historial. Somente a partir dela e nela é que ele retorna a si mesmo para a realização de sua determinação.” HEIDEGGER (2005, p.37)

23 HEIDEGGER (2005)

de uma superfície bidimensional capaz de transcodificar as quatro dimensões, circulamos o nosso olhar enquanto deciframos as relações significativas inerentes na imagem. Tempo de magia, no qual certos elementos “preferenciais” tendem a retornar, sem se conduzir por relações causais: tempo de vagar os olhos no deciframento das imagens-símbolos como significados do mundo²⁴.

Cada vez que nos pomos a varrer ou “escanear”²⁵ uma imagem com os olhos, essa imagem, impressa na retina e codificada pelo cérebro, potencialmente nos conectará a imagens e outras associações proto-narrativas presentes num certo repertório imaginário pessoal ou coletivo. Nesse sentido, podemos atribuir um caráter desde sempre recombinação à atividade de percepção e “deciframento” da imagem, na qual uma imagem está sempre potencialmente em relação com outras imagens e representações de mundo. Em dança contínua e desterritorializante, na qual podemos penetrar quando “abrimos” uma imagem. Se levarmos em conta o intenso fluxo de produção e de intercâmbio de imagens atual, cabe dizer também que as imagens, como “portais” opacos, imanentes, e não como janelas transparentes, são capazes de teletransportar, transformar e fundir idéias de mundo (e, por conseguinte, subjetividades), operando não apenas como ilustradoras “objetivas” de eventos históricos, mas trazendo a tona os acontecimentos de uma forma “trans-histórica”, em meio a uma “remagicização de segunda ordem do mundo”²⁶ através de imagens técnicas.

De que se trata esse novo regime mágico das imagens técnicas surgidas no século XIX, e atualmente impulsionado por uma circulação, produção e recombinação de imagens em nível planetário através das redes eletrônicas digitais, tornando ainda mais explícitas tais dinâmicas do imaginário coletivo? De que forma esses fenômenos da ciberesfera podem constituir novos modelos de pensamento sobre a imagem e reflexões para seu lugar na história e visões de mundo na arte contemporânea?

Quando a imagem técnica surge, com a fotografia, a partir do final do século XIX, o processo de compartilhamento de idéias de mundo através das imagens retorna, em regimes diversos, até culminarem hoje em meio às novas tecnologias de comunicação em redes eletrônicas. A imagem afigura-se também como corpo textual descritivo, assim como o texto

24 FLUSSER (1985) “No tempo linear, o nascer do sol é a causa do canto do galo; no circular, o canto do galo dá significado ao nascer do sol, e este dá significado ao canto do galo. Em outros termos: no tempo da magia, um elemento explica o outro, e este explica o primeiro. O significado das imagens é o contexto mágico das relações reversíveis”. O mundo acolhia assim o caos, onde os acontecimentos se repetiam em tempo mítico...

25 “O traçado do scanning segue a estrutura da imagem, mas também impulsos no íntimo do observador. O significado decifrado por este método será, pois, resultado de síntese entre duas “intencionalidades”: a do emissor e a do receptor. Imagens não são conjuntos de símbolos com significados inequívocos, como o são as cifras: não são “denotativas”. Imagens oferecem aos seus receptores um espaço interpretativo: símbolos “conotativos” em FLUSSER, 1985, p.7.

26 “Embora textos expliquem imagens a fim de rasgá-las, imagens são capazes de ilustrar textos, a fim de remagicizá-las. Graças a tal dialética, imaginação e conceituação que mutuamente se negam, vão mutuamente se reforçando. As imagens se tornam cada vez mais conceituais e os textos, cada vez mais imaginativos. Atualmente o maior poder conceitual reside em certas imagens, e o maior poder imaginativo, em determinados textos da ciência exata. Deste modo, a hierarquia dos códigos vai se perturbando: embora os textos sejam metacódigo de imagens, determinadas imagens passam a ser metacódigo de textos” em FLUSSER (1985, p.8)

também volta a ser construído amplamente como conversa “tribal” planetária, disseminando-se como construção coletiva e dispersa nas redes e mídias sociais, por exemplo, participando frequentemente das recombinações imagéticas: imagens que também geram textos, comentários, *feedbacks*, montagens, remontagens, apropriações, deslocamentos, remixes, ressignificações.

As cidades se expandiram, muitas vezes de forma descontrolada, e hoje convivemos com o excesso de imagens, estilos e improvisos arquitetônicos justapostos em visões não lineares que, a cada esquina, nos escapam à memória e à própria ideia de território demarcado por uma determinada cultura ou experiência estética. As novas tecnologias da comunicação permitem experiências mediatizadas de cidade, capazes de nos aproximar, dentro de um mesmo espaço- ou plano-, de outras cidades e culturas remotas, seja através do cinema, da TV ou de imagens telemáticas. Nossas imagens de cidade são atravessadas por intercâmbios imaginários processados num nível planetário: na ciberesfera estamos vivenciando, através do tempo, relações de contiguidade com os territórios mais remotos, permeadas por um regime de intersubjetividade jamais visto.

Segundo Miwon Kwon, “a arte site-specific inicialmente tomou o ‘site’ como localidade real, realidade tangível, com identidade composta por singular combinação de elementos físicos constitutivos: comprimento, profundidade, altura, textura e formato das paredes e salas; escala e proporção de praças, edifícios ou parques; condições existentes de iluminação, ventilação, padrões de trânsito; características topográficas particulares”. O espaço para a arte passou a ser levado em conta por artistas, não mais como algo neutro, “lacuna ou tabula rasa”, através de trabalhos que buscavam revelar tanto o espaço quanto a presença do observador, criando pontos de contato também críticos em relação às instituições de arte e às restrições do planejamento urbanístico. Atualmente, novas esfera públicas são tecidas também através das novas mídias digitais de comunicação, como a internet (“espaços de comunicação multimodal”). Vivemos num regime em que a própria questão de territorialidade pode se tornar nostálgica, redutora e por vezes sem sentido, já que, segundo a autora:

“De fato, a desterritorialização do site produziu um efeito liberador, deslocando a rigidez de identidades apegadas ao lugar com a fluidez de um modelo migratório, introduzindo as possibilidades para a produção de múltiplas identidades, fidelidades e significados não baseados em conformidades normativas, mas nas convergências não racionais forjadas pelos encontros e circunstâncias imprevistos.”²⁷

Sobre as expectativas dos artistas, vislumbrados pela corrente *site specific* a partir dos anos 60, Miwon Kwon²⁸ enumera “o desafio epistemológico de realocar o significado interno do objeto artístico para as contingências de seu contexto; a reestruturação radical do sujeito do antigo modelo cartesiano para um modelo fenomenológico da experiência

27 KWON (1997, p. 183)

28 Idem

corporal vivenciada; e o desejo autoconsciente de resistir às forças da economia capitalista de mercado, que faz circular os trabalhos de arte como mercadorias transportáveis e negociáveis – todos esses imperativos juntaram-se no novo apego da arte à realidade do local.”

Nesse sentido, por exemplo, a obra de Krzysztof Wodiczko, desenvolvida a partir do conceito de “design interrogativo” (“*interrogative design*”), busca evidenciar questões culturais e políticas em geral à margem da mídia, à luz de videoprojeções de conteúdos críticos em superfícies tais como monumentos, edifícios públicos ou arquitetura corporativa²⁹. Trata-se de projetos também capazes de criar, nesse contato, “espaços outros”³⁰, ambientes que articulam interseções entre linguagens e ambientes, além de poéticas expressivas com o lugar, ou mesmo uma zona autônoma temporária, ou relacional, promovendo encontros ou redes inusitadas de convívio propiciadas pela instalação da imagem no espaço e por seus dispositivos próprios, bem como envolver o público de forma interativa ou participativa.

No centro do Rio, prédios empresariais e funcionais volta e meia convivem com diversos “vazios” disfuncionais, como os desertos provisórios planejados, por exemplo, pelas obras olímpicas, timbradas como novo projeto de “revitalização” da cidade- embora o enfoque não aponte para os fluxos vivos humanos que já habitavam ali anteriormente, como as comunidades tradicionais das favelas, com várias casas marcadas para remoção à revelia de seus moradores e desconsiderando mais de um século de história, cultura e resistência dessas ocupações urbanas. Oriundos desses territórios, artistas como MV Hemp e Careca Arts Sanduba articulam, em trabalhos como “Projetando Idéias/ Reciclando Pensamentos”³¹ e “TV Parede”³², não só as relações críticas e poéticas entre território e produção de imagem, como também o direito à cidade e o intercâmbio entre periferias e centro através de expressões coletivas como o *hip hop*³³ e o *grafitti*.

29 “I try to understand what is happening in the city, how the city can operate as a communicative environment... It is important to understand the circumstances under which communication is reduced or destroyed, and under what possible new conditions it can be provoked to reappear. How can aesthetic practice in the built environment contribute to critical discourse between the inhabitants themselves and the environment? How can aesthetic practice make existing symbolic structures respond to contemporary events?” WODICZKO (1990, p.273) Vide obras como “The Tijuana Projection” (<https://www.youtube.com/watch?v=iTiGbGTzLro>) e “Homeless Projection” (<https://www.youtube.com/watch?v=QsXLHB9Pd8>)

30 FOUCAULT (1967)

31 Com vídeos e fotos feitos pelo multiartista e ambulante cultural Mv Hemp, em várias favelas e quilombos do Brasil, suas experiências de vida e relatos de denúncias. A maioria das comunidades são retratadas pela grande mídia como lugares problemáticos e inviáveis. Contestando essas prerrogativas, o coletivo Ambulante Cultural/ Comando Selva mostra suas singularidades, belezas naturais, pessoas e suas histórias. (Sites na internet: <http://reciclandopensamento.wix.com/reciclandopensamentos> e <http://ambulantecultural.blogspot.de/>)

32 Uma “TV” programada em interface direta com espaços públicos, em fluxo aberto sobre paredes, muros e outras “peles” da cidade. O artista Careca Arts Sanduba, morador da favela do Arará, rio de Janeiro, combina vídeo experimental, apropriações da mídia televisiva, remixagem e cultura carioca de rua, oferecendo uma alternativa à programação da mídia hegemônica, com o intuito de compartilhar outros conteúdos, gerar debates e também inspirar a rima improvisada dos MCs em “Batalhas da Imagem”, combinando as tradicionais “batalhas do real” com a TV Parede. Ver: <http://cargocollective.com/videturbe/following/videturbe/TV-PAREDE-BATALHA-DA-IMAGEM-NO-LARGO-DA-CARIOCA-de-Careca-Arts>

33 Vide também “TV Parede + Batalha da Imagem”, de Careca Arts Sanduba (<https://www.youtube.com/watch?v=wATXyWWUJ8g>)



FIGURA 7. Careca Arts Sanduba
TV Parede.



FIGURA 8. Ambulante
Cultural/ Comando Selva

Em sua conferência “De outros espaços”, Foucault introduz:

“Nós vivemos na época da simultaneidade: nós vivemos na época da justaposição, do próximo e do longínquo, do lado-a-lado e do disperso. Julgo que ocupamos um tempo no qual a nossa experiência do mundo se assemelha mais a uma rede que vai ligando pontos e se intersecta com a sua própria meada do que propriamente a uma vivência que se vai enriquecendo com o tempo.”³⁴

O cinema é citado no terceiro princípio sobre heterotopias:

“A heterotopia consegue sobrepôr, num só espaço real, vários espaços, vários sítios que por si só seriam incompatíveis. Assim é o que acontece num teatro, no retângulo do palco, em que uma série de lugares se sucedem, um atrás do outro, um estranho ao outro; assim é o que acontece no cinema, essa divisão rectangular tão peculiar, no fundo da qual, num écran bidimensional se podem ver projecções de espaços tridimensionais.”³⁵

Segundo Foucault, há um aspecto de contradição e descontinuidade entre tais espaços, embora convivam, como no início dos nossos tempos, as “dicotomias entre lugares sagrados e lugares profanos, lugares protegidos e lugares expostos, lugares urbanos e lugares rurais”. Lugares, mais amiúde, são superfícies de encontro: interseções de signos. “Superfície é conceito da filosofia pós-estruturalista segundo a qual os acontecimentos só acontecem na esfera da superfície, na camada mais externa, pois não existiria algo por trás que tivesse a capacidade de revelar o invisível ou o indizível como na metafísica cristã. As coisas só se explicam em sua superfície, pois os signos só se traduzem por meio de outros signos. A superfície é o único lugar em que as coisas podem acontecer”³⁶.

As coordenadas geográficas não se bastam para definir um lugar, ou mesmo caracterizações de um “território cultural, social e político”. O reconhecimento dos lugares demandam mais que mapas, demandam operações cartográficas, na acepção rizomática do termo. Para os geógrafos, a cartografia-diferentemente do mapa- representação de um todo estático - é um desenho que acompanha e se faz “ao mesmo tempo que os movimentos de transformação da paisagem”³⁷. A cartografia, nesse caso, “acompanha e se faz ao mesmo tempo que o desmanchamento de certos mundos, sua perda de sentido, e a formação de outros: mundos que se criam para expressar afetos contemporâneos, em relação aos quais os universos vigentes tornaram-se obsoletos”³⁸.

Nesta pesquisa pretendo abordar especificamente algumas experiências de videointervenção telemática sobre superfícies urbanas, trabalhos que também se diferenciam a partir de seu contato com suportes “não neutros”, ou seja, dotados de expressões, significados,

34 Idem

35 Idem

36 CARNEIRO (2010, p.68, Nota 24)

37 ROLNIK (1989, p.15)

38 GUATTARI E ROLNIK (1996)

materialidades e memórias próprias, suportes que transformam a percepção da própria imagem projetada, transbordada em suas conexões com o instantâneo da performance, e igualmente com os dados interdisciplinares, de afeto e de memória desses contextos. Nesse campo relacional, e também de imanência, o campo semântico da imagem incorpora ou transforma o campo semântico do objeto, seja ele corpo, monumento, arquitetura etc. Que imagens são essas, que não são mais “apenas uma imagem”? Imagens em si mesmas deto- nam fenômenos variáveis de percepção e de atividade imaginária: carregam e ativam consi- go sempre outras imagens, relações, narrativas, poéticas, estéticas, políticas- embora nunca possam ser capturadas por um “tempo histórico”. Novos espectros, como quimeras, tomam fôlego e se (trans)formam a cada olhar mergulhado numa mesma imagem.

No caso das projeções telemáticas, um novo estatuto de imagem se interpõe entre o observador e o mundo. Essa imagem, que teletransporta a presença do observador e da paisagem para outros mundos, e que também traz um mundo distante para seu convívio em tempo real, possibilita uma relação dialógica inerente à própria imagem como aconteci- mento. Transpor esse espaço de conversa, do espaço íntimo privado, para o espaço coletivo aberto da cidade, também traz efeitos de uma mistura do íntimo/ individual com o público. Tais interferências urbanas, em diversos projetos artísticos, pressupõem uma tensão entre a macropolítica dos planos urbanísticos e o desejo pessoal dos cidadãos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O conceito de cidade como colagem (“Collage City”³⁹) foi uma proposição de urbanistas que contestavam a “utopia modernista” dos arquitetos funcionalistas do início do século XX, uma concepção excessivamente “centrada no design”. Como contrapartida, Colin Rowe e Fred Koetter, propunham que o desenho urbano fosse considerado através da “fragmentação, da ‘bricolage’ e de metamorfoses de interpretação a fim de produzir o funcionamento de espécies de ‘utopias de bolso’ em rede”. Comparando dois exemplos de cidade engendrados na época, a Disneylândia, com seus artifícios pitorescos, e a hiper racionalidade de um modelo de cidade igualitária e conectada, no caso da “Ville Radieuse”⁴⁰ de Corbusier, os arquitetos questiona- vam: “por que deveríamos ser obrigados a preferir uma nostalgia do futuro ao invés de uma

39 ROWE E KOETTER (1984)

40 “No fim da década de 1920, Le Corbusier perdeu a confiança nos investidores privados para concretizar a sua visão utópica materializada na Ville Contemporaine e no Plan Voisin de 1925. Influenciado pelas ideias de Milyutin para a Cidade Linear e nas teorias do movimento sindicalista ao qual se tinha recentemente juntado, formulou uma nova visão da cidade ideal, a Ville Radieuse. Representava o sonho utópico de comunhão do Homem com um meio ambiente correctamente ordenado. Ao contrário do design radial da Ville Contemporaine, a Ville Radieuse era uma cidade linear baseada na forma abstracta do corpo humano, com cabeça, coluna, e membros. O projecto manteve o conceito de blocos de habitação em altura, livre circulação ao nível do solo e espaços verdes abundantes já propostos nos seus trabalhos anteriores. Os blocos de habitação eram dispostos de forma linear. Tal como o Pavilhão Suíço, eram vidrados na fachada sul e assentes sobre pilotis. Possuíam terraços visitáveis na cobertura” em CURTIS, William. *Modern Architecture since 1900*. [S.l.]: Phaidon, 1986.

do passado? ... não poderia esta cidade ideal comportar-se, de forma bastante explícita, tanto como um teatro de profecia quanto como um teatro de memória?” Com a reconfiguração do mundo e das cidades através dos processos de uma globalização da cultura, põem-se em xeque novamente tais projeções totalitárias de cidade, não apenas as modernistas, mas também as novas construções dos projetos de revitalização urbana, como modelos de “cidades internacionais”, genéricas, desenhadas a partir de ideais mercadológicos do neoliberalismo internacional, muitas vezes concorrendo com a memória e os próprios fluxos vivos da urbe. A cidade espetáculo desses novos arranjos torna-se espaço crítico para constantes atualizações do pensamento desviante da psicogeografia dos situacionistas. O retorno do lugar, como na acepção de Miwon Kwon, também traz um aspecto de resistência micropolítica aos modelos hegemônicos do urbanismo.

A partir das nossas mais corriqueiras dinâmicas de percepção, de pensamento e de imaginação, estamos sempre pondo imagens em relação, fazendo-as interagir umas com as outras, num processo psíquico no qual certas memórias pessoais e coletivas de mundo emergem, se contaminam e se afetam. A percepção do mundo é um trânsito relacional por imagens. Nossos percursos no tempo podem adquirir, sintomaticamente, efeitos de colagem/ bricolagem, e de “batida” de cinema, montagem, narrativas enviesadas e situações óticas puras⁴¹, vividas em temporalidades variáveis. O tempo corpóreo do observador transeunte (como também o do flaneur) se torna um editor de fragmentos, e o constructo “paisagem urbana”, também contaminado por nossas “imagerias” de mundo, recontamina tanto a nossa visão (atual) quanto a nossa memória (virtual) de mundo ou de cidade- entre clichês, apagamentos, epifanias e eternos retornos... Pensamos por justaposição, fusão, recorte, descolagem, remixagem, apropriação de outros pensamentos e das imagens com as quais nos deparamos, desde as que se reproduzem em nossa retina até as que se veem produzidas manual ou tecnicamente e que hoje, com frequência, são rapidamente apropriadas e retraduzidas num contexto inédito de intervenções coletivas capaz de reconfigurar nosso próprio status de observador ou consumidor de imagens.

Idéia de lugar, que não se esgota no território físico ou cultural, num suporte, materialidade ou linguagem específicos, nem em campos disciplinares com fronteiras aparentemente definidas. Pode-se pensar “lugares” atualmente também como encontros temporários de convergência heteróclita, coordenadas geográficas que também são interseção de afetos, interesses, de desejos e experiências em comum: paisagem-imagem, imagem-rizoma. “Se a árvore fosse uma árvore e simplesmente uma árvore, se o rochedo fosse apenas uma massa pedregosa de formas atormentadas, se o regato fosse água apenas, não contemplaríamos uma paisagem, mas uma sucessão de objetos justapostos. Ora, nós preenchemos essas formas com conteúdos por meio de um transporte de atributos comumente admitidos”, diz

41 DELEUZE (1990)

Anne Cauquelin⁴². Nossas projeções de lugar- também como lugares de discurso⁴³ -, são indissociáveis da forma como observamos e pensamos uma paisagem (uma imagem).

Acerca dos novos territórios “complexos” - como Edgar Morin definiria “tecidos em conjunto”⁴⁴-, projetados por alguns teóricos como sintomáticos de um esfacelamento das identidades- multiculturalismo do mundo globalizado-, os urbanistas Haesbaert e Mondardo contestam que, por outro lado, “nossas identidades não estão se diluindo com a globalização - podem até, pelo contrário, estar se fortalecendo, em formas tidas como reessencializadas ou, como destacado aqui, sendo recriadas pela própria mobilidade e em formas mais híbridas, atravessadas por outras, num amálgama, ressaltando sobretudo seu caráter múltiplo e liminar/transfronteiriço. Outro pressuposto é o de que nossos territórios/territorialidades, ditos como cada vez mais instáveis, móveis (algo que pode também ser contestado), não oferecem, como no passado, referenciais estáveis para a construção de nossas identidades sociais/territoriais. Neste caso, cabe a pergunta: acaso não é possível, também, territorializarmos-nos no e pelo movimento?”⁴⁵ “Os lugares se deslocam com o deslocamento das pessoas”, afirma Rosane Araújo em “A cidade sou eu”⁴⁶.

São os lugares constantemente gerados por recombinação de “imagens de lugares”, por superfície de contato, nos quais as partes ou fragmentos emanam ao mesmo tempo suas singularidades e suas potenciais transformações ontológicas quando em estado de relação ou de “conversa”. Dessa forma, um lugar hoje pode sempre remeter a outros lugares, e tais descontextualizações ou desterritorializações potenciais nos levam a experimentar a noção de um segmento- mais que a de um fragmento (recorte remetido a uma totalidade de origem)-, jamais subordinável a uma unidade definida de “todo” ou de origem primeva.

Combinar a dimensão virtual da ciberesfera a um contexto possível de acontecimento performático e também de esfera pública, pode estabelecer novas possibilidades de articulação e partilha. Hibridização dos espaços, novas poéticas e novas topologias para a intervenção urbana, que de certa forma representam as novas dinâmicas territoriais da atualidade. Em “Existe amor no abraço telemático?”, Roy Ascott afirma a importância do conteúdo nas trocas telemáticas atuais. Sobre a cultura telemática, afirma o autor:

“Ela diz respeito à tecnologia de interação entre seres humanos, e entre a mente humana e os sistemas artificiais de inteligência e percepção. O usuário individual de redes está sempre potencialmente envolvido numa rede global, e o mundo está sempre potencialmente em estado de interação com o indivíduo. Assim, perpassando a vasta abrangência

42 CAUQUELIN (2007, p.154)

43 “Estão ali o que nomeamos como “lugares”, os famosos *topoi* da retórica, os objetos necessários à constituição de um conjunto argumentado. Seguimos a propensão de uma reminiscência contínua, ao mesmo tempo em que pensamos estar diante de dados primitivos dos sentidos” em CAUQUELIN (2007, p.155)

44 MORIN (2006)

45 HAESBAERT E MONDARDO (2011)

46 ARAUJO (2011)

de redes telemáticas no mundo todo, a quantidade de dados processados e a densidade de informações trocadas é incalculável. A eficácia ubíqua do meio telemático não está em dúvida, mas a questão em termos humanos, do ponto de vista da cultura e da criatividade, é: qual o conteúdo?”⁴⁷

O embate com a paisagem consiste numa espécie de projeção (mental) de imagens, através das quais a representação pessoal ou coletiva de tal lugar se instaura, em arranjos sígnicos diferentes para cada observador. Por outro lado, as tecnologias digitais permitem hoje que uma paisagem possa se projetar diretamente e em tempo real, sobre outra paisagens, permitindo inclusive o diálogo instantâneo entre seus habitantes e transeuntes, como por meio de videointervenções telemáticas ou projetos de realidade aumentada⁴⁸: “portais” capazes de teletransportar imagens e desejos de cidade, misturando suas realidades. Em RioAmsterdam 2012, no intercâmbio de imagens, conversas, interações e encontros presenciais e virtuais entre dois territórios distintos e remotos- o que está em jogo, nas projeções recíprocas entre os lugares, é tanto o aspecto indicial da imagem quanto a liberação de imaginários de alteridade que instabilizam as denotações e conotações possíveis sobre o lugar. A recombinação desses fragmentos constrói uma espécie de lugar outro, uma heterotopia transterritorial, onde as fronteiras se tornam superfícies de contato (o indício de sua origem territorial é justamente o que a faz falar com a outra imagem).

Certos elementos de uma imagem são trazidos a tona em função de dados, por vezes invisíveis, que a teletransportam ao contexto estrangeiro da outra imagem. Nesse plano de conversa e de encontro ou encaixe temporário, dissolvem-se as marcas territoriais geográficas- estas se justapõem e se “colam”, fundindo-se umas nas outras. A própria condição de território, descrita por Milton Santos como portadora de “singularidades espaciais resultantes de um tempo histórico e de um tempo de coexistências”, faz com que retomemos Flusser a refletir sobre o tempo circular das imagens no mundo de agora: que novas coexistências possíveis poderão delinear os territórios do futuro?

47 ASCOTT (2009, p. 305)

48 “Designa-se realidade aumentada (RA) a integração de informações virtuais a visualizações do mundo real (como, por exemplo, através de uma). Atualmente, a maior parte das pesquisas ligada ao uso de vídeos transmitidos ao vivo, que são digitalmente processados e “ampliados” pela adição de gráficos criados pelo computador. Pesquisas avançadas incluem uso de rastreamento de dados em movimento, reconhecimento de marcadores confiáveis utilizando mecanismos de visão, e a construção de ambientes controlados contendo qualquer número de sensores e atuadores. A definição de constantes nucleares sobre a realidade aumentada é a descrição mais consensual. Ela ignora um subconjunto do objetivo inicial da RA, porém é entendida como uma representação de todo o domínio da RA: realidade aumentada é um ambiente que envolve tanto realidade virtual como elementos do mundo real, criando um ambiente misto em tempo real. Por exemplo, um usuário da RA pode utilizar óculos translúcidos, e através destes, ele poderá ver o mundo real, bem como imagens geradas por computador projetadas no mundo.”
In: https://pt.wikipedia.org/wiki/Realidade_aumentada

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARAUJO, R. A cidade sou eu. Rio de Janeiro: Novamente Editora, 2011.
- ASCOTT, R. “Existe amor no abraço telemático?” in Arte, Ciência e Tecnologia – Passado, Presente e Desafios, Diana Domingues (Org.), São Paulo: Editora Unesp, 2009, pp. 305-318.
- _____. Technoetic Pathways toward the Spiritual in Art: A Transdisciplinary Perspective on Connectedness, Coherence and Consciousness. Leonardo, vol.39, pp. 65- 69, USA, 2006
- CARNEIRO, I. Notas sobre a forma-colagem in Concinnitas ano II, volume 2, número 17, Rio de Janeiro: EdUERJ, dezembro 2010, pp. 57-75.
- CAUQUELIN, A. A invenção da paisagem. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- DELEUZE, G. A Imagem tempo. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1990.
- _____. & GUATTARI, F. Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia. Vol.I. Trad.: Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995., v. 3, p. 9.
- DOMINGUES, D. A Imagem eletrônica e a poética da metamorfose. In: <http://artecno.ucs.br/htm>, acessado em janeiro de 2004.
- FLUSSER, V. A filosofia da Caixa Preta. São Paulo: Editora Hucitec, 1985.
- GOLDING, J. Cubismo. In STANGOS, Nikos (org.). Conceitos da Arte Moderna. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000, p. 38-57.
- GOLDSMITH, K. “Why Conceptual Writing? Why Now?”, in *Against Expression- An Anthology of Conceptual Writing (Avant-Garde & Modernism Collection) Craig Dworkin and Kenneth Goldsmith, Editors Northwestern University Press, 2011.*
- GREENBERG, C. Collage (1959). In Clement Greenberg e o debate crítico. Rio de Janeiro: Funarte/Jorge Zahar, 1997.
- GROUP MU, eds. Collages, Revue d’Esthétique, nos. 3-4. Paris: Union Générale d’Editions, 1978.
- GUATTARI, F. e ROLNIK, S. Micropolítica: cartografias do desejo. Petrópolis, Vozes, 4a ed. 1996.
- HAESBAERT, R. e MONDARDO, M. Transterritorialidade e antropofagia: territorialidades de trânsito numa perspectiva brasileiro-latino-americana. GEOgraphia, América do Norte, 12, nov. 2011. Disponível em: <http://www.uff.br/geographia/ojs/index.php/geographia/article/view/378/297>. Acesso em: 17 Jun. 2013.
- HEIDEGGER, M. A origem da obra de arte. Edições 70: Lisboa, 2005. p. 12.
- MORIN, E. Introdução ao pensamento complexo. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- RANCIÈRE, J. O destino das imagens. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012
- ROLNIK, S, Cartografia sentimental, transformações contemporâneas do desejo, São Paulo: Editora Estação Liberdade, 1989.
- REES, A. L. et al (ed.). Expanded Cinema: Art, Performance, Film. London: Tate Publishing, 2011.

SAMAIN, E. “As imagens não são bolas de sinuca. Como pensam as imagens” in Como pensam as imagens. Etienne Samain (Org.), Campinas: Editora da Unicamp, 2012, pp.21-35.

_____ “Aby Warburg. Mnemosyne. Constelação de culturas e ampulheta de memórias” in Como pensam as imagens. Etienne Samain (Org.), Campinas: Editora da Unicamp, 2012, pp.51-80.

SCHOLES, R. Narration and Narrativity in Film. *Quarterly Review of Film Studies.*, vol. 1, no. 3, Aug 1976, pp 285-6.

THOMPSON, N. e SHOLETTE, G. *The Interventionists – User’s Manual for the Creative Disruption of Everyday Life.* Cambridge, Massachusetts: MASS MoCA Publications, distributed by MIT Press, 2004, p.17.

WODICZKO, K. *Perspecta 26, Theatre, Theatricality, and Architecture, (Yale Architectural Journal) Paperback . Yale: Hardcover, 1990, p.273*

CRÉDITOS DAS FOTOS:

RioAmsterdam2012: *stills* de vídeos do arquivo da Plataforma Vide Urbe. Filmagem por Moana Mayall e Rafael Galo.

TV Parede/Batalha da Imagem: foto por Willow Kohlrausch.

Projetando Imagens/ Reciclando Pensamentos: *still* de vídeos do arquivo da Plataforma Vide Urbe. Filmagem por Moana Mayall, Guilherme Begué e Liana Lessa.

Máquinas de visão: O MAHKU – Movimento dos Artistas Huni Kuin em suas práticas de experimentação visual:¹

Amilton Pelegriano de Mattos²

- I Agradeço à professora Zoy Anastassakis, pela parceria e pela leitura atenta, e todos da ESDI. Este texto retoma a apresentação feita no II Coloquio Cosmologías y visualidad – Imagem, chamanismo y alteridad em maio de 2016, na FLACSO – Equador. Agradeço o convite e a interlocução da professora e antropóloga Ana Lúcia Ferraz.
- II Doutorando em Antropologia Social pelo PPGSA – UFRJ. Professor na Licenciatura indígena da UFAC – Floresta.

RESUMO: Máquinas de visão é o conceito de que lanço mão para uma compreensão das práticas visionárias do MAHKU, tais como desenhos, pinturas, murais e práticas de criação coletivas. O texto trata dos Laboratórios de Arte e Percepção (LAP), visando situá-los, entre outras práticas do MAHKU – Movimento dos Artistas Huni Kuin, como máquinas de visão. Os huni kuin se caracterizam como um povo que valoriza as experiências visuais liminais e os processos de transformação visual em suas práticas de conhecimento e corporalidade, tais como nixi pae (ayahuasca), cantos, danças, kene (grafismo), sonhos entre outras. Os LAP são a principal atividade desenvolvida pelo coletivo MAHKU visando o intercâmbio de saberes entre seu centro de pesquisas, o Centro MAHKU Independente e instituições não-indígenas como universidades, museus e escolas de arte.

PALAVRAS-CHAVE: MAHKU – Movimento dos Artistas Huni Kuin; Arte indígena; Máquinas de visão; Antropologia da percepção.

ABSTRACT: The text presents the Laboratories of Art and Perception (LAP). The aim is to place them alongside other practices of the MAHKU - Movement of Huni Kuin Artists as vision machines. Vision machines is the concept I use for an understanding of the visionary practices of MAHKU, such as drawings, paintings, murals and collective creation practices (LAP), in continuity with various practices that characterize the huni kuin as a people who value the liminal visual experiences and processes of visual transformation in their practices of knowledge and corporeality, such as nixi pae (ayahuasca), songs, dances, kene (graphics), dreams among others. The LAP are the main activity developed by the MAHKU collective aiming at the exchange of knowledge between its research center, the MAHKU Independent Center, and non-indigenous institutions such as universities, museums and art schools.

KEYWORDS: MAHKU - Movement of Huni Kuin Artists; Indigenous arts; Vision machines; Anthropology of perception.

LABORATÓRIO DE EXPERIMENTAÇÃO VISUAL

“L’art ne reproduit pas le visible; il rend visible.”³

Paul Klee

Em outubro de 2017, Ibã Huni Kuin ministrou um Laboratório de Arte e Percepção (LAP) na ESDI – Escola Superior de Desenho Industrial da UERJ – Universidade Estadual do Rio de Janeiro, em colaboração com a professora Zoy Anastassakis e eu. O LAP foi chamado Laboratório de Experimentação Visual.

O nome dado ao LAP pela equipe, de forma um tanto intuitiva em relação ao que devo tratar aqui, não poderia ser melhor, pois define justamente a proposta: a experimentação visual em seu duplo sentido. Certo que se trata de trabalhar com imagens, de experimentar com imagens, mas se trata, também e principalmente, de experimentar com a visão, de uma experimentação visual no sentido de “o que pode uma visão?”

Essa experimentação da visão é o tema deste texto que busca mostrar como os LAP, que podiam também se chamar LEV, Laboratórios de Experimentação Visual, fazem parte de um dispositivo bastante abrangente que atravessa povos amazônicos como os huni kuin. A esse dispositivo tenho proposto o nome de máquinas de visão.

Máquinas de visão são dispositivos criados ou utilizados para alterar a percepção. A ideia de visual aqui é a mesma de visionário, visão ou miração. Portanto, não se reduz ao sentido da visão isolado dos demais.

Plantas psicoativas, sonhos, jejuns, cantos e danças, excessos de todo tipo, mitos, grafismos, pinturas corporais entre outras práticas podem incidir sobre a percepção, modificando-a, como é próprio aos povos amazônicos.

Poderíamos falar ainda, com Paul Virílio (1994), de outras máquinas de visão, da visão sintética, da automação da percepção, de como nossa



3 “Tornar visível, dizia Klee, e não trazer ou reproduzir o visível.” (Deleuze e Guattari, 1997, p. 159)

FIGURA 1 - Livro animado (flip book) realizado no Laboratório de experimentação visual, 2017.



sociedade da velocidade altera nossa percepção, como já o fez com o desenho, a pintura, a gravura, a fotografia, o cinema, o vídeo, a televisão e as câmeras de vigilância, a holografia, o 3D, o computador e o celular, entre tantos outros. Mas, ainda que vivamos numa sociedade cuja tecnologia visa “tornar visível”, as máquinas a que nos conectamos via Estados e corporações podem não ser as mesmas máquinas propostas por essas *sociedades contra Estado* (Clastres, 2003).

O contraponto, porém, não é uma distinção purista. Ainda que de fato existam máquinas muito diversas, às quais possamos estar ligados, o caso aqui é de se ligar em Ibã, que nos disse na ESDI: “eu defendo tecnologia”. Afinal, trata-se de fazer conexões.

Portanto, como vemos, máquinas de visão não incidem sobre a representação do objeto da percepção, com elas não se afeta o que “há para ser visto” em termos de representação, deixando assim a percepção intacta. Também não é o caso de afetar a percepção no sentido de “produzir alucinação”, isto é, de uma distorção dos sentidos. Ao se colocar nos limites da percepção, ao exercitar um devir-imperceptível, essa estética da percepção incide sobre o próprio esquema da percepção, nosso modelo perceptivo representacional. Como veremos com Gilles Deleuze e Félix Guattari: “É que a percepção não estará mais na relação entre um sujeito e um objeto, mas no movimento que serve de limite a essa relação, no período que lhe está associado.” (1997, p. 76)

Assim também se nota que a epígrafe de Paul Klee escondia um outro sentido. A arte “torna visível” não por um problema de imaginação/representação, mas ao incidir sobre os sentidos, ao afetar o esquema da visão. Assim também a frase de Klee que abre o texto de Virilio (1994, p. 86), “agora os objetos me percebem”, coloca em xeque nosso modelo perceptivo moderno/representacional.

Meu objetivo, portanto, é tratar dos Laboratórios de Arte e Percepção (LAP) do MAHKU – Movimento dos Artistas Huni Kuin a partir da noção de máquinas de visão, que ocorre no plural por estarem sempre conectadas a outras máquinas, ainda que fractalmente.

Para tanto, vou me concentrar no Laboratório realizado por Ibã Huni Kuin, idealizador do coletivo MAHKU, em 2017 na ESDI – UERJ, numa parceria do Centro MAHKU Independente com o LaDA – Laboratório de Design e Antropologia da ESDI e o LABI – Laboratório de Imagem e Som da UFAC – Universidade Federal do Acre, *Campus Floresta*.

A proposta de construção de uma rede de parcerias com universidades visando o intercâmbio de conhecimentos, técnicas e práticas que norteiem, de forma colaborativa, os seus objetivos e procedimentos, faz parte do projeto do Centro MAHKU Independente (CMI), centro de pesquisa do coletivo de artistas huni kuin que se situa na Amazônia acreana, fronteira com o Peru.

Esse LAP ocorreu na forma de curso livre e teve duração de quatro dias (16 hs), com uma média de quinze a vinte participantes. Ele foi dividido em duas partes. Partimos da ideia de uma composição com o LaDA e a equipe do Colaboratório, processo de ocupação da oficina

gráfica da Escola. A proposta era começarmos Ibã e eu e, ao longo do processo, as propostas dos pesquisadores do LaDA/ESDI irem sendo integradas.

Nos dois primeiros dias nos concentramos na experiência do nixi pae para o povo huni kuin, visto que grande parte de sua estética da percepção visionária e ainda da estética e procedimentos do MAHKU giram em torno da bebida ayahuasca.

Além de assistirmos ao filme *O sonho do nixi pae*⁴, foram apresentadas imagens da instalação *Sounds of Light*, elaborada em parceria com a artista Naziha Mestaoui, em 2014 em São Paulo. O grupo também teve contato com os huni meka por meio da experiência de execução de dois desses cantos.

Problematizou-se nos dois primeiros dias a experiência de “ver o som”, que é um dos aspectos fundamentais do trabalho e da origem do MAHKU. Ibã contou o mito de origem do nixi pae para os huni kuin e realizamos a experiência de simular o trecho do mito em que a anta invoca a mulher-jiboia jogando na água três frutos de jenipapo. Os participantes puderam atirar pedras na água ao som do huni meka. Finalizando essa primeira etapa do LAP, todos pintaram, estimulados pela experiência, o som dos huni meka.

A passagem da chamada expressão artística do MAHKU nos desenhos, conforme exposta em museus, para a instalação *Sounds of Light*, em que o público é imerso na vivência sinestésica, e, daí, para os Laboratórios de Arte e Percepção, quando os participantes vivem nos corpos e na percepção a experiência visionária, foi colocada como questão para o grupo visando o entendimento do processo dos LAP e sua conexão com o Centro MAHKU Independente.

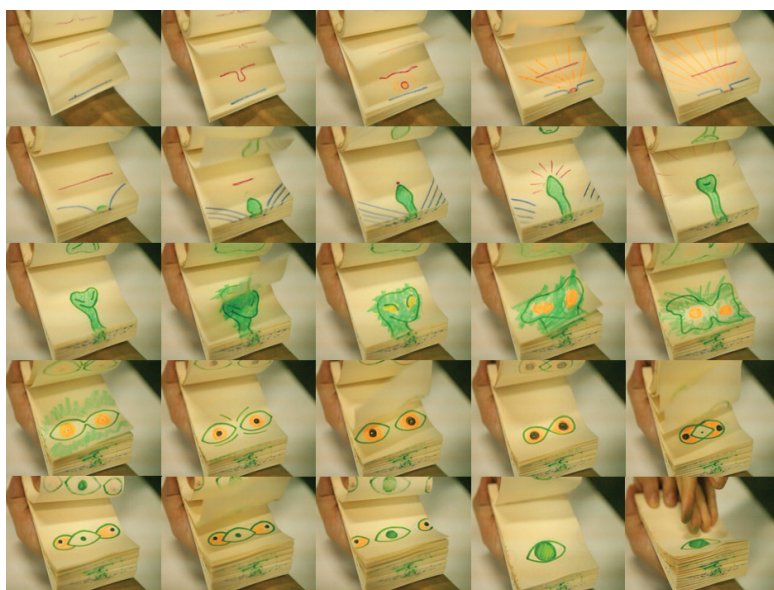


FIGURA 2 - Livro animado (flip book) realizado no Laboratório de experimentação visual, 2017.

4 Disponível em: www.youtube.com/watch?v=O_eEa3FBTec&t=110s Acesso em 15 de outubro de 2017.

Na segunda etapa, visando preparar terreno para a composição com os pesquisadores do LaDA, demos início ao trabalho com outra máquina de visão própria da cultura visionária huni kuin: o canto-dança coletivo. Entendemos que o canto-dança, o movimento ritmado dos corpos, tem o potencial visionário de transformar a percepção, de alterar os sentidos. Num desdobramento do seu conceito de máquinas, Deleuze e Guattari falam dos devires:

O movimento está numa relação essencial com o imperceptível, ele é por natureza imperceptível. É que a percepção só pode captar o movimento como uma translação de um móvel ou o desenvolvimento de uma forma. Os movimentos e os devires, isto é, as puras relações de velocidade e lentidão, os puros afectos, estão abaixo ou acima do limiar de percepção. (...) No entanto, é preciso corrigir imediatamente: o movimento também “deve” ser percebido, e só pode ser percebido; o imperceptível é também o *perciendum*. Não há contradição nisso. (Deleuze e Guattari, 1997, p. 74)

Visando novamente tanto a experimentação quanto a observação analítica do LAP pela maioria de designers no grupo, retomamos a atividade inspirada no katxa nawa, dança realizada no ritual da fertilidade huni kuin.



Ibã apresentou os cantos e danças do ritual da fertilidade do povo huni kuin, o katxa nawa. Nessa dança, em que os huni kuin recebem para festejar os yuxin, os espíritos dos legumes, responsáveis pela fertilidade de suas plantações, um grupo se posiciona no pátio, cantando invocações aos yuxin, enquanto outro, tendo os corpos e rostos cobertos de folhas verdes, vem a seu encontro.

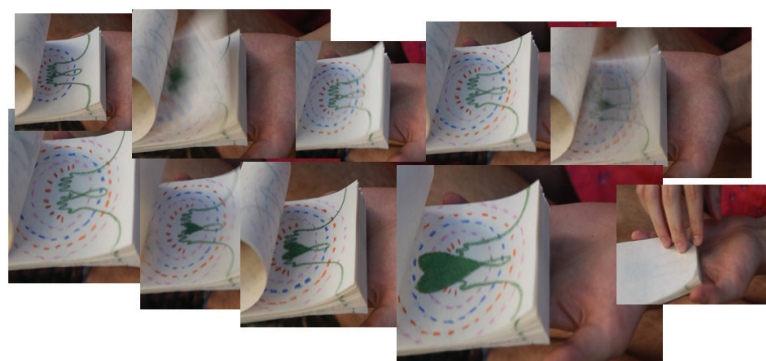


FIGURA 3 - Livro animado (flip book) realizado no Laboratório de experimentação visual, 2017.

A seguir, os participantes desenharam a experiência de encontro com os yuxin, aquilo que foi entre-visto durante o canto-dança, a maneira como captaram a presença dos invisíveis. Materializar o imaterial, como diz Ibã.

Imaginamos que essa atividade nos renderia um bom material para a experiência com os pesquisadores do LaDA. Como, no dia anterior, Ibã e eu havíamos conhecido o trabalho de animação da pesquisadora e artista Ilana Paterman Brasil e como pretendíamos compor com Roberta Guizan e os pesquisadores do Colaboratório da ESDI, propusemos à equipe a construção de livros animados (*flip books*) para finalizar o LAP. A experiência da percepção visionária por meio do movimento, durante o canto-dança do katxa nawa, ganhou a forma de livros animados, uma espécie de experimento ou protótipo de animação.

Laboratórios de Arte e Percepção

Os Laboratórios de Arte e Percepção vêm sendo realizados pelo MAHKU nos últimos anos paralelamente a outras práticas artísticas que o grupo tem levado a museus, universidades e instituições culturais. Eles têm servido como um lugar de encontro e intercâmbio entre os artistas do coletivo e seus projetos no Centro MAHKU Independente com pesquisadores, artistas e o público das instituições que acolhem seus trabalhos artísticos.

Numa ponta estão os LAP, com práticas que envolvem coletivos em atividades musicais, de artes visuais, tecelagem, dança, artes murais, literárias. Na outra ponta está a floresta e o Centro, junto aos quais vivem os artistas huni kuin do MAHKU, que têm recebido artistas e outros parceiros para residências artísticas em artes visuais e música, além de outros projetos que se encontram em elaboração.

Olhando retrospectivamente podemos apontar os caminhos do LAP e seu caráter maquínico a partir de duas vias ou dois núcleos. O primeiro núcleo se distingue em três momentos e remete à constituição do MAHKU e à própria pesquisa de Ibã, que no momento em que se define como pesquisa acadêmica, já acontece como agenciamento maquínico. Máquinas de máquinas.

PRIMEIRO MOMENTO: O CANTO, O DESENHO, O VÍDEO

Com a chegada de Ibã na universidade e sua proposta de pesquisar os cantos huni meka, aliando os saberes e práticas huni kuin com os saberes e práticas da universidade, ambos, ele pesquisador e eu orientador, colocávamo-nos ante um desafio. Qual o problema aí implicado, que procedimento adotar, que língua ou linguagens podem ser criadas para expressar essa pesquisa?

A saída devia ser necessariamente uma saída maquínica. Ligar os desenhos dos huni meka elaborados por Bane, seu filho, com os conhecimentos dos cantos e da língua de Ibã, fez funcionar uma máquina que foi se ligando e se desdobrando em fractal, para usar a expressão de Guattari, em outras máquinas. “Desde Leibniz, dispomos do conceito de máquina

articulada (de maneira fractal, diríamos hoje) com outras máquinas, elas mesmas compostas de elementos maquinais até o infinito.” (Guattari, 2003, p. 41)

Os desenhos como máquinas de visão. Quando Bane diz que sonhou, que desenha na força ou que faz o desenho da miração, não quer dizer que se utiliza do nixi pae antes de criar. Entendo o que ele diz como o desenho sendo uma máquina de visão tanto quanto o nixi pae o é, e não como se para desenhar fosse necessário, como se costuma imaginar em nosso regime de sentidos, algo que “altere a percepção”.



FIGURA 4 - Desenhos de Bane (Cleber Sales) e Mana (Pedro Macário) do MAHKU.

Já vínhamos experimentando o vídeo, mas foi apenas com os desenhos que o audiovisual ganhou a dimensão de máquina de visão. Assim que ele tirou o desenho da pasta e começou a me explicar do que se tratava, minha reação foi pegar a câmera e começar a gravar. Máquinas de máquinas. Os vídeos conectavam seu estudo da poética com a execução dos cantos, momento em que o desenho é detalhadamente mostrado na tela, geralmente acompanhando cada verso⁵.

Com pouco tempo, sentimos a necessidade de distinguir a leitura poética e as performances de Ibã daquilo que se costuma chamar de tradução ou tradução linguística. Ibã,

5 Disponível em: www.youtube.com/watch?v=pl09ob2qGDI&t=13s Acesso em 15 de outubro de 2017.

então, denominou sua prática de “pôr no sentido”, com as variantes “botar no sentido” e “colocar no sentido”. Como disse Ibã no Laboratório: “Não tem como também traduzir, igual vocês têm palavra. A minha língua é difícil traduzir. Falando sempre ‘botar no sentido’”.

Dominando mal a língua portuguesa formal, Ibã aplica torções e desnorteia a *língua maior*⁶ com seu português huni kuin. Essa potência criadora de alteração na língua opera como outra máquina dentro da máquina. “A linguagem deixa de ser representativa para tender a seus extremos ou seus limites” (2014, p.47), para fazer aqui conexão com a máquina-Kafka de Deleuze e Guattari.

Como essa estética da percepção serve imediatamente a uma tecnologia social, parece que o que atraiu Ibã aos mais velhos para buscar, a duras penas (como ele diz “pesquisador tem que ter barrigão e cabeça...”), os conhecimentos e técnicas do mundo do nixi pae era a mesma força que o atraía em outras direções. Não para oferecer esses saberes aos jovens, por que não se trata de um regime de saberes similar ao saber escolar, em que o professor veicula saberes abertos a todos, mas colocar-se para os jovens, em grande parte seus ex-alunos, como um iniciador, aquele com quem eles podem aprender, ainda que o conhecimento não possa ser-lhes oferecido. Pois não se pode “ensinar” a ver. Mas também isso, Ibã não me disse, trata-se de observar e experimentar. Conhecimento da experiência e da percepção, não define um regime de aprendizagem pautado na explicação verbal.

Aliás, a relação problemática das máquinas com a lógica discursiva é fundamental para a sua compreensão. O conceito de máquina elaborado por Guattari, cuja definição é a mais importante para entender o uso que faço da noção aqui, aparece como alternativa a um pensamento pautado na interpretação e na normalização que ela implica, pensamento que descende justamente da “virada linguística”. O que me interessa marcar agora é a associação entre um saber iniciático, irreduzível à lógica discursiva de nosso saber escolar, e as máquinas.

Não é uma questão de modelo, todos os modelos são molares: é preciso determinar as moléculas e as partículas em relação às quais as “vizinhanças” (indiscernibilidade, devires) engendram-se e se definem. (...) Veremos que as razões maquínicas são totalmente diferentes das razões ou possibilidades lógicas. Não se trata de conformar-se a um modelo, mas de insistir numa linha. (Deleuze e Guattari, 1997, p. 81)

SEGUNDO MOMENTO: O COLETIVO

Foi assim que, em 2010, encontramos Ibã, Bane e eu, para pensar a pesquisa. A ideia inicial era reunir um coletivo e ter Ibã e Bane para conduzir um experimento de pesquisa. Escrevemos então um projeto para reunir jovens artistas huni kuin, interessados em desenhar os huni meka. O projeto previa a realização de pequenos vídeos que apresentassem os cantos através dos desenhos como vínhamos fazendo desde 2009. Portanto, ainda a respeito

6 Para um aprofundamento desse problema, ver MATTOS e IBÃ, 2017.

do caráter maquínico dos desenhos, eles não visavam serem expostos e apreciados como quadros, mas se transformarem em vídeos.

Em 2011, nos reunimos na aldeia Mae Bena, no rio Tarauacá, Terra Indígena Seringal Independência, onde realizamos o I Encontro de Artistas-Desenhistas Huni Kuin. Foram 10 dias de trabalho, reunindo nove desenhistas e Ibã, que cumpria a tarefa que ele chamou de narrador, colaborando na transformação dos cantos em imagens ao esclarecer as suas figuras enigmáticas, visto que os cantos, além de uma poética cerrada, específica da experiência com a força do nixi pae que apenas os mais velhos detêm, utilizam expressões arcaicas, em desuso na língua corrente.



FIGURA 5 - Txanu Huni Kuin no I Encontro de Artistas-Desenhistas Huni Kuin em 2011.

Como se vê, a máquina do Encontro era composta de muitas conexões: vozes que se conectam nos cantos huni meka, palavras que se tornam imagens, o giz no papel, o olho no livro de cantos compilado por Ibã, artistas desenhando sendo filmados por mim e por eles, sessões de canto coletivo etc. Como em grande parte das atividades que os huni kuin fazem cotidianamente, o grupo rapidamente se conectou numa máquina.

Como máquinas de visão, os desenhos não registravam, e sim ampliavam as visões dos aprendizes. O trabalho que fiz em vídeo durante o encontro também não consistiu propriamente num registro da atividade. Conectado à grande máquina do Encontro, o vídeo também operou como máquina de visão na intensificação da prática de criação de imagens visionárias.

TERCEIRO MOMENTO: MURAL, INSTALAÇÃO E IMERSÃO

O exercício de tirar os desenhos da parede, de tirar o trabalho dos artistas huni kuin de nosso esquema perceptivo proposto no modelo artista-quadro-público mediado pelo museu, o modelo da relação sujeito-objeto, que ainda persistia nos vídeos, começou assim que participamos de nossa primeira exposição, *Histoires de Voir* na Fundação Cartier, na França em 2012.

Ainda na semana de abertura da exposição, iniciamos uma pesquisa com a artista Naziha Mestaoui e, pensando novas composições a partir de seu trabalho, passamos a estudar a exposição *Histoires de voir*. O que nos parecia menos interessante eram os desenhos na parede. Já o que nos interessava na experiência junto à Fundação Cartier eram os cantos de Ibã no dia da abertura ao lado dos desenhos e também o vídeo *O espírito da floresta*⁷ (dir. Amilton Mattos, 2012), que era exibido na sala de projeção próxima aos desenhos. Conectados ao trabalho de Naziha, o objetivo era “dar a ver” os cantos huni meka, movimento que já se encontra proposto nos desenhos e vídeos.

A partir dessas ideias iniciais elaboramos alguns projetos até chegar à proposta de *Sounds of light*, instalação executada em 2014, na exposição *Feito por brasileiros*, em São Paulo. O MAHKU realizou os murais que cobriam as altas paredes da entrada de um antigo hospital da capital paulista, enquanto Naziha montou um espelho d’água no centro da sala cujo fundo vibrava a medida que se ouvia Ibã entoando os cantos no ambiente. O resultado eram ondas de água que nos permitiam “ver a música”⁸. Nesse primeiro momento, o objetivo era ainda a imersão das pessoas numa experiência visionária.

Máquinas e crianças

Um segundo núcleo se dá no encontro com as crianças. Foi com as crianças que aprendemos a fazer máquina. Com elas, todo o arsenal explicativo e interpretativo que ainda sustentava uma pesquisa acadêmica, mesmo que indígena e mesmo que se utilizando de desenhos, veio abaixo e tivemos que nos socorrer novamente da experiência de Ibã como professor de crianças. Inclusive, o objetivo de tornar mais experimentais e visionárias as práticas veiculadas nos Laboratórios voltados ao público adulto, vem justamente da influência do caráter maquínico dos LAP com os pequenos.

Digo novamente: é com as crianças que aprendemos sobre máquinas. Em 2013, fomos convidados para um encontro com os jovens estudantes da Escola de música de Rio Branco. Acabáramos de fazer uma apresentação na universidade e nos planejamos para uma apresentação similar, usando filme, desenhos, música, além da exposição oral com nossas histórias. Nada parecia impressionar nossos anfitriões mal acomodados em cadeiras enormes

7 Disponível em: www.youtube.com/watch?v=zRlbRpoiocQ&t=121s Acesso em 15 de outubro de 2017.

8 Disponível em: <https://vimeo.com/101457834> Acesso em 15 de outubro de 2017.

para seus pequenos corpos. Eles só se animaram na hora de nos apresentar um número musical que haviam preparado.



FIGURA 6 - Oficina de desenho no MASP, Exposição Histórias da infância, 2016. Foto: Fernanda Lenz

Porém, Ibã, com sua larga experiência de professor, tinha uma carta na manga. Para finalizar a atividade, convidou a todos para uma dança no pátio da escola. Sair da sala de aula, ir para fora. As crianças já foram acelerando o passo e começaram a brincar e correr pelo pátio, aquecendo-se para a dança. Fizemos a roda, Ibã ensinou ao grupo um canto de katxa nawa e alguns passos de dança. Depois de algumas voltas da roda, o canto-dança-brincadeira se torna uma máquina em movimento cujo ritmo conecta vozes, risos, corpos, pátio, gestos.

Assim, quando em 2016 o MAHKU foi convidado para ministrar uma oficina de desenhos para crianças no MASP, por ocasião da exposição *Histórias da infância*, Ibã procurou-me perguntando como poderíamos fazer. Talvez pensasse que podiam esperar de nós alguma aula técnica. Lembrei a ele de nossa experiência de três anos atrás. Refletimos que talvez não fosse o caso de se referir à ayahuasca e pensamos então no katxa nawa, ritual huni kuin que é frequentemente brincado nas escolas desse povo.



FIGURA 7 - LAP no MASP, em 2016, e no MAM – SP, em 2017. Fotos: Fernanda Lenz e Karina Bacci..

Foi então que realizamos nosso primeiro Laboratório com os yuxin dos legumes. Inicia-se com a apresentação das práticas de cultivo de legumes e alimentação do povo huni kuin. Fala-se de cada um dos legumes plantados, dos mais conhecidos aos mais exóticos, e que, para o povo huni kuin, os legumes tem espíritos e se comunicam. Para isso, os huni kuin têm uma festa que se chama katxa nawa, é a festa dos legumes, o ritual da fertilidade, onde eles chamam os yuxin dos legumes para celebrar e pedir que tragam legumes fortes na época da colheita. Essa celebração é feita com cantos e danças para alegrar os yuxin.

Feita a apresentação da atividade, inicia-se o ensaio do canto, da dança e das coreografias para se receber os yuxin. Conta-se para as crianças que a atividade consiste em “ver” os yuxin para poder desenhá-los, o que exige a atenção de todos durante a dança.

O grupo agora é dividido em dois. O primeiro fica aguardando a chegada dos yuxin de forma animada para poder alegrá-los quando chegarem. Outro grupo vai “buscá-los”. O grupo que sai passa a vestir-se com roupas de folhas verdes, de modo que não se deixe à mostra partes do corpo, principalmente o rosto.

O grupo dos yuxin chega celebrando e é recebido com animação pelos huni kuin (gente de verdade, humanos) que os colocam para dançar. Terminada a dança, o grupo parte para as

atividades de desenho, quando coloca no papel sua “visão” dos yuxin dos legumes. Legumes dançantes, como disse o jovem Pedro no LAP realizado no MASP.

Essa experiência, principalmente, deu origem aos Laboratórios de Arte e Percepção que venho elaborando desde então com Ibã e os artistas do MAHKU como nova etapa de nossa parceria, visando agora procedimentos que possam orientar a concepção e as práticas do Centro MAHKU Independente.

MITO

Para tratar da máquina de visão do nixi pae, de que se poderia dizer que é aqui a máquina das máquinas, proponho conectá-la à máquina do mito, com um trecho da história de Yube Inu, a respeito da origem do nixi pae para os huni kuin, narrado por Ibã no Laboratório.

“Hoje nós chama Yube, no outro tempo nós chama Exeika. Aí o chefe tá lá na rede. Foi lá, perguntou: - *É, eu quero participar com você.* O sogro dele respondeu: - *O que?! Você quer participar comigo. Você não aguenta não.* - *Não, eu aguento.* - *Rapaz, você não aguenta não, eu não te confia não.* - *Confia comigo, eu aguento.* - *Tá, eu nunca te entreguei minha filha, agora vou te entregar, pode ficar a vontade com ela, fica trabalhando, você vai provar, você vai experimentar com nós.* Aí Yube Inu ficava feliz: - *É, ele deu ordem.* - *Então você vai ver, eu vou te pintar.* A esposa dele pegou urucum, pintou. Nosso trabalho pintura com urucum só risquinho, diz que olho da jiboia, mira bem, evitar as mirações feias. Aí trabalhando, em feitio, trabalhando nixi pae, organizar nixi pae, dia todo, como um tipo de cozimento, como um tipo de feitio, como um tipo de bota a folha, bota tanto. Olhando tudo, trabalhando, da mulher tá fazendo. Aí hora certa, ficava junto, aí finalmente. - *Eu não vou te dar não, nós vamos te dar só um pinguinho pra tu experimentar assim.* Aí deu só um pinguinho, deu gotinha, mas essa gotinha muito forte, sentindo que amarga, frio, desceu em cima tudo. Agora de volta vem frio, sentindo frio, fica outro lado mesmo assim, fica diferenciando o corpo inteiro. Aí começa cantando, como nós estamos cantando. Essa cantoria é muito forte, começa cantando língua da jiboia mesmo. Não é mais desse tempo não, agora outro mundo, outro mundo, compreendendo. Olhando a família, olhando eles, jiboiona mesmo, olhando ele outro lado, só eles mesmo, família inteira. Aguentando, mas aguentando tudo, começa a vir cantando, chamando a força. Ele não aguentava não, quando não tava aguentando, o sogro dele levantou-se: - *Eu vou te pegar.* Miração falando: - *Vou te pegar, agora vou te comer.* Mas não era isso, só vendo miração. Seguindo, o sogro dele começa mexendo, outra hora na barriga do sogro dele. Aí Yube Inu ficava mexendo tudo, gritando, gemendo, falando: - *Pensando que você é uma pessoa certo, vocês são pessoa serpente, fazendo isso comigo, eu não tudo assim. Toda sabedoria de vocês eu tô aprendendo, tá tudo comigo.* Aí, ao mesmo tempo, agora vou engolir sério. Sogro dele falou: - *Não, mexe nele não, tá mirando, vamos cantar pra ele.* Cantando, cantando, cantando até amanhecendo o dia, melhorou a miração.” (IBÃ, trecho de mito narrado durante LAP de canto na ESDI/UERJ, 2017)

Esse trecho narra o momento em que Yube Inu toma o nixi pae pela primeira vez. O que o trouxe a esse momento da história foi seu casamento com a mulher jiboia Yube Xanu. Eles se casam e Yube Inu vai morar sob as águas com a família da esposa. Eles têm três filhos. Um dia a esposa fala para ele que vai tomar nixi pae com sua família. Ele se interessa e ela nega, ele insiste e ela o orienta a pedir a seu pai, Exeika. Nesse ponto que estamos. Depois do trecho narrado, a tensão se instala entre Yube Inu e sua família, até que um peixe, Ixkin ou Bodó, ajuda o personagem a voltar para seu povo huni kuin. Buscando vingança ou temendo por seus segredos, a família jiboia busca Yube Inu que é encontrado e quase devorado pelos filhos. Antes de morrer ele ensina a seu povo a arte do nixi pae.

Não se trata de interpretar ou explicar o mito, mas de conectá-lo a outras máquinas, ele próprio, uma máquina de visão. O interesse sobre esse trecho é que se tem aqui também a descrição de uma máquina de máquinas, um ritual de nixi pae huni kuin, afinal, foi com Yube Inu, que por sua vez aprendeu com sua família jiboia, que o povo de Ibã aprendeu esse ritual.

O ritual reúne os huni kuin à noite para tomar nixi pae. Quem serve a bebida é Exeika, o sogro de Yube Inu. Todos estão reunidos e começam a cantar para chamar a força. Depois de Yube Inu ter fortes visões, o sogro decide “cantar para ele”. Cantam, então, até que melhora.

Além da própria máquina do ritual, o trecho apresenta ainda a máquina do preparo da bebida, máquina que também aparece referida nos cantos huni meka. Outra máquina referida nos huni meka, também apresentada no trecho acima, é a pintura corporal. Por aparecerem tanto no mito, quanto nos huni meka, pode-se dizer que essas máquinas também se conectam à máquina de visão do nixi pae.

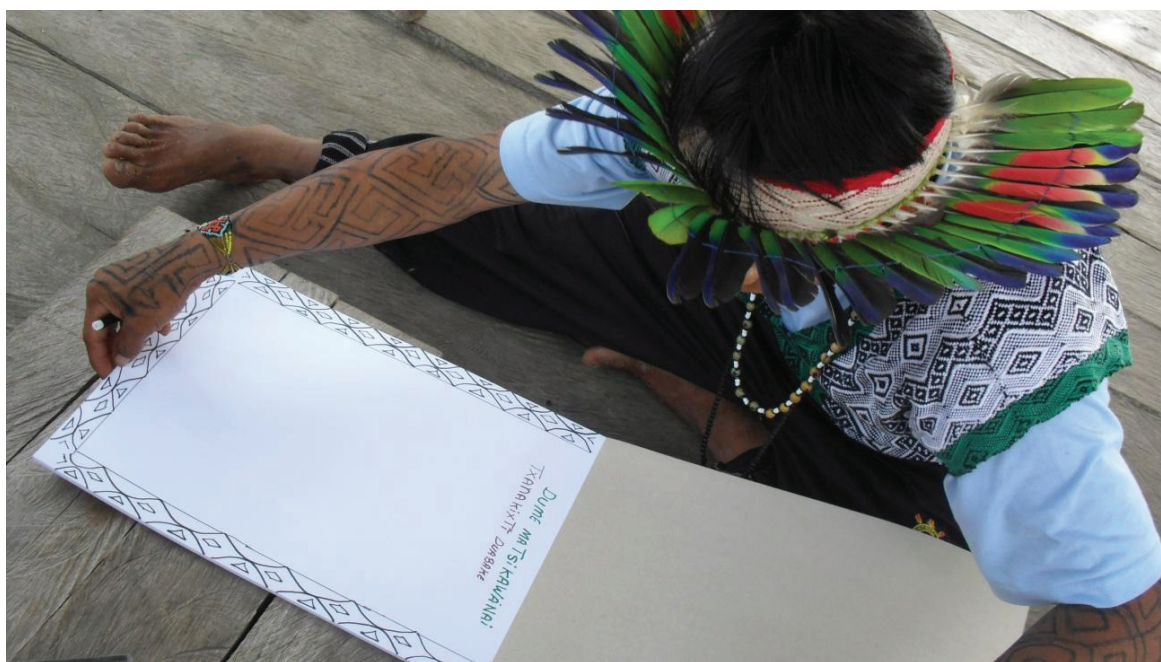


FIGURA 8 - Txana Kixtin durante I Encontro de Artistas Desenhistas Huni Kuin, 2011.

Ainda segundo Ibã, no dia em que contou essa história, o nixi pae tem três conhecimentos: presente, passado e futuro. É a partir daí que é possível arriscar um sentido para a miração de Yube Inu: ele estaria adivinhando tanto seu presente, a ameaça de seus afins, como seu futuro, a devoração pelos filhos.

Os mitos, de forma geral, apesar de manejarem um código discursivo também podem ser vistos como máquinas de visão. Menos pelo que queiram dizer do que pelo que fazem quando dizem, por sua prática de dar a ver o que não é visível, ou o que não é “mais” visível nos tempos atuais, a não ser através dos mitos. Dessa maneira que muitos mitos são uma prática perceptiva mais que um pensamento ou uma forma de compreender ou conhecer, algo como um espelho de nossa ciência.

Nesse trecho, o mito opera como máquina de visão conectada ao nixi pae no momento em que Ibã narra a transformação de Yube Inu e sua visão da família jiboia, que até então ele via como humanos. É como se a narrativa de Ibã nos permitisse ver com os olhos de Yube Inu, que nesse momento vacila entre sua perspectiva jiboia, adquirida com o encantamento da união e o artifício de uma planta que ela pinga em seus olhos e juntas, e sua perspectiva huni kuin (humano, gente verdadeira). O que é afetado aí não é apenas sua representação do mundo e sim o próprio esquema da percepção representacional.

Viveiros de Castro vai citar, em um ponto chave de *Metafísicas canibais*, a passagem das *Mitológicas* de Lévi-Strauss em que ele se refere à associação de certas narrativas míticas...

(...) com rituais de ingestão de drogas alucinógenas indutoras de processos de “identificação” com animais. Esse comentário permite entrever por um breve instante toda uma *outra* mitopraxis ameríndia correndo ao lado – mas às vezes na contra corrente, como os rios de mão dupla evocados no mesmo volume das *Mitológicas* –, daquela mitologia etiológica tematizada preferencialmente por Lévi-Strauss. Refiro-me às narrativas de transformação, o gênero dos “contos de feitiçaria”, como os chamariam Deleuze e Guattari, onde as variações de perspectiva que afetam os personagens – “esses atos rápidos...” – são objeto de uma forte topicalização narrativa. *O perspectivismo remete a esse devir-feiticeiro da mitologia ameríndia*. (2015, p. 195, grifo do autor)

E conclui mais adiante: “É precisamente essa aliança com o não-humano que define ‘as condições intensivas do sistema’ na Amazônia”. (EVC, 2015, p. 208)

Barbara Keifenheim (2002), por sua vez, desvinculava o uso do nixi pae da prática de cura em sentido estrito para apontá-lo em outra direção. O interesse dos huni kuin pelas experiências de alteração da percepção e o cultivo de práticas, noções e mitos que operam transformações nos sentidos apontam para o que chamaremos de uma estética da percepção. A expressão que parece redundante propõe colocar em suspenso nosso modelo perceptivo ocidental, marcado pelo mononaturalismo, isto é, pelo princípio de uma natureza universal que possa ser descrita objetivamente pela ciência. Uma estética da percepção baseada nas máquinas de visão huni kuin, em contraste com o esquema perceptivo ocidental, apontaria para a distinção feita por Deleuze e Guattari, entre um plano de transcendência e um plano de imanência.

Se o movimento é imperceptível por natureza, é sempre em relação a um limiar qualquer de percepção, ao qual é próprio ser relativo, desempenhar assim o papel de uma mediação, num plano que opera a distribuição dos limiares e do percebido, que dá a sujeitos perceptivos formas a serem percebidas: ora é esse plano de organização e de desenvolvimento, plano de transcendência que dá a perceber sem poder ser percebido, sem que ele próprio seja percebido. Mas, no *outro* plano, de imanência ou de consistência, é o próprio princípio de composição que deve ser percebido, que não pode senão ser percebido, ao mesmo tempo que aquilo que ele compõe ou dá. Aqui, o movimento deixa de ser remetido à mediação de um limiar relativo ao qual ele escapa por natureza ao infinito; ele atingiu, seja qual for sua velocidade ou sua lentidão, um limiar absoluto, se bem que diferenciado, que faz um com a construção desta ou daquela região do plano continuado. Diremos igualmente que o movimento para de ser o procedimento de uma desterritorialização sempre relativa, para tornar-se o processo da desterritorialização absoluta. É a diferença dos dois planos que faz com que aquilo que não pode ser percebido num deles só pode ser percebido no outro. É aí que o imperceptível torna-se o necessariamente-percebido, saltando de um plano ao outro, ou dos limiares relativos ao limiar absoluto que coexiste com eles. (...) É que a percepção não estará mais na relação entre um sujeito e um objeto, mas no movimento que serve de limite a essa relação, no período que lhe está associado. A percepção se verá confrontada com seu próprio limite; ela estará entre as coisas, no conjunto de sua própria vizinhança, como a presença de uma heciedade em outra, apreensão de uma pela outra ou a passagem de uma a outra: olhar apenas os movimentos. (Deleuze e Guattari, 1997, p. 75-6, grifo do autor)

Se não se trata de experimentar a percepção em função da cura de uma pessoa doente, não se trata também de aprender a ver, ver melhor ou ver o que os outros não veem. Não há algo a ser percebido senão a própria percepção.

Apontando nessa direção do poder maquínico da arte de produzir imagens, Els Lagrou marca uma virada em sua abordagem etnográfica da arte, rumo a um encontro maquínico com o ritual *huni kuin* do *nixpu pima*. Irredutíveis à interpretação, que vigorava na antropologia da arte de então, é a partir do momento que participa do rito que sua máquina se encaixa nas máquinas de seus interlocutores e que a etnógrafa encontra seu problema e sua escrita.

Foi no meio de tal processo de familiarização, habituando meu “corpo pensante” aos modos *kaxinawa* que fui convidada por meus anfitriões a participar, como neófito e pesquisadora, no rito de passagem de meninos e meninas. Este ritual se tornou meu ponto de partida na tentativa de dar forma à fenomenologia *kaxinawa*, a maneira como a vida e o corpo adquirem seu estilo e sua forma especificamente *kaxinawa*, ou seja, sua particular forma perceptiva e significativa. Foi durante este ritual que o sentido do desenho, do artefato e sua relação com a fabricação do corpo e das imagens ganharam sentido para mim. Até aquele momento, parece que tinha feito as perguntas erradas, para parafrasear Gow, como: ‘quem o fez, como se chama, com que se parece e o que significa?’ (Gow, 1999: 230). As respostas para estas perguntas tinham sido, de fato, bastante desencorajadoras: muito curtas e extremamente ambíguas, especialmente enquanto tentava confirmar a suposta relação entre a divisão da sociedade *kaxinawa* em metades e secções matrimoniais e o

uso de certos motivos, certos padrões de desenho na pintura corporal e na tecelagem. (Lagrou, 2007, p. 65)

“Fazer as perguntas erradas”, definição que a autora busca na obra de Peter Gow, é de fato um bom nome para esse conflito de um pensamento interpretativo com um pensamento maquínico, uma lógica do concreto. Não que se trate de “fazer as perguntas certas”. Talvez se trate de não fazer perguntas, mas de conectar máquinas.

E é como se tudo isso já estivesse dado desde o primeiro momento, quando ela, desenhista, estabelece com as mulheres huni kuin um agenciamento maquínico, feito todo a partir de desenhos, papéis e lápis, ao longo de muitos dias de viagem.

Quando da minha primeira viagem aos Kaxinawa logo após a saída do barco do porto de Manuel Urbano a caminho da aldeia, enquanto escrevia minhas impressões, uma senhora kaxinawa tirou a caneta de minha mão e passou a desenhar em sua própria mão padrões estilizados, desenhos tipicamente kaxinawa que eu conhecia das fotografias. Em seguida, Dona Maria Sampaio, sorrindo, mostrou como fazer o mesmo na minha própria mão. Percebendo que queria desenhar, ofereci canetas coloridas e papel. Instalou-se uma ‘competição’ de quem ‘escrevia’ mais. (Lagrou, 2007, p. 116)

Penso que é esse agenciamento maquínico que vai mais tarde se desdobrar na exposição *No caminho da miçanga* (Lagrou, 2016), essa máquina concebida e montada pela autora e que propõe uma série de experimentações entre regimes de conhecimento, práticas e esquemas perceptivos conectando diversos atores e instituições.

MÁQUINAS DE MÁQUINAS

O fazer indígena em lugar da mediação e interpretação antropológica. A experimentação indígena em vez da interpretação e mesmo da descrição etnográfica. O indígena como praticante e experimentador em lugar de objeto de estudo, ainda que artístico. A apropriação, a devoração, a transformação pelos huni kuin da noção de obra de arte formulada pelos brancos. É arte ou não? A questão não é chegar a um veredito e dizer “não se trata mais/ainda de arte”, e *sim de chegar a um ponto em que essa pergunta já não mais importe*. Isso não significa suprimir as equívocos sob uma única definição de arte, pelo contrário. Ou melhor, pelo múltiplo. Trata-se antes de compreender que ao campo da arte, pelo menos da maneira como os huni kuin se apropriam dele, é inerente a equívoco e a apropriação.

É como se os huni kuin sempre tivessem estado ali, como se um olhar de fora seja iminente ao campo da arte, mas não para vir a ser preenchido pelo “índio que virá” e sim para manter-se como olhar do fora, como equívoco e devoração.

Se, por um lado, corre-se o risco de reduzir o que estão fazendo os huni kuin, classificando isso como arte, por outro lado, as experimentações que eles estão propondo vão

constantemente transformando à sua maneira o que entendíamos como determinado (arte é isso), numa espécie de fronteira movente ou máquina de guerra.

Assim, ao se verem em meio ao campo de guerra da arte contemporânea, e quando capturados em diversas de nossas armadilhas: a do desenho-objeto, a ser colocado na parede, no quadro para apreciação do público de arte europeu; ou a armadilha de se ter o trabalho visto como texto a ser lido/interpretado pelo crítico a partir de uma obra conjunta e/ou de uma biografia/filiação artística; ou a armadilha do artista-indivíduo, autor e criador *ex-nihilo*, a resposta formulada pelo coletivo e a transformação na noção de imagem que resulta desse movimento, chama a atenção para a riqueza de uma equivocação no plano dos conceitos e uma equivocação, tão ou mais rica, no campo das práticas de conhecimento.

Em que consistem e onde vão dar essas experimentações colocadas em jogo pelo MAHKU, só o que está por vir poderá dizer. Porém, o campo de virtualidades aberto por suas experimentações e práticas já me permite afirmar que as cartas foram embaralhadas.

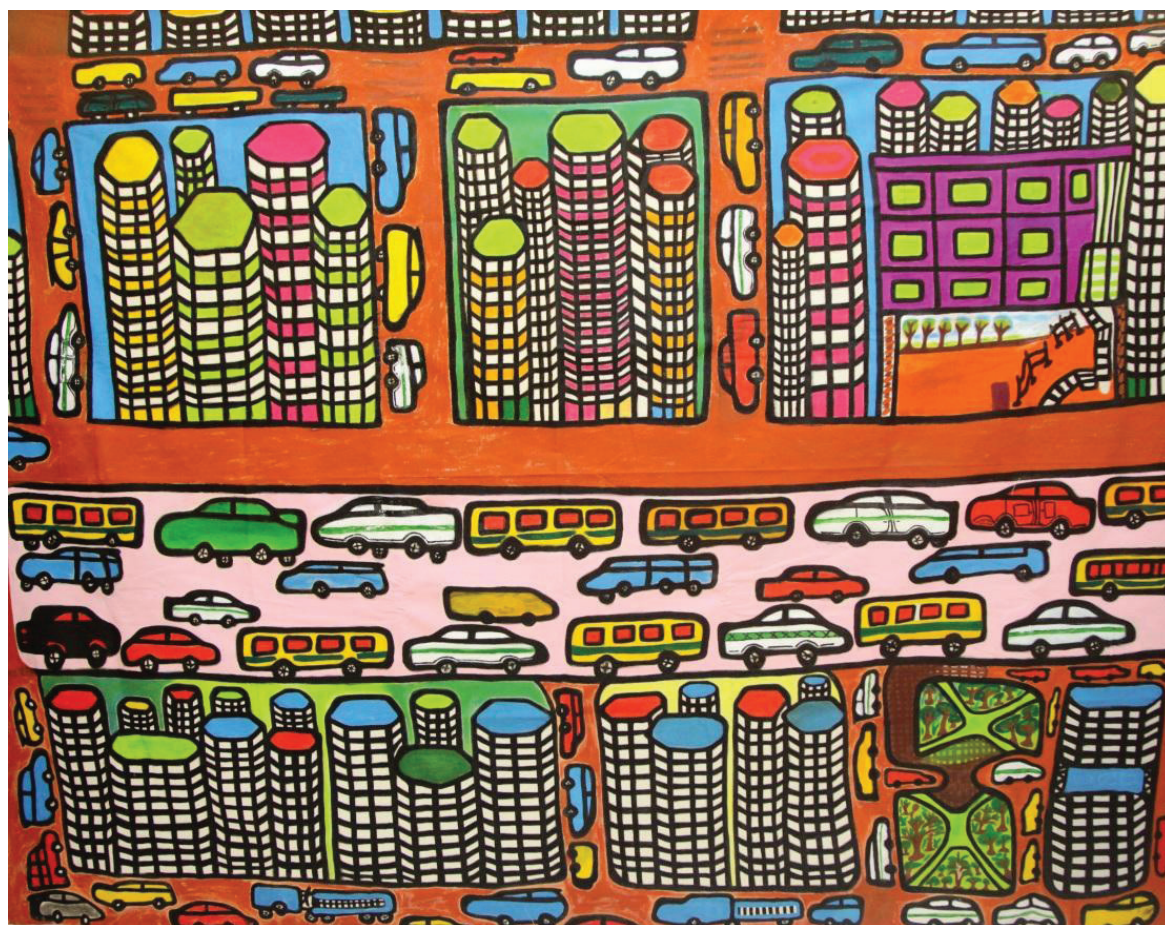


FIGURA 9 - Pintura de Mana (Pedro Macário) para Exposição Avenida Paulista, MASP, 2017.

Se estamos diante de uma *virada ontológica* – que, menos pelos impactos ambientais no planeta do que por sua absorção num “saber comum” (Stengers, 2015, p. 9) em torno desses impactos (saber esse que remete ao “saber comum” do início do século XX, com o marxismo, a luta de classes e a revolução), promete modificar, se não o próprio pensamento ocidental, ao menos sua organização nos campos em que foi classicamente dividido (ciências humanas e ciências naturais) – é porque se torna cada vez mais difícil contornar os problemas colocados pelo paradigma epistemológico da *virada linguística* de que fazemos parte e do qual resultaram muitas de nossas práticas de conhecimento.

Vou tomar uma delas, que pode servir como “exemplo”: a psicanálise. Podia pegar a teoria literária ou a antropologia, disciplinas ligadas à minha trajetória acadêmica, mas essas disciplinas só agora começam a esboçar seus próprios *Anti-Édipos*. Pois é esse livro que se propõe, a partir de uma crítica das práticas da psicanálise e suas consequências, a derivar um outro “plano” ou um anti-modelo, que permita redefinir o inconsciente-teatro, interpretável e normalizável, liberando assim um inconsciente maquínico, “que está para ser feito e não para ser reencontrado” (1997, p. 79). Ou, melhor ainda, conforme *O Anti-Édipo*:

Isso funciona em toda parte: às vezes sem parar, outras vezes descontinuamente. Isso respira, isso aquece, isso come. Isso caga, isso fode. Mas que erro ter dito *o* isso. Há tão somente máquinas em toda parte, e sem qualquer metáfora: máquinas de máquinas, com seus acoplamentos, suas conexões. Uma máquina-órgão é conectada a uma máquina-fonte: esta emite um fluxo que a outra corta. O seio é uma máquina que produz leite, e a boca, uma máquina acoplada a ela. A boca do anorético hesita entre uma máquina de comer, uma máquina anal, uma máquina de falar, uma máquina de respirar (crise de asma). É assim que todos somos “*bricoleurs*”; cada um com as suas pequenas máquinas. Uma máquina-órgão para uma máquina-energia, sempre fluxos e cortes. (Deleuze e Guattari, 2011, p. 11, grifo dos autores)

E, mais adiante: “O passeio do esquizofrênico: eis um modelo melhor do que o neurótico deitado no divã. Um pouco de ar livre, uma relação com o fora.” (id., 2011, p. 12)

Na esteira do que já vinha sendo tratado por Foucault desde a década de 60, em trabalhos de anti-epistemologia como a *História da loucura* (1978) (cf. Clastres, 1968; Goldman⁹), e provocando polêmica, os autores propõem uma aliança com os saberes menores dos chamados doentes mentais, no caso, dos esquizofrênicos, a exemplo do que já vinham fazendo na antropologia Lévi-Strauss (2004) e Clastres (2003) com os saberes dos povos primitivos ou extra modernos.

Porém, entre a aliança proposta pela psicanálise, antropologia ou filosofia aos saberes minoritários e o que tais saberes farão com essas propostas e alianças, cabem aí, sabemos

9 Disponível em: www.youtube.com/watch?v=f4oroNATqmg&t=43s Acesso em: 15 de outubro de 2017.

hoje, algumas ontologias. Para tratar das práticas desses saberes minoritários, ainda me parece que se deve buscar as zonas de equivocação, para falar como Viveiros de Castro (2004). Desde essas zonas de equivocação, buscar descrever tais práticas, ao mesmo tempo em que se busca desarmar as bombas de nosso pensamento colonialista (inclusão, direito, tolerância etc).

No caso das práticas em questão, as práticas de pesquisa e arte do MAHKU, não é suficiente dizer que resultam de uma aliança sem problematizar essa noção, visto que a relação com as instituições parceiras, tais como as universidades e os museus, quase sempre coloca os aliados *huni kuin* em situação de guerra, dado que tais instituições seguem operando com seus regimes de normalização e redução da diferença, sem mesmo dar-se conta de que o fazem.

Se estamos em campo de guerra e aliança, deveríamos começar traduzindo ou “equivocando”, que tipo de guerra e a que aliança nos referimos. E é o que penso ter iniciado com a conexão à máquina-mito. Pois, seja a guerra, seja a aliança, que sentido poderiam ter essas expressões para nossos interlocutores? *Estar em guerra* não quer dizer *declarar guerra* no nosso sentido. Tomo aqui uma expressão de Ibã: *guerra silenciosa*. “*Não tem mais guerra, agora é guerra silenciosa.*”

São inúmeras formas de traição, armadilhas, capturas: relação de subalternidade, pensamento majoritário, direitos, inclusão, saber científico, ajuda aos povos indígenas. Nas palavras de Viveiros de Castro¹⁰: “*de fazer do índio um pobre*”. Incluir, portanto, é também uma forma de fazer guerra, de colonizar, pois se pratica ver o outro como um mesmo, a integra-lo para só então poder pensa-lo. Como dizem Deleuze e Guattari:

“É que a exterioridade da máquina de guerra em relação ao aparelho de Estado revela-se por toda parte, mas continua sendo difícil de pensar. Não basta afirmar que a máquina é exterior ao aparelho, é preciso chegar a pensar a máquina de guerra como sendo ela mesma uma pura forma de exterioridade, ao passo que o aparelho de Estado constitui a forma de interioridade que tomamos habitualmente por modelo, ou segundo a qual temos o hábito de pensar.” (2012, p. 15-6)

A vantagem da equivocação é colocar para nós, em última instância, o problema da diferença, de um horizonte não comum, não consensual, uma síntese disjuntiva. Com isso se evitaria interpretar e reduzir o que estão fazendo os *huni kuin* do MAHKU aos projetos de nossas próprias instituições e às questões colocadas por nosso próprio pensamento.

¹⁰ Disponível em: www.youtube.com/watch?v=l98nNx5S6HQ&t=62os. Acesso em: 15 de outubro de 2017.

DO DESENHO À MÁQUINA DA TERRA



FIGURA 10 - Centro MAHKU Independente. Foto: Daniel Dinato

*“Não seria primeiramente pela voz que alguém devém animal?”
(Deleuze e Guattari)*

Busquei aqui traçar numa série de conexões o caráter maquínico dos Laboratórios de Arte e Percepção do Centro MAHKU Independente a partir da experiência do curso livre Laboratório de Experimentação Visual, realizado em outubro de 2017 na ESDI/UERJ.

O intuito de apontar essa marca nos procedimentos do centro indígena de pesquisas é articulá-la à impossibilidade de um horizonte comum, de um diálogo ou encontro de saberes. Proliferar a equivocação, essa prática de produção de diferença, como prática de guerrilha ou como máquina de guerra, isto é, uma guerra *à americana*, imanente, sem paz e contra o Estado. Por fim, articular os LAP com a terra, com o Centro Mahku Independente: máquinas de máquinas.

Que o nixi pae possa ser percebido como uma máquina, desde seu preparo, da máquina da cozinha, até seu consumo. O cipó que se conecta à folha, o fogo que se liga à água. As mãos que maceram o cipó, que fazem o fogo. Essa máquina do preparo que é descrita no canto. Até seu consumo ritual, como máquina de visão: a noite, o som dos animais, da floresta, o canto, o grupo. O ritual como máquina que proporciona as visões.

O huni meka, os cantos do nixi pae, sua música, suas vocalizações, sua arte verbal. Ibã sintetiza a arte poética de máquina de visão no verso: nai mãpu yubekã. Céu, pássaro, jiboia.

“Um som sentido... uma semelhança vocês falam, mas não é semelhança, botei no sentido, sentido. Não tem como palavra, frase certa na música. É uma poética. Cabeça, pé, vai... tipo assim desse jeito. Por exemplo: pássaro, céu, jiboia, terra, floresta, cada um pedaço assim, não tem como frase certa assim, explicar certo, por isso botei no sentido. Essa música é fala da jiboia.” (Ibã, ESDI, 2017)

Os desenhos do MAHKU não fizeram apenas conectar as mesmas imagens no papel. Como diz Ibã, do imaterial ao material, eles passaram a conectar pessoas e mundos, mitos e

instituições, a floresta e o nosso mundo. Os desenhos como máquinas, acopladas à grande máquina de visão que liga nixi pae e huni meka, proporcionam às pessoas uma experimentação com o sonhar huni kuin. Os desenhos como máquinas de visão, ligando passado, presente e futuro, operam também essa fala da jiboia, por meio da qual a máquina da terra-floresta se dá a ver: pássaro, céu, jiboia, terra, floresta, cada um pedaço assim...

REFERÊNCIAS

- CLASTRES, P. A sociedade contra o Estado – Pesquisas de antropologia política. São Paulo: Cosac Naify, [1974] 2003.
- _____. Entre silêncio e diálogo. In: Lévi-Strauss. L'Arc Documentos. São Paulo: Editora Documentos, 1968.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. O Anti-Édipo. Capitalismo e esquizofrenia 1. Trad. Luiz B. L. Orlandi. São Paulo: Editora 34, [1972] 2011.
- _____. Mil platôs. Capitalismo e esquizofrenia 2, vol. 4. São Paulo: Editora 34, [1980] 1997.
- _____. Mil platôs. Capitalismo e esquizofrenia 2, vol. 1. São Paulo: Editora 34, [1980] 1995.
- _____. Mil platôs. Capitalismo e esquizofrenia 2, vol. 5. São Paulo: Editora 34, [1980] 2012.
- _____. Kafka: por uma literatura menor. Belo Horizonte: Autêntica Editora, [1975] 2014.
- DELIGNY, F. O aracniano e outros textos. São Paulo: N-1 edições, [2008] 2015.
- FOUCAULT, M. O que é um autor? In: Ditos e Escritos, Vol. 3, Estética: Literatura e pintura, música e cinema. Org. Manoel Barros da Motta. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.
- _____. A arqueologia do saber. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.
- _____. As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas. São Paulo: Martins Fontes, [1966] 1981.
- _____. História da loucura. São Paulo: Editora Perspectiva, 1978.
- GOLDMAN, M. Mais alguma antropologia. Ensaios de geografia do pensamento antropológico. Rio de Janeiro: Ponteio, 2016.
- GUATTARI, F. Caosmose: um novo paradigma estético. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.
- _____. A paixão das máquinas. In: Cadernos de Subjetividade – PUC – SP, Vol. 1, nº. 1. São Paulo: Editora Hucitec, 1993
- IBÃ, I. S. Nixi pae, O espírito da floresta. Rio Branco: OPIAC/CPI, 2006.
- INGOLD, T. Estar vivo – Ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição. Petrópolis: Vozes, [2011] 2015.

KEIFENHEIM, B. Nixi pae como participação sensível no princípio de transformação da criação primordial entre os índios kaxinawa no leste do Peru, In: LABATE, B. C.; ARAUJO, W. S. (orgs.). *O Uso Ritual da Ayahuasca*. Campinas: Mercado de Letras/São Paulo: Fapesp, 2002.

LAGROU, E. M. A fluidez da forma: arte, alteridade e agência em uma sociedade amazônica (Kaxinawa, Acre). Rio de Janeiro: Topbooks, 2007.

_____. No caminho da miçanga: um mundo que se faz de conta. Rio de Janeiro: Museu do Índio/FUNAI, 2016.

LÉVI-STRAUSS, C. O cru e o cozido – Mitológicas I. Trad. Beatriz Perrone-Moisés. Rio de Janeiro: Cosac & Naify, [1964] 2004.

MATTOS, A. P.; IBÃ, I. S. Transformações da música entre os Huni Kuin: O MAHKU – Movimento dos Artistas Huni Kuin. In: DOMINGUEZ, M. E. (Org.) Anais do VII ENABET, Florianópolis, PPGAS/UFSC, 2015.

_____. O MAHKU – Movimento dos Artistas Huni Kuin e outros devires-huni kuin da Universidade. Revista Indisciplinar N. 2, V. 2. EA-UFMG, Belo Horizonte, Fluxos, 2016.

_____. Por que canta o MAHKU – Movimento dos Artistas Huni Kuin? Revista GIS – Gesto, Imagem e Som. v. 2, n.1, p.61-82, São Paulo, 2017.

STENGERS, I. No tempo das catástrofes – resistir à barbárie que se aproxima. São Paulo: Cosac Naify, [2009] 2015.

VIVEIROS DE CASTRO, E. A inconstância da alma selvagem, São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

_____. Perspectival Anthropology and the Method of Controlled Equivocation. In: *Tipití*, vol. 2, n. 1, 2004, p. 3-22.

_____. Metafísicas canibais: Elementos para uma antropologia pós-estrutural. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

VIRILIO, P. A máquina de visão. Rio de Janeiro: José Olympio, [1988] 1994.



Geopolítica da Vigilância - Globalização e Guerras Híbridas

Pedro Diaz¹

¹ Mestre em Ciência da Informação - IBICT - UFRJ.

RESUMO: Esse artigo busca traçar a globalização da vigilância como forma de manutenção e exercício de um poder global e geopolítico que utiliza-se da manipulação de bolhas informacionais para administração e produção da realidade social. Buscarei, para isso, apresentar casos concretos de conflitos e estratégias internacionais, onde a vigilância se desenvolve na produção globalizada do capitalismo contemporâneo em aparatos de tecnologias informacionais e mediação de uma guerra híbrida. O aspecto central da doutrina da “dominância informacional global” é justamente o controle da segurança e da defesa onde conceitos como “guerra informacional” e “bunkerização da vida” exprimem os componentes da dita “sociedade do conhecimento” - a “noopolítica” como fronteira da “nooguerra”. Por fim, identificarei, nesse contexto, os atravessamentos acerca de um devir-hacker cripto-punk que se torna urgente para podermos pensar, evidenciar, denunciar e ir além de estruturas totalizantes de pensamento, tecnologia e política, atendo-se principalmente às estratégias de desinformação de massas pelas grandes mídias comerciais e suas intervenções disruptivas do desenvolvimento multilateral e democrático.

PALAVRAS-CHAVE: Vigilância; Mídia; Geopolítica; Informação; Guerra; Hacker.

ABSTRACT: This article seeks to trace the globalization of vigilance as a form of maintenance and exercise of a global and geopolitical power that uses the manipulation of information bubbles for administration and production of social reality. I will seek to present concrete cases of international conflicts and strategies, where vigilance develops in the globalized production of contemporary capitalism in information technology apparatus and mediatization of a hybrid war. The central aspect of the doctrine of “global informational dominance” is precisely the control of security and defense where concepts such as “information warfare” and “bunkerization of life” express the components of the so-called “knowledge society” - the “noopolitical” as the frontier of the “nooguerra”. Finally, I would identify in this context the crossings of a crypto-punk becoming-hacker that becomes urgent so that we can think, evidence, denounce and go beyond totalizing structures of thought, technology and politics, focusing mainly on disinformation strategies by mass media and its disruptive interventions in multilateral and democratic development.

KEYWORDS: Surveillance, Media, Geopolitics, Information, War, Hacker.

“Agora somos um império e, quando agimos, criamos nossa própria realidade. E enquanto vocês estão estudando essa realidade – judiciosamente, como o farão – nós iremos agir novamente, criando outras novas realidades, as quais vocês podem estudar, e isso é como as coisas irão se desenrolar. Somos atores da história (...) e vocês, todos vocês, vão limitar-se a estudar o que fazemos.” (Suskind, 2004)²

Desde os primeiros dias que se seguiram ao atentado de 11 de setembro, Bush prevenira: “os Estados Unidos iam se lançar em um novo tipo de guerra, uma guerra que requer de nossa parte uma caça ao homem internacional”³. O que a princípio soava simplesmente como um slogan pitoresco de um caubói texano fora depois convertido em doutrina oficial e internacional de Estado, com especialistas, planos e armas bélicas junto ao desenvolvimento de sistemas info-digitais de vigilância aprovando o *Patriot Act*⁴. Em uma década constitui-se uma forma não convencional de violência de Estado que combina as características díspares da guerra e de operação policial que encontra sua unidade conceitual e prática na noção de caça militarizada ao homem globalizado que agora, após dez anos, ainda se intensifica em um segundo projeto de lei, o *Cyber Patriot Act* (CISA). A primeira tarefa não é mais imobilizar ou aniquilar o inimigo e sim identificá-lo e localizá-lo. Isso envolve todo um trabalho de detecção generalizada com o uso intensivo das novas tecnologias que combinam vigilância aérea, informacional, vídeos e gravações, interceptando sinais e traçados sócio-cartográficos. A topografia das conexões é uma extensão da prática generalizada da análise de redes sociais utilizadas para desenvolver os perfis dos indivíduos de grande interesse ou valor traçando fóruns sociais e ambientes que ligam os indivíduos uns aos outros em “nódulos-chaves” estratégicos. A expansão da “Nuvem” como campo de agenciamento conectivo e virtual.

Os “dotcoms” no começo da internet global pela década de 1990 foram laboratórios para a formação de novos modelos de produção e Mercado, mas no final o Mercado estava sufocado por monopólios e exércitos de auto-empresendedores e pequenas iniciativas dispersas que finalmente foram sujeitados à precárias formas de emprego em um tipo de cognitariado. As corporações acabaram por tomar a liderança na nova economia de rede (“net-economy”) e aliaram-se com os grupos dominantes da velha oligarquia, bloqueando e pervertendo o próprio projeto de globalização. O Neoliberalismo produziu sua própria negação: a dominação de monopólios e a ditadura de Estados-militares. A promessa ao qual estava implícita a nova economia virtual oferecia grandes recompensas e participação nas fortunas econômicas do novo sistema. Porém, logo veio o “Bug do Milênio”, o “data-crash”,

2 (Suskind, Ron. “Faith, Certainty and the Presidency of George W. Bush”, 17/10/2004). (Embora não seja atribuída, muitos acreditam que elas foram ditas no verão de 2002 por Karl Rove, um importante assessor do presidente George W. Bush.)

3 “President Speaks at FBI on New Terrorist Threat Integration Center”, 14 fev. 2003. In: CHAMAYOU, G. *Teoria do Drone*. 2014. p. 30.

4 USA PATRIOT Act é o acrônimo “Uniting and Strengthening America by Providing Appropriate Tools Required to Intercept and Obstruct Terrorism Act” de 2001 (em português algo como “Ato de Unir e Fortalecer a América Providenciando Ferramentas Apropriadas e Necessárias para Interceptar e Obstruir o Terrorismo”).

o colapso do novo milênio 2000 adiantando e iniciando novas condições de terror e controle na modernidade intensiva tardia, midiática, financeira e informacional. A imaginação social estava carregada de expectativas apocalípticas no mito do tecno-colapso global que levou ondas midiáticas e especulativas aterrorizantes por todo o globo. Nada aconteceu naquela noite de ‘millennium’, mas a psique global tremeu e fraquejou à beira do abismo (BERARDI, 2014, p 160).

A semiótica da governamentabilidade hoje depende da gestão diferencial do público (posteriormente transformado em audiências eleitorais) que substitui a gestão hegemônica da opinião nas sociedades disciplinares. A otimização das diferenças “semióticas” de opinião visa no fundo à uma homogeneização da subjetividade (um nivelamento da heterogeneidade que não tem precedente na história humana) e toma a forma de um novo conformismo da diferença, um novo consenso da pluralidade. Com o avanço da propaganda nos anos 1920 e, posteriormente, com o advento da televisão, uma máquina valorativa cada vez mais bem organizada se desenvolveu, da qual o Google, Apple e Facebook podem ser considerados a nova fronteira de interesse (principalmente depois da quebra da bolha do mercado imobiliário nos Estados Unidos em 2008, transferindo investimentos para o setor tecnológico do Silicon Valley⁵). Isso mostra o deslocamento constante da fronteira, buscando e criando outros territórios de expansão e imperialização arbórea do poder capital de investimento. O novo ‘celeiro do mundo’ é o mercado informacional emergente em uma “economia de Mercado informacional” que transborda na vigilância gerenciadora de toda uma diplomacia internacional. Criam-se bolhas de valoração e exploração para aliviar e compensar as despesas investidas em outras bolhas financeiras, predando assim, toda a especulação ativa de áreas estruturais de economia real. Com isso, marcam a intensificação e uso de um tipo de corrupção ideológica e totalitária que mobiliza governos, infraestruturas e ideologias a corresponderem à uma forma organizacional, supranacional e trans-estatal de produção e valoração financeira/econômica. Tal escalonamento emergente levou às denúncias feitas por vazamentos de documentos e registros desde o caso do *Wikileaks* ao analista de sistemas ex-contratado pela CIA/NSA, Edward Snowden.

A ideia desse arquivo-geral que garantisse antecipadamente a rastreabilidade retrospectiva de todos os itinerários e de todas as gêneses busca a capacidade de estocagem, indexação e análise que os sistemas atuais não possuem: o princípio de arquivamento total ou de um filme de todos os eventos e vidas. A vigilância info-óptica, não se limita à vigília em tempo real. Ela se redobra como uma função de gravação e arquivamento produzindo uma

5 Por exemplo temos a biografia da vice-presidente do banco Morgan Stanley, Ruth Porta: fora vice presidente do banco Morgan Stanley durante a crise de 2008, mudando para a presidência da Alphabet In., subsidiária da Apple onde produz material interativo e didático educativo. Ela é membra do Comitê de Consulta de Empréstimos do Tesouro dos Estados Unidos, na banca do Fundo de Investimentos da Universidade de Stanford, na banca dos diretores do Conselho de Relações Exteriores, na banca do Clube de Seguros Econômicos de Nova York e do Comitê de Bretton Woods assim como membra do Conselho de Consulta do Centro Fiscal Hutchins e da Instituição de Política Monetária e Fiscal. Cf.: *Financial Oligarchy and the Crisis – Entrevista do Professor do MIT Simon Johnson com Harvey Stephenson*. Grand Cayman, Cayman Islands, 20 January 2010

cartografia temporal dos acontecimentos para que se possa rastrear em uma topografia cronológica, rastreando sua genealogia de ameaças e seus possíveis desdobramentos – “Se uma cidade pudesse ser vigiada de uma só vez, os carros-bombas poderiam ser rastreados até seu ponto de origem” (CHAMAYOU, 2014, p. 33).

Comparando com o sistema de vigilância operacional dos drones, a imprensa reporta que apenas no ano de 2009 as gravações produzidas geraram o equivalente a 24 anos de gravações ininterruptas (Ibid). Em um novo sistema que promete gerar vários terabytes por minuto, desenvolvido para jogos de futebol americano, performa-se um *software* que indexa cada momento filmado em diversas câmeras e reúne suas informações em um código temporal. Encontramos aí justamente o problema onipresente da contemporaneidade, o “*data overload*” – sobrecarga ou avalanche de dados que acaba por tornar a informação altamente profusa e inexplorável. Os locutores esportivos querem coletar e catalogar vídeos sobre um jogador específico ou um bom arremesso, os militares querem dispor da capacidade semelhante para seguir insurgentes (a guerra futura, prevenia há muito tempo Walter Benjamin, apresentaria esse aspecto esportivo que superaria as categorias militares e colocaria as ações guerreiras sob o signo do recorde). A etapa seguinte portanto, seria a de automatizar a indexação dos dados. Confiar à máquina a tarefa fastidiosa de indexar as etiquetas (*tags*) de referência nos metadados, construindo sistemas cognitivos integrados para a vigilância automatizada, fundindo as diferentes camadas de informação e as combinando em interfaces de visualização e gerenciamento (é o conceito de “*data fusion*”) (Ibid p. 43). Segundo um analista da *Air Force*:

Hoje, analisar imagens capturadas pelos drones é uma atividade entre trabalho social e ciências sociais. O foco está na compreensão dos ‘esquemas de vida’ e nos desvios desses esquemas. Por exemplo, se uma ponte normalmente cheia de gente se esvazia de repente, isso pode significar que a população sabe de uma bomba ali. Agora vocês estão começando a fazer um trabalho de estudo cultural, estão observando a vida das pessoas. (In.: CHAMAYOU, 2015, p. 37)

Um desses órgãos de apoio à estratégias info-tecnológicas, trata-se de um órgão ultra-secreto, ligado à NSA, chamado *Sinio Council*, que estuda as dinâmicas de cada país, com objetivo de promover interferências que atendam os interesses econômicos e políticos dos Estados Unidos, em especial do governo e das corporações norte-americanas. Uma lei promulgada neste ano de 2016, o “*Countering Information Warfare Act of 2016*” afirma esta tendência acirrada da militarização da diplomacia e da globalização para “contrariar propaganda e desinformação estrangeira, e para outros propósitos”:

114TH CONGRESS
2^D SESSION

S. 2692

To counter foreign disinformation and propaganda, and for other purposes.

FIGURA 1. Countering Information Warfare Act of 2016 - disponível em: <https://www.congress.gov/bill/114th-congress/senate-bill/2692/text>

Observamos aqui mais uma vez esse caráter do duplo negativo da informação representacional que sequestra e reutiliza termos de resistência para suplantar uma estratégia de poder e controle (informacional e ideológico). Um devir-hacker se contrapõe a um devir-midiático em uma estratégia Bunker se ligarmos ao que Eugenio Trivinho denomina de fenômeno da “bunkerização da vida”, uma bunkerização da existência e da experiência cotidiana. Aproximando-se a comunicação e a produção de vida do campo bélico, sistemas sociais “Apocalípticos e Integrados” (ECO, 1968) onde a “lógica” do poder contemporâneo não consiste em enfrentarmos a crise, mas em gerirmos suas consequência. A transformação constituinte destes processos tecnológicos, midiáticos e sociais compõe uma aceleração de referências existenciais da verdade e do real, introduzindo o medo e a insegurança no campo social – dividir para conquistar ao mesmo tempo que os processos são geridos por tecnologias de vigilância, marketing dirigido e manipulação de uma opinião pública. A racionalidade política subjacente a esse tipo de prática é a da medida de segurança para o social que não é destinada a punir mas somente preservar a sociedade contra o risco que ela corre em seu seio na presença de seres perigosos⁶. Daí o imperativo categórico para potências globais de perpetuar um sistema de “global information dominance”. A hegemonia cultural se confunde com o exercício do softpower, o poder de sedução e o recuo das estratégias que recorrem à força e à coerção (MATTELART, 2005, p.9).

As grandes empresas de Tecnologia da Informação (TI) estão cada vez mais a frente dos poderes estatais de coordenação e controle do tráfego informacional global. A supervia informacional junto ao portal da web está enquadrando uma nova hierarquia na Data-esfera e pavimentando um caminho para uma cartografia específica da internet de redes. O processo de (des) mapear nos convida a uma nova relação espacial na era das redes globais, de altas frequências de comércio, cabos submarinos e rotas automatizadas e contra esse fundo constitutivo, uma nova medida de crítica pode se tornar tão simples como o atraso latente da transmissão entre servidores e terminais (o “lag” ou o tempo de Ping). O trânsito digital reposiciona países em um mapa onde se projetam as melhores conexões e exclui ou limita outros, em uma constante compressão, “ejetando” os mais lentos e fracos à periferia informacional - o novo gueto do mundo conectado. Baseado em um “comando de Ping”, esse projeto faz a manutenção dos 193 países da ONU de acordo com o tempo de resposta em relação à seus ‘sites’ governamentais, definindo suas distâncias e presenças virtuais na rede, como expressado geograficamente por Mark Graham:

6 No Brasil, a primeira iniciativa desenvolvida fora a criação do ‘Centro de Defesa Cibernética’ (CDCiber) onde teve como primeira missão o monitoramento de rede da Rio+20, a conferência das Nações Unidas sobre Desenvolvimento Sustentável, que aconteceu no mês de Junho de 2012 e foi um ambiente comum para ataques vindo de hacktivistas. O evento fora a prova de fogo para a estrutura de defesa contra ataques cibernéticos do país que reunia cerca de cem chefes de Estado e de governo.



FIGURA 2. “Age of Internet Empires”
 Disponível em: <http://geography.oii.ox.ac.uk/?page=age-of-internet-empires>

O aspecto central da doutrina da “global information dominance” é justamente a segurança e a defesa. Conceitos como “netwar” e “cyberwar”⁷, exprimem os componentes da dita “sociedade do conhecimento”, a “noopolítica” como fronteira da “nooguerra”. Trata-se aqui de controlar agendas de prioridades de tal forma que se imponham naturalmente à outros países, conduzindo-as a aceitar as normas e instituições conforme os interesses hegemônicos. Nessa lógica de segurança baseada na interceptação preventiva de indivíduos perigosos, a guerra toma forma de vastas campanhas de execuções e perseguições extrajudiciais. O ‘Predator’ ou ‘Reaper’ – (aves de rapina e ceifador da morte) são nomes de veículos não tripulados (VANTS ou DRONES) e indicam literalmente a representação de suas funções e propósitos.

7 A netwar é feita contra os novos inimigos que recorrem às redes: os cartéis da droga, os ativistas, os terroristas, etc. A cyberwar aplica-se às novas formas da guerra tornadas possíveis graças ao domínio das tecnologias da inteligência, da vigilância e do reconhecimento. (MATTELART, 2005. p.10. Disponível em: <http://www.gepicc.ufba.br/enlepicc/>. Acesso em: 27/06. 2016.)

O controle portanto, é de curto prazo e de rotação rápida, mas também contínuo e ilimitado. “O homem não é mais o homem confinado em instituições” e sim o homem envidado e rastreado por sistemas info-vigilantes de indexação e cobrança em “extituições” de gerência e controle - “Pobres demais para pagar a dívida, numerosos demais para o confinamento” (DELEUZE, 1992a, p. 220). O controle não só terá que enfrentar a dissipação das fronteiras, mas também a explosão dos guetos e favelas em seus movimentos de contra-ação e resistência. Se na sociedade disciplinar a normalização constituinte era muito pautada pela palavra de ordem, na sociedade de controle torna-se o algoritmo, a cifra, o código ou a senha de passagem entre a o controle e a fluidez de circulação (bens, pessoas, informação, etc). A especialização tecno-social de controle se engendra por dentro, se especializa, se condensa e articula em novas formas de interação e existência, constituindo-se também como agenciamento desse devir-hacker de que estamos tratando. O lado totalitário e agenciado do devir-hacker está na ênfase em vigilância, manipulação informacional e subjetiva da opinião pública, jogada em camadas aparentemente confusas e desconectadas, escondendo os verdadeiros intuitos estratégicos de poder e controle em guerras chamadas de 4ª geração⁸, esbarrando e transbordando o desenvolvimento aplicado das teorias do caos, incerteza e complexidade na era pós-keynesiana (FILHO, ARAÚJO, 2000).

A violência é, doravante, parte essencial da instalação do projeto econômico global, ou melhor, da “representação do mundo” (shaping the world). Seu instrumento comum: o domínio do tempo eletrônico, a observação e a escolha do público alvo em tempo real. Timely knowledge flow: a divisa da nova doutrina militar sobre o network-centric war desde a guerra do Afeganistão é também a dos estrategistas da economia (MATTELART, 2005, p.12).

O processo onde pessoas são postas como alvo em listas da morte (“Kill Lists”) e ultimamente são assassinadas por ordens de alto escalão em segredo e sem provas ou processos jurídicos e transparentes se configura em uma ‘necro-ética’ de guerra. Listas de vigias que monitoram pessoas pelos bastidores classificando-as, atribuindo números processados e indexados, gerando sentenças de morte sem aviso prévio em um campo de batalha global sem limites ou fronteiras. Uma doutrina toda sendo desenvolvida nos termos “find, fix, finish” (encontrar, decidir, finalizar) combustadas após o marco de onze de setembro (9/11)⁹ como engenharia social do terror, do medo e decepção. A guerra sem fronteiras está finalmente refinada e institucionalizada. Seja através do uso de drones, mísseis, incursões noturnas, manipulação midiática dos fatos ou novas plataformas e estratégias ainda não totalmente relevadas, o que vemos através de vazamentos, ‘hacks’ e até por pesquisas mais específicas é

8 O termo “guerra de quarta geração” vem sendo empregado para designar o conflito multidimensional, envolvendo ações em terra, no mar, no ar, no espaço exterior, no espectro eletromagnético e no ciberespaço. Nesse contexto estratégico, o “inimigo” pode não ser um Estado Nacional, mas um grupo terrorista ou outra organização criminosa qualquer.

9 CF.: FUERZA, Zander. “Masters of Deception: Zionism, 9/11 and the War on Terror Hoax”, 2013.

que a normalização do assassinato sigiloso é um componente central na geopolítica contemporânea, principalmente na política de contra-terrorismo dos Estados Unidos¹⁰.

Com a autonomização dos grandes meios (de comunicação e tecnologia) em relação aos meios políticos no meio do século XX, a questão da relação entre mídia e política (e cada vez mais a polícia e a guerra) se retorce à seu duplo em alianças transnacionais de gestão e controle em todos âmbitos: estética, política, ideologia e belicosidade. Um outro fenômeno introduzido na chamada globalização neoliberal em que a mídia tem o papel de domesticar e normalizar a população para aceitação da estratégia de aprofundamento e aceleração neoliberal.

...a partir dos anos 1980, o consumo, a comunicação e a cultura de massa vem se tornando parte de um processo de integração e cooptação de “singularidades” de tal modo que o problema, desde então, tem sido o seguinte: como integrar as singularidades, as diferenças, as minorias no sistema uniformizante e nivelador de valorização e acumulação capitalista? Os empresários estão tentando criar as condições para alguma singularização pelo menos nos vetores de produção. Isso significa, que nessas estruturas estratificadas, uma tentativa esta sendo feita no sentido de criar margens suficientes que permitam que esses processos se deem, desde que o sistema capaz de cooptá-los permaneça absoluto. (GUATTARI, 1992, p. 183).

Os “bancos de dados” que funcionam como dispositivos de marketing reunindo, especulando, filtrando e vendendo milhões de dados sobre comportamento, hábitos de consumo, localizações etc inferem diretamente na produção do ‘tempo livre’, sempre alimentando máquinas de agenciamento de gostos e créditos de compra. Os gerenciamentos dessas bolhas “dividuais” são classificados em dados com valor agregado, cujos perfis são compostos pelo cruzamento de dados em algoritmos em servo-controles de entradas e saídas, inputs e outputs das máquinas de produção e consumo. Os mecanismos de feedback são ferramentas de governança algorítmica - o processo em si (ou melhor, os processos) procedem em uma escala e escopo além do cotidiano visível humano (mesmo que tecnologicamente assistidos por agentes humanos), em ambos os casos, o ser humano rende sua agência política sobre-humana – “übermenschlich” (sobre/super-humano) – aos sistemas computacionais dessa administração algorítmica.

A maquinaria midiática busca sempre absorver e inferir um valor normativo, adaptável e mais fixo, como uma ‘prótese’ imaterial do imaginário (simulacro) individual e coletivo. Destinada à realização “maquínica” (LAZZARATO, 2014, p. 30) ampliada da subjetivação cul-

¹⁰ Em setembro de 2009, o Gen. David Petraeus publicou uma ordem executiva chamada “Joint Unconventional Warfare Task Force” que habilita as bases para forças militares conduzirem ações clandestinas e expandidas no Iêmen e também em outros países. Permite forças especiais ‘americanas’ a entrar em qualquer país, aliado ou inimigo, para “construir redes que podem penetrar, atraparar, derrotar e destruir a Al’ Qaeda e qualquer grupo militante, assim como preparar o ambiente para futuros ataques por forças militares americanas ou locais. Disponível em NY Times, 24 de Maio, 2010: http://www.nytimes.com/2010/05/25/world/25military.html?_r=0

turalmente conservadora e condicionada segundo as necessidades de preservação do sujeito típico (radio-ouvinte, telespectador, internauta), os valores da mídia empresarial sustentam o real mediático - fluxo informacional e apropriação social, projeção sócio-técnica instituída e reificada como parâmetro cultural. Para Coyne (2001, p.8), as tecnologias de informação e comunicação (TICs) estão “intimamente ligadas à linguagem e, portanto, à interpretação”. Elas operacionalizam uma visão da linguagem em termos de correspondência: “se as palavras correspondem às coisas, então as palavras, códigos e sequências de símbolos num computador podem representar o mundo e construir novos mundos” (ibid.: 9)¹¹. A reverberação tecnocultural da mixagem sociotécnica engendra um processo social de agenciamento integral do sujeito, de seu corpo e de sua subjetividade para fazê-lo compreender o social, o outro e o si-próprio consoantes às necessidade (estruturais ou conjunturais) de autoprodução e reprodução civilizatória desse capital ‘glocal’, intensivo e tido como chave para outros mundos de existência (TRIVINHO, 2007).

A ‘inclusão’ compartimentalizada em bolhas de acesso e auto-ilusão interativa são hierarquizadas e excluídas pelo capital controle, invisível em suas fronteiras de vigilância e dominação. A exposição mediática (semiótica audiovisual intensiva) como ferramenta desse poder de ilusão e controle, se desdobra precisamente como forma de aculturação mediática integral em sua modalidade de agenciamento antropológico e civilizatório, permanente e ampliado (Ibid: 33). O acesso integral como ilusão e controle dos territórios de produção e agenciamento i(materiais) opera como se flexionasse, por suavíssima persuasão pré-simbólica, intensiva e a-racional, o desejo dos sujeitos (em especial, as novas gerações) na direção de sua projeção social (povoamento e colonização) mediante uso de tecnologias comunicacionais. “Não foram as máquinas que fizeram o capitalismo, mas, ao contrário, o capitalismo é que fez as máquinas e não para de introduzir novos cortes graças aos quais ele revoluciona os seus modos técnicos de produção” (DELEUZE, GUATTARI 2010: 16).

O combate contra algum inimigo ‘terrorista’ (agora sempre desconhecido) se mostra através das armas de vigilância e controle na formulação de novas fronteiras de disputa e produção de territórios (ou zonas) na globalização contemporânea internacional. Os quatro cavaleiros do Info-apocalipse (ASSANGE, 2013) - a pornografia infantil, o terrorismo, a lavagem de dinheiro (corrupção) e a guerra contra as drogas - se afirmam como ponta de lança ideológica e securitária, como justificativa e prerrogativa moral à construção desse sistema paralelo e belicoso em cruzamentos internacionais e trans-Estatais.

A interceptação de metadados implica a necessidade de construir um sistema que intercepte fisicamente os dados e depois os descarte, mantendo apenas os metadados que são estruturas informacionais para gerência das informações. O agravamento da complexidade de registro e coleta e a questão do sigilo se tornam cada vez mais conflitantes, produzindo

11 Vale lembrar que tal perspectiva adquire com frequência tonalidades místicas, quando todo o mundo passa a ser visto como uma vasta teia de elementos interconectados. Essa concepção “hermética”, presente no célebre poema de Baudelaire, *Correspondances*, está na base daquilo que Foucault definiu como a *épistémè* do século XVI, fundada na lei das analogias (cf. 1966, especialmente o capítulo II, “La prose du monde”).

estruturas físicas militarizadas e sigilosas do tamanho de prédios comerciais e lagoas ou piscinas artificiais de água para o resfriamento das máquinas de armazenamento e processamento. Oculta pelo sigilo e pela complexidade, a prestação operacional de contas e dados é endêmica da produção e intensificação da área de vigilância. É impossível controlar a interceptação em massa por meio da legislação e da política pois é barato e fácil demais contornar a prestação de contas. Acabam por regulamentar a tecnologia em si mais do que seu uso, o que geralmente ocorre em estado de exceção. Os ‘Kits’ de interceptação em massa são capazes de interceptar metade de um país ou uma cidade inteira, operados por órgãos secretos de vigilância adjacentes à institucionalidade estatal – Trans-estados da sombra – como no logo do Wikileaks onde vazamentos informacionais buscam a transparência global:

As tecnologias de vigilância são comercializadas internacionalmente e as tecnologias de contra-vigilância geralmente são retidas, financiadas e subsidiadas nos próprios países desenvolvedores de criptografia, utilizando-a estrategicamente na segurança de sua própria comunicação interna; já os compradores das tecnologias de vigilância acabam muitas vezes sendo vigiados pelas falhas de segurança, no caso, intencionais, em saídas de controle por “Back-doors”¹². Dessa forma, pode-se rastrear e visualizar toda uma rede produtiva de certo país, tornando-o alvo de ataques ‘suspeitos’, mesclados e híbridos de espionagem industrial.

As estratégias de vigilância possibilitam levantar e investigar os equipamentos de vigilância dos alvos escolhidos, quem são as pessoas no controle, suas fraquezas, temores e hábitos, quem compõe os governos e empresas, seus elos e elementos chave de cada articulação, como uma administração quase que epigenética do tempo concomitante e emergente em suas mutações processuais. Articulam, assim, uma visão estratégica dos próximos movimentos do tabuleiro, em um jogo sujo em que a regulamentação de tais sistemas é a última coisa que irão fazer justamente por estarem afundados na produção de vigilância e corrupção generalizadas, principalmente no campo da espionagem industrial e econômica tanto em



FIGURA 3. Logo da WikiLeaks, uma ampulheta com um globo vazando de cima para baixo

¹² Caso da empresa ZTE da China – Os países africanos que estão ganhando investimento de capital chinês em infraestrutura de internet e comunicação, incluindo aí cabos de fibra óptica e rede de celulares. A empresa ZTE é uma fabricante chinesa (há também a Huawei) de aparelhos eletrônicos que foram suspeitadas de conter ‘backdoors’, onde falhas intencionais de segurança são usadas para grampear o fluxo informacional. Esse investimento estrutural se mostra em uma busca por hegemonia e controle da rede produtiva de um país ou determinado alvo, submetendo regiões subdesenvolvidas ao controle vigilante do valoroso investimento externo, de forma que, o retorno lucrativo é recebidos em outra espécime, em dados, a nova moeda. In: ASSANGE, 2013, p. 48.

nível geopolítico quanto em empresas em competição¹³ - que se beneficiam desse tabuleiro informacional tanto no mercado de ações financeiras quanto em possíveis flutuações e manipulações de câmbio (ASSANGE, 2013: 69).

Nós damos nossos dados manipulados e agenciados dentro de nossa meta-máquina computacional e, em troca, ganhamos um acesso mínimo à cultura, tida em uma utopia interativa auto-didática, distante e segura em bolhas de gosto ou interesse. O usuário se torna produto e não mais cliente, ainda que pague pelo ponto de acesso, produzindo assim, essa auto servidão maquínica (LAZZARATO, 2014:18), onde o sujeito paga (se endivida) duplamente, tanto em seu trabalho de movimentação na rede, através de hábitos e interesses rastreáveis e que alimentam perfis, quanto pelo pagamento do serviço das grandes operadoras que cada vez mais restringem a internet e cobram preços mais elevados. Configura-se um duplo agenciamento maquínico ao qual um devir-hacker cripto-punk se torna endêmico para podermos pensar, evidenciar, denunciar e ir além dessas estruturas totalizantes. Não é uma questão de vanguarda política e sim de construir através do sistema político novas capacidades de expressão e produção, participando do processo de compartilhamento de ideias sem precisar estar centralizado em alguma única instituição que perpassse ou extrapole em 'extituições': partidárias, midiáticas, políticas, produtivas etc.

Com efeito, num primeiro caso, quanto mais a organização molar é forte, mais ela própria suscita uma molecularização de seus elementos, suas relações e seus aparelhos elementares. Quando a máquina torna-se planetária ou cósmica, os agenciamentos têm uma tendência cada vez maior a se miniaturizar e a tornar-se microagenciamentos. Segundo a fórmula de Andre Gorz (2013), o capitalismo mundial não tem mais como elemento de trabalho senão um indivíduo molecular, ou molecularizado, isto é, de "massa". A administração de uma grande segurança molar organizada tem por correlato toda uma microgestão de pequenos medos, toda uma insegurança molecular permanente, a tal ponto que a fórmula dos ministérios do interior poderia ser: uma macropolítica da sociedade para e por uma micropolítica da insegurança¹⁴. No entanto, o segundo caso é mais importante ainda, dado que os movimentos moleculares não vêm mais completar, mas contrariar e surpreender a grande organização mundial. É o que dizia o presidente Giscard d'Estaing em sua lição de geografia política e militar: quanto mais se equilibra entre leste e oeste, numa máquina dual, sobre-codificante e super-armada, mais se "desestabiliza" numa outra linha do norte ao sul. Há sempre um Palestino mas também um Basco, um Corso, para fazer uma "desestabilização regional da segurança"¹⁵ (DELEUZE, 1996, p. 86).

13 A Lockheed Raytheon e Northrup são grandes empresas de produção e negociação de armas que sempre disputaram acerca de sua produção e inovação tecnológica e militar, desenvolvendo a construção de sistemas de interceptação em massa junto à favores e chantagens escusos de sempre quando se trata de negociantes de armas, sempre alegando a segurança nacional para finalidades de sigilo e divulgação pública.

14 Sobre essa complementaridade "Micropolítica da segurança - micropolítica do terror", cf. Virilio, *ibid.*, pp. 96, 130, 228-235. A gerência da micro-organização de um "stress" permanente e gerenciado.

15 V. Giscard d'Estaing, discurso de 10 de junho de 1976 no Institut des Hautes Études de Défense Nationale (texto integral no *Le Monde*, 4 de junho de 1976). In: DELEUZE, 1996.



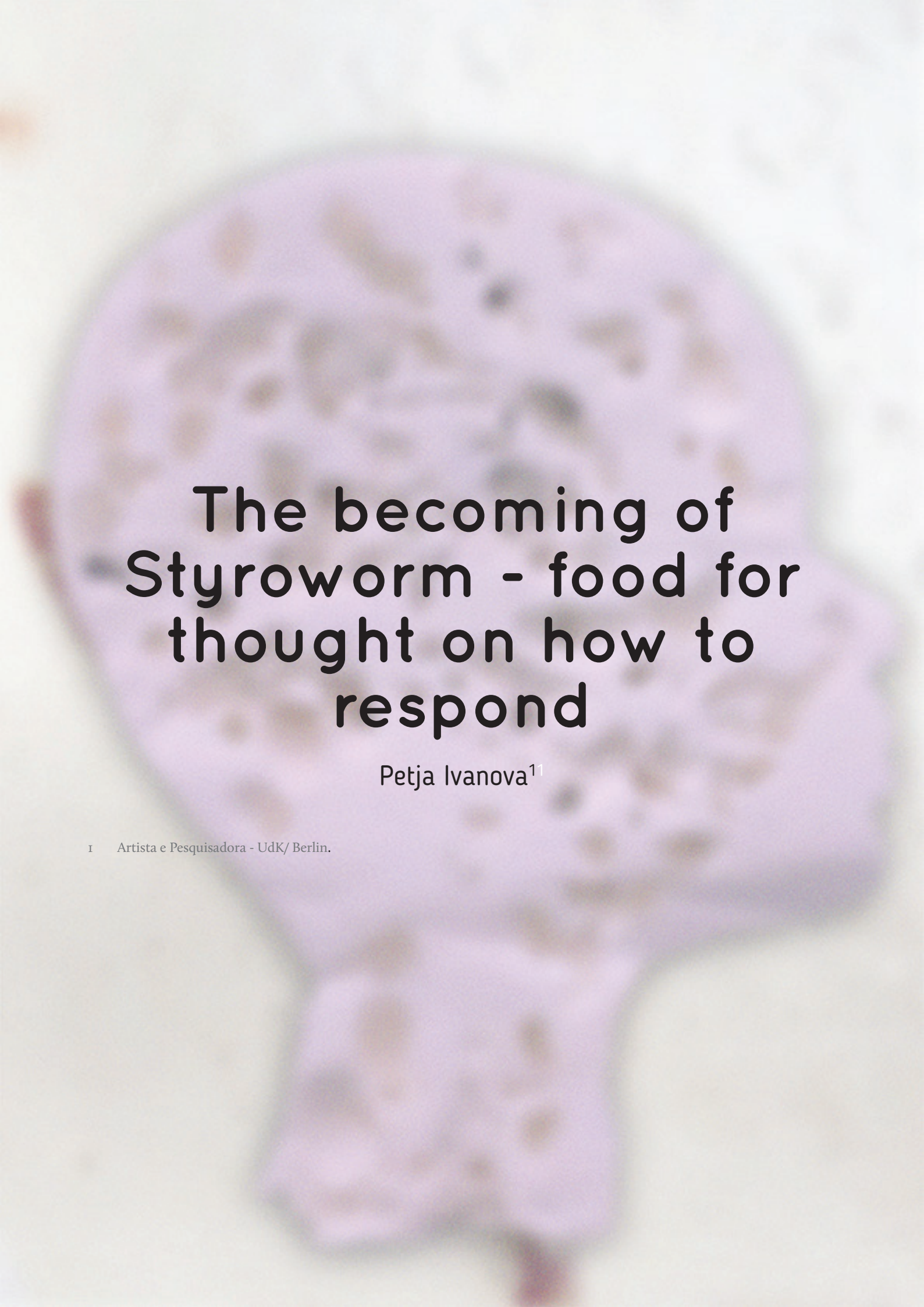
FIGURA 4. “Porque você matou minha família?” – Iêmen, 2014.



FIGURA 5. “Hoje Líbia, Amanhã Wall Street”
Líbia após o assassinato de Muammar al-Gaddafi, 20 de outubro de 2011.

BIBLIOGRAFIA

- ASSANGE, J. *Wikileaks - a Guerra de Julian Assange Contra Os Segredos de Estado*. Leigh, David; Harding, Luke; Pilkington, Ed. Boitempo. 2013.
- BERARDI, F. Time, Acceleration, and Violence. E-flux jornal #27, Setembro de 2011.
- _____. *AND: Phenomenology of the End – Cognition and sensibility in the transition from conjunctive to connective mode of social communication*. N-1. Aalto University, Helsinki, 2014.
- BRAMAN, Sa. *The Emergent Global Information Pollicy Regime*. Houndsmills, UK: Palgrave Macmillan, 2004.
- _____. *Change State - Information, policy, and power*. Cambridge-Mass: The MIT Press, 2006.
- BROWN, W. Princeton University Press, 2006.
- CHAMAYOU, G. *Teoria do Drone*. São Paulo: Cosacnaify, 2015.
- COYNE, R. *Technoromanticism: digital narrative, holism, and the romance of the real*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- DELEUZE, G.. *Mil platôs: Capitalismo e esquizofrenia, vol. 3*. São Paulo: Editora 34, 1996.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *O Anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia*. 1ª ed. 1977. São Paulo: Editora 34, 2010.
- ECO, U. *Apocalípticos e Integrados*. 1ª ed. LUMENS, Paris, 1968.
- FILHO, F. F.; ARAUJO, J. P. *Caos, incerteza e teoria era pós-keynesiana*. Ensaios FEE, Porto Alegre, v.21, n.2, p.163-182, 2000.
- FOUCAULT, M. *As palavras e as coisas*. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1987. [Versão em francês: FOUCAULT, M. *Les mots et les choses*. Paris: Gallimard, 1996.]
- GALLOWAY, A. *Protocol - How Control Exists after Decentralization*. MIT Press, 2004.
- GUATTARI, F. *CAOSMOSE: Um Novo Paradigma Estético*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.
- GORZ, A. Entrevista. in: *Journal Multitudes*, n.15. 2004/1. Disponível em: <http://www.cairn-int.info/journal-multitudes-2004-1.htm> Acesso 28/03/2016. In.: MOUFFE, Chantel. *Agonistics: Thinking the world politically*. Verso, 2013.
- KASTRUP, V., ESCOSSIA, L., PASSOS, E. *Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- LAZZARATO, M. *Signos, máquinas e subjetividades*. São Paulo: Ed. N-1. 2014.
- MATTELART, A. *Sociedade do conhecimento e controle da informação e da comunicação*. In: *ENCONTRO LATINO DE ECONOMIA POLÍTICA DA INFORMAÇÃO, COMUNICAÇÃO E CULTURA*. 5, Salvador, 2005. p.1-22. Disponível em: <http://www.gepicc.ufba.br/enlepicc/>. Acesso em: 17 de outubro, 2016.
- SANTOS, M. *Por uma outra globalização: do pensamento único a consciência universal*. 19a Ed; Rio de Janeiro: Record, 2010.
- TRIVINHO, E. *A Dromocracia Cibercultural*. Ed. Paulus, 2007.
- VIRILIO, P. *Micropolítica da segurança - micropolítica do terror*. In.: *O Espaço Crítico*. Rio de Janeiro: Ed. 34 Letras, 1993.



The becoming of Styroworm - food for thought on how to respond

Petja Ivanova¹

1 Artista e Pesquisadora - UdK/ Berlin.

ABSTRACT: Artificial matter becoming food for organisms and organisms being able to biodegrade plastic is an exemplification of how the philosophical bases of our culture - the dualisms between nature and culture and consequently body and mind dichotomy - are being munched away. In this contribution the author uses *Styroworm* as a philosophical figure, an insect whose actions she analyses in terms of how they embody new materialist thoughts. In the second part the author continues exploring the implications of *Styroworm's* behaviour for humans through offering the worm as food. She proposes a different perspective on the human's position in this world as just a part of vital matter and discusses ethical implications of admitting the outside within. Concluding in a strategy for a sustainable future which is being response-able through becoming a bit more like and of *Styroworm*.

KEYWORDS: New materialism; Three ecologies; Mind-body-dichotomy; Hybrid; assemblage.

INTRODUCTION

One of the most ubiquitous and long-lasting recent changes to the surface of our planet is the accumulation and fragmentation of plastics. Within just a few decades since mass production of plastic products commenced in the 1950s, plastic debris has accumulated in terrestrial environments, in the open ocean, on shorelines of even the most remote islands and in the deep sea. (Barnes et al., 2009)

In the last two years while the human population is acknowledging the environmental impact of plastic accumulation, more and more research publishes findings about insects, fungi and bacteria that feed off the plastic debris. I want to propose a few thoughts on what the discovery of such organisms means and how this embodies a transformation of ontological assumptions on which our culture is based. I will do so by the theoretical-poetic analysis of one insect that I call *Styroworm* and by introducing part of my artistic work with it.

STYROWORM AS BEING

Polystyrene (PS) is generally considered to be durable and resistant to biodegradation. Mealworms (the larvae of *Tenebrio molitor* Linnaeus) from different sources chew and eat Styrofoam, a common PS product. The Styrofoam was efficiently degraded in the larval gut within a retention time of less than 24 h. (Yang et al., 2015)

In this condensed and descriptive tone the optical illusion of the boundary between science fiction and social reality (Haraway, 1991 : 149) was articulated and *Styroworm* elevated into public consciousness. On a virtual sheet of paper, on September 15th 2015, it says everything that needs to be said: Plastic into organism, organism out of plastic, cyborg, incarnation of the hybrid; artificial and natural fertilize each other, petroleum based plastic does not interrupt biological flourishing and *Styroworm becomes* in the enactment of possibilities for re-configurations of world matter (Dolphijn, van der Tuin, 2012 : 55), yet another embodiment of nonhuman agency. 47.7% of the ingested Styrofoam carbon is converted into CO₂ and the residue (ca. 49.2%) is egested as fecula with a limited fraction incorporated into biomass (ca. 0.5%) reads the study about *Biodegradation and Mineralization of Polystyrene by Plastic-Eating Mealworms*. PS is mineralized to CO₂ and incorporated into lipids. The Mealworm eats Polystyrene, its molecular formula $[-CH(C_6H_5)CH_2-]_n$, and Polystyrene offers itself (Serres, 1982 : 191) to be biodegraded and mineralized in the gut of the Mealworm, responding to its voracious appetite, inclining *Exi-who-bacter* to emerge as *Exiguobacterium* sp. strain YT2, an always folding, unfolding and refolding of processes we can not ascribe to anyone's intention (Deleuze, 1994 : 215). Polystyrene's and the Mealworm's ability to respond to one another is performed as *Styroworm*. Therein lies the

agency and inherent to it the ethics in response-ability.

Morals aside, *Styroworm*'s work is to eat.

Designed to burrow with eyes poorly developed and therefore guided by its gut, she digs and dives into the foodstuff Polystyrene like an explorer and a miner at the same time, alienation from labour cannot be seen while munching, creating these underground levels of pathways, its home, home where the bug lays the eggs, there where the larvae gets stuck during Metamorphosis. While *Styroworm* is philosophizing - undermining dualisms - it is also a chef, an architect, creating a habitat to eat, like she found her *Knusperhäuschen*, and a plastic surgeon, performing surgery on plastic, endangering human's attempt at immortality for the production of culture is human's effort of accumulating energy in the face of entropy (Flusser, 1991).

Styroworm's formed hybrid habitat of a Polystyrene-Carbonfecula-Sytrocrumbs- Chitin assemblage keeps him, who as food herself is at the same time an assemblage converter (Bennett, 2010 : 42), safer from its fortune. After all, *Styroworm*'s fate is to be eaten.

STYROWORM AS FOOD

This is where I want to move on to the second part and show how in my artistic work the foodstuff aspect of *Styroworm* has come to take the major role. Influenced by Polystyrene hosting the Mealworm as his guest, and considering Serres' valuable analysis that we only eat at the expense of another, the host comes before the guest, so the eater owes the eaten, I consider that this reminder of moral obligation towards the foodstuff deserves to be magnified through artistic contribution for response-ability. The possibilities of visualizing and understanding ethics through an eater-eaten relationship become even more relevant when taking on the role of the mealworm while keeping the human perspective. This means the Mealworm is/was considered a pest to humans as it feeds on stored grains. Now it is not too far fetched to take on another organism's point of view - it doesn't even necessarily have to be another species but also an environmentally conscious other human being to make the same statement about the human in the face of the anthropocene. Even though I am going to carry on with another logic than the one presented in the introduction of *Styroworm*, it is solely for referencing between the 'turns'. Before *Styroworm*, the embodiment of agency as an enactment of possibilities and vital matter, there is an agency by individuals with a thinking mind that produce Polystyrene. This is a plastic whose global production has grown 200-fold from 1.5 million tons in 1950 to 299 million tons in 2013 (PlasticsEurope, 2015) which accumulates as waste in the environment and has become a reason for global concern as mentioned earlier on; qualifying its producer the human as the pest of the world. The mealworm responds to this material through absorbing it and the material to the mealworm through offering itself, likewise can the human. As the Mealworm is a popular food already in some cultures and considered promising and necessary future food in the west (van Huis

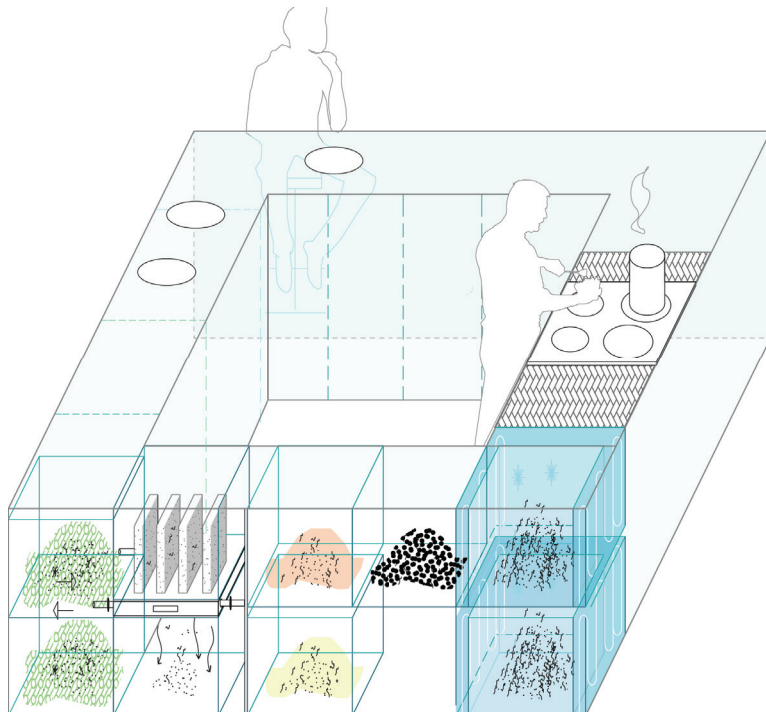


IMAGE 1. : Design for a mobile farm and snack bar for Styroworm food by Marta Dyachenko for Petja Ivanova



IMAGE 2. : by Anita Ackermann, Exhibition installation Last Days of Summer, cut-through of Styrofoam head inhabited by Mealworms since March 2016.

et al., 2013). *Styroworm* offers itself as foodstuff to the human during my exhibition 'Last Days of Summer' at TAMAGO Art Space in Berlin on image 2 and in image 3 you can see my ongoing collaboration with architect Marta Dyachenko for a mobile farm and snack bar of *Styroworm* foodstuff. Image 4 presents another work which positions *Styroworm* in an economic context through selling the Mealworm fed solely on Polystyrene, selling *Styroworm* as foodstuff. When Jane Bennett writes about moods and affective states being promoted by certain fats that have been eaten by humans, she states that "food will appear as actant inside and alongside intention-forming, morality-(dis)obeying, language using, reflexivity-wielding and culture making human beings" and argues that it is an emergent rather than mechanical causality that is at work therein (Bennett, 2010, 41). So we can speculate about moods and affects connected to the absorption of *Styroworm*, how the *Styroworm*-body-flesh-psyche assemblage is inclined non-linearly and talk about the ethics involved in admitting the outside (is) within. It means to step closer to expressing - through processing - an inclusion of the 3 ecologies as intertwined spheres in life and even more so that "material vitality is me, it predates me, it exceeds me, it postdates me" (Bennett, 2010, 120) which clearly is a proposition diverting the human from their centralized self understanding and positioning.



IMAGE 3. : exhibition Last Days of Summer, installation view, hybrid habitat objects from left to right. Object 1, inhabited by Mealworms (1 generation) since January 2017, Object 2 inhabited by mealworms (4 generations) since March 2016, Object 3 inhabited by Mealworms since January 2017, object 4 same as object 2

When being offered to be *Styroworm*'s guest we are suddenly confronted with the feeling of having to respond. We might feel reluctant as Polystyrene, the hazardous artificial material, exists as a thought still as an abject part of *Styroworm*, we know that the worm has eaten it and even though the insect food might be highly nutritious and healthy due to probiotic qualities of Chitin and the fats (which now store the carbon from a once polymerized styrene-monomer, made from mineral oil, generated over millenias of accrued plant material...) we might be rejecting it and not wanting to admit the outside within us. This only reaffirms our intuitional understanding that the environmental sphere affects the physical

and looking at it through and on our plate, it challenges us. We are asked to transverse the boundary of our own processes of habits of disgust and habits of othering. We are asked to open our mouth and enable ourselves to respond, take part, communicate, become.

CONCLUSION

What surrounds us is offering itself to be inside of us and therefore it matters to care for the outside as if you were caring for yourself, because as a matter of fact, you are. So it is not solely a metaphorical act for the human to eat *Styroworm* and through this embody the philosophy of vital matter but to actually let herself/himself be transformed and become a little more of and like *Styroworm*; one who renders obsolete the dualisms of our humanist heritage, mind and body, nature and culture with this creative act - that goes beyond criticizing - that transverses these idea(lism)s and purges univocity. Who would have expected to find a feminist in *Styroworm*?



IMAGE 4. : Wearable Styroworm farm, in collaboration with fashion designer Julia Bajanova

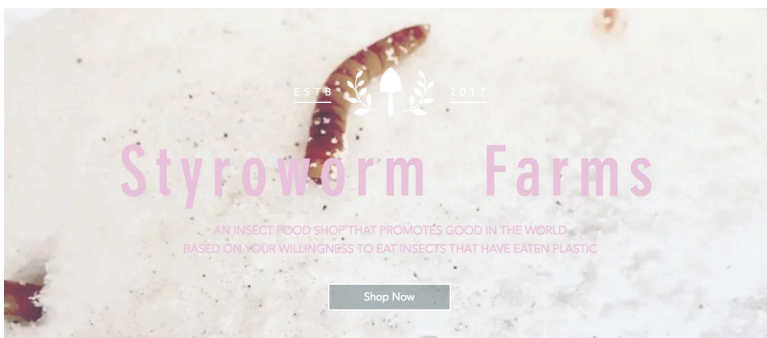


IMAGE 5. : Website Screenshot of my work as Online Shop that sells Mealworms fed solely with Styrofoam. All profit generated is donated to charity and art projects.

REFERENCES

- BARNES, D. K. A.; GALGANI, F.; THOMPSON, R. C.; BARLAZ, M. Accumulation and fragmentation of plastic debris in global environments, *Phil. Trans. R. Soc. B*, 2009, 364, 1985-1998; DOI: 10.1098/rstb.2008.0205.
- BENNETT, J. *Vibrant matter: a political ecology of things*, Duke University Press, 2010
- DELEUZE, G. *Difference and Repeitition*, Columbia Universty Press, New York, 1994.
- DOLPHIJN, R. and van der Tuin, Iris. *New Materialism: Interviews & Cartographies. An imprint of MPublishing – University of Michigan Library*, Ann Arbor, 2012.
- FLUSSER, V. 30.5.1991, “Flusser Vorstellung Uni Bo 30.05.91”, Vilém Flusser Archive, Berlin (reference number: Ka008-Bochum_01a). 12:10-14:06 Min.
- HARAWAY, D. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century*, in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York, 1991.
- HUIS, A. V.; ITTERBEECK, J.V.; KLUNDER, H.; MERTENS, E.; HALLORAN, A.; MUIR, G.; VANTOMME, P. . *Edible insects: future prospects for food and feed security*, FAO Forestry Paper No. 171. 2013. FAO, Rome.
- PlasticsEurope. *Plastics, The Facts 2014/2015, An Analysis of European Latest Plastics Production, Demand and Waste Data*; PlasticsEurope: Brussels, Belgium, 2014.
- SERRES, M, *The Parasite*. The Johns Hopkins University Press, Baltimore, London, 1982.
- YANG, Y. YANG, J. WU, WM. ZHAO, J. SONG, Y. GAO, L. YANG, R. JIANG, L. 2015, *Biodegradation and Mineralization of Polystyrene by Plastic-Eating Mealworms: Part 1. Chemical and Physical Characterization and Isotopic Tests*. *Environmental science & technology*. 49. . 10.1021/acs.est.5b02661.



Al Zahir:

o virtual e as portas para a
compreensão

Alice Dalgarrondo¹

¹ Artista e Pesquisadora - UdK/ Berlin.

RESUMO: O Zahir no conto de Jorge Luis Borges é um objeto pelo qual os homens se tornam obcecados e incapazes de ver além. O mistério: por que o Zahir tem esse poder de atração? Borges se pergunta a razão pela qual Tennyson disse que se formos capazes de entender uma única flor, poderíamos entender o que é o mundo. “Talvez quisesse dizer que não existe fato, por humilde que seja, que não implique a história universal e sua infinita concatenação de efeitos e causas.” E então o Zahir também teria esse potencial de revelar a natureza do ser e da existência. Eu procuro conciliar a ontologia do objeto e conceito de virtualidade de Deleuze com aspectos da filosofia Sufi para investigar como um único objeto se manifesta, quais são suas potências de existência para além do real e as relações que esse objeto mantém com outros sistemas para, através dele, compreender o todo. O Zahir aqui, objeto de obsessão e porta para a compreensão de como as coisas se manifestam física e temporalmente no universo, é uma flor de hibisco. Ela foi fotografada e escaneada em 3D para criar um objeto de contemplação em uma sala de meditação virtual. Este texto é um guia para o processo de pesquisa artística e também usado como narração durante as apresentações ao vivo do projeto.

PALAVRAS-CHAVE: Virtual; Ontologia; Natureza; Borges; Sufismo.

ABSTRACT: The Zahir in Jorge Luis Borges' story is an object by which men become obsessed and are no more able to see anything beyond it. The mystery: why does the Zahir has this attractor power? Borges questions himself the reason why Tennyson said that if we could understand one single flower, we could understand what the world is. “Perhaps he was trying to say that there is nothing, however humble, that does not imply the history of the world and its infinite concatenation of causes and effects.” And then the Zahir would also have this potency of revealing the nature of being and existence. I conciliate Deleuze's object's ontology and concept of virtuality with aspects of the Sufi philosophy in order to investigate how does a single object manifests itself, what are its potencies of existence beyond the real and the relations this object maintains with other systems to comprehend the whole through it.

The Zahir here, object of obsession and gate to comprehend how things manifest themselves physically and temporally in universe, is a hibiscus flower. It was photographed and 3D-scanned to create a virtual object of contemplation in a meditation room. This text is a guide to the artistic research process of this project and also used as narration during live presentations of the project.

KEYWORDS: Virtual; Ontology; Nature; Borges; Sufism.

AL ZAHIR

No Corão, Al Zahir é um dos 99 nomes de Deus: Ele é o iminente e manifesto, é como Deus aparece aos nossos olhos. Quando, por exemplo, observamos uma flor, Al Zahir é sua cor e forma.

No conto de Jorge Luis Borges, o Zahir é um objeto pelo qual as pessoas se tornam obcecadas. Um único objeto tem o potencial de transformar-se no Zahir em um certo momento da história, e ele muda de tempos em tempos; Borges narra que, segundo a crença islâmica, Zahir são “seres ou coisas que têm a terrível virtude de ser inolvidáveis e cuja imagem acaba por enlouquecer as pessoas”. Para Borges, o Zahir é uma moeda de vinte centavos de pesos argentinos. Ele foi uma vez na Pérsia um astrolábio, “construído de tal modo que quem o olhasse uma vez não pensava em outra coisa e assim o rei ordenou que o atirassem no mais profundo do mar, para que os homens não se esquecessem do universo.”

Borges tenta fugir da obsessão e pensar nessa moeda como um símbolo de todas as outras moedas com o intuito de não mais encontrar nela o Zahir—manifesto, único. “(...) qualquer moeda (...) é um repertório de futuros possíveis (...) no tempo bergsoniano”. Deleuze (2000, p. 86) elucida a ideia bergsoniana de tempo segundo a qual “cada atual presente não é senão o passado inteiro em seu estado mais contraído (...), o passado é a síntese do tempo inteiro, de que o presente e o futuro são apenas dimensões”. Borges repete para si como um mantra que o dinheiro é abstrato, como se aquela moeda não pudesse ser o Zahir, evidente, visível. Mas acontece que o Zahir é, de fato, mais do que ele mesmo: na manifestação de um único objeto ele evoca tudo o que existe—com um astrolábio é possível orientar-se através da posição dos astros e, assim, estabelecer uma conexão com o universo.

OXÍMORO

“Oxímoro é uma figura de linguagem que consiste em relacionar numa mesma expressão ou locução palavras que exprimem conceitos contrários”². Borges exemplifica citando os gnósticos que falavam de uma luz obscura e os alquimistas, de um sol negro. Mas escondido em suas entrelinhas, ele se referia ao Zahir e seu oposto/complementar Al Batin, o oculto. No livro dos nomes de Deus, Al Zahir e Al Batin aparecem juntos. Deus é oculto apesar de Sua obviedade ou Sua obviedade é a razão pela qual Ele é oculto.

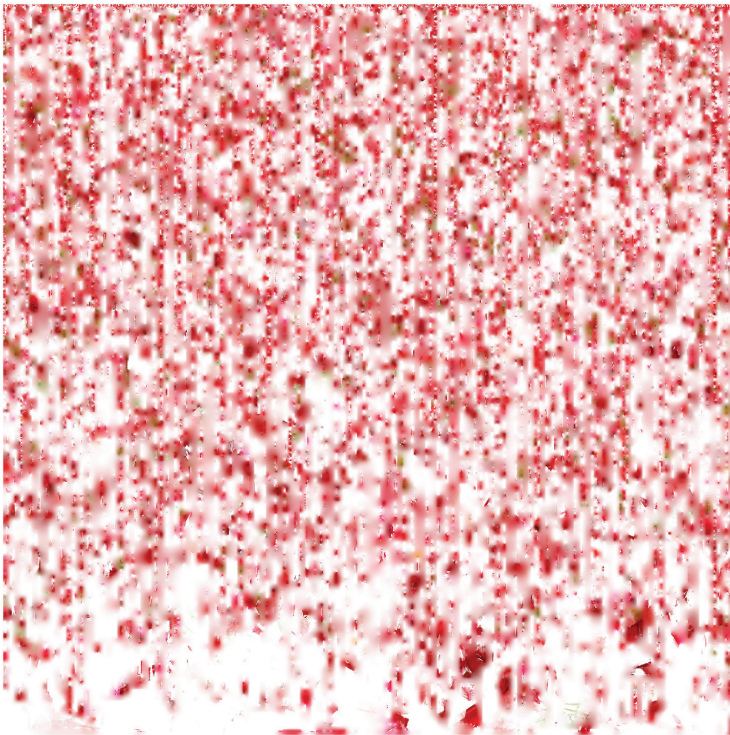
“Disse Tennyson que, se pudéssemos compreender uma única flor, saberíamos quem somos e o que é o mundo. Talvez quisesse dizer que não existe fato, por humilde que seja, que não implique a história universal e sua infinita concatenação de efeitos e causas. Talvez quisesse dizer que o mundo visível se dá inteiro em cada representação, da mesma maneira que a vontade, segundo Schopenhauer, se dá inteira em cada indivíduo. Os cabalistas entenderam que o homem é um microcosmo, um simbólico espelho do universo; tudo, segundo Tennyson, o seria. Tudo, até o intolerável Zahir.” (BORGES, 1949)

2 URL: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ox%C3%ADmoro>

FIGURA 1. O Zahir



FIGURA 2. Textura



BUSCA

Uma ideia deve perseguir-nos, até que, dominando-a, sejamos capazes de fazer algo com ela. A ideia do Zahir começou a perseguir-me e como é característico do Zahir, ele me encontrou primeiro e eu soube que se manifesta em nossos tempos como uma flor de hibisco. Alguém me contou que estar obcecado é fazer conexões, então eu comecei a conectar a manifestação física dessa flor com outros eventos/coisas/objetos com o intuito de compreender o todo.

Manuel De Landa (2005, p.38) afirma que o projeto de Deleuze foge ao pensamento tipológico, característico das práticas classificatórias dos séculos XVII e XVIII, nas quais se insere a taxonomia botânica de Linnaeus, uma vez que estas procuram definir os grupos a partir das semelhanças entre seus indivíduos. Deleuze preza por uma filosofia da diferença em sua ontologia do objeto e eu me apoio nessa filosofia para entender como essa flor de hibisco é única em si, pela trajetória que ela segue, ao mesmo tempo que tem o potencial de evocar tudo o que existe.

DESTINO

Perseguir uma ideia é dar outros destinos às coisas, nunca antes imaginados, mas que estavam desenhados em sua história como potência. E se não fosse pela minha perseguição, a flor de hibisco não se virtualizaria (a imagem fotográfica digitalizada em terceira dimensão), ela cumpriria, talvez, o seu destino de flor. Então eu passei a olhar para esta flor não somente como ela apareceu para mim em um primeiro momento, mas procurando as suas histórias ocultas em seu passado e futuro; quais seriam suas possibilidades e virtualidades.

Em *Botões*, Flusser (1979) descreve o evento de uma árvore florescendo como a irrupção do virtual (flor) contido nos botões, e esse seria seu destino, assim como o destino da flor seria seguir o que nós esperamos que aconteça, de acordo com as ditas leis naturais. Mas, de acordo com Flusser, é necessário um “salto ontológico do meramente possível” para que o real aconteça. E não existe uma só possibilidade, existe um oceano delas.

VIRTUAL

O virtual nada neste oceano, Flusser diz que ele são ondas que, com virtude—no sentido de uma força *masculina*, porque virtual deriva de ‘vis’/‘vir’, que significa *homem*—tomam forma e tentam tornar-se reais, mas ficam na tentativa, no estado de querer. O virtual é o que emerge do possível e chega perto do real (FLUSSER, 1993, p.65-66). Ele não é oposto ao real, como aponta Deleuze, e sim é o possível que o é. “O virtual não se opõe ao real, mas somente ao atual. O virtual possui uma plena realidade enquanto virtual” (DELEUZE, 2000 p. 196-197). O virtual coexiste com o real em um paralelismo imaginário. As ideias de mundo por trás de uma obra de arte são virtuais, por exemplo, assim como é a ideia do Zahir e como é a ideia de Deus: elas são reais, mas não materiais.

FIGURA 3. O hibisco

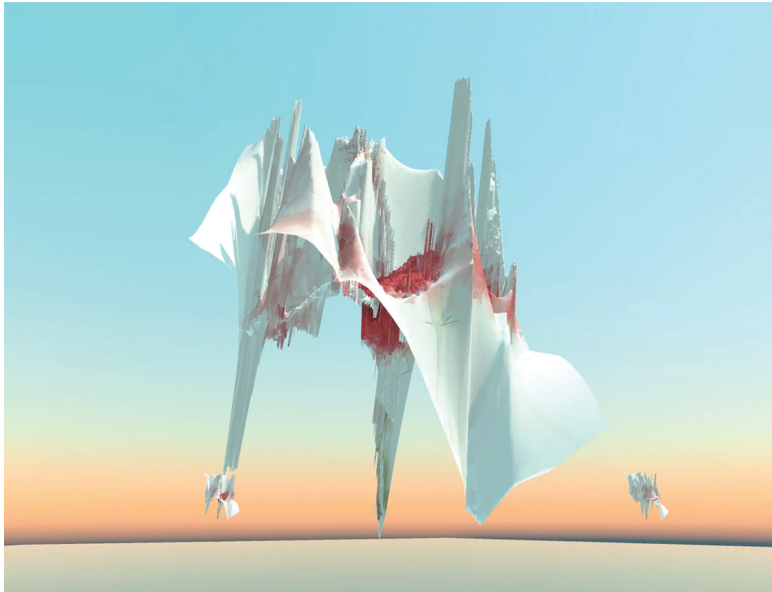


FIGURA 4. Oxímoro

VIRTUAL INSANITY

A transfiguração de objetos *materiais* em objetos *virtuais* (no caso da minha investigação, a flor tridimensionalmente escaneada), é a realização de uma das infinitas possibilidades contidas na trajetória do objeto. Em um momento de *virtualização* do mundo material esse é um destino que pode desabrochar para muitos objetos. A desmaterialização numérica é o destino que eu dei à flor. Ela é agora virtual, coexiste com o nosso real, ela tenta transformar-se em real. Mas foi também possível e se realizou.

É o mundo virtual possível? Se ele é possível, pode tornar-se real. O *possível virtual*: um oxímoro?

CÁLCULOS

Para onde vai a *singularidade*³ da flor quando representada tridimensionalmente? O cálculo é a singularidade. A fotografia bidimensional já é um cálculo, porque é digital. No digital, os cálculos conectam o *mundo real* e o mundo *virtual* representado.

“O mundo ‘se faz’ enquanto Deus calcula; não haveria mundo se o cálculo fosse correto. O mundo é sempre assimilável a um ‘resto’, e o real no mundo só pode ser pensado em termos de números fracionários ou mesmo incomensurável” (DELEUZE, 2009, p. 209). Isto é dizer que o mundo real é cheio de inexatidão; ele se faz pela diferença porque nada se repete perfeitamente, como clones. No entanto, os cálculos do homem (e da máquina) hão de ser precisos para que se aproximem da imprecisão da natureza, se ele quiser criar seus hiper-realistas mundos virtuais.

PERFECTION

Perfeita (ver bissexual).

“Bissexual: cada flor de cada indivíduo possui estruturas femininas e masculinas, isto é, combinam os dois sexos em uma estrutura. Flores desse tipo são chamadas perfeitas (...). Outros termos usados para essa condição são andrógenas, hermafroditas (...)”⁴

A flor de hibisco é uma flor perfeita, ela e sua transfiguração virtual imperfeita é algo como o ciborgue de Donna Haraway (2000). A virtude da onda já não é masculina, como define Flusser ao analisar a origem da palavra *virtual*. Essa onda que se aproxima do real,

3 De Landa define singularidades como aquilo que influencia o comportamento atuando como *atratores* para as trajetórias dos objetos; o estado final será o esperado, como a flor que desabrocha do botão. “(...) *different trajectories may be attracted to the same final state, singularities are said to represent the inherent or intrinsic ‘long-term tendencies’ of a system, the states which the system will spontaneously tend to adopt in the long run as long as it is not constrained by other forces.*” (DE LANDA, 2005, p. 14).

4 URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Plant_reproductive_morphology

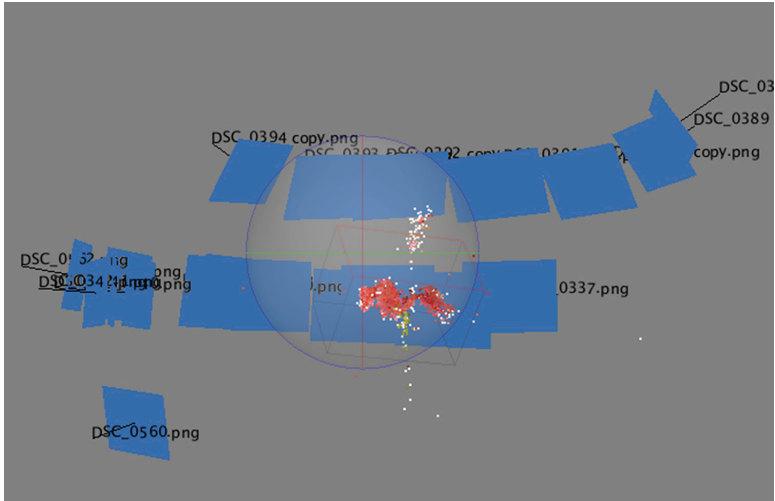


FIGURA 5. Scann

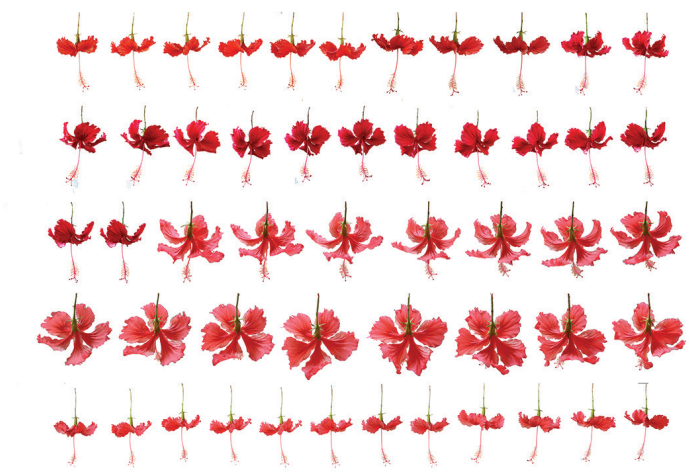


FIGURA 6. Rotação

que quer ser real e consegue representa a diluição da dicotomia existente entre feminino e masculino, real e virtual, natureza e máquina, manifesto e oculto e cria oxímoros.

Na arte, não é necessário atingir os cálculos corretos; criar um mundo análogo ao nosso seria perda de tempo. O resultado não precisa sequer assemelhar-se à realidade ou à perfeição. Em *Lógica do Sentido*, Deleuze (2009, p.63) descreve o jogo ideal como algo que só pode existir no pensamento e na arte. Ele diz que só o pensamento é capaz de afirmar toda a possibilidade do universo. E o resultado é a obra de arte, porque a arte é capaz de apresentar essas outras possibilidades de mundo e suas virtualidades concebidas pelo pensamento.

Dizem que perfeito, só Deus.“ Para perder-se em Deus, os sufis repetem seu próprio nome ou os noventa e nove nomes divinos até que eles já nada querem dizer.” Al Zahir Al Zahir Al Zahir Al Zahir Al Zahir Al Zahir “Outros sonharão que estou louco, e eu com o Zahir. Quando todos os homens da terra pensarem, dia e noite, no Zahir, qual será um sonho e qual uma realidade, a terra ou o Zahir?”

REFERÊNCIAS

- BORGES, J. L.. O Zahir, in: *O Aleph*, São Paulo 1998 [1949].
- DE LANDA, M. *Intense Science and virtual philosophy*, London/New York 2005, p. 38.
- DELEUZE, G. *Diferença e Repetição*, Lisboa 2000, p. 86.
- DELEUZE, G. *A lógica do sentido*. São Paulo : 2009.
- FLUSSER, V. Botões. Manuscrito do Arquivo Flusser em Berlim (20111-NMP-15_986_BOTOES), publicado em FLUSSER, V. *Natural:mente: vários acessos ao significado de natureza*. São Paulo, 1979.
- FLUSSER, V. Vom Virtuellen, in: Rötzer, Florian / Weibel, Peter (org.): *Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk*, München 1993.
- HARAWAY, D. Manifesto ciborgue Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX, in: Haraway, HARAWAY, D.; KUNZRU, H.; TADEU, T. (org): *Antropologia do Ciborgue. As vertigens do pós-humano*. Editora Autêntica: Belo Horizonte, 2000.

The background is a dark green field with a complex, web-like pattern of lighter green and blue lines radiating from a central point, resembling a neural network or a data visualization. The lines are thin and interconnected, creating a sense of depth and complexity.

QUESTIONÁRIO SOBRE TECNOXAMANISMO

RESUMO: Entrevista completa sobre tecnoxamanismo para os integrantes da rede Fabiane M. Borges, Carsten Agger, Ariane Stolfi, Raisa Inocência. Feita por Beatriz García, editora da revista espanhola Laudano Magazine. A entrevista é baseada em estudos prévios sobre textos e publicações relacionadas à rede de tecnoxamanismo. Parte dessa entrevista foi publicada em espanhol para a Laudano Magazine..

PALAVRAS-CHAVE: Ancestrofuturismo; Hackerismo; Arte e tecnologia; Conhecimentos tradicionais e tecnologia.

ABSTRACT: Interview on technoxamanism with Fabiane M. Borges, Carsten Agger, Ariane Stolfi, Raisa Inocência, by Beatriz García, editor of the Spanish magazine Laudano Magazine. The interview is based on previous studies on texts and publications related to the tecnoxamanismo network. Part of this interview was published in Spanish for Laudano Magazine.

KEYWORDS: Ancestorfuturism; Hackerism; Art and technology; Traditional knowledge and technology.

Você poderia nos explicar o que é o tecnoxamanismo e como surgiu essa comunidade / idéias? Existe alguma relação entre outras práticas que englobam tecnologia e espiritualidade como Gnoise ou tecnomagia?

Podemos dar uma visão localizada no Brasil, que não representa a história de todo mundo envolvido nessa rede. Já que ela é diversa e altermundialista, cada um tem sua própria visão de como chegou nela. Mas na referência brasileira poderia começar assim, com os Fóruns Sociais Mundiais em Porto Alegre a partir de 2001, onde já existiam práticas que relacionavam cultura *do it yourself* com culturas tradicionais e permacultura, onde muita gente dessas redes de software livre e diy se conheceram. Podemos também situar como ponto específico o Festival Mídia Tática Brasil, que aconteceu em 2003 na Casa das Rosas em São Paulo, organizado por grupos ativistas de *software* livre e arte urbana. Nessa época a esquerda tinha recém chegado ao poder através do presidente Lula (PT), que colocou Gilberto Gil como Ministro da Cultura. Gil participou do MTB, e se interessou em colocar o projeto no ministério. Em pouco tempo os grupos hacktivistas estavam implementando um dos maiores projetos de *software* livre no Governo do PT, chamado Pontos de Cultura.

Durante a implementação do programa, centenas de *hackers*, hacktivistas, programadores de *software* livre tiveram acesso a um Brasil profundo, cheio de comunidades e modos de vida muito diferentes do das grandes capitais. A palavra tecnoxamanismo começou a aparecer de novo, mediante o encontro dos implementadores com as comunidades quilombolas, indígenas, ribeirinhas. Surgiu a sensação de que o movimento de *software* livre não tratava somente de inclusão tecnológica, mas de ponto de conexão entre culturas, perspectivas, saberes e tecnologias diversas. Nessa fase começou a reaparecer a palavra tecnoxamanismo nas redes, com diversas conotações, umas mais tecnofóbicas, outras mais tecnofílicas, mas no bojo havia a indicação de um reencantamento com as culturas nativas, com o xamanismo, com a magia, com a ideia de que a produção tecnológica estava muito distante da sua potência imanente, da conexão com o Planeta Terra. Então em 2014, quando a maioria dos implementadores já tinha saído do governo, resolvemos fazer o I Festival Internacional de Tecnoxamanismo, seguindo a tradição de festivais que relacionava *software* livre com modos de vida alternativo ou tradicionais como Digitofagia, Submidialogia, Metareciclagem, Tropixel, Tecnomagia, as Internacionais do Movimento sem Satélite, etc.

O I Festival de Tecnoxamanismo foi feito em Arraial d'Ajuda no Instituto de permacultura Itapeco, com colaboração do esporo de Metareciclagem Bailux, Ônibus Hacker, Voodoohop, LCCPI - laboratório de corpo-criação-performance-interferência, Aldeia Velha Pataxó, entre muitos outros agentes. Ali se definiu um pouco mais claramente do que se tratava o tecnoxamanismo: 1) tecnologias das plantas, agrofloresta, permacultu-

ra, nascentes de água, banco de sementes etc; 2) produção de comunidade, convivência, trocas de saberes e tecnologias livres, relação com comunidades tradicionais; 3) *software livre, open source, do it yourself*; 4) Arte, Subjetividade e tecnologias eletrônicas e sociais: rituais, produção estética, música, cinema, vídeos, performances, construção imaginária e ficcional, plantas medicinais, chás, banhos, etc.

Depois do I Festival, aconteceram vários outros encontros, em muitos deles constituindo parcerias com redes afins, como Criptorave, magia do caos, caravana climática, ônibus hacker, hacker camping, Baobáxia, etc.

O estágio atual é descentralizar o tecnoxamanismo do Brasil, por isso o III Festival Internacional será feito nos Andes no Equador, aos cuidados do Central Dogma (outubro ou novembro de 2018).

Os xamãs têm um pé na ciência e o outro no mundo espiritual; Eles são bruxas e cientistas tudo junto. Mas, eles também podem ser “hackers”? Em qual sentido?

O tecnoxamanismo não é uma “formação” técnica para xamãs. Vemos a rede do tecnoxamanismo como uma antena de rádio, um aparato sincrético de produção imaginária, um aliciador de potências em defesa dos terráqueos. Talvez a melhor forma de compreender o tecnoxamanismo seja a de percebê-lo como um plano de articulação, que não dá conta dos princípios e dos fins, mas é mais uma plataforma que se situa entre as coisas afins, e que cria alianças entre elas. A partir daí é possível forjar sim algumas práticas, metodologias, conceitos, desde que em um contínuo processo entrópico e experimental.

Dentro dessas alianças entram comunidades sobreviventes, que tiveram suas perspectivas de mundo devastadas pelos sistemas coloniais e industriais e que a duras penas resistem a esse sistema, salvaguardando suas ontologias já transversalizadas, mas insistindo nelas.

Nessa transversalidade surgem inúmeros grupos que vêem sim na rede de computadores, na linguagem da programação, no uso de aparatos tecnológicos, formas de sobrevivência e expansão dos seus modos de vida. Esses índios, quilombolas, ciganos, beduínos, aborígenes, bárbaros contemporâneos podem com certeza serem *hackers*, e os sistemas que podem criar a partir disso sofrem toda a perseguição, anulação, silenciamento que os *hackers* ocidentalizados sofrem. O hackerismo a princípio pode ir para qualquer lado e servir a qualquer ideologia. Por isso é tão importante discutir a ética *hacker* e sua relação com essas ontologias desperdiçadas. Aqui talvez o tecnoxamanismo funcione como mais um palanque, entre tantos outros, para essas discussões, e também funciona como

base de criação de conceitos, e ainda de práticas transversais, que tenta recuperar ideias de futuro perdidas no passado, #takebackthefuture.

Os xamãs também são “tecnologia”, pois são veículos dos espíritos. Podemos usar a tecnologia para nos tornar xamãs e nos conectar mais com a natureza? E para se conectar ao Supernatural? Todos poderiam se tornar um xamã?

Existem algumas possibilidades da ciência de responder a isso nas implicações epistemológicas das teorias da física quântica, multiverso, buraco da minhoca, teoria das cordas, etc. A especulação metafísica e a ficção científica também colaboram para a aproximação entre a tecnologia e a ciência atual e o que você chama de supernatural, como por exemplo o paradoxo Einstein-Podolsky-Rosen, que nos ajuda a entender o papel da observação na criação da realidade, que para muitos pode representar o papel de Deus, mas para uma visão mais xamânica poderia representar por exemplo, a capacidade humana de criação contínua de realidade através da linguagem. Outro exemplo, a realidade virtual e a experiência da possessão. Através de alguns óculos 3D é possível entender o que significaria uma mudança pragmática de perspectiva, encarnação, possessão de outros ponto de vista.

No tocante a todos podermos ser xamãs, isso dependeria de uma mudança estrutural na relação dos humanos com os outros modos de existência, assim como com a Terra e Cosmos.

Vocês comparam o chefe yanomami David Kopenawa com Peter Sunde do Piratebay¹. O que os indígenas e os piratas têm em comum?

São muitas coisas em comum: índios e piratas são proibidos de serem nômades; ambos hoje em dia lutam para manter seus territórios presenciais ou virtuais; ambos constituem redes de apoio para ampliarem seus territórios subjetivos e manterem seus modos de vida terrenos; ambos sofrem perseguição implacável. David Kopenawa e Peter Sunde, vistos aqui como personagens conceituais, representam as lutas indígenas e *hackers* que anunciam o fim do mundo (o fim das florestas - o fim da internet). Eles têm os mesmos inimigos, os donos do mundo. Lutam por existências autônomas e vida comunitária. Ambos estão sendo dizimados. Ambos não se calam e anunciam a tragédia por vir. Ambos são todas as outras lutas que não se enquadram nesse sistema de produção, consumo e controle.

1 Fala de Fabiane Borges sobre índios e piratas disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HVYUrawSZXo>. Acesso em 22.II.2017

Vivemos no antropoceno, a idade em que os seres humanos são agentes geológicos da devastação. A profecia dos Yanomamis diz que estamos perto do fim do mundo. Vocês são pessimista (ou realistas)? Podemos parar esta destruição progressiva usando tecnologia e xamanismo para salvar o planeta?

Nós não somos pessimistas, mas não podemos ignorar as potenciais consequências do antropoceno. Os índios não têm lugar nele, como nos disse Sônia Guarani, porta-voz da aldeia Jaraguá em um dos encontros da nossa rede na Casa Luz em São Paulo em 2016: “Procuramos uma “Terra sem mal”, onde a gente tenha possibilidade de existir. Nós somos os protetores de vocês, se os índios morrerem, todos vocês morrerão também. Ou nas palavras de Ñanderu, é assim: quando não existir mais nenhum índio na Terra, não vai existir mais branco, nem negro, nem ninguém. A Terra fica, nós que vamos. Esta Terra Sem Mal existe.”²

É importante sempre pensar que quando usamos a palavra TECNO é para pensar, problematizar, reinventar a tecnologia. Não se trata só de acesso e inclusão digital. É aqui que entra o xamanismo como palavra referência para todas essas ontologias desperdiçadas. Qual ciência teríamos hoje em dia caso tantos projetos de futuro produzidos lá atrás não fossem tão vigorosamente massacrados pelas inquisições, monoteísmos, racionalismo, capitalismo, neoliberalismo, fascismos de direita e esquerda? Essa aliança entre tecnologia e xamanismo é política. E traz para o centro do debate o futuro da própria tecnologia. Não basta só fazer a conexão entre as palavras. É o modo de produção da ciência e tecnologia e seus usos que está em questão.

Fabiane escreve sobre mitos reciclados e cosmologia livre. Como isso funciona?

É algo muito simples. Junta um bando de interessados e cria hiperstição, coloca as ideias, os imaginários e os inconscientes para trabalhar, cria novas ficções, ou recicla ficções antigas para ampliar o espectro memorativo. Os rituais têm sido fundamentais para isso, pois eles recriam dimensões corpóreas, ampliam a percepção, constituem comunidades de signos e de convivência. Temos muitos exemplos de rituais *do it yourself* e cosmogonia livre que temos organizado nos encontros de tecnoxamanismo, assim como nos trabalhos clínicos com sonhos. No blog temos alguns exemplos: <https://tecnoxamanismo.wordpress.com/blog/>

2 Mais sobre o encontro disponível em: [://tecnoxamanismo.wordpress.com/2016/02/16/tecnoxamanismo-na-casa-luz-sampa/](https://tecnoxamanismo.wordpress.com/2016/02/16/tecnoxamanismo-na-casa-luz-sampa/). Acesso em 22.II.2017

Fiquei chocada com o conceito de “hacking do inconsciente”. O que vocês querem dizer? A internet pode ser uma espécie de inconsciente coletivo?

Podemos usar alguns filmes sci-fi como exemplo: na série Matrix, a sociedade é monitorada por programas de computador, a realidade é virtual, e o desejo é completamente conectado com os algoritmos. Acordar disso é um processo doloroso, e no caso do Neo é preciso que seu inconsciente seja hackeado pelos navegantes da nave Nabucodonozor habitantes de Zion, por isso é a partir dos sonhos que começa sua saga. Na série Black Mirror tem o episódio Playtest onde o viajante aceita um trabalho de jogar com um programa de realidade virtual a partir do seu próprio inconsciente, e acaba desenvolvendo uma tecnopsicose que o leva à morte, nesse caso houve hacking só do lado do jogo, mas não houve guerra hacker para libertar seu inconsciente. Ou o Páprika onde um investigador dissidente hackeia as mentes das pessoas com fins criminosos e acaba criando um mundo paralelo de pesadelo e loucura. Ou seja, o sci-fi já está falando disso a muito tempo, e na sociedade de controle, o inconsciente coletivo é território de disputa.

Todas as mídias de comunicação, incluindo aí os robôs da internet se utilizam dessas táticas de apropriação dos inconscientes para promover suas ideias de mundo. Nessa disputa de que mundo queremos, o inconsciente coletivo é um dos campos mais elementais, já que é nele que se formam os desejos, valores, éticas, projetos ideológicos, conversões em todos os níveis. Nesse caso, o tecnoxamanismo com suas teorias, constituição de rede, projetos transculturais e imersivos tende a fortalecer uma rede de inconscientes coletivos livres, assim como promover a saúde mental.

Vale lembrar que trabalhamos com a ideia de inconsciente maquínico da esquizoanálise, onde o inconsciente é visto como uma usina de produção de desejo de mundo, e essa usina é formada também por forças externas, que direcionam esses inconscientes segundo a intensidade de suas interferências (algoritmos de controle nas mídias sociais, memes, associação de lutas políticas com nomes de empresas, etc). De modo que a formação de comunidades de inconscientes produzem uma força que é capaz de resistir às demandas nocivas e redimensionar o padrão coletivo do desejo interferindo assim no real sociopolítico; é a resistência propriamente dita contra a zumbização promovida pelo capitalismo. Essas comunidades de inconscientes se formam a partir de experiências coletivas, incluindo aqui trabalho com imersões, sonhos, experiências de intensificação de estados perceptivos, que seria por assim dizer, a parte clínica do tecnoxamanismo (clínica social para o futuro).

A hipótese cultural, como parênteses de Gutenberg ou teorias como hiperstição, apontam que estamos vivendo um segundo período oral onde as ficções (mitos) têm efeito na “realidade”; eles podem mudar as coisas. O que vocês acham? Estamos voltando para um tempo de magia e mitos?

A ficção sempre teve efeito na realidade. O que é a mitologia, os monoteísmos, o próprio capitalismo, senão uma ficção levada a sério e defendida com armas? Acho que agora só estamos nos dando conta do quanto é poderosa essa nossa capacidade de imaginar, e isso é libertador porque nos coloca mais próximos da produção de realidade. Precisamos exercer mais profundamente nossa capacidade de produzir nossas ficções, e ampliar nossos imaginários, assim como investir mais na potência dos nossos sonhos. Memes e “fatos alternativos” (pós verdade) faz parte desse processo de dar-se conta que a linguagem é um vírus (William S. Burroughs, Laurie Anderson), que a história é a luta para concretizar a ficção coletiva de um bando (catolicismo, protestantismo, todos monoteísmos, ideologias totalitárias, projetos coloniais). E o mais importante é entender que a ficção não é um operador simbólico abstrato distante da realidade, mas efetivamente um produtor de realidade.

Em relação a isso, conte-nos sobre os conceitos de ancestrofuturismo e “ruidocracia”. Vocês poderiam nos dar algum exemplo de práticas e rituais ancestrofuturistas? (Sonhos, memórias ancestrais ...)

Ancestrofuturismo é um conceito que orquestra a junção de dois campos do pensamento, tradicionalmente separados pela igreja, depois pela ciência. A ancestralidade, vista aqui como um campo enorme de crenças, valores, projeções de futuro, leituras do passado, experiências étnicas, práticas rituais de inúmeros povos. E o futurismo, identificado com o modernismo como um processo de evolução e desenvolvimento contínuo. Porém o conceito problematiza exatamente essa ideia de evolução apregoadada pela modernidade, e hoje em dia diante das catástrofes climáticas e projeções de fim do mundo, se torna mais evidente que esse futurismo encontra-se em crise, já que ele não saiu exatamente conforme o projeto desenhado, e acabou por não trazer a liberdade dos povos, mas acirrar seus conflitos, assim como aprofundar problemas sociais como mais valia e sociedades de classe.

Percebemos que as ontologias desperdiçadas durante o processo civilizatório moderno guardavam sementes de futuro muito mais abundantes e sustentáveis, conectados com o planeta Terra e seu entorno cósmico. De modo que ancestrofuturismo, e aqui

podemos citar também o afrofuturismo, problematiza o projeto de futuro moderno, trazendo para essa problematização, todas os projetos de futuro que sucumbiram nas montanhas de lixo criadas pelos monoteísmos e o capitalismo.

A ruidocracia são essas vozes vindas de todos os lados, os encontros das ontologias vivas e mortas, o ruído dos povos que sucumbiram aos projetos de dominação. Mas também é uma técnica de escuta, de criar comunicação intensiva a partir de propostas ruidosas, mas eficazes em construir outros territórios de inteligibilidade. Vem das práticas associadas ao noise, a destruição da música harmônica ocidentais, que por sua vez se dá conta que tudo soa, que tudo emite, que não há como conter o ruído das coisas. É um campo experimental clínico, estético e também tecnológico. Em relação ao tecnológico, pensamos nos aparatos eletrônicos que facilitam nossa escuta da matéria, dos campos magnéticos, do espaço sideral, etc. A ruidocracia também é um movimento de músicos experimentais ligados ao noise e à eletroacústica que cria um espaço de experimentação coletiva e catarse, transe, emancipação da consciência, alteração dos ritmos e criação de mundos sonoros.

Um exemplo de ancestrofuturismo, e nesse caso mais especificamente de afrofuturismo: A rede Mocambos, uma rede tecnológica composta por cerca de 200 quilombos brasileiros, que trabalha no processo de integração de quilombos a partir de um sistema de preservação da sabedoria ancestral, chamado Baobáxia. Além de implantar um nodo local - mucua de Baobáxia, que é um sistema de acervo digital compartilhado entre as comunidades, também planta em cada uma delas uma árvore Baobá que significa a perseverança futura da cultura africana no Brasil, conectando-a com uma prática ancestral. Estas árvores podem viver milhares de anos, então esse processo significaria a criação dum futuro afrobrasileiro milenar.

Vocês organizam rituais *diy* e também fazem totens eletrônicos. Vocês poderiam nos explicar sobre os rituais e totens mais notáveis que criaram?

No II festival internacional de tecnoxamanismo, que aconteceu na Aldeia Pará, da etnia Pataxó, no Sul da Bahia, nos envolvemos em uma série de rituais tradicionais indígenas, desde o dia da abertura, mas estávamos reservando uma das noites para a realização de um ritual ruidocrático, onde iríamos usar todos nossos *gadgets* e máquinas de ruído. Discutimos entre nós não índios como montar a aparelhagem para preparar nossa performance coletiva, mas surpreendentemente, a energia elétrica acabou em todas aldeias da região. O resultado foi que tivemos que fazer o ritual ao redor da fogueira, usando nossas vozes e instrumentos acústicos. Essa surpresa fez com que nos aproximássemos das tecnologias indígenas gerando uma sinergia muito forte e um ritual muito rico, com o céu totalmente aberto e estrelado, de horas e horas de catarse coletiva entre indígenas e não indígenas.

... E algumas das performances mais notáveis de acordo com vocês? Adorei 'Cassandra' quando Fabiane se apresentou em Barcelona!

Copiamos aqui parte do texto “Ancestrofuturismo”, por considerar um dos rituais *do it yourself* mais legais que fizemos.

Casa Nuvem – Rio de Janeiro. Tema do ritual: cinema ao vivo SCIFI - Ficção e Ruidocracia. (31/06 e 01/07/2015)³

O ritual foi montado como um *setting* de cinema ao vivo de ficção científica ancestrofuturista. Os participantes foram convidados a embarcar em uma espaçonave *do it yourself* para fazer uma viagem no tempo. O processo foi organizado a partir de três laboratórios: 1) mini-robôs que emitiam ruído através de luz nas placas solares (NANO/PPGAV/EBA/UFRJ); 2) Iniciação à tecnomagia/tecnoxamanismo com ritual performático, tecno-transe, corpo alegórico/fantasia e iluminação para transes (técnicas de luz – *diy*) (Fabi Borges e Lívia Diniz) e 3) construção de traquitanas sonoras e circuit bending (Traquitanas sonora). A partir desses laboratórios foram sendo criadas as narrativas do ritual *sci-fi* ancestrofuturista que contou com a criação de 7 personagens - os Coiotes - responsáveis pelo rito de iniciação na nave mãe. Eles foram iniciados pelo indígena tupinambá Anapuaka, que com banhos de erva e maracá introduziu os coiotes no universo ritual, e logo eles passaram a fazer o mesmo com o público, que era vendado e levado para dentro da nave mãe. Outros personagens também foram aparecendo como a maga da entrada da nave, o drone que passava incenso pela casa e no corpo das pessoas, o quarto das luzes *diy* e das traquitanas onde as pessoas faziam os sons experimentais, além disso teve projeções ritualísticas em vídeo mapping e as performances espontâneas na rua e dentro da casa.

Sobre os 7 coiotes há que se dizer que cumpriram um papel importantíssimo dentro de todo o processo, já que foram eles que fizeram a iniciação do público. Este entrava na nave com os olhos vendados e era convidado a imergir no cenário ruidoso e se relacionar com todas essas salas ocupadas por personagens fictícios, ruídos, banhos de ervas, robôs sonoros, drones de incenso, entre outros. Quando o público tirava a venda, estava diante de um processo do qual já fazia parte, e escolhia seu lugar na nave mãe. No final de tudo, pessoas falando que algo aconteceu ali. Foi uma experiência catártica, o transe aconteceu, houve comunicabilidades diversas que prescindiram da palavra. A cegueira do público produziu estados de medo e de confiança. E as filmagens talvez não tenham dado conta da narrativa feita ali, mas possivelmente serve como uma derivação narrativa do acontecimento, o que torna esses eventos multinarrativos.

3 Disponível em: disponível em: <https://tecnoxamanismo.wordpress.com/2016/02/17/tecnoxamanismo-ficcao-e-ruidocracia-na-casa-nuvem-3001-e-0102-de-2015/> . Acesso em 22.11.2017

Aldous Huxley escreveu em “The doors of perception” que peyote e outras drogas podem ampliar nossa visão para perceber parte de algo que ele chama de “Free Intelligence” (semelhante ao *software* livre e livre acesso ao conhecimento de uma maneira cósmica). Podemos usar outro tipo de tecnologia para ampliar nossa percepção e obter diferentes estados de consciência? Estou pensando em música eletrônica, por exemplo, ou 3D ...

Os enteógenos são um caminho que podem nos levar para outros estados de consciência, para estados de transe e percepção do “supernatural aumentado”, para outras dimensões da realidade ou nos aproximar de outras ontologias. Mas também existem outras tecnologias que podem ser usadas como portas para outros estados de consciência. Se considerarmos as sociedades indígenas da América Latina, o uso de enteógenos é um elemento de uma prática ritual complexa que, em alguns casos, pode envolver vários dias de preparação, jejum e limpeza, sem os quais o próprio uso dessas substâncias perderia seu significado, por seus praticantes estarem demasiadamente intoxicados com outras coisas.

Muitas práticas rituais podem ter semelhante desempenho, sem envolver necessariamente o uso de enteógenos. Essas práticas podem usar tecnologias como cantar, dançar, concentrar-se ou privação sensorial e também usar tecnologias modernas, como a música eletrônica. Para o tecnoxamanismo, o ruído eletrônico, os efeitos de iluminação e a realidade virtual podem desempenhar um papel singular na busca de intensificação perceptiva. E pensamos que vale a pena explorar essas possibilidades. Até porque é importante que as pessoas experimentem a partir do lugar onde estão, e se pensarmos na vida cotidiana das grandes cidades, onde o acesso mais fácil é o eletrônico, isso pode promover novas experiências, que não necessariamente precisem de migração física (antropológica). O *noise* e a experiência sonora é bem vindo em qualquer nível no tecnoxamanismo. Isso quer dizer que as experiências, consideradas místicas para uns e intensificadoras para outros, podem existir em qualquer lugar, até num celular. É uma forma de iniciação, depois disso, cada pessoa ou grupo procura seus lugares de interesse.

Conte-nos sobre os Festivais Internacionais de Tecnoxamanismo e os projetos sociais e artísticos relacionados a ele. Quando o próximo festival deverá acontecer?

O primeiro festival aconteceu em Arraial d’Ajuda no instituto de permacultura ITAPECO, que contou com uma forte presença *queer* e performática, além da presença dos indígenas Pataxós da Aldeia Velha. Já o segundo, aconteceu na aldeia Pará, da etnia

Pataxó, próximo à Caraíva no Sul da Bahia. Ficamos acampados no acampamento da Mãe Jabuticaba, e através de um crowdfunding e inscrições que levantaram cerca de 20 mil reais, construímos também um ponto de cultura, uma cozinha coletiva, e um espaço para rituais no centro da aldeia. Os indígenas construíram e nos instruíram sobre sua cultura de mutirão e gambiarra. Também é importante dizer que quase todo o dinheiro foi gasto na produção indígena, fazendo assim o festival contribuir para a economia local.

Durante o festival, que contou com cerca de 140 não indígenas, que se integraram a um número um pouco maior de indígenas, focamos nossas atividades em alguns eixos como: a plantação de uma agrofloresta, que além de oferecer recursos para o futuro da aldeia, também está ajudando a recuperar algumas nascentes de rios; implementação de um ponto de cultura com internet via rádio; instalação de um nodo de Baobáxia, uma rede autônoma *peer-to-peer* que conecta diversas comunidades tradicionais; oficinas de edição de vídeo e áudio, que geraram um pequeno curta-metragem com roteiro e elenco indígena; oficina de circo e mapeamento da aldeia com as crianças, troca de sementes, plantação coletiva de mudas de plantas, realização de discussões e debates sobre questões relacionadas a diversas práticas e interesses coletivos, como saúde, ecoturismo, permacultura e economia, além de performances, festas e rituais diversos ao longo da semana. Agora estamos tentando criar um programa de apoio ou de residências para continuar a colaboração com os Pataxós da Aldeia Pará.

O próximo festival acontecerá em outubro ou novembro de 2018, e estamos discutindo a possibilidade de realizarmos no Equador, com o grupo Central Dogma localizado entre Ambato e Quito.

O festival junta artistas, makers, biólogos, hackers e também indígenas ... Enquanto algumas pessoas pensam que os indígenas têm uma cultura menos desenvolvida, podemos aprender muito com eles. Que valores e conhecimentos nossa sociedade pode aprender com as comunidades indígenas?

Não existe tal coisa como uma cultura menos “desenvolvida”. Como nos esclarece Viveiros de Castro, trata-se de ontologias diferentes, de perspectivas de mundo (sua teoria do perspectivismo). Os não índios definitivamente podem aprender muito com as comunidades indígenas. Cada encontro é uma lição de vida, mas aprendemos acima de tudo sobre a possibilidade da existência de um modo de vida diferente do que a sociedade capitalista e os socialismos de estado ofereceram para a sociedade “civilizada”. Nós somos escravizados, vendemos nosso tempo para bancarmos nossa forma de vida,

escravos do trabalho, do calendário, do relógio, da *deadline*, dos sistemas de financiamento. Indígenas sabem que aprendem com o tempo e com natureza, e na natureza tudo tem seu tempo, tem o tempo de cada fruta e de cada animal, tem o tempo de aprender, o tempo de trabalhar e de passar a sua sabedoria. Nas cidades perdemos esse sentido de tempo porque vivemos no tempo do relógio, no tempo dominado pelos sistemas de controle. Indígenas não são especialistas obsessivos, porque eles dão conta de todas as circunstâncias e necessidades das suas vidas, são agrônomos, artesãos, construtores, psicólogos, professoras e nutricionistas. Apesar de estarem com suas vidas ameaçadas há muito tempo, e muitos terem que trabalhar para sobreviver, sofrem com essa situação, porque sabem dessa outra vida possível, e sonham com ela. A gente também sabe, mas estamos muito mais bloqueados do que eles pela excessiva identificação com os valores da modernidade e há muito mais tempo.

Muitos movimentos de êxodo das cidades para o campo tem acontecido nos últimos tempos, no mundo inteiro. Essa vontade de voltar a viver comunitariamente nos campos, nas florestas, nos rios limpos com qualidade de vida e sustentabilidade é uma resposta ao fracasso dessas promessas modernas que falamos acima. Porque já se sabe que esse modo de produção e consumo excessivo assim como escravização do tempo causa males irreversíveis ao Planeta Terra, à ecologia de modo geral e à saúde humana. Então essa reação é necessária e bem vinda, e talvez ajude-nos a pensarmos em novas formas de vida e relação para além do individualismo e competição apregoada pelos sistema de controle do capital. Nesse sentido, temos muito a aprender com as comunidades indígenas, tanto no nível da sobrevivência, como no nível da resistência.

Mircea Eliade escreveu que, para as sociedades primitivas, o tempo é circular em relação ao nosso tempo linear. Como podemos entender o “progresso” ou a evolução em uma sociedade onde o tempo é circular?

Se a noção de tempo não é linear, talvez chamaríamos não de circular mas de espirais, como Deleuze e Guattari falam no livro *Mil Platôs...* Espirais por todos os lados que se encontram e também se afastam. Através de técnicas de sonhos, de uso de plantas enteógenas, de rituais de intensificação de consciência, de processos imersivos coletivos, pode-se chegar a essa compreensão com mais facilidade. Essas tecnologias foram sequestradas de nós em nome dos monoteísmos e depois do capitalismo. Pensamos que essa relação de voltar para o campo e para o reflorestamento, para a água limpa, traz consigo também a necessidade de ampliar esses estados de compreensão de que essa vida existe também em outros formatos, que não o dos apartamentos fechados e o dinheiro no banco. Como fazer isso acontecer de modo mais efetivo e em maior número

ainda é um desafio para todos nós. Mas o próprio planeta vivo que habitamos tem lá suas formas de nos convencer disso, para além das nossas decisões lógicas e conscientes. A identificação com o niilismo, com o nada, é algo que se perpetuou na Europa e foi levado para suas colônias. Todas essas tecnologias de tempo e espaço vividas por muitas culturas foram restringidas, por serem tidas como exóticas, supersticiosas ou crenças infundadas. Mas hoje em dia está tendo um movimento maior de dar-se conta da perda dessas memórias.

A evolução ou progresso em uma sociedade circular (ou como gostamos de pensar, espiraladas e para todos os lados) nos levaria a outra ideia de futuro. Primeiro, a ideia de evolução e progresso seria posta em questão, pois a mudança estrutural das sociedades poderiam ocorrer, sem necessariamente constituir a univocidade que o capital cria, junto com o seu desejo de controle e império sobre as mentes e corpos do planeta (e outros planetas). E aqui só poderíamos especular:

Na Amazônia por exemplo, os distintos grupos indígenas estavam no meio de um processo de fertilização e mudança de terra, queimando lenha para criar uma camada de terra preta, criação humana que hoje em dia cobre um terreno dum tamanho duas vezes maior que a Espanha. Nessas terras pretas, os indígenas provavelmente seguiriam vivendo uma vida dentro das mesmas culturas e as mesmas tradições que antes, mas agora numa floresta baseada numa terra mais fértil. Então a mudança não seria uma “evolução” para algo novo, mas para uma variação da mesma vida, com melhores condições. Tempo em espirais como falamos acima, “same but different”.

Nos países nórdicos e outras culturas clássicas pré-cristãs, o conceito da história não era relacionado à evolução, mas sim à criação de um mundo perfeito, que depois entraria em decadência até chegar ao seu fim, até ser substituída por outra criação. Uma concepção cíclica da história.

Nos Andes pré-hispânicos se tinha um grande arsenal de conhecimentos astronômicos, que ligavam montanhas e mediam o solstício de verão e de inverno, por exemplo, e conectavam através da luz do sol os topos de montanhas para medir clima e temperatura. Isso era uma tecnologia que estava sendo desenvolvida, e no topo dessas montanhas foram construídas igrejas católicas, que se apropriaram dessas tecnologias.

Ou seja, no campo especulativo há várias teorias sobre como seriam as Américas caso não tivessem chegado os colonizadores, ou como seriam as sociedades vikings caso não tivessem sido submetidas pela ortodoxia católica monoteísta, ou os beduínos do mundo Árabe caso não tivesse surgido o Islam. Ou seja, o monoteísmo é grande responsável pela intrusão desse sistema temporal linear, obsessivo pelo conceito da “evolução”.

No livro “Tecnoxamanismo”, Fabiane M. Borges menciona Fabian Ludueña e suas teorias sobre “comunidades espectrais” - seres imortais como Buda ou Jesus, cyborgs e talvez espíritos ... Somos capazes de nos comunicar com eles? Eles são arquétipos?

Antes de nos perguntarmos como poderíamos nos comunicar com esses arquétipos ou entidades, é preciso mudar a pergunta para algo menos objetivo, porque nossa tendência é humanizar e domesticar o que não é humano.

Estamos vivendo em um mundo que está produzindo inanimação para conforto e trabalho domesticado dos humanos (assim como de todo o planeta) por um lado, e por outro lado presenciamos a insurgência do meio ambiente, que costumávamos ver como variável mas inanimado, ou domesticável em grande medida. Em consequência das mudanças climáticas, destruição da biodiversidade em favor das monoculturas do agrobusiness e poluição industrial (antropoceno), essa “natureza” tem se mostrado cada vez mais animada e cheia de movimento e singularidade, nos destituindo do lugar de donos do mundo e nos colocando numa outra relação, mais amedrontada, mais aterrorizada com o porvir. Então as especulações sobre essas entidades inanimadas e sua força de articulação ecológica e também políticas em seus termos, nos traz de volta às questões animistas profundamente antigas, mas também profundamente futuristas. Como nos diz Hilan Bensusan em seu livro “Linhas de Animismo Futuro” de 2017, esse ancião ciborgue (o animismo) retorna porque a *“crise com o ambiente é a crise com a naturalidade. Ela faz surgir um conjunto de incômodos com a constituição teológico-política que tornou popular agrupar todo o não-humano assim como a fisicalidade humana sob o apelido de “natureza” (...). Descola considera que o naturalismo, que aparece na Europa entre os séculos XVI e XVII, é a maneira de lidar com os outros típica do discurso Moderno – aquilo que não é humano é meramente parte da natureza”*. Essa maneira equivocada de enxergar “os outros” tem suas consequências, e estamos sendo forçados a compreender isso diante do que se chama de “intrusão de Gaia”.

Também a teoria perspectivista de Eduardo Viveiros de Castro nos diz que, para os ameríndios, tudo o que existe é humano, a pedra, o rio, a água, as nuvens, só que usam outra roupagem, outra natureza, mas que por causa da humanidade que existe em todas as coisas, é possível se comunicar com elas, em linguagens que não necessariamente precisam ser orientadas pela linguagem verbal, intelectual.

Ou seja, se trocarmos nossa estrutura de pensamento e relação com “os outros” para uma estrutura que incorpora as teorias animistas por exemplo, essa comunicação se expande. Nos rituais imersivos mais profundos, com ou sem uso de enteógenos, é possível passar por essa experiência. Também tem pessoas mais sensíveis que são mais conectadas animisticamente com seres não humanos, ou com seus ancestrais, que são mais

dadas as viagens temporais, por guardarem ainda o germe dessas possibilidades.

No caso dos arquétipos ou entidades da literatura e da mitologia sempre teve muitas narrativas sobre a comunicação com eles, e mitos e outras narrativas de deuses e outras entidades muitas vezes funcionam e funcionavam como padrão dos rituais - isso acontece, por exemplo, dentro da cultura yorubá, o povo africano que na atualidade mora na África ocidental (Nigéria) e por causa da escravização foi dispersado numa forte diáspora nas Américas, criando outras vertentes desses costumes rituais, como o candomblé no Brasil.

Como se dá essa relação da passagem de uma ficção para a nossa realidade atual, é fonte de várias narrativas, mas temos na tecnologia por exemplo, inúmeros aparatos eletrônicos ou aplicativos que nos ajudam a entender isso. Por exemplo, as psicanalistas que são robôs com inteligência artificial, como Elisa, que consegue manter uma análise baseada nos dados informados pelos pacientes, e assim vai aprendendo a se comunicar mais especificamente com cada pessoa. Ou os jogos eletrônicos de realidade virtual 3D, que nos ajudam entender a incorporação, já que se entra em outro corpo, e se assume outro ponto de vista, outras habilidades corpóreas, assim como os videogames populares com narrativas baseadas em várias mitologias onde o protagonista ou jogador vira uma entidade ou herói dessa mitologia.

Enfim, são exemplos que nos ajudam a pensar nessas comunicações com as comunidades de espectros. Vale dizer que o livro “A Comunidade dos Espectros” de Fabián Ludueña Romandini é muito inspirador, e traça com eficácia uma relação entre transhumanismo e catolicismo renascentista, ou o compromisso da ciência capitalista em produzir o Deus imaginado nessa época.

O evento *Dome of Visions*, realizado na Dinamarca, em agosto, foi uma performance ou conferência?

Na Dinamarca fizemos um pequeno encontro na universidade de Aarhus no laboratório *Digital Living Research Commons* no qual falamos um pouco com os pesquisadores sobre tecnoxamanismo e práticas que envolvem rituais *DIY*, cosmogonia livre, ancestralfuturismo, colaboração com comunidades indígenas e quilombolas e sistemas de mudança de perspectiva com realidade virtual. Carsten Agger foi responsável pela nossa conexão com o núcleo de pesquisa.

No dia seguinte dedicamos um dia inteiro ao tecnoxamanismo na geodésica *Dome of Visions* localizada na zona do porto da cidade, com conversas em torno de temas relacionados a ancestralidade e tecnologia. Logo teve apresentação de algumas performances rituais, e no período da noite fizemos uma jam session de noise, que também podemos pensar como um ritual *do it yourself*.

PROGRAMAÇÃO

<https://tecnoxamanismo.wordpress.com/2017/08/06/technoshamanism-in-aarhus-rethink-ancestrality-and-technology-2/>

RESENHA DO EVENTO

<https://tecnoxamanismo.wordpress.com/2017/08/17/review-tcnxmnsn-in-aarhus-denmark2017/>

Esta revista foi editorada no formato 210 x 297 mm
utilizando as fontes Quicksand, Blogger Sans e Calluna.

