

NÉON DIGITAL

UM DISCURSO SOBRE OS CIBERESPAÇOS

HERLANDER ELIAS

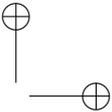


UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR

LABCOM

2007

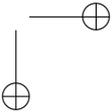
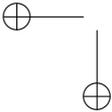




Herlander Elias Néon Digital

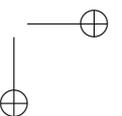
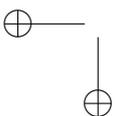
Um Discurso sobre os Ciberespaços

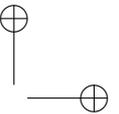
Livros LabCom
2008





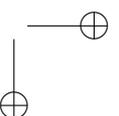
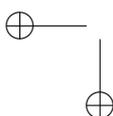
Livros LabCom
<http://www.livroslabcom.ubi.pt/>
Série: Estudos em Comunicação
Direcção: António Fidalgo
Design da Capa: Herlander Elias
Paginação: Catarina Rodrigues
Covilhã, 2008
Depósito Legal: 272501/08
ISBN: 978-972-8790-90-5



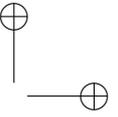
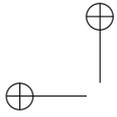


Conteúdo

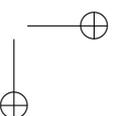
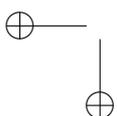
1	Raízes e Cabos Eléctricos: o Ciberespaço Polirrítmico e a Electrónica Negra	1
1.1	Tocando Bateria pelo Espaço Polirrítmico	3
1.2	Duplicando a Batida	9
1.3	Ali Dentro é Uma Selva	14
1.4	Notas do Autor	18
2	Ciberespaço: O Lugar-Máquina Mapeando o Novo Território	23
2.1	O Mundo Electrónico de Tron	23
2.2	No Âmbito da Caixa-Negra	27
2.3	Cibernética + Espaço = Ciberespaço	29
2.4	A Ruína do Espaço Real	36
2.5	O Mundo Não-Mediado	40
2.6	O Espaço do Necro	44
2.7	Espaço-Sistema	47
2.8	Cultura dos Cubos	49
2.9	Rizoma Revolution	54
3	A Subjectividade Mediada por Vídeo. Experiências Audiovisuais na Primeira Pessoa	57
3.1	O Dispositivo-Figurativo	57
3.2	A Arma-Fotográfica	59
3.3	A Cine-Visão	63
3.4	O Virtual na Primeira Pessoa	72



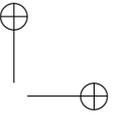
3.5	O Espaço da Morte	77
4	O Texto-Programa	
	De Gutenberg ao Código-Máquina	81
4.1	O Texto-Máquina	81
4.2	O Texto Pré-Programa	85
4.3	O Código-Máquina	90
4.4	IA – Inteligência Artificial	92
4.5	O Texto-Programa	96
4.6	Texto-Programa vs Programa-de-Texto	98
4.7	A Des-Programação	101
4.8	A Des-Codificação	102
4.9	A Virose	104
5	Desligação-Terminal	
	Pensando o Mito da Desligação	109
5.1	Parte I: Ligado	109
5.2	Intensidades e Compulsão	112
5.3	Eros da Técnica	113
5.4	Matrizes	114
5.5	Parte II: Conexões Abandonadas	116
5.6	Links Partidos	118
5.7	Desconfigurações e Desprogramações	120
5.8	O Mito da Desligação-Terminal	122
6	MTV: O Laboratório de Imagem	125
6.1	O Que é o MTV?	125
6.2	MTVolução	127
6.3	Imagens Líquidas	127
6.4	MTVision	128
6.5	Estética	129
6.6	A Experiência MTV	130
6.7	Rizoma-TV	132
6.8	Estilo MTV	133
6.9	O Código	133
6.10	Fórmula do “Jolt”	135



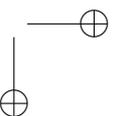
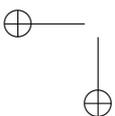
6.11	A Construção do Videoclip	135
6.12	Encontros POP	136
6.13	Superícones	137
6.14	MTV Target	138
6.15	MTV Party	139
6.16	Stereo System	139
6.17	Promoção Sem Interrupção	140
7	A Imagem na Era Digital	
	O Constante Videográfico	143
7.1	O Imaginário e as Possibilidades	143
7.2	A Quantificação Cromática	144
7.3	O Neo-Pictural	145
7.4	A Criatividade Imediata	145
7.5	O Design de Grafismos Simulados	146
7.6	A Previsibilidade dos Actos	148
7.7	Amplitudes	148
7.8	O Momento da Revelação	149
7.9	A Pseudo-Matéria	150
7.10	Atelier e Laboratório em Fusão	151
7.11	O Constante Videográfico	152
7.12	A Reprodutibilidade da Obra Digital	153
7.13	O Pós-Espectacular	155
8	Alter Machina: A Máquina das Alteridades	
	A Construção do Sujeito e os Constructos de Inteligência Artificial	159
8.1	A Construção do Sujeito	160
8.2	Identidade, Máscara e Mutação	165
8.3	Estranhas Alteridades	168
8.4	Alter Machinas	173
8.5	Construindo o Monstro	175
8.6	Dar Corpo ao Constructo	176

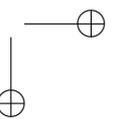
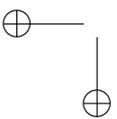
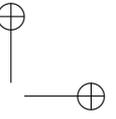
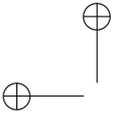


9	Estética e Técnica	
	Do Renascimento à Realidade Virtual	183
9.1	Arte Clássica	183
9.2	Design Industrial	189
9.3	Novas Tecnologias	191
9.4	Video-Escultura	193
9.5	Arquitetura Virtual	197
10	Museologia Virtual: Promessas do Digital	201
10.1	O Metamuseu	201
10.2	A Metamuseologia	202
10.3	A Arte da Ligação	204
10.4	O Limite do Museu Clássico	205
10.5	Walter Van Der Crujjsen e The Digital City	206
10.6	The Temporary Museum	207
10.7	O Cyberartist	207
10.8	Des-Realização	209
10.9	Artes e Virtualidades Prolongadas	211
10.10	Promessas	212
11	Sobre a Tecnicização da Experiência:	
	Ligação, Interrupção e Interferência na Cibercultura	215
12	Blade Runner: O Habitat Ciborgue	231
12.1	Perigo Iminente	231
12.2	Artificial vs Real	232
12.3	O Lugar-Limite	234
12.4	O Mundo-Máquina	236
12.5	Os Produtos da Técnica e o Inquietante	238
12.6	Seres Para a Morte	239
12.7	Tensão Espacial	241
12.8	O Regime do Real?	242
13	The Advergames Report	
	On The Next Generation of Ludic Advertising	245
13.1	The Concept of Advergames	245



Conteúdo	v
<hr/>	
13.2 Updating Ads in Real-Time	246
13.3 Game Placement	247
13.4 In-Game Advertising and Branding Games	248
13.5 Advertising in and About Videogames Can Be Very Creative	250
14 Bibliografia	253

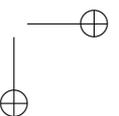
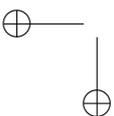


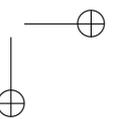
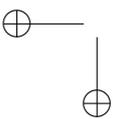
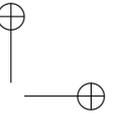
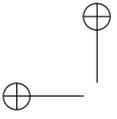




Acerca do Autor

Além deste ensaio, *Néon Digital – Um Discurso Sobre os Ciberespaços* (que revela vários discursos possíveis acerca dos ciberespaços), encontram-se também publicados por Herlander Elias os ensaios *Cyberpunk – Ficção e Contemporaneidade* (Ed.Autor, Dist. Sodilivros: 1999); *Performing Arts Beyond Shock in a Media Network Culture*, (Capitals Journal, ACARTE-Fundação Calouste Gulbenkian: 2002); *Net Work On Network*, Leonardo Journal of Arts, Creativity and Technology, June Issue (MIT Press: 2004); *A Sociedade Optimizada pelos Media* (MédiaXXI, 2006) e *Brand New World – O Novo Mundo da Anti-Publicidade* (UBI, BOCC [www.bocc.ubi.pt]: 2006). O autor é actualmente Professor Universitário na Faculdade de Artes e Letras - Departamento de Comunicação e Artes da Universidade da Beira Interior (UBI) e colaborador da revista MédiaXXI, onde assina a coluna de *Cibercultura*.







Capítulo 1

Raízes e Cabos Eléctricos: o Ciberespaço Polirrítmico e a Electrónica Negra

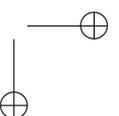
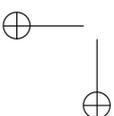
Onde nos situamos nós? As paisagens mentais colectivas dentro das quais nos encontramos e perdemos parecem entrar rapidamente em mutação: a densidade “urbana” comprimida de um mundo cada vez mais globalizado, enredado e sobrepovoado; as zonas crepusculares introduzidas pela saturação mediática e o colapso das narrativas mestras; as regiões fronteiriças enevoadas entre identidades, etnias, corpos, esculturas; as virtuais interdimensões do ciberespaço. Estas novas morfologias sociais e psíquicas exigem que reimaginemos o espaço em si mesmo.

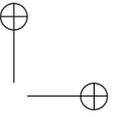
Uma coisa é certa: o sistema cartesiano não será mais suficiente enquanto centro conceptual ou modelo táctico para designar os espaços que nos rodeiam e afectam. Fazem-nos falta dobras complexas, *milieus* mais permeáveis, desorientações mais capazes. Precisamos de modelos que tirem partido de espaços intensivos, bem como de extensivos, para vácuos bem como a substâncias. Precisamos de imagens e alegorias que de alguma forma possam sugerir as amplas multiplicidades e complexas redes que se movem subtilmente no horizonte do pensamento e da experiência como os escancarados hiperespaços das cosmologias da ficção científica mais mental.

À medida que surgem modelos de ciberespaço que escapam ao sistema

⁰Este capítulo é da autoria de Erik Davis, aqui incluído com autorização expressa. A tradução é minha.

Uma versão deste ensaio foi publicada online aquando da 5ª CYBERCONF, em Madrid, em 1996.





de coordenadas cartesianas devemos recordar-nos da distinção de Marshall McLuhan entre “espaço visual” e “espaço acústico”. Para McLuhan, o espaço visual era linear, lógico e era um ambiente sequencial construído por caracteres alfanuméricos e, mais recentemente, pela perspectiva do Renascimento. Nós sabemos-lo através de DESCARTES e de William GIBSON: a aparência simultânea de uma grelha objectiva e de um objecto controlado individualmente.

Não só sobrepomos “naturalmente” esta grelha panóptica de longe ao campo mais ambíguo da actual visão, como temos acolhido-a como sendo a dominante imagem conceptual do espaço em si.

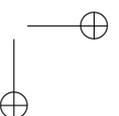
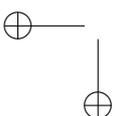
McLuhan acreditava que os media electrónicos estavam a subverter o espaço visual, ao introduzir o “espaço acústico”: o modo perceptivo, psicológico e social que poliu a claridade lógica do espaço visual e a objectividade cartesiana, vem reenviar-nos electronicamente para um género de experiência prémoderna – o que se chega a chamar uma vez, com uma humildade característica, “a África Interior” (1).

Explicado de forma simples, o espaço acústico é o espaço que *ouvimos*, multidimensional, ressonante, invisivelmente táctil, “um campo de relações simultâneo e total”.

Contudo, estas propriedades “santas” são importantes, eu gostava de passar ao lado da unidade simples que a santificação implica, acentuando o jogo de multiplicidades co-dependentes dentro do espaço acústico.

Nada semelhante ao espaço visual, onde os pontos geralmente se fundem ou continuam distintos, os blocos de som podem sobrepor-se e interpenetrar-se sem entrar necessariamente em colapso com a unidade harmónica ou com a consonância, mantendo assim o paradoxo da “diferença simultânea”.

No auge do seu valor enquanto alternativa, o modelo animador de ciberespaço não-visual, a noção de MCLUHAN de espaço acústico, explora uma dimensão histórica e cultural de ciberespaço, que tem sido frequentemente examinada: os espaços musicais produzidos predominantemente ou inteiramente pelos meios electrónicos. Deste modo, das paisagens invisíveis de CAGE e STOCKHAUSEN até às explorações analógicas dos produtores de *dub reggae* e dos génios de sintetizadores do início de 1970 até às “paisagens sonoras” digitais que dão forma ao *ambient*, *jungle* e *hip-hop* actuais, uma porção significativa de música electronicamente mediada tem-se preocupado explicitamente com a construção de espaços virtuais.





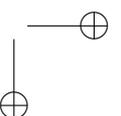
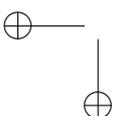
Neste texto, estou interessado numa zona particular do ciberespaço electroacústico, uma zona a que chamo de “Electrónica Negra”¹. Tomei o termo a partir do teórico cultural britânico Paul GILROY, que usa a frase “Atlântico Negro” para denotar a “rede de trabalho” da cultura africana diaspórica que penetra os Estados Unidos, as Caraíbas, e, no fim do século XX, o Reino Unido. GILROY considera o “Atlântico Negro” um espaço modernista contracultural, um espaço que, para todas as reivindicações dos nacionalistas do negro cultural, não é organizado pelas raízes africanas mas por um conjunto de vectores “rizomórficos, traçados” e por trocas: navios, migrações, crioulos, fonógrafos, *European miscegenations*, voos de expatriação, sonhos de repatriação. A imagem das linhas cruzadas do oceano Atlântico é essencial para o propósito de GILROY, que é polir a noção monolítica de raízes e tradição, enfatizando as qualidades “sem-descanso, recombinante” da cultura Afrodiaspórica como simultaneamente explora, tira partido, e resiste aos espaços da modernidade (2).

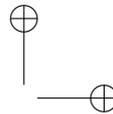
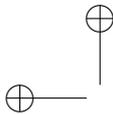
Então uso a “Electrónica Negra” para caracterizar aqueles ciberespaços electroacústicos que emergem do contexto histórico-cultural do “Atlântico Negro”. Contudo acredito que algumas das “raízes” destes espaços residam na África Ocidental, estou mais preocupado com o seu comportamento decididamente “rizomórfico” à medida que elas entre-cruzam essa dimensão acústica que David TOOP apelida, num contexto ligeiramente diferente, o “oceano de som” do século XX (3). Em particular, quero explorar uma zona específica pela “Electrónica Negra” adentro: os notáveis espaços acústicos que emergem quando a sensibilidade polirrítmica encontrada na percussão Africana Ocidental encontra os tais instrumentos electrónicos, de uma vez “musicais” e “tecnológicos”, que gravam, reproduzem, e manipulam som (4).

1.1 Tocando Bateria pelo Espaço Polirrítmico

Quando consideramos a questão de como o fluxo temporal conjura a sensibilidade qualitativa de espaço, usualmente não nos viramos para o ritmo. Em vez disso, consideramos o som *ambient*, *noise*, *echo* e a sensação de dimensão introduzida pelas variações em elevação e amplamente distribuídos em grupos tonais.

¹ N.T. “Black Electronic” é o termo proferido por Erik Davis no texto original.



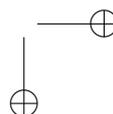
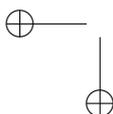


O ritmo até parece cortar de encontro a construção subjectiva do espaço musical, cortando e baralhando a dimensão acústica em puros factos temporais. Mas eu gostava de sugerir que o polirritmo Africano Ocidental esculpe uma dimensão única e poderosa do espaço acústico ao gerar uma ordem de *milieux*² autónomos que são estratificados e “empilhados”, e constantemente interpenetrados – um espaço “nómada” de multiplicidade revelado no voo. O polirritmo impele o ouvinte a *explorar* o complexo espaço de batidas, a seguir um qualquer número de fluídas, arqueadas e artificiais linhas de voo, para se submeter ao que o cenário *hip-hop* “A Tribe Called Quest” chama “o instinto rítmico para conceder a viagem para além das forças existentes de vida”.

Deve ser dito que o Ocidente tem uma história um tanto ou quanto repelente de reduzir a cultura africana e Afrodiaspórica aos seus ritmos. Ao mesmo tempo, não devemos deixar que as imagens de Hollywood do “selvagem” e do baterista/percussionista “frenético” (ou as mais subtis distorções que emergem com discussões sobre-generalizadas como a minha), obscurecer o papel principal que o ritmo desempenha na estética Africana Ocidental, na organização social e metafísica. Nem deve o evidente poder psicofisiológico das batidas e a sua intimidade para com os corpos dançantes obstruir os seus mais abstractos, conceptuais ou virtuais poderes. Tal como espero implicar, através de todo este texto, que as batidas Africanas Ocidentais possam servir como um excelente modelo analógico para a variedade de fazer *pressing* nas discussões tecnoculturais sobre redes distribuídas, sobre a filosofia e percepção das multiplicidades, e emergentes propriedades de sistemas complexos (5).

Ainda assim prefiro o termo mais perdedor: *polyrhythm*, a percussão tradicional da África Ocidental é talvez mais precisamente descrita como “polimétrica”. O metro é a unidade *standard* de tempo que divide a música europeia. Na maioria das sinfonias ou conjuntos, todos os instrumentos seguem basicamente o mesmo metro, o ritmo partilhado é contado igualmente e enfatizado em cada batida principal. Nós chamamos, desta maneira, *divisivo* ao ritmo Ocidental porque é dividido em unidades de tempo *standard*. Mas os ritmos tradicionais da música Africana Ocidental são considerados *aditivos*, um termo que já nos fornece alguma indicação da sua fundamental multi-

² N.T. “Milieu” é “um meio, um centro, um ambiente (físico ou social) em que se vive; no qual ocorrem determinados “fenómenos”.



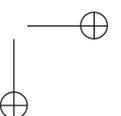
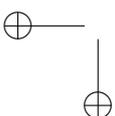


plicidade. Os padrões de percussão complexos da música borbulham desde a interação mudança e fins abertos entre tão diferentes padrões individuais e elevações de batidas. Como John Miller CHERNOFF põe a questão: “na música africana existem sempre pelo menos dois ritmos a dar” (6).

De forma a anotar esta música, que é tradicionalmente passada mnemonicamente e oralmente, os musicólogos Ocidentais são forçados a designar diversos metros para diferentes instrumentos – daí “polimétrico”. Escritas abaixo, as medidas que organizam as sequências de batidas repetitivas associadas a cada instrumento podem ser de extensões diferentes e o mesmo serve relativamente às designações de tempo. Nem as barras de linhas, nem as batidas principais associadas a cada instrumento coincidem, mas em vez disso são “estratificadas” através da música, cujos temas rítmicos estão constantemente a aparecer e a desaparecer. Músicos individuais, desta forma, praticam o que é considerado como “tocando à parte”³, mantendo uma distância definida entre as suas batidas e as dos outros percussionistas, um “espaço de diferença” que se recusa a entrar em colapso ou fundir-se num “ponto” rítmico unificado. Por seu turno isto produz conversações permanentes e padrões cruzados entre cada batida, um diálogo que é também uma *dimensão* complexa de diferença introduzida entre elementos que são, eles mesmos, frequentemente muito repetitivos e simples.

Mesmo que esta descrição seja sobretudo esquemática, podemos pelo menos compreender que o polirritmo tem pouco a ver com a pura repetição. Como DELEUZE & GUATTARI apontaram em *Sobre o Refrão*, o seu capítulo crucial sobre estética no *Mille Plateaux*, “é a diferença que é rítmica, não a repetição, que todavia a produz: a repetição produtiva não tem nada a ver com o metro reprodutivo (minha ênfase) (7).” Mesmo para se chamar às batidas de África Ocidental “polimétricas” é já defini-las de uma perspectiva ilusória. Tal como DELEUZE & GUATTARI escrevem, “o metro, quer seja regular ou não, assume uma forma codificável cuja unidade de medida pode variar, mas num *milieu* não-comunicante, visto que o ritmo seja desigual ou o incomensurável isso está sempre a arrastar transcódificações. O metro é dogmático, mas o ritmo é crítico: ele liga em conjunto momentos críticos, ou amarra-se a si mesmo em conjunto, passando de um *milieu* para outro. Ele

³ N.T. “Apart-Playing” é o termo referido no original pelo autor.





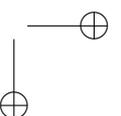
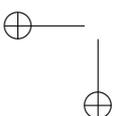
não opera num espaço-tempo homogéneo, mas por blocos heterogéneos. Ele muda de direcção” (8).

Mas o que é que constitui exactamente esses *milieus* dentro de uma conjugação polirrítmica como as de hoje? “Cada *milieu* é vibratório”, escrevem DELEUZE & GUATTARI. “Por outras palavras, um bloco de espaço-tempo constituído pela repetição periódica do componente. Cada *milieu* é codificado, um código que se define pela repetição periódica”. (9) Parece simples: cada *milieu* específico é um bloco de espaço-tempo produzido pelas repetições exactas de cada batida individual. A comunicação polirrítmica revela-se, desta maneira, como um jogo interdimensional de *milieus* – um adorno mutante de cortes, quebras, dobras e fusões; um hiperespaço acústico. “Cada *milieu* serve de base para um outro, ou mutuamente é disposto por sobre outro *milieu*, dissipa-se nisso ou é constituído nisso. A noção do *milieu* não é unívoca: não só o elemento vivo (o dançarino/ouvinte) passam continuamente de um *milieu* para outro, como essencialmente vão comunicando. Os *milieus* estão abertos ao caos, que os ameaça com exaustão ou confusão. O ritmo é a resposta do *milieu* ao caos” (10).

E com a antiga mediação da batida, este potente jogo entre caos e ritmo leva-nos para fora da teoria e para dentro da dança da multiplicidade vivida. A música polirrítmica permite uma alameda primária e invulgarmente intuitiva, não para conceptualizar, mas para arrastar estes espaços heterogéneos, passagens caóticas e os *milieus* comunicantes para dentro das nossas mente-corpo à medida que nos tecemos a nós mesmos numa tapeçaria fibrosa de batidas moleculares e de padrões percussivos entre-cruzados do conjunto polirrítmico.

Para demonstrar apenas como o polirritmo mobiliza conceitos filosóficos, quero falar do excelente livro de CHERNOFF: *African Rhythm and African Sensibility*. Na seguinte amostra extensiva, que cortei e estratifiquei a partir de vários pontos do livro, o autor, auto-conscientemente escrevendo segundo uma perspectiva Ocidental, revela uma espécie de pragmática do ouvinte polirrítmico. Embora os aspectos filosóficos da sua discussão estejam implícitos, eu peço-lhe que oiça também estes harmónicos:

O efeito da música polimétrica é como se os diferentes ritmos competissem pela nossa atenção. Tão depressa apanhamos um ritmo como logo lhe perdemos o rasto e ouvimos outro. Em algo como Adzogba ou Zhem não é, de facto, fácil encontrar

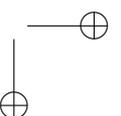
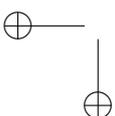




uma batida constante, de todo. A concepção Ocidental da batida ou pulsação principal parece desaparecer, e um Ocidental que não consegue apreciar as complicações rítmicas e que mantém a orientação do seu gosto de ouvir música habitual facilmente se perde... A situação é desconfortável porque se o metro básico não é evidente, nós não compreendemos como é que duas pessoas ou mais conseguem tocar juntas ou, ainda mais desconfortavelmente, como é que alguém consegue tocar... Começamos por compreender a música africana ao ser-se hábil para manter, nas nossas mentes ou nos nossos corpos, um ritmo *adicional* nos ritmos que ouvimos. Ouvindo outro ritmo para encaixar ao longo de um conjunto de ritmos é basicamente o mesmo género de orientação para um ouvinte que o “tocar à parte” é para o músico – um maneira de estar firme num contexto de ritmos múltiplos... Só através dos ritmos combinados emerge a música, e a única forma adequada de ouvir a música, de achar a batida... é ouvir pelo menos dois ritmos de uma só vez. Você devia tentar ouvir a maior quantidade de ritmos possível trabalhando juntos, ainda que permanecendo distintos (11).

Porque os ouvintes são forçados a adoptar um número qualquer de possíveis perspectivas rítmicas – montagens subjectivas que reorganizam o espaço acústico que as rodeia – CHERNOFF insiste certamente que estas estão “*activamente comprometidas* no fazer sentido da música” (12). Nós temos que *entrar no* polirritmo; ao seleccionar certos agrupamentos rítmicos, e cortando e combinando-os com outras batidas, as nossas mentes-corpo geram uma percepção do fluxo coerente adentro ao espaço de multiplicidade, uma espécie de linha de equilíbrio de voo que constantemente entre-cruza um terreno mutável e instável. Ouvindo e dançando um polirritmo, logo participamos taticamente no fenómeno da emergência, à medida que linhas fluídas surgem da complexa e caótica interacção (ou “comunicação”) de simples e variadas repetições e batidas individuais.

Dentro da música em si mesma estas linhas nómadas emergentes são mobilizadas pelas figuras apresentadas pelo principal *drummer*. Tocando sobre e contra as repetições estratificadas de outros músicos, o *drummer* principal improvisa, não somente por gerar espontaneamente novos padrões, como pelo





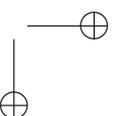
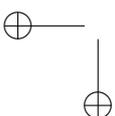
corte preciso e pela repartição das batidas e figuras de outras batidas. Como CHERNOFF escreve, “o *drummer* mantém o movimento da música fluidamente para adiante, e ao alterar continuamente as suas pontuações e a sua batida, ele logo se fixa sobre a multiplicidade de *possíveis* modos de cortar e combinar ritmos” (13). As linhas principais do *drummer* emergem, desta forma, de um espaço de multiplicidade que constitui a dimensão virtual da montagem.

O que o *lead drummer* lamenta acima de tudo é o corte e a quebra⁴. Estas intensas, quase violentamente sincopadas linhas “de fora da batida”⁵ entrecruzam e interferem com os outros ritmos, empurrando e puxando a percepção precária da batida do dançarino-ouvinte. Todavia, estes assaltos podem ser bastante intensos, estes não devem ir muito longe: “um músico não deve distribuir nem muitas nem poucas pontuações fora da batida, porque as pessoas podem ser empurradas para fora da batida, e num certo ponto de vista a sua orientação para os ritmos mudará ou elas começarão a ouvir os ritmos separados como sendo um só ritmo” (14). Estabelecendo uma analogia com a dinâmica não-linear, podemos dizer que o *lead drummer* deve manter um campo aberto de atractores rítmicos rivais. O jogo é elevar as batidas ao topo da bifurcação sem permitir que elas assentem numa base singular de atracção. Para ouvintes isto significa permanecer constantemente aberto ao caos produtivo: à surpresa desorientante das batidas a surgirem mais cedo que o esperado, ou, para os pequenos vazios, que se tornam possíveis quando as batidas são imprevisivelmente soltas – uma experiência que CHERNOFF brilhantemente compara com o falhar o degrau numa escada.

Enquanto é frutífero falar de experiência polirrítmica na linguagem da dança, nós devemos recordar que o corpo tão mobilizado pode ser inteiramente virtual. Tal como Richard WATERMAN refere, a música africana, com algumas excepções, é para ser observada como música para dança, ainda que a “dança” envolvida possa ser inteiramente uma dança mental”. (15) E eu gostava que esta figura da “dança mental” nos guiasse para o ciberespaço, para os espaços simultaneamente prémodernos e pósmodernos, revelados pelas tácteis, ainda que descorporizadas, batidas electromagnéticas da “Electrónica Negra”.

⁴ N.T. no original trata-se de “Break”.

⁵ N.T. “off-beat” refere Davis.





1.2 Duplicando a Batida

Perante o panteão dos dançarinos mentais da “Electrónica Negra”, ao lado de figuras como SUN RA, George CLINTON, Jimmi HENDRIX, GRAND-MASTER FLASH, e DERRICK MAY, está o Lee Perry – “Scra tch” -, talvez o mais criativo produtor de *reggae* da Jamaica e um dos génios líderes da música *dub* – a prole mutante do *reggae* produzido inteiramente em estúdio a partir de faixas de ritmo prégravadas. Esclarecendo as correspondências esotéricas entre o ritmo e o corpo, PERRY espalhou uma vez o *cliché* enraizado de que “a bateria é o batimento cardíaco”. Mas “o Baixo é o cérebro, diz ele”. (16) Mais do que subverter a associação cultural comum entre as frequências baixo e os movimentos base das ancas, PERRY sugeria que as batidas e o baixo faziam a “música para a cabeça”, com todas as diversas ressonâncias que o termo conjura – abstracção, drogas, interioridade, mundos virtuais. Como PERRY coloca os termos quando discute a sua preferência para mistura de faixas sem vocalizações: “o instrumento está formado no mental” (17).

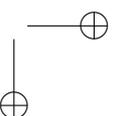
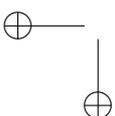
É claro que as músicas instrumentais de PERRY eram elaboradas na máquina, e é esta rede de trabalho imaginária entre os planos maquínico e mental que revela ambas as arquitecturas descorporizadas do ciberespaço e as mais abstractas dimensões da batida. Os conjuntos de polirrítmos da África Ocidental já podem ser vistos como soltando uma espécie de máquina abstracta, as suas enormes intensidades elaboradas com uma simpatia notável, precisão e sabedoria. Como CHERNOFF diz, “o *drummer* evita as batidas ásperas, porque a *precisão* de tocar é necessária para a máxima definição da forma... o estilo verdadeiramente original consiste numa *perfeição subtil da forma estritamente respeitada*”(18). Esta sensibilidade “encaracolada”⁶ e “fixe”⁷ acusa a capacidade única do “Atlântico Negro” de reconfigurar o fisicamente alienado ou o labor “mental” necessário para edificar o ciberespaço electroacústico, e vai mais longe para explicar porquê, tal como Andrew GOODWIN se apercebe, “nós temos crescido habituados a conectar máquinas e timidez” (19).

E eu gostava de seguir o rasto desta ligação até aos tempos do analógico, nos anos 70, quando os produtores e engenheiros jamaicanos criaram o *dub reggae*, ao manipular e “remisturar”⁸ faixas analógicas prégravadas de mú-

⁶ N.T. “Crisp” é o termo empregue por DAVIS.

⁷ N.T. “Cool” é o que se diz no original.

⁸ N.T. DAVIS usa o termo “remixing”.



sica codificada em fita magnética. “Mestres de Dub”⁹ como KING TUBBY cansar-se-iam e alterariam os instrumentos particulares com *reverb*, *phase*, *echo* e *delay*, com vozes abruptas soltas, batidas e guitarras, dentro e fora da mistura; despindo a música até aos ossos da batida e do baixo e depois construindo-lhe em cima, através de camadas de distorção, ruído percussivo e ectoplasma electrónico. O bom *dub* faz parecer que o estúdio de gravação se começou a alucinar.

Dub vem de *doubling* – a prática vulgar jamaicana de reconfigurar ou de fazer “versões”¹⁰ de uma faixa de ritmo para diversas músicas novas. Na altura quando o *reggae* de “raízes” proclamava mitos literalmente religiosos de autenticidade cultural de folclore, o *dub* subtilmente pôs tudo em questão ao desmaterializar e corroer a integridade dos cantores e a música. Não há original, não há terra-mãe fora do virtual, nem há raízes ao mesmo tempo que rizomas remisturados no voo. Ainda, assim, ao improvisar e alterar as suas próprias repetições de material prégravado, o *dub* acrescentou algo distintamente sobrenatural à mistura. Os “duplos” analógicos do *dub*, as distorções espectrais e os fantasmas vocais produziam um espaço imaginário não menos absorvente no seu modo que o *Virtual African Zion* que constituiu tantos desejos de Rastafarians de *reggae*. E por todos os seus inconfundíveis Caraíbios, as preocupações do *dub* com os espaços analógicos pervertidos, o ruído electromagnético e a desorientação tecnologicamente-mediada também relembram as explorações dos *rockers*¹¹ progressivos germânicos no início da década de 70. Tal como as experiências electrónicas analógicas *lo-fi*¹² dos CAN, do inicial Klaus SCHULZE, e os primeiríssimos TANGERINE DREAM, o *dub* também é um género de *Kosmische Musik*¹³. Tal como Luke ERLICH escreveu, “se o *reggae* é a África no Novo Mundo, o *dub* é a África na lua” (20).

Mas enquanto o espaço do *dub* é certamente “fora” em ambos os sentidos, do extraterreno e de SUN RA, o seu pesado som de eco também produz uma sensação de fechamento, uma interioridade que, ao lado de uma variedade

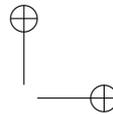
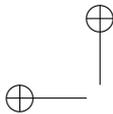
⁹ N.T. “Mestres do *Dub*” vem da expressão “Dubmasters”.

¹⁰ N.T. No original aparece a expressão “versioning”.

¹¹ N.T. “Rockers” no original significa “músicos *rock*”.

¹² N.T. “Lo-fi” abrevia *low-fidelity*, que significa som de baixa fidelidade, i.e., de baixa qualidade.

¹³ N.T. *Kosmische Musik* quer dizer música cósmica, espacial, atmosférica.



de efeitos molhados e imersivos, conjura distintas e aquáticas circunspeções. Com o *dub* nós não nos encontramos no frio e talvez elástico espaço profundo de bandas sonoras de SF¹⁴ e de péssima música *hippie* de sintetizador, mas numa espécie de espaço interior “externo”, uma cavidade inerente. Esta tensão espacial não resolvida não só explica as qualidades “alucinógenas” e “místicas” da música (qualidades enraizadas em efeitos psicofisiológicos que corroem a divisão experimentalista entre interior e exterior), mas também explica por que motivo o *dub* dos anos 70 tão potentemente antecipou os espaços virtuais de hoje – espaços que parecem de uma só vez extensivos e implicam (ou estão implícitos), intensivos e revelados “dentros” e “foras” (21).

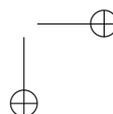
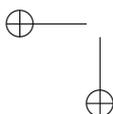
Ao mesmo tempo que as qualidades quase psicadélicas do *dub* podem ser atribuídas aos seus efeitos “espaciais”, e talvez ao papel da *ganja*, tanto na produção como no consumo, os prazeres violentos da música elevam-se, pelo menos, muito a partir da música polirrítmica *trippy* – peças que mais adiante revelam possibilidades latentes da batida de *reggae*.

Estritamente falando, a música de dança moderna jamaicana adere às batidas 4/4 que derivam da maioria da música popular Ocidental. Mas quando o *dub* atingiu a rua, os *reggae's* “*dread rhythms*” eram já invulgares ao acentuar a segunda e a quarta batidas da medida e em “largar” a batida inicial, tudo o que produziu a pulsação evidente e enganadora da música. Um elemento ainda mais crucial dos ritmos de *reggae* era o papel *pivot* desempenhado pela guitarra-baixo. De regresso à Jamaica, quando os “sistemas de som” - basicamente discotecas móveis - passavam *rhythm & blues* americano nos anos 50, foram os *techies*¹⁵ que deram aos ritmos *groove*¹⁶ uma marca jamaicana, simplesmente amplificando o baixo, transformando o baixo fim do *rhythm & blues* numa verdadeira força da natureza – o género de baixo que não só expele como fixa os dançarinos, mas que satura os seus ossos, com vibrações próximas do cósmico. A música *rock* parada que se metamorfoseou no *reggae* tornou a batida “ancorável” com a guitarra-baixo, em detrimento do *drum kit*. Isto “desterritorializou” as baterias, permitindo aos músicos explorar mais peças polirrítmicas percussivas fora e à volta da batida principal. Como refere Dick HEBDIDGE, “lá para o fim dos anos 70, bateristas como Sly DUNBAR tocavam os seus *kits* como músicos de *jazz*, improvisando nos pratos, taro-

¹⁴ N.T. SF abrevia *science fiction*, que significa “ficção científica”.

¹⁵ N.T. “Techies” é um termo de jargão de rua que se refere aos viciados em tecnologia.

¹⁶ N.T. “Groove” é no sentido de ritmo rotineiro, repetitivo e enfático.





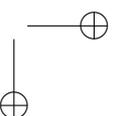
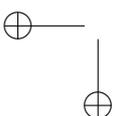
las e timbalões para produzir efeitos multi-camada, ao contrário da percussão religiosa da África Ocidental” (22).

O *dub* traduziu esta complexidade rítmica em ciberespaço acústico, usando a tecnologia para des-estabilizar adiante as batidas, e para esticar e desdobrar o tempo. Enquanto se despia a música até à batida e ao baixo, eles também tornaram a mistura mais espessa com percussões extra, e o que o produtor BUNNY LEE chamou “um grande monte de ruído”. Mais relevantemente, os mestres *dub* apresentaram contra-ritmos estendidos, ao multiplicarem amostras de som (vozes, guitarras, batidas) através de *echo*, *reverb*, produzindo pulsações gaguejantes, que se dividiam da batida principal e geravam ritmos-cruzados assim que apareciam e se desvaneciam no vazio virtual. O *dub* não é estritamente polimétrico, tal como raramente sustém o som vertiginoso “tocado à parte”, durante muito tempo. Ao mesmo tempo, ao soltar abruptamente guitarras, percussão, gaitas e teclados dentro e fora da mistura, os mestres do *dub* tiraram o tapete de baixo dos pés do ouvinte habitual, elevando a orientação rítmica adiante as batidas 4/4, criando uma subtil e virtual analogia do *tripping*¹⁷, constantemente trocando diálogos com as percussões da África Ocidental.

Bastante até como os mestres bateristas/percussionistas, muitos mestres de *dub* improvisariam as suas misturas de estúdio no voo. Isto não nos deve surpreender, pois os conjuntos polirrítmicos da África Ocidental já anteciparam o rebrandamento da distinção entre o trabalho mecânico do engenheiro de gravação e o trabalho criativo do músico – uma distinção que organiza alguma produção de música popular e que o *dub*, e mais tarde a música electrónica de dança, dissolvem. Podem ver-se os conjuntos polirrítmicos como uma montagem de diversas faixas rítmicas, cujas batidas moleculares são remisturadas, cortadas, e divididas da mediação *cool* do mestre percussionista, os seus aparentemente “espontâneos” e “caóticos” cortes apresentam um ruído que se torna sinal, alimentando de volta excitando-se o “campo total e simultâneo de relações” do conjunto.

Ao dar-se asas à imaginação cibernética do produtor, o *dub* criou um quarto para si adentro à cultura Afrodiaspórica para uma mitologia *cyborg*

¹⁷ N.T. “Tripping” deriva de “trip” (viagem); tem que ver com o entrar no jogo da música alucinógena, aquela que elucida com os seus efeitos hipnóticos, através da manipulação técnica das frequências.





fundamentada na prática técnica. Aqui está outra vez Lee Perry, esclarecendo a relação quase “animística” da máquina:

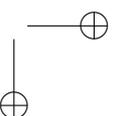
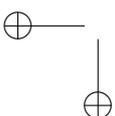
“O estúdio deve ser como uma coisa viva... A máquina deve estar vívida e inteligente. Então eu ponho a minha mente na máquina, enviando-a nos controlos, nas alavancas e no painel de *jacks*¹⁸. O painel de *jacks* é o cérebro em si, então tem que se ligar, remendar o cérebro e fazer do cérebro um homem vivo, mas o cérebro pode apanhar os sinais que eu emito e viver”. (23)

Aqui estamos sobre a fronteira imaginária entre o prémoderno e o pósmoderno, entre raízes e fios eléctricos, um imaginário mobilizado pela *persona* inteira de PERRY e a sua carreira espectacular. Ao reivindicar diversas vezes ser o “Inspector Gadget”, o “Super-Macaco” ou “O Computador do Firmamento”, PERRY também foi pioneiro no uso de *phasers*, nas caixas de ritmos e nos discos emprestados para fazer *scratch*, i.e., recuos, remendos sonoros. Esteticamente explorando o jogo electromagnético entre informação e ruído, PERRY integrou directamente o sinal de degradação na sua espessa esponja de texturas polirrítmicas – assim como Brian FOXWORTHY refere em *Grand Royal*, “Saturação da fita, distorção e *feedback* eram todos usados para fazer parte da música, não apenas adicionados” (24). PERRY até plantou discos e bobinas de cassetes no seu jardim, à volta como um dervixe por trás da sua mesa de mistura de som *Sound Craft*, e expirava fumo de *ganja* directamente nas fitas rolando através de 4 pistas no seu estúdio *Black Ark*. Quando PERRY falou ao TOOP sobre a *Ark*, “era como uma nave espacial. Podias ouvir o espaço nas pistas” (25).

Este tipo de ficção científica Afrodiaspórica surreal também aparece na arte de capa de muito *dub*. *Science and Witchdoctor* do *Mad Professor* remonta placas de circuitos e figuras robóticas perto de cogumelos e bonecas fetiche, enquanto *The African Connection* mostra o *Professor*, é significativamente envolvida numa roupagem de safari europeu, declinando para uma dança tribal africana, com as árvores hospedando *bass woofers* e máquinas de fita enquanto as percussões sagradas abrigam equalizadores. *Scientist Encounters Pac-Man at Channel One* mostra o cientista manejando a consola de mistura como se fosse uma máquina infernal vinda da banda desenhada da *Marvel*.

Talvez não seja por acaso que em dialecto jamaicano “ciência” refere-se

¹⁸ N.T. “Jacks” são um tipo de cablagem.



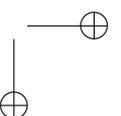
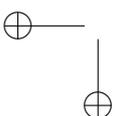


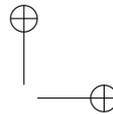
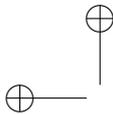
a *obeah*, o apanha-bagas da medicina ervanária africana da ilha, bruxaria e folclore do oculto. No seu livro, sobre o vigário na África Ocidental, um estudo sobre “ironia mítica e o desaire sagrado”, ROBERT PELTON aponta também as similaridades existentes entre os cientistas modernos e figuras de vigário tradicionais como Anansi, Eshu e Ellegua: “ambos procuram bem-receber o estranho, não tanto contestando para reduzir a “anomalia” como para usá-la como um porta para um ordem mais elevada”. (26) Nós não podíamos ter melhor descrição para os truques tecnológicos levados a cabo pelos grandes Mestres de *dub*.

1.3 Ali Dentro é Uma Selva

Enquanto a tocha da época-de-ouro do *reggae* de raízes passou maioritariamente para as mãos de bandas de maus *hippies*, a profunda imaginação tecnológica do *dub* permitiu-lhe fazer uma transição rica e multi-camada na ciência cultural do regime digital. O actual *digi-dub* declina-se na ausência de instrumentos tocados ao vivo, as suas raízes electrónicas levaram consigo remendos de teclados, computadores e sofisticadas máquinas de percussão. Ao mesmo tempo, actos contemporâneos como *Twilight Circus* continuam a fazer um fabuloso *dub* clássico, usando instrumentos ao vivo – a única anomalia consistindo num *dutchman* de seu nome Ryan MOORE. De facto, enquanto actuações de *dub* britânicas como *Alpha & Omega* e os *Zion Train* surgem envolvidos em pesada parafernália rastafariana, a maior parte dos *dubmasters* são brancos britânicos. Eu menciono isto não para acusar ninguém de apropriação cultural (um argumento complicado dadas os perpétuos empréstimos e miscegenações que caracterizam ambas as músicas tradicional e moderna), mas para indicar que a lógica virtual da “Electrónica Negra” não está enraizada em factos étnicos, mas que se espalha rizomaticamente através do incrivelmente aberto-fechado e de zonas “hibridizadas” de ciberespaço electroacústico.

Como a excelente compilação de música britânica *Macro Dub Infection* argumenta, em ambos título e selecções, o *dub* é mais bem visto como um vírus tecnológico, batidas moldadas, silêncios activos, e borbulhantes, baixos explosivos como códigos nómadas que tomaram o seu caminho em direcção a



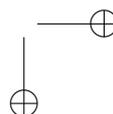
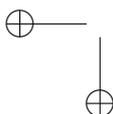


um hóspede de géneros musicais: *ambient*, *industrial*, *trip-hop*, *techno*, *pop*, *jungle* e até *rock* experimental.

O *dub* até ajuda a polir as diferenças artificiais frequentemente erigidas entre estas músicas, esboçando categorias tão genéricas, duma maneira crescente subjacentes a um diálogo aberto entre formas.

Em simultâneo, um certo contágio electrónico permanece nas transcodi-ficações dos polirritmos mediados tecnologicamente que caracterizam o *dub* dos anos 70: a música *jungle*, *aka* e *drum'n'bass*. Com estes “tempos” vertiginosos e batidas não lineares, o *jungle* é certamente uma das músicas de dança polirrítmicas mais agressivas jamais produzidas no mundo Ocidental. E ainda assim, muita é completamente elaborada em computadores pessoais. *Samples* distorcidos de *soul* e escárnios de putos agressivos são estratificados sobre suaves cordas de *rhythm & blues*: pratos altos vertiginosos e tarolas hiper-rápidas emitem sons agudos no topo do colapso; batidas marciais metralhadas e linhas de baixo nefastas derretem-nos a arrogância como uma ressaca apocalíptica. Se o *dub* é o estúdio sobre *cannabis*, o *jungle* é o computador sobre *cannabis* e *DMT*.

Mesmo sendo um cenário multicultural, o *jungle* ainda é essencialmente a primeira música de dança feita em casa para se evidenciar logo directamente a partir da população negra da Grã-Bretanha, fazendo talvez a mutação mais significativa da “Electrónica Negra” desde que o precursor do *techno* DER-RICK MAY lera *A Terceira Vaga* de TOFFLER, ou que produtores de *hip-hop* começaram a fazer faixas com *samplers* tal como com gira-discos. Enquanto o *dub* é uma influência certa, as raízes do *jungle* são suficientemente aptas, emaranhadas, e o seguinte esboço drasticamente simplifica a sua etiologia. No início dos anos 90, quando os produtores de música de dança electrónica começaram a “acelerar” as batidas repetitivas do *techno* até velocidades diabólicas, algumas pessoas começaram a acelerar também os *breakbeats* (*breakbeats* são as partes estimulantes da surpresa rítmica retirados de outros álbuns e que constituem o “chão” do *hip-hop* americano). A música resultante conhecida como *hardcore*, ou o mais discreto *drum'n'bass* – tornaram-se qualquer coisa como o mutante gémeo do *breakbeat* britânico, desdobrando um táctil, serrado *mix* de batidas e baixo que destacou para primeiro plano a sua própria produção recombinante como poucas outras danças de música. Com o tempo, o baixo ficou mais espesso e mais dúbio, para que cedo a ganja lenta dirigisse o passo adiante por entre tarolas de anfetaminas; diversos *cross-overs* com as





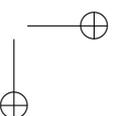
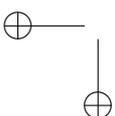
celebrações miseráveis que os *MCs* da “cena” de dança jamaicana ajudaram a memorizar o nome *jungle* na mente do público assim que a música começou a ascender do *underground* (27).

Depois de se encontrarem os primeiros “tempos” loucos do *jungle*, suspeita-se que na disputa deleuziana entre caos e ritmo, o ritmo admitiu a derrota. Aqui, Simon REYNOLDS descreve o que é *hardcore* para a *ArtForum* em 1994: “*Break-beats* acelerados, reflexos, tratados, “esticados no tempo”, e sobrepostos com sons arranhados que evocam a telecomunicação mandíbularuídosa do insecto do mundo. Polirritmos amontoam-se, esquecidos da forma “correcta” de organizar o ritmo: uma colisão espacial de metros incompatíveis (*breaks* de *hip-hop* fechado, a influência do *dub reggae*, voltas latinas)”.(28) Ao mesmo tempo, o *jungle* consegue reagrupar a percussão polimétrica “correcta” permitindo aos dançarinos agarrarem-se satisfatoriamente, passando entre eles os diferentes *milieux* rítmicos, todos em série dentro do mesmo corte: um pode soluçar até ao pulsar do baixo silencioso ou tentar articular as frenéticas, imprevisíveis multiplicidades, rebentando até ao topo.

Enquanto os *samples*¹⁹ percussivos programados são espessamente sobrepostos, acelerados e hiper-sincopados, na maioria das faixas de *jungle* eles tropeçam ao cruzarem-se nas linhas de tempo decrescente de *dub* que fixam a derradeira loucura. Mas nas mãos dos músicos mais agressivos e dos criadores mais experimentais, o *jungle* pode induzir notavelmente uma deliciosa sensação de desorientação, à medida que os pratos de choque são invertidos e que as tarolas despedaçadas selvaticamente se colam contra a batida-baixo, aborrecendo o desejo habitual do ouvinte de se realizar no ritmo compreensível da música. Quanto mais fortes forem as faixas de *jungle* mais se intensifica as suas “quebras” (as passagens dominadas por cortes e ritmos cruzados) até a um nível que desintegra a utilidade do termo *sincopation*. Por estes motivos, o *drum’n’bass*²⁰ intenso produz para muitos ouvintes o mesmo tipo de confusão perturbante que a percussão praticada na África Ocidental; só que em vez de ser tratada pelo caos “frenético” do “primitivo”, ela é tratada pelo caos digital do código “samplado”, complexificando-se até ao descontrolo.

¹⁹ N.T. Os “samples” são amostras de som, digitalizado, tornado informação, de forma a ser manipulado e jogado com outras sonoridades também elas baseadas no controle das frequências, enquanto representação do som copiado para *bits*.

²⁰ N.T. O “drum’n’bass” é um estilo de música de dança que prima pela acentuação da percussão e das batidas em conjunto com a forte linha de baixo.





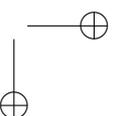
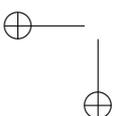
De certa forma, então, deve-se “aprender” a ouvir e a dançar a linguagem rítmica complexa e extremamente recombinante do *jungle*. Muitas das unidades rítmicas no *jungle* – tal como o *sample* “Amen, Brother” – são genéricos e constantemente reciclados, cortados e colados através de milhares e milhares de pistas que os actuais *junglists*²¹ bombasticamente trabalham nos seus computadores PC e AMIGA. A novidade reside quanto maior forem os re-arranjos recombinantes e a marcação de passo destes elementos genéricos como na geração dos recentes sons e temas. Estou recordado de que a ênfase de CHERNOFF na abstracção precisa de vários padrões que estão subjacentes à percussão da África Ocidental, e do seu ponto de vista de que “novas formas são construídas a partir de simples modificações dos padrões existentes, talvez mediante a substituição de uma única nota” (29). Mais à frente, novas formas são talvez menos importantes que o fresco preparativo ou marcação dos elementos recebidos que toda a gente reconhece. Tal como refere CHERNOFF: “é a duração de tempo de um certo ritmo que o percussionista toca, o amontoado de repetições e a maneira como os ritmos mudam, aos quais o percussionista toma atenção, e não tanto a invenção rítmica em particular” (30).

De um lado, a atenção do *junglist* para a montagem hábil entre batidas faz os seus ritmos mais flexíveis e compelidos que aqueles que você encontra noutras músicas de dança electrónica, quase “orgânicas” nas suas acções densamente articuladas e organizações “caóticas”. E ainda assim pode-se até compreender que o *drum'n'bass* está no limite de revelar alguma dimensão não-Euclidiana bizarramente nova, uma vez que *cyborgs* como PHOTEK, 4HERO ou DJ PESHAY estranhamente montam uma arquitectura de espaço-tempo abstracta a partir de nano-batidas que foram juntadas ao acaso numa cozinha de arte digital (31).

O *jungle* partilha com o *dub* as raízes viscerais do baixo, tal como a activa distribuição de hiatos e silêncios que esticam e dilaceram o espaço-tempo, abrindo pequenos vazios que nada podem fazer senão esvaziar-nos de nós mesmos. Mas em contraste com as zonas aquáticas, ressonantes, quase meditativas exploradas pelo *dub*, os espaços gerados pelos *junglists* mais intensos emergem como uma capa constantemente em *morphing*²² de *inter-milieus*

²¹ N.T. “junglists” é o nome dos praticantes, ouvintes e dançarinos do género musical *jungle*.

²² N.T. “Morphing” significa transformação morfológica, ou seja, uma alteração ao nível da forma.



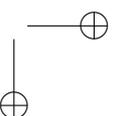
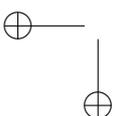


comprimidos, mal-formados e fracturados. Em parte, esta mutação distintiva nos espaços da “Electrónica Negra” emerge da distinção qualitativa entre modos de produção digital e analógica – uma diferença cujos efeitos são particularmente notáveis na música electrónica.

Mas os hiperespaços vibratórios do *jungle* emergem muito, ainda assim, dos polirrítmicos quase escatológicos da música, a sua distribuição de “blocos heterogêneos de espaço-tempo” que atravessam de lado a lado as dimensões convencionais do espaço acústico. Como o *jungle* reorganiza significativamente os vectores possíveis e acções da dança física, isso radicalmente reorganiza a “dança mental” como tal, impelindo-nos para um espaço comprimido de multiplicidade que também desafia e reflecte as maiores mutações no nosso mundo-espaço contemporâneo. Talvez tenha sido isto que Marshall McLuhan vislumbrou quando disse que “nós vivemos num único espaço construtivo ressonante com batidas tribais” (32). Nós estamos estendidos no tempo até ao limite do sem-tempo, mas um sem-tempo que nada tem a ver com o eterno e tem tudo que ver com a imanência da multiplicidade.

1.4 Notas do Autor

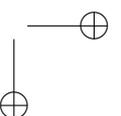
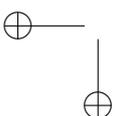
- (1) Obrigado a Paul MILLER, *aka DJ SPOOKY*, por esta referência.
- (2) Ver Paul GILROY, “The Black Atlantic as Counterculture of Modernity” in *Black Atlantic*, Harvard, 1993, p.1-40.
- (3) Enquanto eu não quero determinar que exista alguma “essência” negra ou africana isso permanece inalterável no espaço electrónico, eu também partilho com GILROY – que toma a posição que ele chama “anti-anti-essencialismo” - a percepção de que as realidades vividas da cultura e da história actuam como uma poderosa repressão nas celebrações pósmodernas da construção radical. Os rizomas não são raízes, mas eles ainda se ajustam organicamente às actuais formas da terra que encontram.
- (4) Eu vou simplesmente ignorar as questões políticas e sociológicas, concentrado em vez disso nos aspectos técnicos, filosóficos, e até de ficção científica do ciberespaço polirrítmico, e acredito mesmo até auto-conscientemente. Na cultura americana, em especial, a música negra de





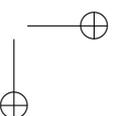
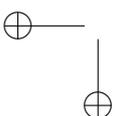
há muito carrega a tonelagem de representar o corpo cultural de folclore, que é, em qualquer dos casos, denominado como “primitivo” ou respeitado como uma autêntica e “natural” correcção a um Ocidente abstracto identificado com a mente e as máquinas. Além disso, omitindo o facto de que, tal como GILROY argumenta, a dispersão africana é actualmente total para o Ocidente, esta oposição tende a apagar o que é o âmago neste texto: a extraordinária dimensão *tecnológica* da imaginação musical, estética e até mítica da moderna música negra.

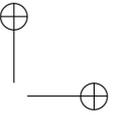
- (5) Ao longo destas linhas ver Ron EGLASH, “African Influences in Cybernetics”. in *The Cyborg Handbook*, ed. Chris HABLES GRAY, Routledge, 1995, p.17-28.
- (6) John Miller CHERNOFF, *African Rhythm and African Sensibility*, University of Chicago, 1979, p.42.
- (7) Gilles DELEUZE & Félix GUATTARI, *A Thousand Plateaus*, trad. Brian MASSUMI, Minnesota, 1987, p.313.
- (8) *Ibid.*
- (9) *Ibid.*
- (10) *Ibid.*
- (11) Citações de CHERNOFF.
- (12) *Ibid*, p.50.
- (13) *Ibid*, p.112.
- (14) *Ibid*, p.100.
- (15) Citado em CHERNOFF, p.50.
- (16) Documentário vídeo, *The History of Rock: Punks*, PBS.
- (17) Entrevista *Grand Royal*, issue 2, p.69.
- (18) CHERNOFF, p.112.



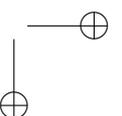
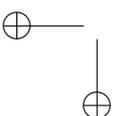


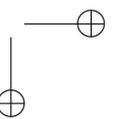
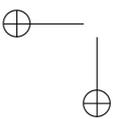
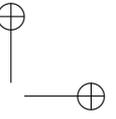
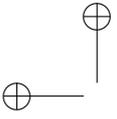
- (19) Citado em CORBETT, John, *Extended Play: Sounding Off from John Cage to Dr. Frankenstein*, (Duke, 1994), p.19.
- (20) Citado em CORBETT, p.23.
- (21) Esta ambiguidade pode ser percebida num questionário simples: A Internet está a explodir ou a implodir?
- (22) Dick HEBDIDGE, *Cut'n'Mix*, (Comedia, Londres, 1987), p.82.
- (23) Entrevista em David TOOP, *Ocean of Sound* (Serpent's Tail, Londres, 1995), p.113
- (24) Bob MACK, "Return of the Super Ape", *Grand Royal*, 64.
- (25) TOOP, p.114.
- (26) Robert PELTON, *The Trickster in West Africa* (University of California Press, Berkeley, 1980), p.268.
- (27) Por estas razões e por outras, "jungle" não é um termo universalmente aceite, e muitos ainda preferem o mais descritivo "drum'n'bass".
- (28) Um projecto próximo do autor.
- (29) CHERNOFF, p.112.
- (30) *Ibid*, p.100.
- (31) Tal como Simon REYNOLDS aponta, a cena do *jungle* hospeda mutações tão copiosas e rápidas que *singling out* as suas estrelas nega a inteligência colectiva que conduz a sua criatividade recombinante; citando Brian ENO, ele diz que não devemos falar de "génio" mas de "cénio".
- (32) Marshall McLUHAN, *The Gutenberg Galaxy* (University of Toronto Press, Toronto, 1962), p.31. O espaço contemporâneo da multiplicidade digital é também gerado pela computação de rede, assim que se muda do processamento linear centralizado para uma ecologia distribuída e de processadores múltiplos e crescentemente recombinantes, pilhas de código, *aplets*, e linhas de rotinas descentralizadas e crescentemente autónomas. Computadores *mainframe* como o *Connection Machine* de

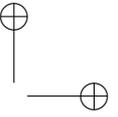




Danny HILLIS podem ser vistos como “máquinas da multiplicidade” que usam uma linha de rede de processadores diferentes para atacarem problemas em simultâneo. Muitos dos Investigadores de hoje em vida artificial, explorando as propriedades imprevisíveis dos espaços virtuais que se esforçam para simular os processamentos naturais, sociais e económicos, estão também preocupados com as “propriedades emergentes” geradas pela complexa interação de numerosos pequenos componentes e simples regras de comportamento.







Capítulo 2

Ciberespaço: O Lugar-Máquina Mapeando o Novo Território¹

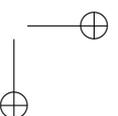
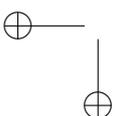
2.1 O Mundo Electrónico de Tron

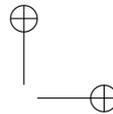
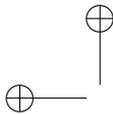
“The computer thus holds out the promise of a technologically engendered state of universal understanding and unity (. . .)”
(McLUHAN, 1994-98).

O ciberespaço é considerado, a meu ver, um “lugar-máquina”, porque é de facto um espaço que concilia dois elementos extremamente importantes; um é a tecnologia, o outro o racionalismo. Parecem coisas iguais, mas na verdade não o são. O que faz do ciberespaço um tema tão apaixonante é o facto de se tratar de um espaço da técnica que permite o racionalismo e, ao mesmo tempo, a alucinação. O ciberespaço é assim o ponto de reunião de algo que se encontrava fragmentado e deixado ao acaso na modernidade (a tecnologia). Neste sentido o ciberespaço é um novo universo, um único mundo que tudo contém, inclui e se encontra em expansão incontrolável, como o cosmos. O termo “espaço” agrega-se ao termo “ciber”, porque advém da cibernética de Norbert WIENER e Claude SHANON, sugerindo controlo, direcção.

Não é demais referir que este espaço tecnológico, que inicialmente é uma fuga ao controlo, se torna por fim um espaço de controlo. Mais ainda: este

¹Ensaio apresentado no Seminário de “Ciberespaço, Media e Interação” do Mestrado de Ciências da Comunicação – Variante de Cultura Contemporânea e Novas Tecnologias, na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa em 2006/2007.



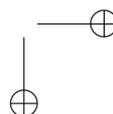
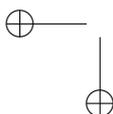


espaço é controlo em formato pósgeográfico, tecnológico. Para William GIBSON é um *cyberspace* e para Neal STEPHENSON é um *metaverse*. Ambas as perspectivas estão correctas, e ambos os conceitos foram aclamados por Hollywood, Silicon Valley e pela crítica de literatura de fantástico e ficção científica, só que o ciberespaço de GIBSON vence sem hipóteses qualquer outra dominação que se pretenda atribuir a este domínio, a este novo território da tecnologia. Para GIBSON este mundo possibilita-se por ser uma “alucinação consensual”, quando para “STEPHENSON” este território é um universo que vai mais além que o próprio universo da Física, um “Metaverso”.

Em acréscimo, mencione-se que antes de *Neuromante* [Livro onde GIBSON descreve o ciberespaço, apesar de o ter referido também em *Burning Chrome* (1987)] (1988) e *Blade Runner* (1982), foi lançado *Tron*, um outro filme que melhor ilustra o ciberespaço como GIBSON o descreve. E é precisamente em *Tron* que contemplamos a primeira concepção de lugar-máquina, muito antes de *Matrix* e respectivas sequelas. Steven LISBERGER e Brian DALEY, autores de *Tron* (o livro) descrevem o mundo electrónico assim:

“O Outro Mundo é, também, ele vasto – para os seus habitantes o Sistema não tem limites. O Mundo Electrónico engloba a Terra e ultrapassa ainda as suas fronteiras. Toda a informação circula através de sistemas de computadores e é processada por memórias artificiais” (LISBERGER & DALEY, 1982: p.5).

Se não tivéssemos conhecimento da obra de GIBSON onde o *cyberspace* é descrito de forma exemplar e com gosto, esta era a melhor descrição possível. Mas melhor que ler *Tron* é ver o filme, porque *Tron* é de facto a metáfora audiovisual que se procurou para a tecnologia contemporânea. O que esta tecnologia representa está tudo contido nas paisagens de *Tron*, no seu mundo sem limites. GIBSON injectou mais plasticidade na sua visão do ciberespaço, e tornou-a mais “pop”, mas o mundo electrónico de *Tron* é o melhor exemplo de um lugar-máquina, um mundo de tecnologia, de princípios cartesianos claros e distintos, racionalista. A verdade é que este lugar-máquina é concebido com base numa linguagem binária que já era exigida pelo binarismo clássico e que a lógica clássica de certo modo antecipava. Com a evolução do digital, do computador e das redes, o resultado está à vista, no nosso mundo electrónico, tal como no de *Tron*:





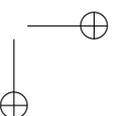
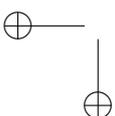
“Os programas computam e pesquisam, recuperam e intercalam; tornaram-se indispensáveis à ciência, à indústria, à educação e ao governo – à sociedade na sua forma actual” (*Idem, Ibidem:* p.5).

O lugar-máquina tornou todos os lugares em extensões idênticas, há uma lógica virótica, tipo ciborgue, que tudo contamina, que a toda a parte leva hardware e software, programação e computação, pontos nodais e redes. O lugar-máquina é feito de programas que se tornaram indispensáveis à sociedade na sua forma actual, como em *Tron*. No entanto, LISBERGER e DALEY dizem ainda que:

“Os programas desafiam e divertem em jogos-vídeo, sem perigo para os seus Utentes humanos; eles ensinam nos anfiteatros e avaliam nas salas de aula. Calculam e medem – a sua palavra é, frequentemente, decisiva. O seu Mundo é vasto – os Utentes não o conhecem tão bem como supõem (*Idem, Ibidem:* p.5).

A omnipresença dos programas na sociedade, em *Tron*, é um facto. Por toda a parte, em trabalho ou lazer, os programas estendem a lógica da digitalização, da computação. Na nossa realidade o mesmo se passa, redes de banda larga, conteúdos multimédia, viroses inesperadas, novidades em estado óptimo, levam o mundo electrónico a captar registos nossos, dados privados, em nome de conteúdos atraentes. O ciberespaço que existe na realidade é um misto de um acordo de cavalheiros entre o que a ficção científica propôs e o que as empresas instituíram. Mas embora se possa dividir o ciberespaço em *online*, *off-line* e *no-line*, a verdade é que essas distinções acabam por não interessar pois o lugar-máquina é propagado independentemente da plataforma. Não importa se o ciberespaço é videojogo, Realidade Virtual, portanto, telemóvel, televisão interactiva, ou sites de Internet. O que conta é que há um mundo electrónico, também ele vasto, praticamente sem limites, criado e mantido por programas, que efectiva um território para o qual não existem mapas, um lugar de máquinas ainda por cartografar.

Diria mesmo que este lugar-máquina se institui a um ritmo tão feroz que só o que existe é o que se contém de alguma forma dentro desse ciberespaço. O que não aparece no ciberespaço fica no plano do imaginário. O que é omitido não existe. No lugar-máquina, o que não aparece no ecrã é imediatamente





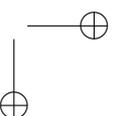
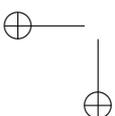
actualizado para que o que quer o espectador contemple, e para onde quer que se vire, a máquina o acompanhe. Nada é omitido. É virtual, actual, potencial. O lugar-máquina, que também é um lugar-virtual, é um lugar composto e montado, que conquista um *topos* que lhe é próprio, um ciberespaço que, graças às redes, se mantém cada vez mais à custa de um ligar-máquina também.

Vendo o ciberespaço como um território da máquina entende-se que o real é liquidado por se tornar imagem, capturado para sempre num sistema técnico. Um sistema onde a motorização é criada e preparada para nos dar a ilusão de subjectividade, de participação. O simulacro recria o seu próprio ambiente de caça. O reino da imagem aprisiona-nos como se fôssemos presas de um reino espectral. A reserva natural é agora um lugar-máquina onde não caçamos mais, nem imagens sequer, é onde somos indubitavelmente caçados. Ou seja, o território da máquina é um território de predação, porque a própria tecnologia é predatória. Quem detém a melhor tecnologia vence qualquer conflito ou impasse.

Edmond COUCHOT afirma que no virtual, “o próprio sujeito oscila entre o estado de objecto e de imagem” (1998: p.27). Existem inúmeros exemplos na ficção científica em que a força do ciberespaço, desse lugar-máquina, é tão grande, que tudo absorve. Em *Tron*, o programa homónimo atenta contra o MCP (Master Control Program) a fim de retirar os programas do controlo unívoco do Sistema. O problema é que *tron* – a personagem - fora digitalizado para dentro do mundo electrónico, sem que tivesse tido a oportunidade de o escolher. O que aconteceu foi automático.

Em suma, se sujeito e espaço partilham dos mesmo códigos, quer dizer que a linguagem do digital, o código-máquina, se efectiva, nas ligações e em todas as instâncias do lugar-máquina. Quer se trate de sujeito ou objecto, ambas as instâncias partilham da mesma cartografia, o território do virtual, da imagem e som de cômputo, do mesmo lugar-máquina, feito de imagens-máquina; onde o principal é a memória e a função mais elevada do signo é a de fazer sumir a realidade, camuflando-se ao mesmo tempo essa desapareição. O sujeito se revê num pacote de imagens confortáveis que o entorpecem. McLUHAN não falava em electrónico, mas falava em eléctrico, e o ambiente eléctrico é total e inclusivo, um inebriante lugar-máquina repleto de imagens em “com-tensão”, em contenda.

Num lugar-máquina como é o ciberespaço, há programas e pessoas, máquinas e utilizadores, a interagir, num mundo que é um constructo. Este





mundo não só existe, como “funciona” num “não-lugar”, é fruto de uma operacionalidade, é uma operação de sistemas, e inscreve-se inevitavelmente no espaço da morte, e também no da doença, a virose-máquina. É apenas zeros e uns, não deixa espaço a um sujeito qualquer determinável. Não se pode contemplar o lugar do ciberespaço, porque este não tem lugar real, é atópico. Richard COYNE diz que:

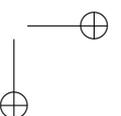
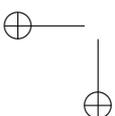
“Here space is stripped of the physical. It is a time-deepened and memory-qualified place *without* space. It is in the world of the imagination” (COYNE, 1996: p.157).

Para COYNE o ciberespaço é um espaço desprovido de fisicalidade, é um lugar-memória de fantasia. Mas espaço não tem porque é um espaço que apela à nossa subjectividade, na medida em que, ao recriar virtualmente espaços de exterior, transforma o espaço em “endótico”, fechado, e até em “endo-óptico”, pois o que se privilegia é a visão interina das coisas, o interior que se dá por corte com o exterior. Por efeito, a imagem-máquina esconde o hardware, torna-se software, faz com que a tecnologia que a gera desapareça para dentro de si mesma, para uma cenário de densidade, uma caixa-negra minimalista. É por isso que neste momento faz parte da condição humana definir a condição da máquina, o lugar da máquina: o lugar-máquina...

2.2 No Âmbito da Caixa-Negra

“Computers are arenas for social experience and dramatic interaction, a type of media more like public theater, and their output is used for qualitative interaction, dialogue, and conversation. Inside the little box are *other people*” (STONE, 1995: p.17).

Ao absorver toda a informação acerca do homem, o ciberespaço torna-se um cenário denso, tal como o espaço real, repleto de informação, volumes, gente e territórios marcados. Se virmos o ciberespaço como uma espécie de caixa-negra, de último registo onde tudo fica arquivado e guardado para ulterior consulta ou manipulação, apercebemo-nos de que há um fenómeno de condensação, de excesso de tráfego, de demasia de dados a consultar ou registar. Esta condensação, que se dá no espaço real urbano, e no espaço cibernético,



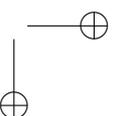
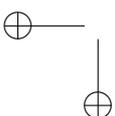


é fruto do progresso. Já dizia Jacques DERRIDA que "Le progrès linéaire sera toujours de condensation"(1967: p.402). Por outras palavras, o progresso leva à condensação, como que em jeito burguês de horror ao vazio. Daí existir uma vontade enorme em tudo preencher. O ciberespaço é um lugar-máquina em que nada fica por preencher, por escrever, por arquivar. O que é para ser feito faz-se. O que se pensava pela técnica faz-se, o que a Técnica estava apta a concretizar, esta realiza-o. Não existe algo como tecnicamente impossível, mas sim algo de tecnicamente inconveniente. Nesta óptica concordo plenamente com o que diz FLUSSER, quando sustenta com aflição que "não pode haver um *último* aparelho, nem um *programa de todos os programas*" (1985: p.32), porém em última instância, como ele também entende: "todo o programa exige metaprograma para ser programado" (*Idem, Ibidem*: p.32). Ou seja, por um motivo ou por outro, a verdade é que tem de haver uma instância primeira, mas que também não deixa de ser programa, mas que é "metaprograma", isto no entender de FLUSSER.

Com o digital, o computador e a Internet, há uma proliferação das linguagens-máquina que constitui o seu espaço nativo e exclusivo: o ciberespaço como espaço-máquina, em redil de processos de carregamento, actualização, instalação, verificação, armazenamento, conexão, etc. Há uma natureza-máquina que subsiste, que habita a máquina, e que é típica de uma máquina de escrita-leitura ("read-write machine"), como diz KITTLER.

Numa primeira fase, o mundo regista-se nos arquivos da história e sustenta-se um processo "World to Machina". O mundo racionaliza-se. Com o progresso tudo se escreve, maquina, re-produz, digitaliza e calcula. E eis que se faz o processo inverso: "Machina to World". A máquina torna-se mundo. Em todo o lado, a máquina desenha o seu território, contaminando o mundo de forma programática, pragmática, matemática, maquinica e automática. O topo deste fenómeno é o lugar hermético, selado, fechado, limpo, digital, do ciberespaço, um "ambiente-de-media" que é um lugar-máquina, um âmbito de caixa-negra.

À maneira de DERRIDA, "Le jeu de supplément est indéfini. Les renvois renvoient aux renvois"(1967: p.421). O que quer dizer que há um jogo de ligação, de suplemento, de remissão infinito, porque o ciberespaço é um território, um mundo electrónico criado para albergar ligações, para hospedar comunicações. É simplesmente o ambiente de memória mais bem distribuído e globalizado. Praticamente não tem limites. Não se consegue definir o





campo de alcance das remissões. Há sempre ligações para ligações, conexões sub-entendidas, “links” partidos, páginas desactualizadas, moradas, endereços de correio. Enfim, uma panóplia de possibilidades de comunicação. O ciberespaço não tem limites graças àquilo que melhor define: o tríptico de memória-arquivo-performance. Aliás, não é possível conceber o ciberespaço com base noutra estrutura que não esta. O ciberespaço é um banco de memórias artificiais, extensão do sistema nervoso humano, em continuação do que McLUHAN defendeu; além disso é também o arquivo geral, que, confirmado ou não, tem a legitimidade que tem; e por último é o ambiente de performances, de velocidades, de processamentos, de quantificação de informação capaz de determinar a qualidade das interacções.

Quer se trate de um computador *off-line*, isolado da rede, quer se trate de um computador *on-line*, ou seja em rede, pode-se aplicar o que FLUSSER afirma, quando diz que:

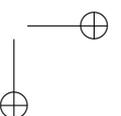
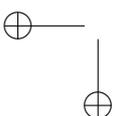
“(...) o complexo “aparelho-operador” é demasiado complicado para que possa ser penetrado: é *caixa-negra* e o que se vê é apenas *input* e *output*. Quem vê *input* e *output* vê o canal e não o processo codificador que se passa no interior da caixa negra” (1985: p.21).

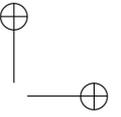
O ciberespaço é, sim, demasiado complicado para ser penetrado, como uma caixa-negra, as suas performances são visíveis, mas não se pode entender directamente a linguagem-máquina que o sustenta, a não ser pela mediação de filtros. O interior da caixa-negra é inviolável e incontestável. Só os efeitos se podem ver neste território sem mapa feito de blocos para ser vigiado e manipulado de forma panóptica, neste mundo electrónico sem *topos*. Há uma “placelessness”, uma falta de lugar, porque espaço sobra sem dúvida. O espaço do ciberespaço é o espaço cartesiano por excelência, o lugar-máquina mais denso, o espaço de extensão (*prosthemos*), prótese, o solo extenso, de *res extensa*, em que tudo pode ser colocado sobre si.

2.3 Cibernetica + Espaço = Ciberespaço

“We’re using technology to...to extend the human nervous system. We’re sort of, you know...the Internet is a kind of glo-

www.labcom.pt





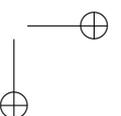
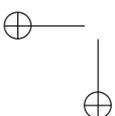
bal, prosthetic extension of human consciousness. It wasn't...it wasn't consciously intended as one, but it amounts to be one" (GIBSON in NEALE: 2003).

1.

Hoje, o ciberespaço é tudo o que é o espaço da comunicação, da computação, da telecomunicação, da informática, do digital; isto quer se trate de efeitos especiais de cinema, videojogos ou publicidade televisiva. Todavia, quando GIBSON definiu o ciberespaço, poucas coisas representavam de facto o espaço do computador. Na época, o único espaço de computação em que se tinha uma imagem de tal era o espaço do videojogo. GIBSON inventou o termo ciberespaço quando reparava na relação que um jogador tinha com a máquina ("arcade"). Era impressionante que um jogador se imiscuísse tanto com um objecto representado no ecrã de imagem-vídeo. Sem saber o que apelidar, GIBSON apelida-o de ciberespaço, porque era um espaço de controlo, em que o utente-jogador tinha poder sobre o objecto animado.

Outra nota importante é que quando GIBSON gera este termo, o filme *Tron* tinha saído dois anos antes (ou seja, em 1982), quando também *Blade Runner* estava nas salas de cinema. É de todo importante assinalar que é óbvio que a imagem que GIBSON nos dá do ciberespaço é dada pelo filme *Tron*. O que GIBSON fez foi ampliar a descrição, dotá-la de mais poder. A Internet em 1982 não tinha janelas, sites Web nem a configuração audiovisual supersónica de hoje, com conteúdos multimédia; só os computadores importantes do governo estavam em rede. E eis que GIBSON expande o paradigma de um espaço "ciber", a um paradigma de rede, não só tecnológico, como também, mental.

O lado "ciber" do ciberespaço é relativo à Cibernética, a ciência que estuda o funcionamento dos fluxos de informação nas máquinas e nos organismos vivos sob a perspectiva do controlo. A Cibernética é um termo e uma disciplina criados pelo matemático Norbert WIENER, em 1947, de que se inspiraram os ciberpunks escritores aquando da tentativa de cunhar o termo *cyberspace*. A ciberetização é um dos pontos referenciais do imaginário ciber, dado remeter para a relação do indivíduo com os media, com aquilo que é *cyber* — o domínio das tecnologias de poder. Pensar o ciberespaço é pensar





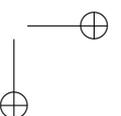
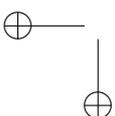
esse espaço de controlo, de poder, onde se negociam as tensões, ora entre ligação e des-ligação; ora entre off-line e on-line, ora entre analógico e digital. Em suma, o ciberespaço é um inventário de efeitos, tudo o que existe, é possível fazer, está descrito, ou em vias de ser descrito, através desse espaço da técnica, desse novo lugar da tecnologia que é um lugar-máquina. Um lugar que não é um espaço físico, mas uma extensão do solo – *res extensa* – cartesiano real, e que ainda assim detém um centro gravitacional que tudo atrai. Para onde todas as ligações regressam e se dirigem, estendendo-se ultimamente.

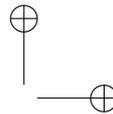
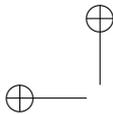
2.

Atrevo-me a afirmar que o lugar-máquina do ciberespaço é um território ciborgue simultaneamente no real e na ficção científica, porque se trata de um campo de tecnologias emergentes, de fronteiras diluídas, de incorporações técnicas e extensões digitais; trata-se de tornar o mundo quotidiano num habitat ciborgue. Pensemos em *2001: Odisseia no Espaço* (1982), de Arthur C. CLARKE, e temos aí uma descrição brilhante desta nova geração de lugares-máquina. Refere C. CLARKE que, após os exploradores humanos terem atingido o limite de evolução da carne, estes se defrontam com as capacidades das suas máquinas, e que a pouco e pouco:

“Primeiro os cérebros, e depois apenas os pensamentos, foram transferidos para novos e brilhantes invólucros de metal e de plástico. E, com eles, passearam entre as estrelas. Já não construíam naves espaciais. Eles *eram* naves espaciais” (p.169).

O que C. CLARKE quer dizer é que a máquina que estava num dado espaço, com a evolução tecnológica torna-se *esse* próprio espaço. Quando C. CLARKE diz que “eles *eram* naves espaciais”, refere-se às máquinas para as quais os humanos se transferem. Esse processo de transferência todo é que caracteriza a nossa época. Estamos em fase de transição para o lugar-máquina, mas não de forma tão carnavalesca quanto as séries televisivas o pintam. O que há é uma estética da transição em curso que define todas as figuras e discursos da actualidade. Contudo, é essa transferência que exige uma comunicação total, que tem por base a electrónica, que por sua vez tem por





base a electricidade. Não obstante, há duas décadas atrás, quando surge *Tron*, LISBERGER e DALEY, seus autores, definem o mundo electrónico como:

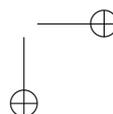
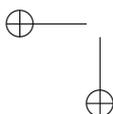
“Uma paisagem rectilínea, incandescente, iluminada a electricidade, lançava os seus rectângulos e arestas para o céu” (1982: p.21).

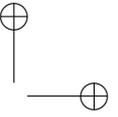
Considerando toda a teoria de McLUHAN em que a tecnologia electricidade é vista como salvação da humanidade, sinónimo de progresso e reunião comum, esta definição de mundo electrónico é toda ela imbuída de carácter “Iluminista”. De facto é curioso como por trás de todos argumentos e definições do lugar-máquina que o computador tece nas redes com o ciberespaço a electricidade seja constante. A dimensão eléctrica é, como para McLUHAN, o grande facto decisivo:

“In a Christian sense, this (electricity) is merely a new interpretation of the mystical body of Christ; and Christ, after all, is the ultimate extension of man” (1994-98).

Sem electricidade não se poderia ligar, desligar, conectar, digitalizar, etc. É a electricidade que vem sustentar (como o titã Atlas na Antiguidade Clássica para os gregos) o Mundo às suas costas, implementando em suma uma espécie de “metacristianismo”, como bem referiu Pierre TEILHARD de CHARDIN. Não é de forma alguma por acaso que todas as ficções sobre o ciberespaço designem uma dimensão tecnológica, um território, um ambiente-máquina em que quem tem todo o poder acusa sintomas do Complexo de Cristo (omnipotência, omnipresença, omnividência). Há concerteza uma relação entre os poderes que o espaço de controlo nos fornece e o poder divino, existe algo de impensável no ciberespaço. Por esse motivo é que GIBSON descreveu, em 1984, em *Neuromante* (*Neuromancer* em inglês) o ciberespaço como sendo:

“(…) Uma alucinação consensual, vivida diariamente por biliões de operadores legítimos, em todas as nações, por crianças a quem se estão a ensinar conceitos matemáticos. Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de dados de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável” (1988: p.65).



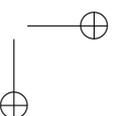
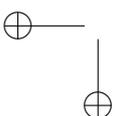


Não deixa de ser engraçado é que quando este romance de GIBSON foi publicado, praticamente ninguém entendia o que o autor queria dizer com “ciberespaço”. Os leitores não entendiam se este espaço era real ou virtual, se era mental ou físico, uma alucinação ou uma ficção. Na verdade era tudo isso e muito mais, mas só hoje existem condições técnicas para efectivar o que GIBSON “viu” como sendo potencial “ciberespaço”. A ideia dele era descrever um território que ninguém tinha ainda tentado mapear numa época em que o pósmodernismo colide com a cibercultura. “No one seemed to have noticed that there was a territory there” (GIBSON in NEALE: 2003), diz GIBSON. Era este o cenário de recepção do ciberespaço, um mundo em alvoroço, desde Palo Alto (EUA) ao CERNE (Suíça), em que surge o primeiro sistema operativo com interface gráfica com os Apple Mackintosh e o Multimédia com o Commodore Amiga. As redes eram apenas BBSs (Bulletin Board Systems) vistos em ecrã negro, em computadores que muitas das vezes residiam no próprio teclado. Por tudo isto era óbvio que havia um espaço a descrever, repleto de potencialidades mas sem contornos ainda, em que GIBSON tenta fazer imergir o seu leitor.

Incontornavelmente o ciberespaço é uma complexidade impensável, mas inicialmente havia dificuldade em entender se se tratava de um espaço simulado, se era um espaço dentro do computador (à *Tron*?) ou se era um espaço distorcido pelo uso de próteses químicas. A verdade é que o ciberespaço era um espaço virtual e físico ao mesmo tempo, um ambiente tecnológico, visto como o ambiente 3D de um videojogo de Realidade Virtual, onde as empresas tinham bancos de dados e sites sediados como se de propriedades reais se tratassem. Há duas décadas atrás, a Realidade Virtual era o símbolo da tecnologia de ponta. “Cutting-edge” era o termo usado para referir as realidades alternativas, paralelas, sintéticas, etc.

3.

Fora dos romances de ficção científica, autores como Marc LAIDLAW, Manuel De LANDA, Mark DERY, entre tantos outros, claramente conseguem definir o que é o ciberespaço. Richard COYNE por seu turno é dos autores mais concisos quando resume diz que “the term cyberspace denotes the environment created by computerized communications networks” (1996: p.147).





E na prática o ciberespaço é à primeira vista apenas isso. Numa outra óptica, o ciberespaço é muito mais, é tudo o que os grandes inventores quiseram criar e não conseguiram, é o sonho de Da VINCI, ÉDISON e EINSTEIN. O ciberespaço é o espaço assumidamente tecnológico, o ícone da tecnologia, porque tudo o que é tecnologia está ao nível do ciberespaço.

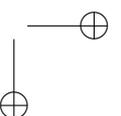
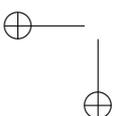
Diz STERLING, autor que criou maioritariamente o movimento ciberpunk com GIBSON, que “we turned out to be great glamourizers. We were able to make computers glamorous” (NEALE: 2003). Por outros termos, ninguém mais tentou fazer da cultura do computador algo “glamouroso”. O computador até então não tinha *glamour*, mas o ciberespaço concedia um brilho a todo o espaço tecnológico de comunicação, coloria o mundo cinzento dos utentes de computador e o mundo preto-e-branco dos programadores. Para GIBSON, o espaço do computador, era um novo lugar-máquina que emergia dos paradigmas clássicos, que representava para a tecnologia o que a *Nouvelle Vague* significava para o cinema. Era uma questão de tempo até que o ciberespaço mudasse radicalmente o nosso tipo de vida tal como o automóvel o mudou, obrigando a redesenhar as cidades, os caminhos e os lugares. O ciberespaço tornava-se um novo território, este sim desenhado de raiz, pensado para sites e circuitos, consultas e interacções, uma alucinação “tecnologizada”.

Cabe-me inclusive assinalar que quando se fala de ciberespaço se confundem várias coisas. Uma delas é que o ciberespaço contém o virtual, mas nem todo o ciberespaço é virtual. O virtual é a expressão mais gráfico-plástica de um mundo matemático criado para representar o real de acordo com níveis de exigência. O que fica do virtual é a sua estrutura. Diz Gilles DELEUZE, e muito bem, que “la structure est la réalité du virtuel”(1989 : p.270). E com isto quer-se dizer que o que o virtual tem de real é a “matriz” de signos à qual recorre para se edificar, para melhor impressionar um espectador ou um participante.

O virtual é o lugar-máquina de topo, o sítio desprovido de antiga geografia, o lugar que não existe “em”, enfim a zona sem fronteira de um espaço incontrolavelmente crescente. Em complemento aceito o que STERLING defende, quando diz que:

”(...) this was a supermodel among technologies. It was just a matter of spraying on the hairspray, and slapping on some

www.labcom.pt





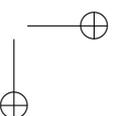
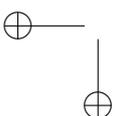
lip-gloss, and this thing was gonna walk, you know?” (NEALE: 2003).

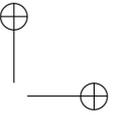
A ideia é que tudo o que adviria do espaço digital viesse a ser giro, interessante, de topo. O computador iria miniaturizar-se, seria desenhado por estetas e pensado por educadores antes de transpor os limites do corpo humano. Diz Allucquère Rosanne STONE que “in the *alter* space of communications technologies suggests a war between simplification and multiplicity (...)” (1995: p.44). Noutros termos o que STONE diz é que no espaço segundo da comunicação, esse espaço *alter* (isto é, alternativo, paralelo), as tecnologias sugerem um confronto entre o linear e o múltiplo. Mas não se trata tão só de enumerar o que a tecnologia sugere, no ciberespaço o ambiente-máquina sugere que tudo seja intenso, veloz e criativo. Foi neste contexto que GIBSON teve de criar um termo sonante, e que ultrapassasse os símbolos da era espacial. Nada do que GIBSON visionava implicava *Star Trek* ou *Star Wars*, nem um tipo de hiperespaço físico. Era isso também, e muito mais. Para inovar, GIBSON teria de passar por cima de conceitos como “foguetão”, ou “holodeck”, com algo que representasse uma transformação tecnológica. Faltava um território e um cenário próprio para uma narrativa nova, um discurso inovador. A revolução tomava forma quando se enunciava uma realidade virtual gerada e experienciada por computador (computação) em rede.

4.

A ideia de *Paraísos Artificiais* já havia sido explorada desde BAUDELAIRE, ainda assim pensar a tecnologia como fonte geradora de uma realidade alucinógena não deixava de ser revolucionária. Para esboçar esse novo território da máquina, o *cyberspace*, GIBSON tentou pensar o que veria se estivesse dentro do mundo da imagem-vídeo, das imagens-máquina. O seu “input” foi a experiência que teve com um dos primeiros *walkman* da Sony. Essa era a interface mais íntima [que hoje abunda no iPod da Apple ou na PSP da Sony] que conhecia até então. O comportamento dos jovens ao jogar os jogos de vídeo de a rcada (salão de jogos) foi a inspiração final. Diz GIBSON que:

“Well, if there’s space behind the screen, and everybody’s got





these things at some level, maybe only metaphorically, those spaces are all the same space” (NEALE: 2003).

E num ápice pensou no termo a designar esse espaço metafórico que ligava utilizador e máquina, esse lugar onde se estava dentro e fora em simultâneo, no real e no virtual. Estava criado o termo que revolucionaria a ficção de ciência e o real. Actualmente GIBSON julga que ciberespaço poderá ser a última palavra a empregar o prefixo “ciber”, porque vai adquirir o rumo dado ao termo “electro”, porque embora a electricidade e electrónica sustentem muita maquinaria, é no fundo um termo que não se usa. A electricidade é tida com garantida porque todas as coisas são eléctricas. E se o lugar-máquina do ciberespaço se expande, quer dizer que tudo é tão computadorizado que não há necessidade de referenciar o que é o que não é “ciber”. Agora está tudo no mesmo lugar.

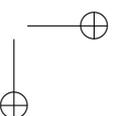
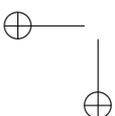
Não é demais referir que para GIBSON o ciberespaço é uma metáfora e uma noção de espaço. Apesar de não ser exactamente espaço euclidiano, é sobejamente espaço no sentido territorial. GIBSON diz que “initially, it was just, like, a literary conceit” (NEALE: 2003). Mas em nenhuma fase da ficção científica um conceito impregnou o real de forma tão viral, pois poucos são os autores que tentam dar o retrato certo do presente, que o tornam assim acessível. Não deixa de ser curioso que GIBSON afirme que a tecnologia implícita no ciberespaço é uma tecnologia usada para estender o sistema nervoso humano. A expressão mais global do ciberespaço, que tudo absorve, a Internet, é uma prótese da consciência humana. Não o era inicialmente, mas tem provado sê-lo.

2.4 A Ruína do Espaço Real

“We still haven't left the era of the screen”
(MANOVICH, 2001: p.115).

Walter BENJAMIN falava com veemência acerca da relação das ruínas com a história, com o passado. Para este autor, a experiência era sempre o patamar em que o contacto com o passado era feito mediante a ruína. Havia uma mediação, a ruína era o que mediava, o que restava para fazer a ligação entre este mundo actual e o anterior. E é esta zona de resto, que é chocante, que

www.labcom.pt





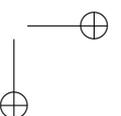
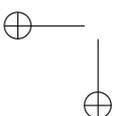
nos desperta a imaginação, o sentido de exploração; um tipo de exploração que o ciberespaço também exige, porque o lugar-máquina das tecnologias de comunicação é o nosso *habitat* para tudo. GIBSON diz que o ciberespaço, na vertente de Internet:

“(...) It’s become the place where we look for everything. We’re doing something new here. It resembles some things we’ve done before, but it’s...it’s different. I think it is probably as big a deal as the... the creation of cities” (NEALE: 2003).

Neste ponto é que o ciberespaço é precisamente pura revolução: é o local onde podemos fazer tudo. Só que as cidades já representavam isso no mundo físico pré-electrónica. Era o espaço urbano que tinha todas as condições (boas e más) de vida inexistentes noutros locais. Hoje, passando da fase de procura de comida à fase de procura de informação, o ciberespaço, em jeito de Google, é o “espelho, espelho meu” que contém todas as respostas, aquilo que nos devolve a imagem do real que temos hoje. O real é composto de um presente veloz, um futuro hiper-plástico e um passado em ruínas.

Certos artistas como Chico McMURTRIE fazem esculturas com resíduos, com restos de máquinas, com o que está desligado, no sentido de afirmar a perfeição dos constructos mecânicos; o que MACMURTRIE apelida de a “Raça da Máquina”. De facto algo resta, e restou porque ficou inerte perante a velocidade injectada no espaço de comunicação. Filmes como *Taxandria* (Raoul SERVAIS, 1995) mostram-nos o que resta, o que ficou, o que se encontra desconexo e exige uma mediação no presente hipersónico. Até GIBSON afirma que “I’ve sort of been looking at, you know, where this whole crazy thing came from. All these cities...” (NEALE: 2003). Por assim dizer, há uma estupefacção relativamente à criação das cidades, porém toda obra de GIBSON é atravessada e compenetrada pelo imaginário urbano. Aliás, a ideia de ciberespaço como território a urbanizar, com sítios à venda e para aluguer, com zonas perigosas e livres, é uma metáfora de mundo electrónico como mundo urbano. Até mesmo antes de GIBSON, LISBERGER já o tinha feito em *Tron*.

No entanto, se recuarmos mais no tempo, duas décadas antes de *Tron*, ou de qualquer comentário actual de Paul VIRILIO ou BAUDRILLARD, o grande McLUHAN dizia, em *The Medium is The Massage*, que surgiriam, com a nova dimensão eléctrica das então emergentes tecnologias de informação, verdadeiras cidades de circuitos. O futuro seria de facto a ligação, o



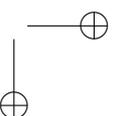
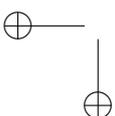


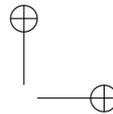
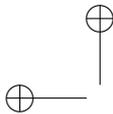
que não se conseguia prever nos anos 60 era o “como”. Na perspectiva de McLUHAN o que restaria das cidades seria uma espécie de museificação. Ele afirmava que a configuração das antigas cidades se reduziria à das feiras, ficando idêntica à dos parques temáticos. A consequência da dimensão eléctrica seria que os espaços urbanos deixariam de ser ícones da tecnologia, ficando então resignados à condição de monumentos da era industrial dos transportes ferroviários. E na perspectiva das gerações futuras alguém se encarregaria de reconstruir esses espaços, se houvesse interesse nisso, em aproveitar e em estimar ruínas. Acrescenta McLUHAN que:

“The circuited city of the future will not be the huge hunk of the concentrated real estate created by the railway. It will take on a totally new meaning under conditions of very rapid movement. It will be an information megalopolis” (2001: p.72).

Com um toque de mestre, eis que McLUHAN nos diz tudo, pois é a visão urbana e boémia do ciberespaço de GIBSON que retoma a perspectiva territorial de McLUHAN, por oposição à da facção “NASA” (que entende o espaço como algo a conquistar de forma militar num planeta longínquo). Na afirmação de McLUHAN tudo de novo se desenha. A cidade de circuitos do futuro não empatará a sua energia nos volumes urbanos, dado que, pelo contrário, aproveitará o novo significado da velocidade, instituindo-se enquanto megalópole de informação. Contas feitas, McLUHAN visionou o ciberespaço. Toda a dimensão de Las Vegas e de Nova Iorque que GIBSON identifica no ciberespaço, com pitadas de hologramas de Tóquio, é na verdade um prolongamento do que McLUHAN referiu. GIBSON esculpiu e poliu o conceito. Mas fê-lo bem, embora toda a sua visão seja no mínimo concomitante ou, melhor ainda, comprometida com as imagens que LISBERGER e DALEY nos fornecem em *Tron*, quando referem por exemplo que:

“A paisagem (...) transformou-se em algo com torres angulares, edifícios, iluminações, energia reticulada, maciços, formas semelhantes a montanhas e rios de refulgência, e lugares queimados e estéreis sugerindo desertos. Todo o conjunto se definia em formas de rede, parecendo-se mais que tudo, com um mundo de circuitos” (1982: p.53).



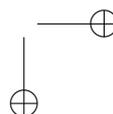
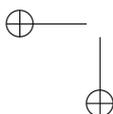


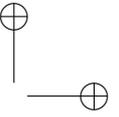
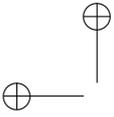
Impensavelmente, no ciberespaço e no espaço da cidade real há algo de deserto sugerido em ambos os domínios. Na cidade as ruas podem ficar desertas ou não se conhecer ninguém na multidão, mas o mesmo ocorre no ciberespaço. A dimensão do lugar-máquina é ainda mais esmagadora que a de um espaço real, no sentido em que se tem ligação ao mundo inteiro em simultâneo. É muita informação para captar, não há mediação possível. O ciberespaço é um campo de mediações-máquina, um lugar-máquina como a *Matrix* criada pelos irmãos WACHOVSKI, uma cidade ligada por máquinas, feita para máquinas. GIBSON diz que o ciberespaço é uma dimensão de “complexidade impensável” em *Neuromante*, ainda que outros romances seus se sugira coisas diferentes. Em *Idoru*, por exemplo, Laney é uma personagem que anda à procura de padrões nos fluxos de dados do ciberespaço; e em *Mona Lisa Overdrive* (1988) Gentry pretende descobrir a verdadeira forma do ciberespaço. Mas bastaria ler somente McLUHAN para se descobrir que o lugar da tecnologia surge como reacção à ruína urbana, à cidade perigosa, tornando-se uma metáfora e simultaneamente uma tecnologia de eleição.

O espaço urbano de cidades como Detroit provam que a realidade está a desaparecer para o ciberespaço, o outrora invisível ciberespaço implementa uma “estética da desapareição” (VIRILIO), absorvendo os fluxos que as cidades antes detinham em exclusividade. Por este motivo é que certas cidades se tornam puras ruínas, espaços esquecidos como os do filme *Taxandria*. GIBSON critica em concreto Detroit, referindo que esta é uma completa cidade fantasma, pelo que adianta que:

“Someone proposed several years ago that the place simply be allowed to fall apart, and that it would be *The American Acropolis*”(NEALE: 2003).

Parece-me bastante crítico, no entanto não deixa de ser verdade que, com a *Revolução Electrónica* (BURROUGHS) tudo pareça inerte, quando comparado com as velocidades dos dados “ciber”. Em Detroit, a cidade regressa ao campo, porque aquilo que levou as pessoas a erigir aquela cidade já não se justifica, a concentração é dispensável. Toda a área urbana se assemelha a um cemitério industrial. O mesmo se passa em relação a alguns centros industriais na Europa urbana. Há alguns anos atrás, GIBSON e STERLING pensaram que na Internet não iria existir a oportunidade de enriquecer, pelo que esta se





tornaria uma espécie de ruína esquecida, um gigante site fantasma das corporações. Verdade seja dita, a história encarregou-se de limpar e manter os sites corporativos, deixando no subsolo do ciberespaço apenas os sites gratuitos e feitos por amadores. Hoje o ciberespaço é tão corporativo que nos deixa a sonhar somente com um mundo não-mediado, um mundo sem as ligações das corporações. Regressou-se de novo à fase de sonhar com um território virgem por explorar...

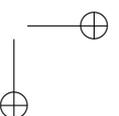
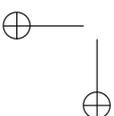
2.5 O Mundo Não-Mediado

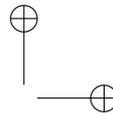
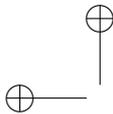
“I think that, in some very real way, it’s a country that we cannot find our way back to. The mediated world is now *the world*” (GIBSON in NEALE: 2003).

1.

Numa conversa que tive com o editor da revista *Wired* Kevin KELLY, em 2000, foi-me confessado por ele em pessoa que hoje em dia faz falta silêncio. KELLY disse-me que quando viajava de avião levava sempre os auscultadores consigo, desta feita não para escutar música mas sim para não escutar o que o rodeava. Enquanto todos os passageiros se preocupam em escutar música comercial e desligar do mundo mediado com uma mediação de relaxe, KELLY pretendia mesmo cortar com a ligação ao exterior, reclinar-se para trás no banco e não-escutar nada. É neste sentido que hoje se desenha uma nova atitude de querer viver num mundo não-mediado quando a população, cada vez mais urbana, deseja integrar a mediação forçosamente, senão mesmo tornando-se mediação, como sonhavam os ciberpunks.

Alimenta este discurso GIBSON quando descreve o mundo contemporâneo supersónico, um mundo que se mexe demasiado rápido. No nosso momento da história tudo muda, nada estabiliza, nem as doenças, nem as viroses. A estática deu origem à estética. O naufrágio é de tal ordem que sentimo-nos perdidos e desorientados, sem pontos de referência, sem solo firme para onde nos dirigirmos (BLUMENBERG). Já não se pode subir nem trepar por nada, porque tudo se está a diluir, a fluir, “a mecânica dos sólidos deu lugar à mecânica dos líquidos” (DELEUZE, 2004). Porque tudo está em movimento não



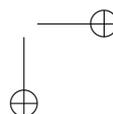
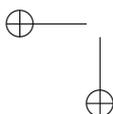


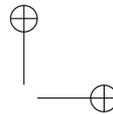
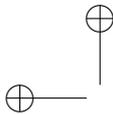
existe forma de mapear o território que se reconfigura diante de nós. Como GIBSON defende “não existem mapas para estes territórios” (NEALE: 2003), que são desde o ciberespaço de *Neuromante* territórios da mente. Daí Marvin MINSKY falar da “sociedade da mente” por as redes se estarem a construir com base em princípios de inteligência, por serem criadas pelos utilizadores. Assim se acelera o lugar-máquina das tecnologias de comunicação rumo a uma pós-humanidade, até que se generalize um sentimento de pós-geografia. A forma como o lugar-máquina se expande deve-se ao facto de não se submeter na íntegra à esfera jurídica. Mas embora em relação a este tipo de questão Lawrence LESSIG tenha dado cartas, GIBSON é mais directo, pelo que refere mesmo que:

“We’re sort of on some kind of cusp of change that I assume is technologically driven. It’s not legislated change...” (NEALE: 2003).

Uma mudança não legislada é o que caracteriza a visão do ciberespaço para todos os gurus da cibercultura. Desde os anos 80 que o ciberespaço é visto por Jaron LANIER, Scott FISHER, Lewis SHINER, Phillipe QUÉAU e John PERRY BARLOW, entre outros, como um território novo para recomeçar a civilização, como se pensou em relação ao Oeste real norte-americano. O deserto (paisagem do “nada”) é o ponto de partida para a cidade, para a megalópole (paisagem do “tudo”). O que é muito, muito estranho é que depois da criação das cidades se volte para a ruína e para o deserto. A meu ver essa tendência só descreve uma rota possível: tudo está a migrar para o ciberespaço, o lugar-máquina. Por este motivo é que quando se fala nos Pólos ou no Deserto do Sahara ainda se pense numa espécie de mundo perdido, onde a vida tenha decorrido e se desenvolvido à margem da *teknê* humana. Sem hipótese de estar à margem do mundo inovador da comunicação e da novidade, o sujeito hoje procura um novo território para onde se possa dirigir, mas para o qual ainda não exista mapa.

É interessante averiguar que o mundo desenvolvido caminhe para o estado de ruína, para um declínio (sobre esta matéria convém ler o conhecido *O Declínio do Ocidente*, de Oswald SPENGLER) que nos leve a sonhar com Antártida, o único continente que não é de ninguém, a real e oficial *no man’s land*. GIBSON diz que toda a quimera do “*Non-Mediated World* has become





a lost country” (NEALE: 2003). Pois o mundo perdido com o qual sonhamos dá-se por reacção ao mundo onde nos situamos hoje: o mundo-mediado.

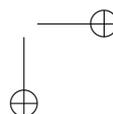
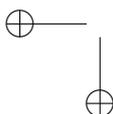
Com outro discurso diz-se que não há regresso possível para a fase pré-mediação, não existe retrocesso algum, o caminho é aberto apenas *fast forward*. O lugar-máquina do ciberespaço absorve e arquiva, acelera e leva a que todos os discursos, objectos e indivíduos adiram às tecnologias. Há uma programação automática do mundo levada a cabo pelo ciberespaço. E que tem a sua resposta. Em nome do hiper-realismo contestatário, BAUDRILLARD afirma que “contra a escrita automática do mundo: a desprogramação automática do mundo” (1996: p.125). Ou seja, contra a mediação automática do mundo; a des-mediatização, a des-automatização do mundo; ou melhor, contra o mundo-mediado, sugere-se o mundo não-mediado.

2.

Um mundo não invadido por linguagens publicitárias ou linguagens-máquina parece quase obscuro de ser desejado. Não será tolice pensar que é mais onírica que realista essa atitude. Desprovidos de trajectórias, alternativas de escape, hoje estamos imersos numa mediação total, numa teia de ordens de linguagem-máquina tão minimalistas, redutíveis ao sistema binário, que levam a que conseqüentemente se conceba a des-programação do ciberespaço. Isto remete para a inevitabilidade de o programa ser programado, ou ser propositalmente (por apagamento), ou acidentalmente (por virose), des-programado. Quer isto dizer que a tecnologia erigida por sobre a linguagem-máquina se vingam, e que se instalam vírus endógenos de decomposição, contra os quais não se pode fazer nada. Votada ao seu agenciamento numérico, à repetição infinita da sua própria fórmula, a comunicação cibernética, do fundo do seu génio maligno cartesiano vingam-se desprogramando-se a si mesma, des-informando-se automaticamente.

O objectivo desta reacção ao mundo mediado por computador, ao mundo mediado por tecnologias de comunicação é provocar danos na estrutura, é reagir à estruturalidade do lugar-máquina, retirando-o da condição quer de espaço, quer de tecnologia. Noutros termos, a desprogramação também pretende prejudicar a organização do sistema, a sua “performatividade”.

Estamos diante de uma perversão inerente ao lugar-máquina, que existe



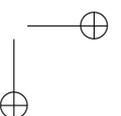
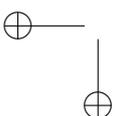


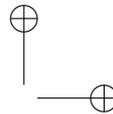
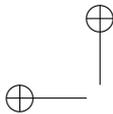
também no código-máquina, a sua capacidade para se constituir da mesma forma que se pode destituir. Na sua natureza, no seu código-máquina, está a capacidade de desorganizar as suas próprias formas, e as formas de conteúdo, a fim de libertar puros conteúdos intensos e resistentes.

Um pouco na mesma constelação de afirmações que Paul VIRILIO faz, talvez não seja mau pensado que a procura do mundo não-mediado tenha tudo a ver com a teoria da tal “bomba informática” que este autor desenvolve. Pois o propósito dessa “bomba de des-mediatização” seria simplesmente interromper o funcionamento correcto do ciberespaço de modo global. A “bomba informática” seria o último vírus, a verdadeira “aplicação assassina”, capaz de des-estruturar todos os programas escritos até então, des-automatizando a escrita automática do mundo, no sentido que BAUDRILLARD fala. Para este autor existe toda uma “urgência vital de permanecer aquém da execução do programa, de desprogramar o fim” (1996: p.76). Isto é, o ciberespaço está a ficar um território tão perverso que a resposta teria de ser algo tão ou mais perversa que a sua programação, residindo a resposta numa potencial desprogramação e des-mediatização.. Mas há algo de mais perigoso e de virótico na própria noção de “máquina” que DELEUZE e GUATTARI enquadram no teorema da “máquina desejante”, quando dizem que afinal a verdadeira “lei de funcionamento das máquinas desejantes é o pois o desarranjo (*détraquement*)” (AAVV 1, s.d.: p.31).

À medida que o digital e a computadorização avançam em todos os domínios da sociedade, parece claro que se torna cada vez mais difícil o des-ligamento do ciberespaço, a sua des-codificação total. Parece não existir contorno possível porque toda a realidade se encontra refém das tecnologias de informação e comunicação. Mas vale a pena salientar que essa des-codificação, que seria uma reacção à codificação-máquina do ciberespaço, equivale em si a uma des-estratificação. DELEUZE e GUATTARI em *A Thousand Plateaus: Capitalism & Schizophrenia* (1999) referem que o “descodificado” (*Decoded*) é o mesmo que o “des-estratificado” (*de-stratified*). Quer isto dizer que a codificação remete também para uma linearização, para um aplanamento, apontando um só “estrato” final. Por este caminho, a desmediatização do ciberespaço equivaleria a uma des-complexificação capaz de reduzir tudo a nada, ou a uma verdade ulterior.

Não tenhamos dúvida alguma de que o ciberespaço, enquanto lugar-máquina, é um lugar-limite, um lugar-fronteira entre hardware e software. No cibe-





respaço há uma domesticação do alfanumérico. Não existe ciberespaço feito à mão, apenas em computador, e só existe para, no e como espaço de cômputo. Fora deste “ciberespaço” nada do que é digital adquire significado, tudo entra em falência, no espaço do necro.

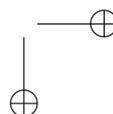
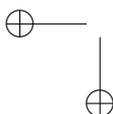
2.6 O Espaço do Necro

Case “(...) projectava a consciência descarnada na alucinação consensual da matriz” (GIBSON, 1988: p.14).

1.

O ciberespaço será sempre o espaço do “necro”, do cadáver, ergue-se como um reino de sombras, como uma gravação, uma memória total, um sonho de ÉDISON e VERNE até McLUHAN. Há algo no virtual de estranho, de inquietante, de verosimilhante com o real, que inquieta, assusta e assola. A forma como o ciberespaço mostra o virtual, o seu ambiente electrónico animado, é assustadora. O virtual enquanto expressão gráfico-plástica do ciberespaço é o lado visível da máquina, o seu espaço, o seu ambiente instituído. Existe no virtual uma carga de real que lhe é própria e única, sendo a actualização o que o define. O seu processo constante é o de tornar recente o seu lugar de signos, melhorar a sua estética dinâmica. O facto de o virtual fazer tudo isto sozinho é que se revela inquietante, quem confere imagem ao ciberespaço? Quem pinta as suas paredes? Afinal a dimensão fantasmática deve-se ao facto de o ciberespaço ser um território da morte. A Internet baseia-se em princípios técnicos que advêm de uma rede de comunicação pensada para o pós-nuclear. O computador, pela IBM, esteve implícito na racionalização das listas de judeus em Auschwitz, os videojogos têm origem nos programas bélicos de simulação. No ciberespaço há algo de mortífero. O ciberespaço é um lugar-limite, uma zona-limítrofe que revela todo o carácter predatório da Técnica, na medida em que assume várias tecnologias, diversas áreas operativas e muitas formas plásticas, consoante os equipamentos em rede.

No ciberespaço a morte é experimentada. Mesmo para os escritores de ciberpunk a simbiose da experiência física do corpo com a experiência estética



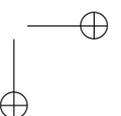
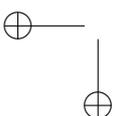


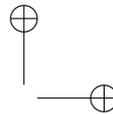
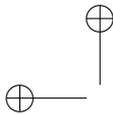
da mente implicava um des-ligar. E depois um re-ligar. A ideia era experimentar o lugar-máquina, instalá-lo na nossa mente, como se fosse possível apagar tudo o que fora registado na nossa mente (é o que acontece a *Johnny Mnemonic*, de GIBSON) provocando-se uma grave mutação alucinógena.

Alguns entre a vida e a morte, o real e o virtual, o lugar-máquina contemplado no ciberespaço é um espaço instalado, uma instância de movimentos de fluxos. Face a esta tensão entre Real e Virtual, Edmond COUCHOT defende que o sujeito, cada vez mais aparelhado aos processos técnicos, é assistido e absorvido por estes. A sua subjectividade já está corrompida pelo lugar-máquina. Nos anos 50, McLUHAN dizia que “the instantaneous world of electric informational media involves all of us, all at once. No detachment or frame is possible” (1989: p.57). E não é que ele tinha mesmo razão? Como se pode actualmente fugir ao ciberespaço? Ou melhor: existe outro sítio para onde ir que não o ciberespaço? Nada funciona fora do ciberespaço porque este é o território do real actualmente, o lugar-máquina que se sobrepôs ao real. O único preço desta mudança é que o sujeito é obrigado a “interficiar”, a deslocar-se, a interagir, a percorrer trajectos. No seguimento desta lógica é que COUCHOT afirma que “o sujeito interfaciado é mais *trajecto* do que sujeito” (1998: p.28), porque aquilo que hoje define o sujeito é o percurso e não a sua posição fixa. A lógica da rede do ciberespaço vence porque tem mais linhas de comunicação entre pólos do que pólos propriamente ditos. O resultado é uma dinâmica inovadora de ligações que privilegia o trajecto estético em detrimento da inércia estática.

2.

Por isso, tal como BAUDRILLARD refere: “com o virtual, entramos não só na era da liquidação do Real e do Referencial, mas na do extermínio do Outro” (1996: p.145). A lesão no Outro é evidente, porque o virtual permite construir tudo ao ponto de só a subjectividade importar, pois o corte com a exterioridade é implícito quando só a interioridade interessa. A ser levado ao extremo, o corte com o exterior é a experiência cortada, a gravação interrompida, o virtual implosivo, o espaço da morte como William GIBSON refere em *Neuromante*, o espaço do *necro*. A certeza que temos é que no ciberespaço a morte tem as suas figuras de estimação, pois são os constructos que mais representativos





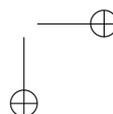
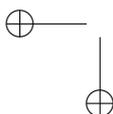
são de um certo regresso dos mortos. Temos exemplos disso em *Neuromante*, o constructo de IA (Inteligência Artificial) que se revela no final da história diz mesmo que se trata de uma “vereda para a terra dos mortos” (1988: p.273)². Assim se compreende como é que uma viagem no ciberespaço de GIBSON implique que se entre no interior da inquietude, se penetre no mundo furtivo da máquina (ir)racional.

A máquina é perigosa, o luga-máquina digital é o perigo territorializado, pois desde logo o utilizador requer saber que o ciberespaço é um local de exílio voluntário. Por analogia, no ciberespaço de GIBSON quase que se pode ler à entrada o que se lê à entrada do *Labirinto* de Robert SILVERBERG: “abandonai toda a esperança, vós que entrais aqui”. Uma vez concebido como espaço urbano, o ciberespaço é sempre um local-armadilha, um espaço urbano propenso para armadilhar. De forma idêntica à do *Labirinto* de SILVERBERG, o ciberespaço é sempre uma zona de vitimização, algo acontece onde a tecnologia é predadora. No romance *The Man In The Maze – Labirinto*, SILVERBERG diz que o *Labirinto* é como uma cidade que gosta de ter vítimas, porque o labirinto é a casa de alguém. Todos os que lá entram são intrusos. Ora é mesmo este ponto de vista que transforma o ciberespaço num campo minado, um local nativo, um *habitat* ciborgue pensado por e para máquinas, como a *Machine City* de *Animatrix*.

O utilizador é sempre um penetrador de um espaço-mãe. Aceite-se o que COYNE defende quando diz que o “(...) cyberspace reproduces and even transcends physical space” (1996: p.156). Ou seja, o espaço do necro que o ciberespaço amplia é reflexo do ambiente violento, predador e mortífero da realidade primeira. Só que o ciberespaço reflecte, transcende e amplia o real, tornando-o mais mortífero, mas propenso ao fantasmático também; isto faz sentido porque, tal como COYNE argumenta, o ciberespaço é um meta-espaço. E transcende porque é um espaço contentor, de contenção, medição, lógico, de blocos, de comunicação, mas em que poucos utilizadores estão aptos para ver os seus bastidores.

São muitos os utilizadores que se refugiam no lugar-máquina do ciberespaço. O ciberespaço é labiríntico, mas percebe-se por que é que nele se mergulha para melhor escapar à realidade. A razão é que a realidade se tor-

²De onde o neologismo “necromancer”, que significa “o romance da morte”, “a personagem da morte”.





nou tão perigosa que o espaço cadavérico do virtual parece mais amigável, há um perigo disfarçado de solução. SILVERBERG em *The Man In The Maze – Labirinto*³ conta-nos que:

“Muller conhecia bem o labirinto. Conhecia as suas ciladas e ilusões, os seus perigos e armadilhas mortais. Vivera lá dentro durante nove anos. Era tempo suficiente para chegar a um acordo com o Labirinto, se não com a situação que o forçara a refugiar-se nele” (s.d.: p.5).

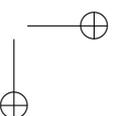
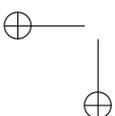
Quem navega no ciberespaço dá-se conta seriamente da sua estrutura labiríntica, porque é fácil consultar algo, mas sair é sempre complicado, porque atrás do que queremos aparecem sempre mais coisas interessantes. Ver o ciberespaço enquanto refúgio é que é o perigo, e nesse ponto o utilizador está ao mesmo nível que Muller da história de SILVERBERG: na situação de negociar com o labirinto mortal.

2.7 Espaço-Sistema

“Societies have always been shaped more by the nature of the media by which men communicate than by the content of the communication” (McLUHAN, 2001: p.8).

Diz COYNE que “when you are using a computer, you are in cyberspace” (1996: p.151). De facto isso é verdade, o ciberespaço não apenas é um espaço técnico, um lugar-máquina, como é nomeadamente um espaço de “alucinação consensual”. Nota-se que, há toda uma dimensão, uma plataforma, em que máquina, espaço e técnica confluem. Âmbito este no qual faz todo o sentido o que Lev MONIVICH diz em *The Language of New Media*: “for the first time, space becomes a *media type*” (2001: p.251). A revolução começa neste

³ *The Man In The Maze – Labirinto* conta a história de Muller, um homem que se decide esconder da humanidade num planeta morto, numa cidade abandonada cheia de labirintos mortais. Devido às suas capacidades, Muller é novamente procurado pela humanidade a fim de salvar de um potencial perigo próximo. A questão é quem poderá entrar no *Labirinto* vivo e regressar com Muller? Quando ninguém sabia tudo acerca de um *Labirinto* provido de um sub-labirinto interno gigante, uma cidade morta estranhamente preservada num deserto morto num planeta morto.



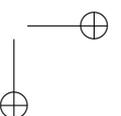
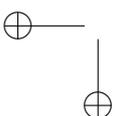


ponto, pois pela primeira vez o espaço torna-se um tipo de media, um formato de interação de comunicação, um subproduto da cibercultura. O problema em vista é que se o espaço se torna media, então se for um meio de comunicação gigante torna-se infinito. Neste contexto repare-se no que diz Case, o protagonista de *Neuromante*, acerca do constructo homónimo:

“Conheci o Neuromante. (...) Creio que ele é uma (...) ROM gigantesca (...); a verdade é que, na sua totalidade, é RAM. Os constructos pensam que se encontram mesmo *lá*, que o local onde estão é real; contudo, trata-se apenas de algo que nunca mais acaba” (1988: p.279).

Espanta-nos que o ciberespaço seja um lugar-máquina sem local preciso, um ponto de memória acessível aleatoriamente (memória tipo RAM), um território em que nada está mesmo lá, mas onde tudo está a caminho, como *Neuromante*. Talvez nesta óptica faça todo o sentido ver o ciberespaço como um sistema de outra ordem. O historiador Erwin PANOFSKY qualifica esta modelização sintética do espaço gráfico-plástico pelo nome de “espaço-sistema”⁴. Realmente é no ciberespaço que termina essa modelização sintética do real, onde o virtual faz o ciberespaço aparecer, retirando-o do abstraccionismo do código-máquina. O ciberespaço assume-se como um espaço-sistema, o lugar-máquina *per se*, um território a mapear, capaz de derrotar a cartografia em função de conexões. O espaço-sistema cibernético “liga-se” a outros objetivos, a outros “telos”, a outros fins. A “telia” do espaço-sistema é o reduto do “tele”, da distância. O ciberespaço é essa instituição que se dá por controlo remoto, esse espaço clínico-técnico que revoluciona a relação do utilizador com as imagens, porque estas tornam-se espaço também. MANOVICH apercebe-se claramente desta modificação e afirma que “the new media image is something the user actively goes into” (2001: p.183). Portanto, o espaço-sistema encontra-se vocacionado para receber o utilizador, porque o ciberespaço, dado ser o solo dos novos media, seduz os utilizadores a entrarem em si pelas imagens, que são altamente invocadoras de ligação. Afirma Simon PENNY que:

⁴Por oposição ao tipo de espaço a que se referiam os pintores da Idade Média: o “espaço-agregado”, que estava ligado à perspectiva cavalariça, onde a construção não visava o desejo de unificação proporcional dos planos visuais, mas sobretudo uma intenção narrativa exprimida por justaposições simbólicas de figuras religiosas e profanas.





“A imagem interactiva não pode ser comentada nos mesmos termos que as imagens passivas tradicionais, pois é processual. (...) Os meios interactivos não são imagens, são máquinas geradoras de imagens” (in MIRANDA, José A. Bragança de & CRUZ, Maria Teresa, 2002: p.57).

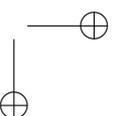
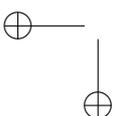
A imagem que o dispositivo do Renascimento tentou racionalizar tem no ciberespaço o seu lugar cativo, o lugar-máquina é o último espaço, o último sistema, a real verdade, a instância de geração de imagens-máquina. À maneira de um “road movie” de Wim WENDERS, o utilizador do ciberespaço tem a sua posição subjectiva muito vigiada pela tecnologia, mas não é por isso que deixa de percorrer todas as distâncias e de vaguear pelo espaço-sistema. Aliás, como Wintemute, o famoso constructo de Inteligência Artificial, refere em *Neuromante*, o seu objectivo era expandir-se e atingir todo o espaço-sistema:

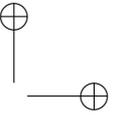
“- Já não sou o Wintermute.
- Então que és?
- (...) Sou a matriz, Case. - Case soltou uma gargalhada. - E aonde isso te leva?
- A lado nenhum. A toda a parte. Sou a soma total das coisas, o espectáculo todo” (1988: p.279).

Por mais incrível que pareça, a ideia de todas as máquinas é dar consistência ao todo, peça a peça. As máquinas não pretendem ir a lado algum, pretendem por seu turno instituir o seu lugar próprio: o lugar-máquina, um território que são as próprias máquinas que mapeiam com a ajuda de humanos, como outrora aconteceu o inverso. Agora as máquinas são o espectáculo todo.

2.8 Cultura dos Cubos

“O aspecto rectilíneo do Mundo Electrónico prevalecia ali também. Formas semelhantes a blocos, bordeando os desfiladeiros, estavam divididas ao longo de fronteiras precisas por resplandecentes demarcações e faixas, subdivididas por zonas de sombra” (LISBERGER & DALEY, 1982: p.15).

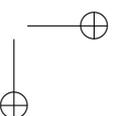
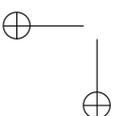




1.

Todas as descrições do ciberespaço na sua concepção originária remetem-nos para o seu início gráfico-plástico, a dimensão em que o lugar-máquina se fazia surgir no ecrã, onde sólidos geométricos vectoriais gozavam da última plasticidade da imagem-máquina. Actualmente os cubos, os sólidos geométricos foram sendo tão miniaturizados que todas as imagens são perfeitas, e os *pixels* invisíveis. A cultura cúbica, da matemática, do jogo Tetris, é aplicada no ciberespaço por este ser o espaço em que as formas matemáticas melhor se destacam, e onde devem estar, com a sua frieza e geometrização. A Realidade Virtual e o videogame são a égide desta cultura dos cubos. Porém, apesar de a ideia de cubo como espaço ter origem nos Gregos, é no Renascimento, com ALBERTI, que o espaço começa a ser concebido enquanto “cubo cenográfico abstracto”. Isto é, todo e qualquer cenário se reduz sempre à condição de cubo, às coordenadas cartesianas simples, claras e distintas. Até no teatro e nas galerias de arte predomina este paradigma arquitectónico do “white cube” ou da “black box”. Mesmo a actual forma do hardware desde as caixas-negras das aeronaves, passando pela consola de videogames *GameCube*, até aos computadores Apple, há algo de cúbico que nos fascina como o célebre “Cubo Mágico” de Rubik.

No cinema, por exemplo, o filme *Cube* (Vincenzo NATALI, 1997), *Cube2 – HyperCube* (Andrzej SEKULA, 2002) e *Cube Zero* (Ernie Barbarash, 2004) são bastante demonstrativos desta cultura dos cubos. Se analisarmos o ciberespaço como um território cúbico, veremos-lo sempre como um território do jogo, como um ambiente perigoso, um labirinto repleto de nefastas armadilhas a evitar. O ciberespaço é o lugar-máquina onde já não caçamos nada, porque é onde somos sem dúvida caçados. Como acontece às personagens dos filmes da série *Cube*, o grande problema é sair do cubo, porque entrar, além de ser enigmático, é imediato e inexplicável. Os três filmes focam precisamente a temática da fuga do território da máquina. No primeiro filme *Cube*, descobrem-se coordenadas matemáticas nas salas que explicam as centenas de cubos existentes, e que estes se movimentam. No segundo filme *Cube2: HyperCube*, descobre-se que tudo não passa de uma simulação militar, um jogo de teste, de sobrevivência, em Realidade Virtual. Já no terceiro filme há um re-contar da história dos cubos, voltando-se agora ao *Cube Zero*, momento da saga em que se vê os bastidores do Cubo em si, onde os vigilantes traba-





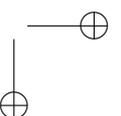
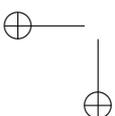
lham e controlam quem aprisionam no cubo. Esta visão predatória do espaço cúbico, do território poliédrico e panóptico do ciberespaço é preocupante, no mínimo. A visão dos cubos é a visão da matemática, a das jaulas, e também a da “microfísica do poder”, de que fala Michel FOUCAULT em *Vigiar e Punir*. Também nos faz recordar o romance *The Man In The Maze – Labirinto*, porque SILVERBERG a dada altura afirma:

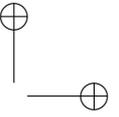
“Aquele esconderijo era-lhe necessário, intacto, para o dia em que o labirinto pudesse vir a mutilá-lo ou a paralisá-lo. O seu olhar perscrutava atentamente as ruas tortuosas que tinha na frente. Em volta dele erguiam-se as paredes, tapumes, armadilhas e confusões do Labirinto em que vivia” (s.d.: p.6).

A correspondência entre o ambiente do *Labirinto* de SILVERBERG e o ambiente cúbico proposto inicialmente por NATALI para a série *Cube* é óbvia. Ambas as ficções têm argumentos com ecos no *Neuromante* de GIBSON. Pela lógica o *cyberspace* é a grande máquina territorial, o lugar-máquina existente apenas nos sistemas técnicos e nas mentes dos seus utilizadores. São notórios, nos utilizadores do ciberespaço, os processos de aprendizagem que envolvem construções e blocos, cubos e peças (de onde a expressão “building block”). Os alemães têm um termo que remete para a “construção de imagens” (*bildung*). Ora o ciberespaço é simultaneamente esta zona de blocos e a arena de construção de imagens; como o deus grego *Janus*, o deus das duas caras, uma vez que é a zona de construção, de espaço matematizado, e, por outro lado, a zona da des-construção, da alucinação. De uma parte temos a zona cúbica, a cela fechada que NATALI e SEKULA nos mostram na série *Cube*; na outra parte temos o campo aberto, a zona de voo pura, o espaço da descompressão (GIBSON e STERLING) com reflexos de azul eléctrico.

Quer seja nos espaços fechados, quer seja nos espaços abertos das paisagens electrónicas, o ciberespaço prima por ser um campo cúbico, um território do grão, do pixel que sonha a alta-resolução, e que nos faz procurar o seu autor. Por vezes sentimo-nos tão perdidos quanto as personagens da peça de teatro de Luigi PIRANDELLO⁵. Afinal quem é o autor do ciberespaço? GIBSON só cunhou um termo em *Burning Chrome*, e é em *Neuromante* que

⁵ A peça intitula-se *Sei Personaggi In Cerca D'autore (Six Characters in Search of An Author)*, e é de 1921.



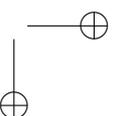
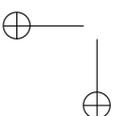


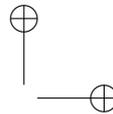
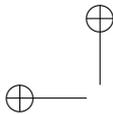
o descreve. A série *The Matrix*, dos Irmãos WACHOWSKI, revela em *Matrix Reloaded* a figura do Arquitecto, e *Tron* de LISBERGER e DALEY mostra a tirania do MCP (Master Control Program). Ainda assim, se na ficção não há consenso, como poderá haver na realidade? O ciberespaço será sempre o nosso cubo mágico, uma espécie de poliedro como na ficção *Urbicande*, de François SCHUITEN e de Benoît PEETERS, uma estrutura de malha cúbica, cujas arestas fogem centrifugamente a fim de contaminar a realidade. GIBSON tem toda a razão quando se refere ao progresso técnico como sendo “not legislated change”.

2.

O ciberespaço expande-se de modo a que nos transporte mais convincentemente, mudando de forma metonímica, dado que a sua parte vale pelo seu todo. Ao ser um lugar-máquina, só possível dada a interligação de tantas máquinas, o ciberespaço rompe com o espaço fechado, representado, emoldurado, mas ao mesmo tempo propaga algo cúbico, contido, arquivado, aprisionando todos os conteúdos. Digamos que existe uma gramática arquitectónica do ciberespaço. O ciberespaço efectiva uma cultura dos cubos implementando a mais perfeita geometrização da natureza, o devir-geométrico desta. Quer se trate de reconstruir restos arqueológicos, próteses, representar o corpo humano, simular a visão, recriar obras de artistas falecidos, etc. Mantém-se um aspecto, o aspecto vectorial da máquina, apesar de esta hoje em dia estar hiper-aperfeiçoada, continuamos a ter reminiscências de uma idade da máquina ainda identificável, de quando a máquina era imperfeita diante do humano.

Se por um lado os estetas da Realidade Virtual sonham com a imersão total, e se as imagens de síntese se tornam cada vez mais definidas e em alta-resolução, existe cada vez mais a tendência de voltar aos cubos, de abandonar as linhas, de voltar ao *low-tech*. A adesão a estas tendências é concomitante a um regresso à imagem vectorial, à imagem pixelizada, cheia de grão, da *pixel art*, por exemplo. No cinema, a tendência, da parte de Hollywood, é criar o virtual sem distinção possível do real. Ou seja é vender a imagem ciberespacial, aquela em que as paisagens de síntese são como as dos *westerns* dos filmes de John FORD; na tensão espaço aberto-espaço fechado, oscilando



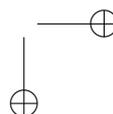
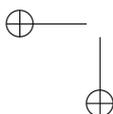


entre a grandeza do deserto, o céu e o interior das casas. Quanto à perspectiva do cinema de autor, a tendência é para cortar na perspectiva, na imagem de síntese, no 3D e voltar aos primórdios desta cibercultura. Avizinha-se a tendência de fazer futurismo sem futurismo, porque o futuro aí está já.

Um autor que faz um trabalho interessante de cortar com a amplitude da imagem-máquina, da imagem computadorizada, é Wong KAR-WAI, que em 2046 (2004), um filme de ficção científica, mostra o inesperado, compactando o espaço da imagem, tornando-a refém do enquadramento. A imagem em 2046 é uma imagem-máquina, desconexa, sem passado, sem presente, sem futuro, sem efeitos especiais, onde as personagens, tal como as de *Neuromante*, são emolduradas pelo cenário. O famoso realizador de Hong-Kong mostra um futuro visto como presente e vice-versa, mas sempre pela lente do passado. O Futuro como mira de um comboio que é afinal a vida e que nos pede para viajar e contemplar as situações vividas, vagão a vagão, episódio a episódio. O realizador explora o que STERLING e GIBSON fizeram nos romances: o *glamour* clássico de personagens grandiosas situadas em espaços claustrofóbicos, onde a música *tango* e *swing* do início do século XX se contrapõem a um futuro “blade runnerizado”, também ele uma continuação do passado, envolto em redenção, intriga e salvação, repleto de amor e perdição, estética e paixão.

Tendo em conta que o espaço da imagem é cada vez mais o espaço do computador, e vice-versa, KAR-WAI ⁶ chega ao ponto de mostrar a vida à custa de planos rectos face aos corpos curvilíneos das personagens. O seu propósito é falar de um futuro como ficção em contraponto a um passado perceptível, romântico, chique, lento, musical, enamorado e apaixonante. GIBSON capta este neo-romantismo como se escrevesse com máquina fotográfica, ao passo que KAR-WAI segue a teoria de GODDARD transformando-se no realizador-

⁶Wong KAR-WAI, tal como Chuck CLOSE e Spike LEE, também recorre à lente de grande-angular para fazer planos de “in your face”, “extreme close-up”. O objectivo é levar a imagem a desaparecer no seu próprio espaço de contenção, como o ciberespaço de GIBSON desaparece sempre que o terminal de Case é desligado. Está em causa um efeito de compactação, de comprimir espaço a fim de fundir tudo no espaço da imagem, fazendo abater o real no enquadramento. Por ser vulgar mostrar os detalhes das grandes paisagens de campo aberto, KAR-WAI usa a grande angular para paisagens de campo fechado. Assim o realizador cria em 2046 um excesso de detalhe, um filme denso de efemeridades demasiado apressadas para serem retidas, o passado é melhor contemplado, em formas teosóficas de vertical/horizontal. Viva a cultura dos cubos!





câmara, fazendo da câmara a nossa consciência. 2046 revela a história de viajar no tempo como quem viaja de comboio, mudando sempre de carruagem, com “flash-backs” e flash-forwards”, contando e recontando uma história de vivências e esperanças num futuro com mais crédito no passado. Foi isto precisamente que GIBSON observou em *Blade Runner*. Por isso *Neuromante* é sintomático desta visão, que KAR-WAI complica mais orientalmente.

2.9 Rizoma Revolution

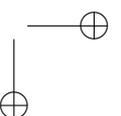
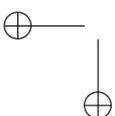
“There has been no masterplan, and it has been developed by the users of the system” (COYNE, 1996: p.148).

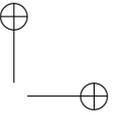
Os conhecidos Gilles DELEUZE e Félix GUATTARI escreveram o livro que mais teve impacto nos académicos: *A Thousand Plateaus – Capitalism & Schizophrenia*⁷. Nesta obra, o dueto francês de filosofia e psiquiatria critica fortemente a psicanálise, mas de entre as diversas questões que trata, a mais fundamental prende-se com a introdução do “rizoma”.

A teoria do rizoma de DELEUZE e GUATTARI é revolucionária. Inspirados num tubérculo muito especial, os autores basearam-se neste elemento da botânica e plantaram-no na filosofia. O seu impacto é que o rizoma começa a servir de modelo alternativo à velha hierarquia vertical. Com a expansão do computador e das redes, o modelo centralista perdeu território, e todo o ciberespaço acaba por se constituir, por se tecer graças aos seus utilizadores, como um rizoma, um tubérculo daninho repleto de semelhanças com o mundo das *networks*.

Uma característica das redes de informação é a sua constituição quase anárquica, a sua descentralização, e o modo como se erguem em pontos diferentes senão mesmo opostos. As redes são nomádicas, viajam também, são como que raízes que se espalham e fortalecem rizomaticamente. DELEUZE e GUATTARI dedicam em *A Thousand Plateaus* um só capítulo ao rizoma, quando em toda a sua obra o rizoma está lá latente, não como conteúdo, mas como estrutura. O conceito de rizoma é estruturalista, basta ver a época em que surge, apesar de ser adoptado pelos tecnólogos mais tarde. O que é facto é

⁷N.A.: Este ensaio faz par com *O Anti-Édipo – Capitalismo e Esquizofrenia*.



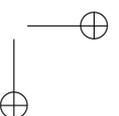
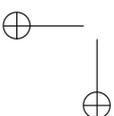


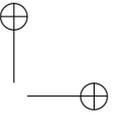
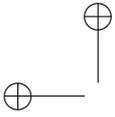
que a Internet, a World Wide Web, os MUDs, os Jogos online; enfim o ciberespaço, entre tantas outras inovações, quando surgem é de forma acentrada, em jeito pósmoderno, como que corpos sem organização aparente, sem órgãos, não tendo nada muito definido a não ser os seus protocolos de comunicação.

As redes são assumidamente rizomáticas, são baseadas em raízes, em ligações, que se efectivam por linhas que podem interligar qualquer ponto com qualquer outro ponto, não respeitando nenhuma ordem. Este carácter anárquico e viajante da raiz, da rede, é o código genético do ciberespaço, desse lugar-máquina que não tem sede, zona central, uma vez que é anti-genealógicamente ciborgue. As linhas rizomáticas são tão nomádicas que podem a qualquer momento mudar de sítio e de configuração conquistando lugares novos e formatos diversos; o rizoma favorece as multiplicidades, a ligação total. Na era da velocidade, do centrífugo, do rizomático, da rede e do inconstante, do caos e da sedução-máquina, o rizoma é rei, não o tubérculo, mas o conceito.

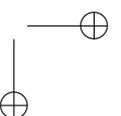
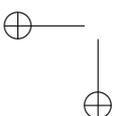
Analisar a Internet à luz desta teoria de DELEUZE e GUATTARI requer que entendamos que no rizoma fluem estados momentâneos sem qualquer controlo ou codificação hierárquica de um qualquer centro de decisão maior. O ciberespaço é feito pelos utilizadores, e na sua visão romântica é visto como um território a explorar, a mapear. O que é curioso é que apesar de o ciberespaço não ter centro e ser criado por todos, foi geo-estrategicamente criado para resistir a uma guerra global. Em vez da guerra temos a rede global, um território-máquina que liga todos os utilizadores fascinados com o mito agrário do rizoma, do tubérculo que se espalha de forma daninha.

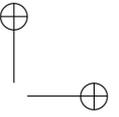
Na Internet, versão mais popular do ciberespaço, a seguir à do telemóvel, os pontos de acesso não são fixos, e não se pode dizer que exista princípio ou fim. Só o meio está disponível, como no rizoma, tudo é meio, mas neste caso *media, medium*. O meio pode conectar-se a outras estruturas, dado ser nómada o rizoma. Em cada meio, em cada *plateau*, existe um estrato, um pouco como na cultura de cubos ou nos jogos de plataformas em que o infinito nos assola e obriga a enfrentar o geométrico como salvação. Nas redes cada estrato é mais um estrato. Não existe um estrato final, pois como o título da obra de DELEUZE e GUATTARI indica existem mil estratos, mil meios, *a thousand plateaux*. Não interessa cartografar tudo, mas sim efectuar trajectos. É neste sentido que GIBSON refere no documentário *No Maps For These Territories*, realizado por NEALE, que não existem cartografias para





estes territórios não estáticos, pois se o ciberespaço se expande, por natureza rizomática, então está a cobrir um território outrora marcado pela geografia. Sendo assim ocorre uma “reterritorialização”, o espaço é refeito como território porque novas ligações heterogéneas são instituídas. O real primeiro é “desterritorializado”, perdendo terreno para o lugar-máquina que temos diante de nós, em ecrãs, imagens e produtos mediáticos. Como um vírus multiforme, o rizoma só se torna problema quando os trajectos e os percursos se resignam ao estático. Para o rizoma, a questão é a revolução implicar a conexão-viral. Para os utilizadores do ciberespaço, a questão é o perigo de parar, quando a estrutura está feita para o fluxo daninho.





Capítulo 3

A Subjectividade Mediada por Vídeo¹. Experiências Audiovisuais na Primeira Pessoa

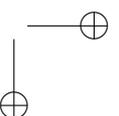
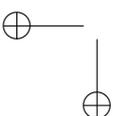
3.1 O Dispositivo-Figurativo

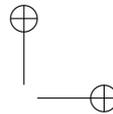
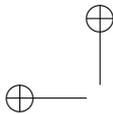
“new media is post-media or *meta-media*, as it uses old media as its primary material” (MANOVICH, 2000).

Falar da forma como a subjectividade é mediada pela imagem-vídeo implica falar daquilo que hoje se apelidam de “experiências audiovisuais na primeira pessoa”. É notório que a imagem-cinematográfica traça todo um percurso que perfaz um patamar até ao virtual. A imagem-virtual é um parente muito próximo do cinema, pois encontra-se na mesma linhagem de media, contudo, apesar de a imagem-virtual primar por ser gerada em computador, é possível traçar no passado um percurso até à imagem renascentista, que, de certa forma, antecede a virtualidade. Para usar uma expressão de Edmond COUCHOT há um conjunto de “operações de figuração” que concretizam os alicerces das experiências audiovisuais de hoje. Sem a perspectiva, o ponto de fuga, a imagem a três dimensões, a fotografia, o cinema e o videojogo não existiria imagem-virtual.

Há um dispositivo de figuração que foi sendo melhorado ao longo dos tempos e que teve na matematização, na mecanização e na electrónica os seus

¹Ensaio apresentado no Seminário de “Estética dos Media” do Mestrado de Ciências da Comunicação – Variante de Cultura Contemporânea e Novas Tecnologias, na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa em 2006/2007.





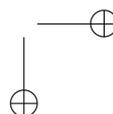
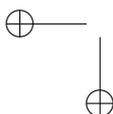
momentos altos de evolução. Por exemplo na Renascença a perspectiva foi importante, na modernidade a fotografia e o cinema também o foram, mas sem a computação pósmoderna as experiências audiovisuais na primeira pessoa não seriam possíveis de todo.

Com a invenção da perspectiva na Renascença há muita coisa que muda na representação do espaço. Ao aplicar-se as leis da perspectiva o espectador fica de fora da imagem. A imagem não o inclui. Em vez disso, a sua posição será no tão chamado “ponto de fuga”, algures fora da imagem, numa forma similar à que Deus ocupa, estando ausente da sua criação. Quinhentos anos depois da perspectiva e do ponto de fuga serem usados por pintores, arquitectos e engenheiros europeus, a máquina das máquinas, o computador, permite fazer o inverso num espaço visto em perspectiva, na imagem-virtual. Ora na imagem-virtual o espectador está incluído num ambiente gráfico, plástico, visual e também sonoro, lúdico, mas que prima por ser visto na primeira pessoa. O “estar” na Realidade Virtual implica ver tudo pelos olhos de uma personagem, na sua posição, nas suas proporções; enfim, dentro de um quadro de antropometria equiparado ao do humano na realidade.

Ao longo da história de representação, Leonardo da VINCI, Albrecht DÜRER, Leon Battista ALBERTI, Piero della FRANCESCA, entre outros, tentaram criar o espaço mais realista na pintura, simulando em duas dimensões as três dimensões, às quais a imagem-cinema acrescentaria a quarta: o tempo. A pintura fora durante muitos séculos o espaço de representação eleito pelas classes dominantes para a recriação do aparato da percepção. A geometrização da realidade evolui bastante e, até à modernidade, só a perfeição da imagem-fotográfica destrona a perfeição das imagens renascentistas.

Um das operações de figuração mais interessante, e que de alguma forma enuncia essa vontade da pintura em colocar o espectador no espaço de representação, é o quadro de Jean VAN EYCK *O Casal Arnolfini* (1434), um retrato nupcial que celebra os mecenas Arnolfini². O pintor pretendia incluir a subjectividade num espaço objectivo, geométrico, matemático, mas o suporte e o tipo de dispositivo ainda não permitiam grandes evoluções. Dois séculos de-

²Neste quadro VAN EYCK recorre à utilização de um espelho através do qual se representa um espaço situado fora do enquadramento. O espelho convexo em miniatura, situado por detrás dos Arnolfini mostra-nos o impossível: o outro lado do espaço, invertendo a perspectiva. Ambas as personagens convocam a atenção do espectador, acusando a presença deste no espaço da pintura, sublinhando a sua cumplicidade com a obra, enunciando um novo tipo de espaço.





pois, Diego VELÁZQUEZ, com a obra *Las Meninas* (1660) cria um quadro de pura reciprocidade. O contemplador e o contemplado permutam-se³. Porém, séculos mais tarde ainda, quando surge a fotografia, nomeadamente o daguerreótipo de DAGUERRE, a arte pictorial entra num processo de declínio e só o dispositivo figurativo permanece. E depois da imagem-cinematográfica a imagem-virtual explorará a topologia fictícia por forma a simular uma subjectividade mediada pela imagem da era vídeo. A realidade passa a ser analisada num modo “cinemático”, mas é na imagem-vídeo que encontra a improvisação liberta da montagem cinematográfica. A subjectividade torna-se modelo de interface das novas experiências audiovisuais mediadas por vídeo, sendo sintomática de uma reprimativização mcluhanesca: o sujeito poderá sentir-se a sós com uma natureza privada, como que um aborígene deliciado com imagens.

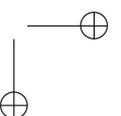
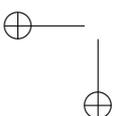
3.2 A Arma-Fotográfica

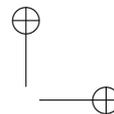
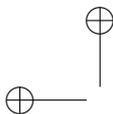
“What the machine gun annihilated the camera made immortal” (KITTLER, 1999: p.214).

Entre o Renascimento e a modernidade de hoje o acto de ver pela lente da camara obscura⁴, e apontar para um referente, era concomitante com um certo tipo de projecção. A evolução dos processos químicos e ópticos permitiu que a fotografia surgisse e se aprimorasse. Mas o tipo de dispositivo figurativo requeria um novo tipo de “projecção”. E eis que em 1880 Étienne-Jules MAREY inventa o fusil photographique, mais conhecido pela “arma-fotográfica”,

³VELÁZQUEZ compõe o quadro representando-se a si próprio, num atelier, onde pinta várias personagens em redor da Infanta Margarida, que está no centro das atenções no quadro. Os olhares das personagens figuradas na obra acusam a presença do espectador. Auto-retratando-se, VELÁZQUEZ, aparece de paleta e pincel na mão, em jeito de suspensão, acusando na tela a presença do espectador. É exemplar o tipo de dispositivo que VELÁZQUEZ trabalha nesta obra, pois requer intrusão da parte do espectador, tenta implicar uma subjectividade do espectador, com um rigor quase fotográfico. *Las Meninas* é um jogo de representação da representação clássica. A definição de espaço, que a obra abre, prova que VELÁZQUEZ tenta exhibir-se e recolher o espectador em simultâneo.

⁴A pintura dava os seus grandes passos na forma como usava este tipo de dispositivo para representar o espaço. VERMEER foi um dos pintores que melhor usou a *camara obscura*, criando por isso pinturas impressionantes em detalhe quase “foto-realista”, como se diz actualmente.





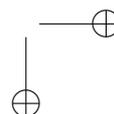
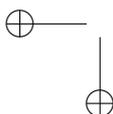
um antepassado da *handycam*, da câmara de fotografar e de filmar portátil. A arma-fotográfica de MAREY dispunha de mira, um mecanismo de relógio e podia capturar até doze imagens.

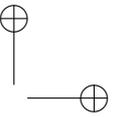
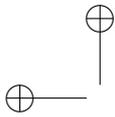
O lado revolucionário desta arma-fotográfica consistia na conciliação do sistema de captura de imagem com um sistema de tiro, sendo que não havia tiros. O alvo-fotográfico era capturado, gravado como imagem. A fotografia era sacada do real, o real era “atingido”, o referente não era morto. A arma de MAREY permitia matar o referente sem o ferir, produzindo um desdobramento mnemónico, um registo que se autonomizaria e funcionaria como que uma espectralidade forçosamente gravada.

O alvo-fotográfico era assim mirado, o enquadramento definia-lhe o espaço de enjaulamento da imagem numa mini-*camera obscura* que se tornara arma dotada de portabilidade. Embora a *camera obscura* tivesse arquitectura, porque encaixava em si sempre um espaço que entrava e se referia ao exterior, na arma de MAREY tudo se tornava espaço possível a entrar para a arma-fotográfica, porque na verdade esta armadilhava o real. A arma-fotográfica antecedeu as novas experiências audiovisuais na primeira pessoa, antecipando a realidade virtual, capturando imagens que se desprendiam do real sem aniquilar os referentes.

Iniciou-se um percurso com a arma-fotográfica de MAREY em que os “disparos” eram feitos *in vivo*, o que significa que não existia situação *post-mortem*. A representação coexistia com o referente, só que a representação ficava aprisionada num dispositivo bélico e mnemotécnico. Neste sistema a armadilha era activada logo que o gatilho da arma era premido pelo atirador-fotógrafo. Assim, ao atirador-furtivo sucede o fotógrafo-furtivo, onde o objectivo é capturar a imagem perfeita, ainda que na opinião de FLUSSER o fotógrafo também esteja a ser caçado pelo aparelho. A posição geográfica é fulcral para ambos os casos, pois em ambos os casos se tratava de armadilhar o real. Na arma-fotográfica era o próprio dispositivo de registo que registava luz, imprimindo-a no disco interior do seu tambor pelo cano.

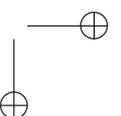
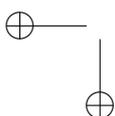
Há um carácter indubitavelmente predatório, e até aporético, que permitia que este dispositivo de registo e de morte separasse as imagens dos corpos sem operar qualquer cisão. As imagens simplesmente se autonomizaram desde então. É nesta óptica que hoje o japonês que viaja com a *handycam* ou o realizador de cinema com a sua *panavision* também revelam um comportamento idêntico ao do atirador-fotógrafo de MAREY.





KITTLER afirmou que “the history of the movie camera thus coincides with the history of automatic weapons” (KITTLER, 1999: p.124), o que não deixa de ser curioso. Mas é sintomático, são ambos produtos da máquina de repetição industrial, ambos armas de combate, reconhecimento e de potencial militar. Considere-se também que KITTLER acrescenta que: “the transport of pictures only repeats the transport of bullets” (KITTLER, 1999: p.124). Ou seja, o sistema de recarga de munição tem na imagem parente próximo no sistema de filmagem. Para ambos os sistemas é preciso apontar e recarregar a máquina, a máquina necessita de ser alimentada, para poder tomar o real que serve de referente como vítima do seu processo. Contudo é o transporte logístico de meios que implica o sistema de filmagem que faz de si idêntico ao sistema de munições. Prosseguindo o seu raciocínio, KITTLER diz que “in order to focus on and fix objects moving through space, such as people, there are two procedures: to shoot and to film” (KITTLER, 1999: p.124). E eis que KITTLER diz tudo, pois o que está em causa é precisamente a noção de “foque” na filmagem, de focar, de fitar os objectos, que é algo inerente ao sistema de visão humano, e que nos militares é sublinhado nos aparelhos de tiro. Daí os dois procedimentos serem tão idênticos, o de filmar e o de disparar, pois ambos operam uma morte mecânica.

Para BENJAMIN a autenticidade não era entendida como reproduzível, e com o sistema de MAREY a autenticidade não é o que está mesmo em questão, mas sim a caça de imagens. Pois no dispositivo de MAREY as imagens eram capturadas, ficando reféns de um sistema visual onde o disparo (“shot”) é regra, a regra do clique que despoleta, do gatilho; que hoje permanece nas máquinas fotográficas e nos periféricos de computador. O apontar, a prática de alvejar, acertar, tem na arma-fotográfica a sua relação de confluência entre a arma bélica e a mnemotécnica. Esta relação manteve-se até ao cinema e à Realidade Virtual. Todos os dispositivos ópticos, mesmo os que foram ensaiados pelo cinema relevam de uma propensão para uma subjectividade de reconhecimento, pois desde MAREY que a arma de imagem, e a imagem como arma, coincide com a arma de reconhecimento. Não se trata de re-conhecer a imagem, mas o seu referente. A captura é precursora da análise. Tirada a fotografia, esta é depois re-conhecida, revista, num sítio mais apropriado. Como os turistas e as suas câmaras a fotografar lugares para contemplar em casa ao longo do ano inteiro. Há um registo de caça que se baseia numa caça de registos foto-gráficos, e não somente de objectos “fotografáveis”.

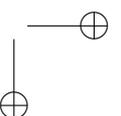
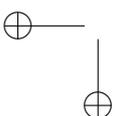


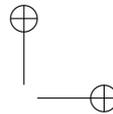
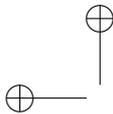


MAREY, com a arma cronofotográfica, nome oficial da arma de imagem, consegue reter imagens através do cano desta. Ao apontar para o referente o caçador de imagens retinha a imagem desse referente, como que capturando a sua aura para sempre. Já BENJAMIN referia que a experiência se torna uma “presa da câmara fotográfica”, ao que acrescentava que: “(...) um amador que volta para casa com as suas inúmeras fotografias artísticas, não satisfaz mais do que um caçador que volta da coutada com imensas peças de caça (...)” (1992: p.130).

Há toda uma postura de preparação para se entrar em acção, dado que o caçador de imagens se prepara para armadilhar o real, capturando-o instantaneamente “para mais tarde recordar”. É de facto uma guerra de memória o que está em causa, há certamente a instauração de um dispositivo de armação que é sinónimo de registo cinematográfico. Mas ao haver um registo da ilusão, há também o comprovativo de que o real tem ilusão em si. Porque se captura essa mesma ilusão do real, em vez do real fisicamente dito, o que manifesta uma subjectividade dedicada à captura, à aventura, à descoberta; um voyeurismo tornado predatório.

Do ponto de vista tecnológico, a arma-fotográfica dá origem aos sistemas de armamento que entendem a geografia e são programados para filmar e capturar o referente real: os mísseis teleguiados. A arma de projecção já autonomizada que só cumpre o seu objectivo quando aniquila o referente real. Todavia, esta é a projecção última e mais nefasta, porque com o cinema e a Realidade Virtual, há um mecanismo de subjectividade que se exterioriza e encontra no “olho” da técnica a sua prótese mais prometedora. Não se trata de tão-somente explicar que essa subjectividade é ela mesma a extensão do olho do caçador *homo sapiens*, mas com a técnica ensaiada por MAREY a perseguição de um alvo distante traduz-se, no século XX, à captura da imagem do alvo e ao imediato abatimento desse alvo. Ora é precisamente o carácter predatório da própria técnica que permite que “the social battles of the video age are fought with images, not guns” (1995: p.18), como afirma CAMERON e muito bem. Actualmente o combate faz-se pelas imagens e as imagens consagram-se por ser combativas. É a técnica que transforma o sujeito num caçador de imagens. Existe uma óptica da guerra implícita na escopia, na caça e na devoção perante a imagem, e que prepara o dispositivo moderno de reunião destes três elementos. Mas esta extensão, esta ampliação, esta prótese da visão subjectiva já havia começado com a perspectiva durante o Renasci-





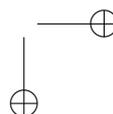
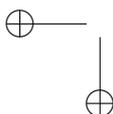
mento, pois só desde então se tornou possível compilar o real, armazenando-o para análise ulterior. Com a evolução dos media no século XX, os referentes não são mortos pelas armas de guerra e as de imagem, mas antes de mais pela banalização da imagem da guerra. As imagens da morte perderam seu carácter de choque, desbloqueando por conseguinte todas as outras, originando um sistema de subjectividade protésico e suplementar que acolhe o espectador sem piedade. Agora o espectador está situado no perigo, o perigo não é a excepção, mas tão só o ambiente.

Talvez por isso a prótese de um “inward eye”, de um olhar para o interior, para a interioridade, faça todo o sentido, por reacção. E a imagem-vídeo e a imagem-cinematográfica têm ajudado a desvelar uma espécie de “Eu emprestado” nesta passagem para os novos media, onde a audiovisualidade na primeira pessoa tem carácter de catarse. A perigosidade é realçada nas imagens de primeira pessoa, como no filme *Halloween*, porque nos faz tomar mais atenção, exige cumplicidade, recolocando-nos num novo ambiente, onde já não caçamos nada, mas onde somos sem dúvida caçados. Isto ocorre porque ao criarem-se ambientes perfeitamente miméticos do real, o princípio da arma-fotográfica re-emerge: o real é liquidado por se tornar imagem, capturado para sempre num sistema técnico. Um sistema onde a motorização é criada e preparada para nos dar a ilusão de subjectividade, de participação. O simulacro recria o seu próprio ambiente de caça. O reino da imagem aprisiona-nos como se fôssemos presas de um reino espectral. A reserva natural é agora um lugar-máquina onde não caçamos mais, nem imagens sequer, é onde somos indubitavelmente caçados, o nosso ângulo de visão é simulado e a nossa subjectividade está subjacente a um lugar-técnico. A captura já se realizou, a guerra consuma-se, e o real está perdido para sempre, por ocorrer um crime perfeito. Ocultadas as provas, transforma-se o subjectivo em cúmplice do aparato objectivo do dispositivo audiovisual. Há uma máquina antropomórfica a desenrolar-se na imagem-virtual, há uma antropometria que nos acusa e se escusa apenas a pedir a nossa participação; somos decididamente obrigados a participar.

3.3 A Cine-Visão

“Eu sou o cine-olho. Eu sou o construtor”

www.labcom.pt



(VERTOV, 1981: p.43).

A máquina antropomórfica que o cinema desenvolve tem a sua égide na obra de Dziga VERTOV, cineasta russo para quem o cinema era uma arte da visão, uma arte do ver. Esta arte do ver, esta cine-visão, é algo que a fotografia tinha antecedido. E é na fotografia, tal como BENJAMIN tão bem sublinha, que “(...) a mão liberta-se das mais importantes obrigações artísticas no processo de reprodução de imagens, as quais, a partir de então, passam a caber unicamente ao olho que espreita por uma objectiva” (1992: p.76). E é esta responsabilidade de reprodução fiel de imagens que passa inclusive para quem filma e usa a objectiva da câmara de filmar. Não é por acaso que o filme mais revolucionário de VERTOV se apelida precisamente de *The Man With a Movie Camera*. O grande herói seria o realizador, ou o assistente de realização, mas por último a heroína seria a câmara de filmar. Nesta obra tudo é visto pela câmara de filmar, o seu “olho” era a prótese por excelência da visão humana, a nova forma de subjectividade, o novo *medium* de subjectividade onde a objectividade da imagem era incomparável com a imagem da visão humana.

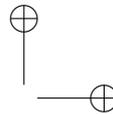
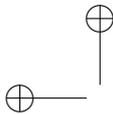
Tinha-se criado uma nova cine-visão, uma nova linguagem de subjectividade com novos planos de câmara, novos motivos de filmagem que perfaziam da arquitectura urbana e do movimento das máquinas as reais personagens anti-ficção. VERTOV dizia explicitamente que:

“Eu, o *cine-olho*, crio um homem muito mais perfeito do que aquele criado por Adão; eu crio milhares de homens diferentes segundo modelos diferentes e esquemas pré-estabelecidos.

Eu sou o *cine-olho*.

A um, tomo os braços, mais fortes e mais habilidosos, a outro tomo as pernas, mais bem-feitas e mais velozes, ao terceiro a cabeça mais bela e mais expressiva e, graças à montagem, crio um homem novo, um homem perfeito” (in GRANJA, 1981: p.23).

Com o “cine-olho”, a câmara revela-se uma arma contra a miséria das coisas, nomeadamente contra o seu desaparecimento. Esta câmara de filmar era o verdadeiro dispositivo de que se necessitava, a sua objectiva a última arma. Mas não fora somente VERTOV a criar novos caminhos no cinema. Pier Paolo PASOLINI referia vezes sem conta que o cinema precisava de algo mais, de

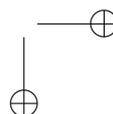
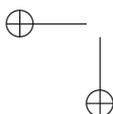


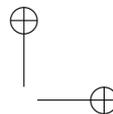
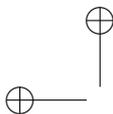
onde o seu conceito de "subjectiva indirecta livre". Para PASOLINI, a filmagem da câmara, o tipo de plano escolhido, deveriam reflectir o tipo de visão do actor⁵. Porém, a "subjectiva" de PASOLINI e o "cine-olho" de VERTOV não foram os únicos argumentos de sustento para a criação de uma nova subjectividade mediada pela imagem realista. Alguns anos depois, Alfred HITCHCOCK, em *Rear Window* – "Janela Indiscreta", consegue criar uma série de situações em que o protagonista Jeff passa por um conjunto de circunstâncias mediadas por imagens vistas na primeira pessoa; levava-se assim o espectador a participar na obra⁶. O que há a retirar daqui é que HITCHCOCK partilha a experiência de espreitar pela objectiva com o espectador, indo ao ponto de filmar de forma a que a proporção geométrica das imagens desse a sensação ao espectador de estar no "ponto de vista" de Jeff. HITCHCOCK recorre à câmara de filmar com se esta fosse uma "consciência-câmara", ao mesmo tempo que abdica nessa sequência do som. O silêncio é fulcral.

No entanto, esta noção de "consciência-câmara", tão em voga nos dias de hoje, antes de HITCHCOCK era o grande *ex libris* de VERTOV, para quem o "cine-olho" seria capaz de ver, voar, sentir, filmar, espiar, correr e muito mais. VERTOV iniciara claramente o domínio da escopia virtualizada

⁵PASOLINI substituíra claramente a visão objectiva da "objectiva" da câmara de filmar, eleita por VERTOV, por uma "subjectiva". Mostrar a experiência subjectiva do actor, antes da Realidade Virtual, era um passo de gigante para o cinema. O realizador italiano pretendia que se conseguisse captar e transmitir a experiência audiovisual do actor na primeira pessoa, pelo que referia com entusiasmo uma secundarização da intriga pela primazia da visão subjectiva que influencia, toca e sensibiliza o espectador, como o fizeram BRESSON ou GODARD. A visão "subjectiva" deveria comportar-se como tal, pois era uma prótese. A "subjectiva" revelava as pulsões das personagens.

⁶*Rear Window* mostra a vida de um foto-jornalista que é *voyeur* durante todo o filme. Ele aponta a objectiva da sua máquina de fotografar e faz dela uma "subjectiva", criando teorias da conspiração, alucinando no cubículo do seu quarto com vista para as traseiras, de onde espreita a casa de outros. Jeff usa sempre a máquina fotográfica como arma, como que caçando histórias jornalísticas, romances perdidos, construindo um romance mental acerca dos vizinhos, por estar em casa sem afazeres. No final, quando é descoberto pelo vilão Thorwald (presumível vilão, aliás, até esse momento), Jeff apaga as luzes da sua casa e coloca uma lâmpada de *flash* na máquina fotográfica. Quando Thorwald consegue entrar em sua casa para o desfecho final, Jeff recarrega a câmara fotográfica como quem recarrega uma arma, desferindo no vilão *flash's* de luz que o atordoam e atrasam. Cada lâmpada de *flash* utilizada somente uma vez requeria novamente uma recarga. O suspense nesta cena é notório. Por fim, Thorwald consegue aproximar-se de Jeff e chega mesmo a atirá-lo da janela. Jeff "cai no real", tomando uma mobilidade que não tivera durante todo o filme, ansiando por um escapismo.



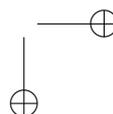
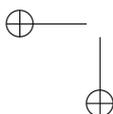


muito antes da era da computação. Estavam criadas as condições para todo um “devir-óptico” do cinema, um patamar propício para a “imagem que vem”. A de-composição de imagens iniciada por MAREY e especialmente por MUYBRIDGE havia preparado a “subjectiva” da câmara de filmar para algo novo, uma forma de com-posição; uma nova geografia da perspectiva linear em que o espectador era incluído na imagem. Essa inclusão na imagem seria feita por indiciar a sua posição na filmagem, daí o termo com-posição, pois a determinação da sua posição na imagem era importantíssima no composto audiovisual que é o cinema.

O “devir-imagem” é actualmente uma realidade, tudo se torna imagem, e se é verdade que a imagem toma a plasticidade do digital, também é verdade que o digital se torna plasticizado. É inexorável que a quantidade de imagens que envolvem o cidadão hoje mal define as fronteiras entre o que é imagem, ficção, virtual, e a realidade. Por exemplo, em *Neuromante*, William GIBSON refere mesmo que o céu é de natureza idêntica à da imagem-vídeo⁷, como se já não existisse um exterior à imagem, a imagem haveria contaminado tudo, incluindo a atmosfera. Tal coisa significa apenas que a imagem abraçaria cada vez mais o cidadão, forçando-o a ser participante, enclausurando-o numa mediação sem limite. Com certeza que há um agenciamento tecnológico na imagem-vídeo que a torna sedutora, convidativa, e que nos requer subjectivamente. A imagem-vídeo tem uma propensão para envolver o espectador, e este cada vez mais sente dificuldade em distingui-la da realidade, pois o que caracteriza a experiência humana é que a vida é um fluxo, mesmo quando estamos a dormir. Ora na imagem-vídeo há uma montagem, um controlo dos tempos e das sequências que manipula o resultado final, excluindo partes indesejáveis e acrescentando outras. É precisamente deste carácter de montagem que a imagem-vídeo se despega, a fim de sequências sem paragem, filmadas na primeira pessoa, de forma a conferir a ilusão de um “estar lá”, de revelar a realidade como sendo vista pelos olhos de um Eu.

O que se passa é que a imagem-vídeo cria um patamar para a imagem-virtual, fazendo regressar a cine-visão aos modelos do início do século, como se houvesse um estádio favorito e mais interessante de pré-montagem, de pré-edição, como se a imagem estivesse a ser libertada da tirania da *régie*. Por

⁷Diz GIBSON que “o céu por cima do porto era da cor de um aparelho de TV sintonizado num canal sem emissão” (1988: p.11).





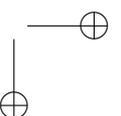
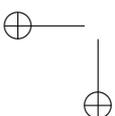
exemplo, na história do cinema é relevante o contributo dos filmes dos irmãos LUMIÈRE, mas para a “subjectivação” da imagem de hoje, o que há a reter do trabalho dos irmãos LUMIÈRE é que não havia *mise en scène*, porque não havia montagem. Tudo era filmado “one shot”, o filme era o resultado do que era filmado e ponto final⁸. Depois é claro que há uma “morte da aura” que presencia o aparecimento das técnicas de colagem, montagem e sobreposição. Mas acontece que se dá uma “re-territorialização” das condições de percepção para o campo da objectividade (a imagem-máquina toma características da imagem da visão humana), e dá-se também uma “des-territorialização” da imagem. A imagem separa-se dos corpos, e assim tudo se torna “constructo”, montagens de fragmentos, até que no virtual esse processo de “construção” seja tão aprimorado que, tal como um “crime perfeito”, oculta as provas de que tenha ocorrido. Por isso hoje quando há montagem de imagem esta não é discernível, porque a montagem fundiu-se com a imagem. A montagem não é mais o processo de edição de imagem, a montagem é a própria imagem. Não há distinção.

Nesta senda há uma “des-localização” do território real para o domínio da imagem, que permite que esta se proponha já completa, convidativa, montada, aliciante, “experimentável” e sensacional. A imagem tornou-se o ambiente, a qual só faz sentido porque um sujeito a experimenta. É por isso que há notavelmente uma migração das “imagens dos territórios” (panorama, cartografia, fotografia, *travelling* de cinema) para os “territórios de imagens” (o real)⁹.

Uma vez que há cada vez menos coisas para “objectivar”, a imagem migra para o território da subjectividade, a imagem é agora *subjectiva*, isto é, pensa, especula, interage, acusa a nossa presença num dispositivo que apenas nos faz recordar da sua pré-história, da sua fase pré-montagem, em *Las Meninas* de VELÁZQUEZ ou no *Casal Arnolfini* de VAN EYCK. Mesmo na pintura a imagem sempre ansiou por um território de forma a englobar o espectador, daí o desenvolvimento da perspectiva linear na Renascença. Só que neste período de convulsões o espectador estava excluído da imagem. A in-

⁸Uma estratégia que na década de 60 Andy WARHOL retoma, fazendo uma série de filmes longos, sem qualquer edição, isto é, montagem, recusando a sua “subjectividade artística” em prol de uma visão maquinal do *medium*.

⁹À semelhança do que BORGES refere em relação ao mapa criado à escala 1:1, que poderia cobrir todo o território, confundido-se com este, metáfora à qual BAUDRILLARD também recorre em *Simulacros e Simulação* (1994), a imagem hoje é territorial.

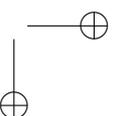
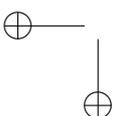


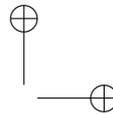
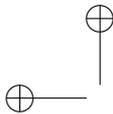


clusão do espectador na imagem foi sendo preparada historicamente por uma série de dispositivos, passando pela perspectiva, pelo estudo das proporções, pela antropometria, pela fotografia, pela lente cinematográfica e depois pelo suporte-vídeo, até à imagem tridimensional de alta-resolução capaz de revelar imagens virtuais perfeitas. Este processo tinha por missão conseguir expor a posição subjectiva na imagem, e é nomeadamente na imagem-vídeo que essa posição subjectiva do sujeito na imagem adquire contornos importantes, por exemplo com o fenómeno da gravação de vídeos domésticos. A posição subjectiva do sujeito na imagem é sempre conotada com uma submissão do sujeito-espectador-participante à imagem, pois esta não só é o território, como o revela; a imagem-vídeo é a condição de subjectividade do sujeito, o que ele pode ver (extensão do olho) e o que pode gravar (extensão da memória). Claramente que se comprova a existência de uma performance-máquina na imagem que desobstrui o caminho em prol de uma subjectividade mediada por vídeo, criando-se uma instância de movimentos-fluxo.

O que se pretende é levar o espectador a habitar o drama, capturar não só o exterior, como a arma-fotográfica de MAREY, mas sobretudo os seus estados interiores. Ao excluir-se o sujeito na terceira pessoa na imagem, a sua filmagem, a câmara amputa a visão humana e coloca de parte como objecto o homem da imagem. A imagem é vista como sendo a partir de um humano. Já não se trata de representação, mas sim de incorporação. Ou seja, a filmagem do alvo, o *leitmotiv* da câmara, funde-se com o próprio alvo ao ponto de serem indiscerníveis. A imagem cujo carácter predatório se vinha mantendo desde a arma-fotográfica de MAREY claramente deixa de capturar o exterior e vira-se para a interioridade, incorporando o *inner Self*.

Essa incorporação do dinâmico começou com o cinema soviético de VERTOV e EISENSTEIN, mas sobretudo com VERTOV. Até surgir VERTOV filmavam-se os actores de frente e em planos de conjunto. Eram estes os cânones da cinematografia. Com VERTOV muda a técnica, coloca-se a câmara em movimento, filmando num comboio em marcha, elevando-a ou colocando-a ao nível do solo, isto é, fazia-se mover a câmara e registava-se o movimento. Depois, as inovações obtidas na filmagem continuavam na mesa de montagem. Apesar de hoje a montagem ser ela mesmo reveladora de um tipo de imagem específico, sintomática de um tipo de virtualidade, está cada vez mais oculta nos novos media. A montagem apaga os seus vestígios mostrando-se as imagens como legítimas, vívidas e realistas. Como bem refere RUTSKY:



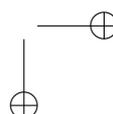
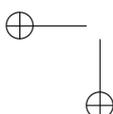


“these rationalized images/forms can than be assembled, constructed, by the allegorist/engineer, by the *monteur*” (1999: p.90). Ou seja, há uma figura responsável pela montagem, pela criação da mediação que media a subjectividade em imagem, embora não pareça por vezes haver, de todo, montagem. Mas se a montagem estava lá desde MAREY, na escolha do alvo cuja imagem se pretendia capturar, é em VERTOV que se modela a expressão e o conceito de *cinéma-vérité* (*Kino-Pravda* em russo). Nada mais do que a verdade se supunha revelar, por isso artistas como WARHOL filmavam ininterruptamente, em *one shot*, desprivilegiando a montagem, pois a primazia era dada à “subjectiva” da câmara de filmar. A montagem já pervertia a filmagem do real, a cine-visão da “câmara viva” de que falava LEACOCK.

Em última instância obviamente que o real está já corrompido, à força da escolha do momento, da luminosidade, da direcção ou da velocidade da câmara, que só dependem do cineasta. Mas esta tentativa de mediar tecnicamente a subjectividade por uma maquinaria, por técnicas de imagem realista tem a sua égide nas novas tecnologias audiovisuais, nas quais o espectador participa mais do que assiste. Deste modo, a imagem-vídeo interioriza-se, transformando o espectador-participante num “sujeito aparelhado”. Face à tensão entre Real e Virtual, Edmond COUCHOT defende que o sujeito aparelhado aos processos técnicos é assistido e absorvido por eles. A sua subjectividade já está corrompida pela técnica. A subjectividade já não aparece como única expressão do Eu, da consciência, é definida pela técnica. A aparelhagem numérica tece uma subjectividade representada, toma uma subjectividade de empréstimo. Eis como os dispositivos de audiovisual de hoje, de virtualidade, incorporam o sujeito, aparelhando-o, precisando deste para funcionarem e para realizarem o seu propósito: dar forma ao sujeito.

No cinema de ficção científica, muitos têm sido os exemplos que demonstram substancialmente esta questão, apesar de ser nos videojogos do género *FPS*¹⁰ que a revolução é mais identificável, pois este género de videojogos tem redefinido o conceito de Realidade Virtual. Mas mesmo esta Realidade Virtual busca sempre conceitos no cinema, pois é o seu *medium* de eleição, e que aliás lhe constrói a sua linhagem. Só que não se trata tão só de referir que o cinema é antecessor da Realidade Virtual e do videojogo, trata-se de su-

¹⁰*FPS* é o acrónimo de “First Person Shooters”, jogos vistos e jogados pelos olhos da personagem principal. Prima por elevado nível de realismo e sensação cinemática de jogo. São o topo do virtual.

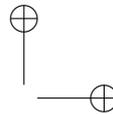
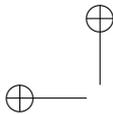


blinhar que o cinema é responsável por instituir um regime de subjectividade na primeira pessoa. E no cinema existem inúmeros exemplos de filmes que revelam sequências de subjectividade vistas na primeira pessoa.

Por exemplo, em *Robocop* (de VERHOEVEN), o polícia do filme sofre uma série de acidentes e é integrado num programa de “ciborguização”. Desde esse momento ele não é acordado, ele é reactivado, e passa a ter a sua subjectividade mediada por vídeo na primeira pessoa¹¹. Ainda assim, não é apenas *Robocop* o único filme a criticar uma sociedade que se revê na imagem-vídeo da televisão. *Blade Runner* (de Ridley SCOTT), também o faz, indo mais longe até, mostrando como a subjectividade se aloja mais em máquinas que em humanos. Neste filme, o protagonista Deckard usa um equipamento de vídeo de seu nome *esper*, que responde por interface de voz e analisa uma imagem de uma replicante chamada Zhora. Através de uma fotografia bi-dimensional o *esper* permite construir uma imagem tridimensional, traçando todo um percurso navegável. Ao detectar o reflexo de um espelho na fotografia, Deckard consegue navegar nesse espaço de imagem-máquina, nesse lugar-máquina, e encontrar o espelho. Este reflecte a replicante num quarto, uma replicante que fora designada para ser “retirada” das ruas. De acordo com COUCHOT, aqui a posição de Deckard é definitivamente a de um sujeito “interfaciado”. COUCHOT afirma que “o sujeito interfaciado é mais *trajecto* do que sujeito” (1998: p.28). O que remeterá mais para a relação, para a des-locação, e isto quer dizer que o sujeito se adapta ao trajecto, ele é trajecto, tal como a sua vida tem uma narrativa sequencial de experiência e o seu imaginário tece um filme sequencial mental.

Por outro lado há que referir quem quer na visão de *Robocop*, quer no equipamento de *Blade Runner*, com que Deckard interage, há uma transferência de subjectividade para as imagens, mas o inverso também sucede: uma transferência de imagem para a subjectividade. Acrescente-se também que ambos os filmes mostram uma imagem-fática, uma imagem-alvo, designada a forçar o espectador a ver com atenção, e que não é um mero produto da imagem fotográfica e cinematográfica. Há uma óbvia tentativa de mediar a

¹¹Toda a sua visão, memória, associações mentais e gestos passam a ser baseados em sistemas-técnicos; de focagem de imagem, auto-bloqueamento de alvos, gravação de acontecimentos em audiovisual, apagamento e pesquisa de dados, reprodução de som e digitalização de conteúdos. A interface pela qual *Robocop* interage com a realidade é baseada em video-texto, imagens gravadas de televisão e bancos de dados de vídeo.

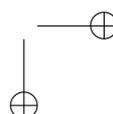
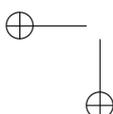


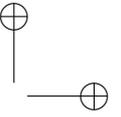
subjectividade por vídeo, de colocar o espectador no lugar da personagem, no seu ponto de vista. Curiosamente, muito antes da imagem-vídeo, em 1820, Nicéphore NIÈPCE, chamava às fotografias que inventara “pontos de vista”. O carácter mental da imagem nunca desaparecera, mesmo na imagem-vídeo permanece esse carácter de “constructo mental”. Traça-se uma mediação de testemunho. O que a imagem-virtual melhora é esse carácter panorâmico (de “visão completa”), fundindo o trabalho arquitectónico com o trabalho pictorial, restando ao sujeito aparelhado navegar, efectuar o trajecto.

Além do mais, com a subjectividade mediada por vídeo há uma “substituição” e não somente uma simulação, a ideia é tomar o lugar de um outro Eu e não apenas simulá-lo. A subjectividade evapora-se e é suplantada por uma mediação técnica dessa mesma subjectivação. A imagem adquire mais força e predominância que aquilo que representa, reivindica para si uma fantasia interior; torna-se uma arma!

Ao preparar o terreno para as novas experiências audiovisuais na primeira pessoa, o cinema providencia todo o esquema estético necessário, criando uma motorização da visão que dispensa a filmagem, uma montagem que não requer cenas mas “frames por segundo”. Identifica-se algo de VERTOV na imagem-virtual, algo de *vertet*, pois na imagem de cômputo há algo que gira e dá voltas em torno de um eixo, mas não é mais mecanismo. É *subjective computing*, uma computação subjectiva que é indissociável da imagem-vídeo, e que não consegue esconder o seu carácter predatório e furtivo, “voyeurista” e manipulador. A imagem-virtual tem, tal como a arma-fotográfica de MAREY, uma ligação à mnemotécnica da guerra¹².

¹²Uma ligação idêntica existia entre os operadores de cinema soviético e o *Exército Vermelho*. Era fácil encontrar um operador de cinema que participasse activamente nos combates e noutras operações militares. Ao ponto do operador soviético deixar frequentemente a câmara de filmar para pegar num fuzil. No mesmo sentido, a imagem-virtual é uma imagem subjectiva de combate, uma visão da guerra, do conflito tecnicamente mediado, e isso reflecte-se inclusive nos videojogos. Que por sua vez vão buscar muito do alento ao cinema de luta, dos cineastas soviéticos, dado que foram os primeiros a saber utilizar o cinema para combater o inimigo. Esta acção desenrolava-se em duas frentes complementares: a produção de filmes de combate e a sua exibição.





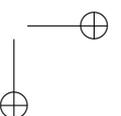
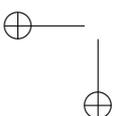
3.4 O Virtual na Primeira Pessoa

“New media is still old media” (MANOVICH, 2001).

Com a imagem-virtual, entra-se na terceira geração da imagem-vídeo (depois da imagem-TV e da *video art*), um domínio em que já não existe sujeito propriamente dito mas sim subjectividade mediada. Melhor dizendo, existe somente produção de subjectividade, porque o sujeito, de tão aparelhado que está, reduz-se ele mesmo a uma operação de figuração. Neste âmbito, COUCHOT afirma que o sujeito está “obrigado a redefinir-se constantemente, face à imagem, enquanto *sujeito*” (1998: p.23). Isto porque a imagem toma uma plasticidade que leva a uma resposta da parte do sujeito. E como este não consegue competir com a imagem, redefine-se em operações de figuração a fim de testar a sua subjectividade capturada pelos media.

O sujeito é alvo de um emparelhamento *cyborg* que lhe “hibridiza” quer a fronteira com o *milieu interior* (corpo), quer a fronteira com o *milieu exterior* (mundo). O sujeito deixa de ter controlo na sua deslocação real para passar a controlar a des-locação virtual, e é todo o “motor cinemático”, a viagem da câmara de filmar, que prepara historicamente esta virtualização da deslocação. O efeito é que o sujeito se mune de dispositivos de competência técnica para exaltar a sua subjectividade, porque a sua visão é uma visão protésica, e, mais que tudo, armada. O sujeito move-se no virtual, fundindo o seu campo de visão com o do projectil. A sua visão torna-se militarizada, como no videojogo *MDK*, a imagem subjectiva pela máquina torna o sujeito num *cyborg*. São as imagens-máquina que assolam o sujeito, emparelhando-o com o seu discurso plástico e gráfico. E a imagem ao des-territorializar-se faz do seu objecto de foco um alvo. É de uma imagem-alvo que se trata, que é subjectiva, que incorpora o sujeito, que lhe é interior, ao ponto de ser um veículo projectivo, uma arma que define o balanço interior-exterior, embebida num processo de subjectivação. Estas imagens que não necessitam de exposição à luz, e porque não são apresentadas mas processadas, são imagens-movimento *em si*, que se movem mesmo, primando por um detalhe que convoca a nossa atenção.

Já HITCHCOCK tinha obsessão com o detalhe. Numa das suas melhores obras – *Vertigo* – “*A Mulher que Viveu Duas Vezes*”, HITCHCOCK explora a panorâmica de uma cidade e faz com que a câmara de filmar viaje até ao interior de uma habitação, reduzindo o campo de visão até ao interior do olho.



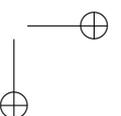
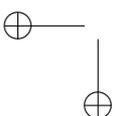


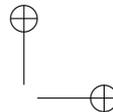
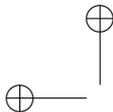
Este percurso até à interioridade é o percurso da subjectividade, que se opõe ao da representação estável agregada ao plano fixo da câmara de filmar. Na imagem-virtual, a representação é instável – móvel -, há uma entropia da imagem. E filmes como *Pulp Fiction* claramente exploram este caos, esta instabilidade subjectiva da imagem do interlocutor, e que de alguma forma antecede videojogos na primeira pessoa absolutamente revolucionários, como *Half-Life 2* ou *Doom III*, onde as personagens com que se interage viram-nos o rosto e fitam-nos como se ali estivéssemos, algo que até o filme homónimo (*Doom – “Sobrevivência”*) explorou.

Nos videojogos actuais, em que a acção é vista na primeira pessoa, a Realidade Virtual está num ponto de evolução impressionante, e não exploram somente a perspectiva como objectividade (uma herança da Renascença), dado que aproveitam bastante a via de uma perspectiva como subjectividade. A subjectividade é mediada por um esquema de metafísica-ficção, relevando de ser aplicada a uma imagem móvel, que faz da vertigem uma perspectiva do Eu (zoom, cornucópia, *semper travelling*). Há uma vertigem da imagem subjectiva causada pelo facto de as formas serem disfarçadas até se tornarem espaço. E no virtual, o espaço é tudo, e tudo se torna espaço. Repara-se que existe um ser que se re-conhece nas imagens, como também as imagens que reconhecem o ser, acusando-o e requerendo-o. Em suma, poder-se-á dizer que ocorre uma subjectivação da imagem. A subjectividade que existe é mediada porque há representação, mediação, *différance* (DERRIDA). Pretende-se possuir até ao limite o Eu na representação. A finalidade é a unificação do sujeito com a imagem, a lógica da prótese é dominante ao ponto de exprimir a interioridade do sujeito, a sua condição subjectiva.

Acentua-se um espaço subjectivo, uma imagem subjectiva que é um lugar-máquina da imagem. Ao haver actualização da imagem, o actual-virtual pesa mais que o real. Há uma “mão” que prova que se está lá, mas que não nos prova directamente que estamos lá. O gesto é o resíduo.

Implícito também está uma estética da subjectividade porque não se precisa de se objectualizar, de se condensar, nada em concreto. A estética da viagem toma tudo de assalto, transformando-se a subjectividade então numa “deriva”, num situacionismo premeditado. Há uma construção de situações notória. E a imagem subjectiva ao situar o sujeito e, mais do que isso, os momentos de subjectividade, mostra-se confinada a dispositivos de competência técnica. O facto de o videojogo na primeira pessoa ser usualmente refém do



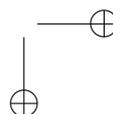
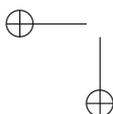


“jogo de tiros” é sintomático da pretensão que existe em se quebrar as aparências, disparar sobre elas, quando na verdade a mão comprova que o sujeito aparelhado está confinado e aprisionado no virtual. A sua subjectividade fora adulterada por mecanismos semióticos. Por isso é que COUCHOT afirma que no virtual, “o próprio sujeito oscila entre o estado de objecto e de imagem” (1998: p.27), pois ambas as instâncias partilham da mesma cartografia, o território do virtual, da imagem e som de cômputo, do mesmo lugar-máquina, feito de imagens-máquina; onde o principal é a memória e a função mais elevada do signo é a de fazer sumir a realidade, camuflando-se ao mesmo tempo essa desapareição.

O território do virtual expande-se e prova que existe uma retirada do mundo; o mundo torna-se perigoso, e ao tornar-se perigoso o virtual tenta reunir todos os sinais de introspecção, de interioridade, absorvendo-os em nome de uma segurança, de um controlo. Mas como as imagens são *imagens-movimento*, cedo se afere à maneira de VERTOV que “a arena é pequena” (in GRANJA, 1981: p.46), demasiado pequena aliás para tanta imagem. As imagens soltam-se, não só as de fora, as de terceira pessoa, mas sobretudo as nossas, as da primeira pessoa. Artistas de *video art* como Bill VIOLA têm insistido em desmistificar a subjectividade das imagens, forçando o espectador a contemplar imagens “construídas” para mostrar o ponto de vista deste mesmo espectador.

Quer a *video art*, quer a realidade virtual, ambos os media revelam o seu interface como a própria forma de definição estética. Por outra via, ambos em moldes diferentes visam preparar o espectador (levando-o a participar) para experiências pessoais mediadas por imagem-vídeo. Não obstante, é a imagem da realidade virtual que mais revela uma imagem cristalizada, límpida e plástica, excedendo os limites da fotografia e do cinema, pois nestes suportes a imagem peca por omitir algo que não cabe propositada ou acidentalmente no enquadramento. O que não aparece no plano fica no plano do imaginário. O que é omissivo não existe. Já na imagem-virtual, o que não aparece no ecrã é imediatamente actualizado para que o que quer o espectador contemple, e para onde quer que se vire, a imagem o acompanhe. Nada é omissivo. É virtual, actual, potencial. A imagem-virtual é composta e montada, conquista um *topos* que lhe é próprio, um lugar-máquina, como venho referindo.

Com o realismo e a objectividade que a fotografia e a imagem-vídeo instauraram a imagem-virtual tinha que revelar-se como portadora de uma sub-





jectividade impressionante. Havia todo um resíduo metafísico na objectividade da fotografia que terminou na fotografia abstracta, e também o mesmo ocorria na imagem-vídeo face à *video art*. Foi precisamente esse resíduo de metafísica, essa *imago* do sujeito, essa imagem, essa moldura de subjectividade que encontrou no virtual a sua extensão.

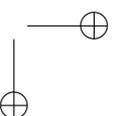
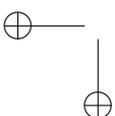
As imagens-máquina passaram a entender o dispositivo do *Quattrocento*: a perspectiva linear, as três dimensões gráficas, o ponto de fuga. O culminar é o “motor gráfico” do virtual. Daí Paul VIRILIO referir que existe uma “arte do motor”, na mesma perspectiva que MANOVICH. E este motor gráfico, esta programação de computador que anima grafismos para que o simulacro seja percebido como paisagem real, é de facto um revestimento das técnicas de imagem anteriores. O movimento vem do cinema, a objectividade vem da fotografia, a aceleração vem da computação, o rigor vem da pintura renascentista e a intimidade vem do estilo da imagem-vídeo caseira. É graças à fotografia que a objectividade virtual se torna um dado adquirido: as fotografias de fragmentos tornam-se texturas¹³, roupagens para um cenário tornado real, objectivado.

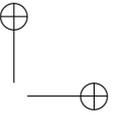
A imagem-virtual torna-se antropométrica, é vista na proporção e no mesmo tipo de enquadramento que um humano empregaria ao contemplar uma paisagem real usufruindo da sua visão. Só que se a imagem-virtual sofre de saturação, sendo excessivamente plástica, gráfica e detalhada. A imagem-fotográfica será sempre a referência de real, de onde o termo “foto-realista”, que é base para o realismo da imagem-vídeo e seus sucedâneos baseados num olhar absorvente e dilatado em que tudo acontece de uma só vez.

Na imagem-vídeo existem várias eternidades que se sucedem umas às outras, mas a passagem da sucessão para a autonomização da imagem dá-se na imagem-virtual, suporte onde tudo se pode mover no ecrã como que para sempre. A imagem-virtual é uma imagem que é ideal para preparar a simulação da subjectividade, ou para mediar a nossa subjectividade, na medida em que, ao recriar virtualmente espaços de exterior, transforma o espaço em “endótico”, fechado, e até em “endo-óptico”, pois o que se privilegia é a visão interina das coisas, o interior que se dá por corte com o exterior.

Tal como nos é mostrado em *Strange Days*, o virtual aparece como uma

¹³As texturas são a base da tapeçaria iconográfica da imagem-virtual. Curiosamente os computadores quando processam a imagem-virtual efectuem processos de tecelagem de dados: “rendering”.



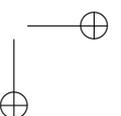
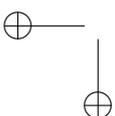


proposta de realidade bem mais confortável que o próprio real. Tanto assim é que, no filme, quem experimentava as gravações (*clips*) tinha a mesma experiência de quem as tinha gravado¹⁴. O virtual, além de ser uma experiência audiovisual transportável e copiável, era também uma forma de partilhar a subjectividade. A razão pela qual a subjectividade do olhar humano é realçada nas cenas dos *clips*, criando uma espécie de reino flutuante no qual nunca sabemos o que é verdadeiro, é porque em *Strange Days* a subjectividade é tudo. As cenas, filmadas sem cortes, mantêm-se muito próximas da acção, multiplicando-a por todos os que a elas assistem. Uma vez que tudo é filmado a partir da visão do interveniente no *clip*, BYGELOW, a realizadora, transporta os nossos olhos para lá. “The “headwire” turns the “wearer” into a human video camera” (1995: p.14), afirma CAMERON no argumento de *Strange Days*. Um dos pontos interessantes do filme é quando estão colocados inúmeros espelhos no cenário, onde se reflectem invariavelmente duas personagens. BYGELOW força-nos a assumir uma subjectividade mediada por vídeo no filme, nas personagens, e depois confronta-nos com esse facto ao obrigar-nos a enfrentar o espelho, que é a metáfora de todo o movimento em que o filme nos envolve, e sem o qual não poderíamos perceber quem está presente.

No filme, Lenny¹⁵, o protagonista, diz que “I want you to know what we’re talking about here. This isn’t like TV only better. This is life”. E na verdade é mesmo vida, uma experiência audiovisual na primeira pessoa, que é uma re-vivência; mais que um registo a contemplar. O efeito catártico das imagens-virtuais de *Strange Days* transforma todas as personagens em vítimas de uma outra subjectividade, quando visionam os *clips* porque a subjectividade ao mediar-se pela imagem adquire características desta, acusando plasticidade, viciação e virose. A imagem-virtual que está patente em *Strange Days* atingiu um nível de verosimilhança com o real que parece como que filmada, imagem-vídeo portanto. O nível de evolução do virtual é de tal ordem que, tal como este filme demonstra, ocorre uma implosão da subjectividade, e uma “auto-amputação”, em termos mcluhanianos, induzida pelo ambiente mediático, pela envolvimento da imagem. E esta é a condição de experientia-

¹⁴As gravações chamavam-se *playbacks*. Os que ainda não as haviam visto e sentido, eram considerados *virgin minds*, mentes virgens.

¹⁵Lenny Nero vende *clips*, pedaços da vida de outras pessoas capturados em digital, *bootlegs* (gravações piratas) o fruto proibido.





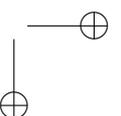
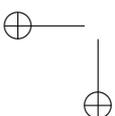
ção do audiovisual na primeira pessoa, em que o sujeito se revê num pacote de imagens confortáveis que o entorpecem. McLUHAN não falava em electrónico, mas falava em eléctrico, e o ambiente eléctrico é total e inclusivo, um inebriante lugar-máquina repleto de imagens em “com-tensão”, em contenda.

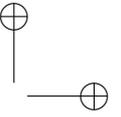
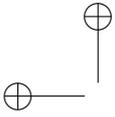
3.5 O Espaço da Morte

“Definimos a modernidade pela potência do simulacro” (DELEUZE, 1974: p.270).

A subjectividade mediada pela imagem-virtual implode e exclui do sujeito as dimensões do Outro. Há algo de castrado na referencialidade, quando a virtualidade se impõe. Por isso, tal como BAUDRILLARD refere: “com o virtual, entramos não só na era da liquidação do Real e do Referencial, mas na do extermínio do Outro” (1996: p.145). Há uma lesão no Outro, porque o virtual permite construir tudo ao ponto de só a subjectividade importar, pois o corte com a exterioridade é implícito quando só a interioridade interessa. A ser levado ao extremo, o corte com o exterior é a experiência cortada, a gravação interrompida, o virtual implosivo, o espaço da morte como William GIBSON refere em *Neuromante*, o espaço do *necro*. Não é por acaso que em *Strange Days* tudo começa com a gravação de uma morte, de alguém que morre e sobra pois a prova digital desse óbito.

E em *Robocop*, passando pelos *Terminators*, é óbvio que é da morte, do estado de não-vivo, do estado *alien*, como em *Predator* que surge um ente máquina que acede à realidade por vídeo, por imagem-vídeo. Todavia, o filme que melhor explora este facto é precisamente *Final Cut*, de Omar NAIM, que revela uma sociedade futurista em que um implante *zoe* é introduzido em todos os humanos. Toda a sua vida ficaria registada nessa prótese, e no final, depois da morte, a vida dos falecidos seria revista em audiovisual. Caberia, assim, ao editor (*cutter*) executar uma sinopse *post-mortem* de toda a vida da pessoa registada em digital, reunindo assim as melhores memórias. O editor executaria neste caso uma cerimónia fúnebre, seleccionando, ampliando ou ocultando, memórias de falecidos, mas o mais revolucionário é que o implante *zoe* permitia ver a vida da pessoa pelo seu ponto de vista, pelo seu olhar. Neste filme, a subjectividade era algo que o editor teria que gerir, de





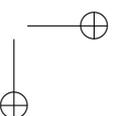
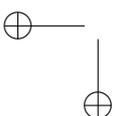
forma a deixar uma memória subjectiva que celebrasse dignamente a vida de determinada pessoa.

A grande polémica destes registos audiovisuais era de facto a subjectividade, pois existiriam pormenores pessoais na vida dos falecidos que o *zoe implant* revelaria em imagem-vídeo, o que era entendido como profano, embora necessário. O que mais havia de complexo, o que o editor teria de fazer como mais difícil seria certamente tentar escamotear-se a alguns pormenores sórdidos da vida dos falecidos, de modo a criar uma memória virtual única, sem ser massificada ou romântica. A dimensão áptica e óptica das imagens obrigavam o editor a confrontar-se com inúmeras experiências e registos que, antes de serem violentos, eram intromissores, pois a condição subjectiva das imagens era traumatizante, chocante, persuasiva. O espaço re-visto pelo editor era algo novo, mas também inquietante, perturbador.

Nos videojogos cuja acção se desenrola na primeira pessoa, o espectador-participante também se depara com esta perturbação, com a forma como as imagens parecem tão subjectivas que também elas deixam marcas e memórias. Toda uma relação se identifica entre o mapa de jogo e o mapa de imagem, entre o percurso do explorável e o percurso do evitável. A meio termo fica o gesto, o ícone da mão, o resíduo metafísico da presença do ter “estado lá” quando não se está. Se o virtual permite que o sujeito seja incluído numa dimensão eléctrica, é porque o exclui por outro lado, de algo mais concreto. Ao mesmo tempo que a imagem se torna subjectiva, é verdade que o sujeito se torna mais objectivo, fisicamente votado à tactilidade. Ambos os pólos se “hibridizam”.

Nesta óptica, contemplar a mão do sujeito na imagem vista na primeira pessoa no virtual do videojogo é contemplar um resíduo da tactilidade, também uma amplificação do carácter de tactilidade. O táctil e o óptico visam o tocar, o sentir e o ver. A mão é o índice desse propósito do ver que também aponta, dispara e trajecta. Não é por acaso que a arma já se tornou um esquema estético, sendo também capturada para dentro do virtual, tornando-se convenção este sistema de visão de paisagens virtuais em 3D. Já não se dispara num ambiente e se experiencia esse lugar. Agora o não-lugar das imagens pós-fotográficas amadurece como reino de espectralidade sem retorno, onde já não se favorece qualquer resistência ao reino gráfico, tudo é gráfico, tudo é táctil, tudo é aurático e nos devolve o olhar.

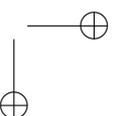
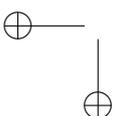
Agora tudo o que foi capturado para o interior do mecanismo já não pode ser resgatado. O sistema de captura adquiriu a capacidade de mimetizar o

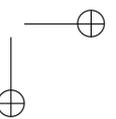
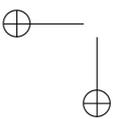
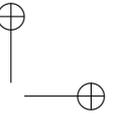
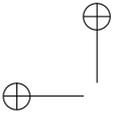


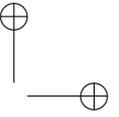


real e de o confinar sem que a actividade da caça seja necessária para armar-dilhar o real. As imagens-virtuais tornaram-se elas próprias reveladoras de um carácter predatório, e a caça e a predação são importadas para o ambiente virtual, onde à semelhança de um MAREY, podemos agora efectuar disparos, mas simulando o disparo *per se*, dado que já não há registo de haver real para importar. O ambiente existente já é o ambiente montado, o ambiente virtual já está propositadamente fechado para que o protagonista desses disparos não capte imagens mas viva experiências de percepção trabalhada. Há uma imantentização do mundo. O mundo é assimilado e fundido com o nosso ponto de vista, a perspectiva, a *paralax*¹⁶ e o som, como na sequência final de *2001: A Space Odyssey*. As condições de subjectividade da experiência, o *hic et nunc*, o aqui e agora, fundem-se com as condições de objectividade da experiência: grelha cartesiana, digital, memórias-máquina, ambientes virtuais. Por efeito, a imagem-virtual esconde o *hardware*, torna-se *software*, faz com que a tecnologia que a gera desapareça para dentro da própria virtualidade, para um cenário anti-densidade, uma caixa-negra, minimalista.

¹⁶Divisão de uma imagem em planos proxémicos e planos panorâmicos, entre o longe e o perto, entre o primeiro e segundo plano da imagem.







Capítulo 4

O Texto-Programa De Gutenberg ao Código-Máquina¹

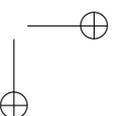
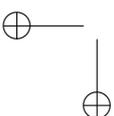
4.1 O Texto-Máquina

“Type, the prototype of all machines”
(McLUHAN, 1994-98).

O texto-máquina tem a sua pré-história no “tipo” móvel, na mecanização da escrita pelo sistema tipo-gráfico. Da fase da Prensa gutenberguiana, da mecânica, até à fase da electrónica passam-se quase cinco séculos, o tempo suficiente para que a escrita seja automatizada e ordenada até ter o seu ponto mais abstracto com a escrita matemática do programa de computador. A tipografia opera uma linearização da escrita com os caracteres perfeitamente legíveis justapostos em linhas e impressos com im-pressão. Um processo que o computador aperfeiçoará e acelerará com o advento do pixel em meados do século XX. E porquê? Porque, há toda uma máquina técnica e narrativa que ordena o tempo, e que produz o sentido bem como a legibilidade.

No entanto, a estética mecânica do texto permanece e este adquire uma plasticidade de composição e impressão que o computador otimizará. A máquina inerente ao texto, ao processo de escrita, evolui e prepara historicamente a estética do cálculo, do simulacro, tornando o texto mais um processo do que

¹Ensaio apresentado no Seminário de “Culturas do Eu” do Mestrado de Ciências da Comunicação – Variante de Cultura Contemporânea e Novas Tecnologias, na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa em 2006/2007.



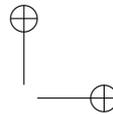
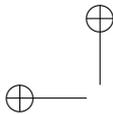
um método de escrita-leitura. O texto-máquina da era de GUTENBERG prepara a quantificação e a numerização do texto digital de hoje. Daí McLUHAN ter dito: “Typography, by producing the first uniformly repeatable commodity, also created Henry Ford, the first assembly line and the first mass production. Movable type was archetype and prototype for all subsequent industrial development” (1994-98).

O que se preparou há cinco séculos foi a mecanização do texto, o seu devir-máquina, a constituição do texto-máquina. Texto e máquina tornaram-se inseparáveis, pois desde então que não existe máquina sem texto, nem texto sem máquinas. E as máquinas de hoje operam sobre uma base literária de escrita e leitura inexorável. O texto-máquina teve que se homogenizar, foi aplanado para que as mensagens hoje fossem quantificadas, numerizadas e corrigidas, imbuídas em processos de cálculo. De facto, a coisa *diferida* é a *différance*, é a coisa representada. E no texto-máquina há uma mecanização dessa *différance*, porque tudo se representa com o texto-máquina; um texto capaz de melhorar a qualidade de leitura e de escrita, aperfeiçoando as capacidades de arquivo da tecnologia-escrita.

Com a tipo-grafia institui-se mecanicamente a “invenção da escrita linear”, o que provocou também uma evolução do próprio conceito de narrativa. Dentro deste âmbito depreende-se que há uma estrutura de linearização, de narrativização que é indissociável. O texto-máquina lineariza o texto com os *typos*, mas enquanto máquina de narrativização ordena os sentidos do texto.

À semelhança da Máquina da *Colónia Penal* do texto de Franz Kafka, a própria tecnologia-escrita, a própria noção de texto enquanto máquina surge como máquina de inscrição, máquina de sistematização da inscrição, de encaideamento, controle. O texto-máquina tem uma estruturalidade que permite ser montado e desmontado, escrito e re-escrito, o que faz com que se reifique o carácter autoritário e automático da própria escrita dentro de um quadro de manipulação.

Há todo um agenciamento de enunciação num processo que não deixa espaço a um sujeito qualquer determinável. Como nas obras de KAFKA, DELEUZE e GUATTARI reparam que “não há sujeito, ‘só há agenciamentos colectivos de enunciação’- e a literatura exprime esses agenciamentos (...)” (2005: p.41). A máquina literária, a máquina do texto, o texto-máquina é a verdadeira essência da máquina de escrita que frui de si própria. Uma máquina nunca é um reduto técnico somente, mas a máquina técnica é o modelo.

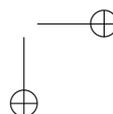
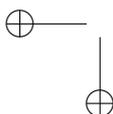


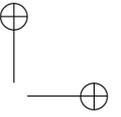
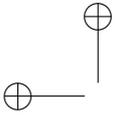
Apesar de não importar somente as engrenagens, tudo é máquina de facto, e o que fica é o processo (*procédure*) e procedimento (*procédé*). O texto-máquina é revolucionário no seu processo, na tecnologia que lhe está inerente, lógica. Por isso a Prensa de GUTENBERG apenas tecnologiza a própria maquinabilidade que já existia na tecnologia-escrita. Não é por acaso que DELEUZE e GUATTARI sublinham que no texto por si, só há processo. E na verdade todo o processo “kafkiano” resulta da forma como o próprio KAFKA² escrevia, isto é por blocos, séries e fragmentos.

No desenvolvimento do texto-máquina nota-se que ele próprio é vítima e protagonista da era mecânica, bem como da positivista. A máquina de inscrição que recomeça na Prensa de GUTENBERG não iria terminar na máquina de escrever mas inaugurou um processo e um procedimento de lidar com a tecnologia-escrita que hoje é base das tecnologias electrónicas; nomeadamente os de escrita (*write*) e re-escrita (*re-writable*). Assim, com a mecanização do texto, a produção literária é assimilada a uma dada codificação donde é suposto extrair-se o seu sentido. Mas o texto-máquina funciona como máquina de adição, porque vai integrando o leitor no seu processo de escrita, há uma maquinaria de desejo, de viciação, que faz com que todo o leitor sohe em ser escritor. Acrescente-se também o facto de o texto-máquina remeter sempre para mais textos-máquina, porque não há texto que surja isolado. E o que todas as máquinas visam é precisamente conectarem-se a mais máquinas, o que a era electrónica com o texto-programa intensifica claramente!

O que é curioso é que mesmo na electrónica permanecerá a base gutenberguiana da im-pressão, porque até mesmo o circuito integrado é um circuito de electrónica impresso numa placa, até então os circuitos não eram impressos. Está lá no *hardware* a marca da impressão”. A ideia do *printed circuit* já vem de trás. Por isso é que a evolução do texto-máquina só se radicaliza no texto-programa no tempo da Guerra Fria, em pleno século XX. É isso que leva Gilles DELEUZE, de certa forma, a defender, em *Diférence et Répétition*, que o texto-máquina é sempre o mesmo, mas ao mesmo tempo é sempre diferente, é a sua natureza que se impõe (o código-máquina) tal como a genética nos seres vivos. A mesmidade verificada é do foro da própria tecnologia inerente ao texto-máquina e, no caso do digital, note-se que também não há

²NIETZSCHE e KAFKA foram os primeiros autores a ter contacto com a *typewriter*, a máquina de escrever, a máquina que escrevia por intermédio de imprimir o modelo dos *typos* na folha de papel.



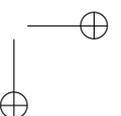
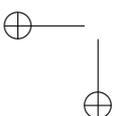


textos-máquina exteriores ao grande texto-máquina do digital. No caso de DERRIDA, quando este autor sugere que “não há exterior ao texto”, quer precisamente dizer que “(...) nada escapa à estruturalidade da estrutura, e que, portanto, tudo deverá ser apreendido como se fosse um texto” (2000: p.112). Como dizem DELEUZE e GUATTARI, em *O Anti-Édipo: Capitalismo e Esquizofrenia*, as máquinas desejantes não criam saídas, apenas entradas, *inputs* de dados. Não é suposto nada sair de um sistema. Todo o sistema e qualquer máquina estão pré-concebidos para o que lhes é introduzido, todos os mecanismos se entrelaçam numa grande rede-máquina. Os textos-máquina desejam mais textos-máquina. Diz Jacques DONZELOT que “um livro é um pequeno maquinismo numa maquinaria exterior muito mais complexa” (AAVV 1, s.d.: p.222).

O agenciamento maquínico é objecto de romance, e só vale na máquina enquanto objecto desmontado. Há um processo interminável; um processamento em *continuum*. Um *continuum* que é acentuado por exemplo na obra de KAFKA, em que a rizomática máquina literária é des-territorializada e re-territorializada como um romance em que escritor e K. se confundem. Na obra de KAFKA *O Processo* está patente (enquanto símbolo) o corredor processual moderno de onde emergem os grandes textos-máquina da lei.

A questão central do texto como máquina é que o texto ele próprio sempre foi mecanismo, primeiro mental, depois fonético e gráfico até se tornar heterográfico e industrializado com a Prensa de GUTENBERG. McLUHAN diz que “It is necessary to recognize literacy as typographic technology, shaping not only production and marketing procedures but all other areas of life” (1994-98).

O que faz a ponte para o digital é que o texto antes era um mecanismo em que a plasticidade estava latente no leitor/escritor. Hoje a máquina literária, a máquina textual e mesmo a própria noção de programa só são possíveis porque a escrita em suporte digital beneficia de uma plasticidade óptima que lhe confere a mesma capacidade de metamorfose e controlo, da parte do utilizador-escritor-leitor, que existe actualmente no domínio da manipulação da imagem. Deste ponto de vista a maquinaria da máquina literária se liberta, hibridiza e disponibiliza-se contaminando suportes desde que compatíveis com o suporte de inscrição primeiro. Os suportes todos juntos criam um “network” discursiva (KITTLER), bem como a instância de um “suporte global” que só faz sentido, porque há um suporte total para as linguagens. Por





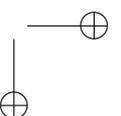
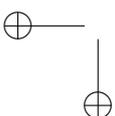
isso Walter BENJAMIN referia que “todas as linguagens se comunicam a si mesmas” (1992: p.179). E McLUHAN defendia que ““it is the medium itself that is the message, not the content” (1994-98), o que quer dizer que os meios de suporte e comunicação formatam a mensagem, sendo mais importante o molde que o conteúdo desse molde. O tipo de molde diz tudo. Todavia, o mais impressionante é que o texto-máquina chega a um extremo em que já só remete para o seu auto-suporte. O conteúdo nada quer dizer comparado com o estatuto do formato.

Mas revejamos o seguinte: o aparecimento da escrita é instantâneo, ela não foi preparada. E ao constituir-se como tecnologia, a escrita, enquanto mecanização, volta a beneficiar dessa tal instantaneidade, graças ao facto de o texto-programa correr em máquinas em rede onde os dados são introduzidos precisamente para fluir. O texto-máquina prepara a universalização do *typos* e antecipa de facto o acesso rápido, a varredura dos textos-programa, as sínteses, a re-escrita, bem como a plasticidade variável das máquinas de texto. Num ritmo que só pára quando surge o computador moderno, o texto-máquina desabrocha em sistemas de cálculo, em máquinas de repetição que assentam na iterabilidade dos *typos* em suportes inscritíveis e memoráveis. A capacidade de registar e arquivar evolui a tal ponto que torna-se necessário reduzir o texto à sua essência lógico-aritmética a fim de compactar os conteúdos. Eis como o texto se reduz à sua estruturalidade, ao seu lado máquina, tornando-se *software*, algo disponível em *stock*, entre a noção de projecto e programa. Aos poucos, o texto-máquina instala-se, desmaterializa-se e traduz-se de e para qualquer dispositivo, adquirindo uma maleabilidade que tem na máquina de escrever o seu antepassado mais simpático.

4.2 O Texto Pré-Programa

“(…) o simbólico, mais do que opor-se ao digital, prepara-o historicamente” (MIRANDA, 2002: p.93).

Entre o mecânico e o electrónico há toda uma fase em que o texto-máquina se encontra numa fase pré-programa. Nessa fase está-se entre a Prensa de GUTENBERG e o computador de TURING. E é inequívoca a importância da máquina de escrever, que miniaturiza os *typos* e os leva para a secretária do escritor, antecipado o teclado da computação. Esta fase da máquina de



escrever é também a fase em que a tecnologia-escrita é levada para a secretária como prensa portátil. A *Typewriter*, a máquina de escrever, é de enorme importância, pois a sua capacidade de imprimir, *typos*, modelos de letras, na folha de papel, termina com a separação de dois processos: o de composição e o de impressão. Talvez por isso DELEUZE e GUATTARI refiram que *O Processo*, de KAFKA, “irradia para o todo do seu espaço. É um espaço de escrita” (2005: p.10).

Na literatura, o impacto da máquina de escrever preparada o caminho para toda uma *ars combinatoria* que beneficiará definitivamente com os modernos processadores de texto, o *software* que é programa-de-texto, e que é fruto da linguagem virtual que o sustenta: o texto-programa. Mas há que referir que a literatura se torna em efeito uma literatura programática, como diz CHIROLLET: “La littérature potentielle, d’essence combinatoire, est en effet *une littérature programmatique* (...)” (1994: p.205).

Veja-se por exemplo que o advento da “tele-impressora” (“teletype”) fundiu o telégrafo com a máquina de escrever e também preparou o terreno para o actual processador de texto. Mas estava lá a teoria matemática da comunicação subinstalada. O telégrafo separa a linguagem da palavra impressa e cria o som monocórdico da impressão. Está-se nesta fase, numa fase pré-computador como o entendemos hoje, mas a linguagem-máquina já funcionava. A dúvida cartesiana preparou historicamente a redução da linguagem às formas claras e distintas dos novos *typos* tele-gráficos. A redução à forma matemática torna-se regra. Sem dúvida alguma, os *typos* móveis prepararam a estética do cálculo. Tal como McLUHAN sustenta: “(...) both vanishing point and infinity were unknown in Greek and Roman cultures and can be explained as byproducts of literacy” (1994: p.115). Ou seja, o ponto de fuga e a numeração, a quantificação até ao infinito são subprodutos da literacia, portanto derivam da literatura, da máquina de narrativa literária. E assim sendo, apoiemo-nos no que defende LYOTARD, quando afirma que “qualquer tecnologia, a começar pela escrita considerada como uma *technê*, é um artefacto que permite aos seus utilizadores armazenar mais informações (...)” (1990: p.68-69). Por outras palavras, a tecnologia de arquivo que arranca com o advento da máquina de computação tem uma pré-história na escrita, que é também uma *techné*. E, se assim não fosse, não haveria nada de novo nesta era pós-GUTENBERG. É que a escrita é a base da tecnologia, a escrita é tecnologia indubitavelmente. Desta feita, as condições de possibilidade de uma



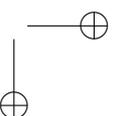
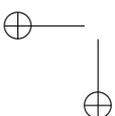
lógica não verbal e a de uma gramática histórica são as mesmas. O solo de positividade de ambas é idêntico.

E verdade seja dita que o trabalho de SHANNON e WEAVER, com a *The Mathematical Theory of Communication* (em 1949), apresenta precisamente a hipótese de haver uma linguagem matematizável, quantificável, racional e instrumental. Linguagem, essa, que, a ser usada de forma manipulada, poderia ser usada como forma de codificar o conteúdo da comunicação, mas permitindo-a dentro de um quadro de inteligibilidade possível. Como DELEUZE e GUATTARI bem afirmam: "A escrita tem uma dupla função: transcrever em agenciamentos, desmontar os agenciamentos"(2005: p.86). E fá-lo precisamente em sistemas de codificação e des-codificação.

Hoje, a redução da comunicação ao binário digital de "1" e "0" leva a que se possam fazer operações com máquinas por intermédio de programação, graças a um texto-programa escrito para comandar, controlar, automatizar, simplificar e executar ordens, rotinas e instruções. É assim que as máquinas de computação funcionam. A mensagem pode ser medível, há verificação estatística de ruído, análise de entropia e redundância. É com a linguagem do texto-programa, essa linguagem programática, que se direcciona o texto-máquina para a abstracção. Como bem refere CHIROLLET: "le langage programmatique constitue donc un métalangage servant de filtre traducteur du langage formel de la mathématique" (1994 : p.57). É precisamente porque a linguagem do texto-programa permite filtrar que precisamente se possibilita que a máquina calcule algo de formal e de matemático quando o texto-programa é executado. É isso que faz a linguagem programática do texto-programa.

Nós acedemos ao arquivo e à máquina de repetição pelo texto-programa que suporta todos os textos em devir. Esse devir-máquina do texto é que possibilitou a criação do texto-programa. O texto-programa está no domínio do exorbitante da escrita que se "des-envolve" como máquina autónoma de repetição. A escrita como dispositivo já propositadamente arquivístico, previa, em si, o texto-programa.

A escrita é protésica, não preenche, amplia, estende. E não preenche porque tem na origem uma falta, a dos afectos. Ela é uma representação, uma prótese, um instrumento. A escrita é da ordem da racionalidade, é um dispositivo técnico. A escrita simbólica é uma tecnologia. Para DERRIDA e FOUCAULT, a escrita é um dispositivo, o discurso é um dispositivo. Para McLUHAN, a escrita é uma tecnologia, tal como para KITTLER.

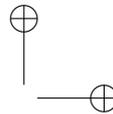
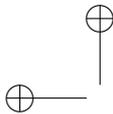


A escrita é uma máquina de linearizar o pensamento, é inclusivé extensão do homem que agora é tipográfico, póstipográfico: “programa-gráfico”. Com a máquina de escrever, a linguagem programática permite uma escrita mais plasticizada, mais editável, facilmente imprimível, mas que sobretudo prima por ter programa. O programa da máquina de escrever é aquilo que ela permite fazer dentro do seu próprio mecanismo, o seu próprio *hardware*. Quer isto dizer que a escrita na máquina de escrever depende do que foi pré-programado: a máquina de escrever só escreve *typos*, apaga letras, faz parágrafos, pontua o texto e pouco mais. O utilizador-escriptor está dependente das suas funcionalidades.

A máquina de escrever traz o *typos* para a secretária, assim como no século XX o computador trouxe o caractere para o ecrã, o local privilegiado para o cibernético “pixel”, o elementar ponto de controlo da máquina programável.

Nesta senda, a máquina de escrever é o verdadeiro símbolo da máquina de escrita, entre a mecânica e a electrónica, a máquina de escrever inaugura um sistema de escrita-leitura que favorece a seguinte entrada da linguagem nos media do digital com o surgimento do “tele-type”, a “tele-impressora”, o dispositivo mãe do FAX e do email contemporâneos. Os media reconhecem desde então a linguagem como principal agente dos dispositivos técnicos de hoje. A escrita absorve os dispositivos-discursos posteriores. Aliás, FOUCAULT é o primeiro a falar de discurso enquanto dispositivo; a ver a linguagem como forma de organização tecnológica, dispositiva. Por seu turno, KITTLER aponta a linguagem como sendo o primeiro dispositivo, o primeiro sistema de lógicas-dispositivas. KITTLER sugere a existência de redes de discursos. O primeiro discurso é a língua, depois o computador introduz-se como sendo a máquina que possibilita a tal rede de discursos dentro de um enquadramento de formas de registo. DERRIDA, por exemplo escreve que “(...) tout le champ couvert par le *programme* cybernétique sera champ d’écriture” (1967 : p.19). E de facto o texto-programa amplia o território da escrita, exigindo a programação de tudo, a escrita-programa de tudo.

Em KITTLER, o que está em causa é trazer linguagem para o campo de estudo dos media. A linguagem é um dispositivo mediático, uma tecnologia, um corpo lexical em que revela a aproximação das linguagens verbais às linguagens-máquina, de registo, escrita, leitura. FOUCAULT sustenta que “ (...) em certo sentido, que a *álgebra lógica* e as línguas *indo-europeias* são dois produtos de dissociação da *gramática geral* (...)” (s.d.: p.339). Logo

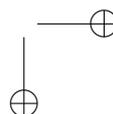
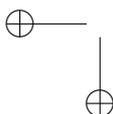


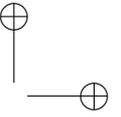
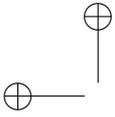
deduz-se claramente que a aproximação das linguagens verbais às linguagens-máquina é inevitável, porque há uma fase gramática que as antecede e une.

E na verdade entre a máquina de escrever e o computador a linguagem sofre um processo de automatização, na medida em que favorece uma nova forma de encarar a escrita. A escrita passa a estar propensa a uma “gramatomática”, uma gramatologia automática, a gramática automatiza-se. E porquê? Porque tal como sublinha LYOTARD: “a escrita é antes tratada como uma maquinaria; que absorva energia e a transforme em potencial metamórfico no leitor” (1990: p.87). A redução da escrita a máquina liberta o homem do modelo de leitor-escritor para o modelo de escritor-programador do texto-programa.

É bom assinalar que do homem que fala se passa ao homem que escreve. Com a tecnologia surge o homem das máquinas que antecipa o paradigma do homem-máquina. E a tecnologia-escrita está sempre subjacente, porque se criou uma máquina que escreve automaticamente – uma máquina técnica –, que é a máquina das máquinas (o computador). O mais espantoso é que esta máquina que escreve, com o advento da Inteligência Artificial, ela própria se torna máquina-falante. Volta-se ao início do primitivismo, da oralidade, da tribalidade, mas pela tecnologia, tal como McLUHAN previu. Em acréscimo, a máquina não se reduz ao mecanismo.

A grande transição é que se passou do “mundo-do-texto” (do papel, do livro, da *Papier machine*), da fase GUTENBERG, para o “texto-do-mundo” (linguagens virtuais, matematização da comunicação, computação, Internet, Inteligência Artificial). Mas mesmo assim, o texto-programa que a tecnologia preparou com a lógica binária clássica e com a gramatologia é sempre um texto em progresso. “Work in progress”.





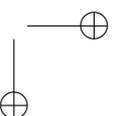
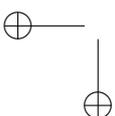
4.3 O Código-Máquina

“Le code précède le message”
(DESCOMBES, 1967: p.112).

Em plena fase da electrónica, do computador de TURING e da cibernética, depois da era gutenberguiana, o código-máquina institui-se como código genético do texto-programa, a sua essência e simultaneamente a sua abstracção mais profunda e radical. Um código³ escrito e gerado apenas para fazer funcionar a máquina moderna de cômputo é a base do texto-programático. E este tipo de texto existe para ser processado, calculado por computador. E tem base literária, apesar de ser reduzido à sua maquinabilidade, em forma de programação e rotinas de linguagem virtual. Exactamente por isso é que relativamente à máquina de TURING se pode dizer que era “(...) both capable of producing symbols and of scanning, or analysing, them. In other words, the Turing machine operates on the basis of a type of literate technology. In Turing’s original proposal, this machine would function according to a strict set of procedures, of writing, reading (and erasing) binary “marks”(1 or a blank) on a strip of ticker tape” (ARMAND, s.d.).

Mas há que referir que o código-máquina acusa a existência de uma máquina que pede outra, uma “máquina desejanter”, porque tal como DELEUZE releva: “As máquinas desejanter comportam uma espécie de código que se encontra “maquinado”, armazenado nelas (...)” (AAVV 1, s.d.: .p.32). E sabe-se que esse código maquinado é que faz com que o texto-programa seja virtualizado num código que só a máquina de cômputo pode codificar e decodificar de forma a simplificar a suas operações de cálculo. O texto-programa é um texto virtual, virtualizado por um código-fonte (*source code*) que se rege por uma linha de comandos criados para executar tarefas. O resultado é apenas uns e zeros. Daí Bragança de MIRANDA afirmar que “(...) a verdadeira linguagem binária acabaria por ser a informática, que já era exigida pelo binarismo clássico e que a lógica clássica de certo modo antecipava” (1997). Por outras palavras, a linguagem binária culmina na linguagem virtual informática, no código-máquina, porque aí sim dá-se a redução ao minimalismo dualista da matemática.

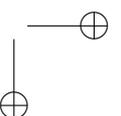
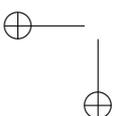
³Por código entende-se o que FLUSSER define como “sistema de signos ordenado por regras” (FLUSSER, 1985: p.9).

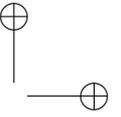




A ideia é que a linguagem binária sirva para acelerar o cálculo, o funcionamento do texto-programa, alisando-o num campo homogéneo de representações ordenáveis. O código-máquina é assim o ponto máximo da sintetização, criado justamente para que a escrita do texto-programa seja estabilizada. E há um processo histórico inerente, desde o século XVII, desde que o regime de signos se modificou, que levou FOUCAULT a dizer que: “(...) as figuras que oscilavam indefinidamente entre um e três termos vão fixar-se numa forma binária que as tornará estáveis (...)” (s.d.: p.97). Deste modo, o código advém da criação de marcas identitárias e de diferença. A diferença entre uns e zeros, a repetição de uns e zeros, os uns e zeros estáveis, controláveis.

Tal como a máquina da *Colónia Penal* do conto de KAFKA, o código-máquina situa-se mais perto do bizarro, do *alien*, da indecifrabilidade, porque a sua linguagem virtual não depende do referente, constitui o seu próprio mecanismo. Neste sentido é um código marginal que é um mundo em si mesmo. O código-máquina não é fechado nem aberto, mas é controlável, é reproduzível, tem sistematização maquínica, um agenciamento suspeito. E este agenciamento é notório na própria superfície do texto-programa, na sua trans-textualidade, hiper-textualidade, não no sentido do hipertexto, mas por ser capaz de lidar com outros "textes-machine" de forma perversa. E a perversão assenta bastante na compatibilidade e incompatibilidade entre textos-programa, no fosso que existe entre as linguagens-máquina. Como tão bem nota LYOTARD, quando refere que: “(...) depuis quarante ans les sciences et les techniques dites de pointe portent sur le langage : la phonologie et les théories linguistiques, les problèmes de la communication et la cybernétique, les algèbres modernes et l’informatique, les ordinateurs et leurs langages, les problèmes de traduction des langages et la recherche de compatibilités entre langages-machines (...)” (1979: p.11-12). Este problema da compatibilidade ou incompatibilidade que LYOTARD salienta é o que relata a problemática do texto-programa, no sentido em que no âmbito de um *hardware* e de um *software* binarizado, a única coisa que impossibilita o fluxo total de um código capaz de tudo registar é precisamente a não compatibilidade entre linguagens-máquina, apesar todas elas serem por fim redutíveis a uns e zeros. Há uma aporia notável nesta questão da incompatibilidade.





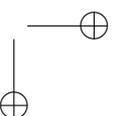
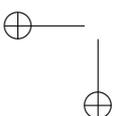
4.4 IA – Inteligência Artificial

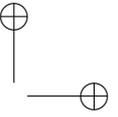
“O inconsciente não diz nada, máquina”
(DELEUZE & GUATTARI, s.d.: p.186).

Com o texto-programa surge também o programa automático, o Eu cibernético que é fruto apenas da tecnologia-escrita em programa de cômputo. Na verdade, este texto-programa é mais evoluído no domínio da IA (Inteligência Artificial) e tem em si embutido o esquema técnico do autómato⁴. Tanto assim é que o texto-programa autónomo é fruto do que foi programado, escrito e codificado para código-máquina. Não é por acaso que se fala em *l'être écrit*, o que se poderá traduzir por “o ser escrita” ou “o ser escrito”. Trata-se de como definir aquilo que é, aquilo que existe consoante o que foi pré-programado em texto, afim de se autonomizar dentro de um aparelho. LYOTARD fala em “devir-se sistema” e provavelmente a IA representa precisamente esse devir-sistema que o sujeito cibernético, o sujeito escrito em linguagem de programação, pretende atingir.

É óbvio que há algo de, de engendrado (*tiktó*), de vida gerada (*tekhnai*) nestes constructos da linguagem virtual. Afinal, é a escrita que escreve sujeitos e recorta discursos, e não o sujeito que escreve e discursa. O sujeito é produto da escrita, seja cibernético ou não, programado ou não. Na informação, no texto-programa, é a própria coisa da linguagem, ou a linguagem como a própria coisa, que se dá ao mundo. Na época de DESCARTES a linguagem não se havia autonomizado como questão. No século XVII, o sujeito era problema, mas a linguagem não. Actualmente, com os constructos resultantes da tecnologia-escrita do texto-programa, sujeito e linguagem (virtual) são uma questão a analisar, porque o texto-programa é a sua própria narrativa; é no caso da personalidades cibernéticas uma entidade espectral, fantasmática, sem referente, fruto de uma narrativa de programação simbólica que gere dados e os activa, dotando-os de uma certa autonomia. Autonomia, essa, que as anomalias viróticas pretendem extinguir. O lado performativo da narrativa maquínica é virtual, não tem correspondente no mundo real, na “physis”, na natureza, mas funciona por sobre o mundo material.

⁴Por “Autómato” entende-se que seja o que FLUSSER define como um “aparelho que obedece ao programa que se desenvolve ao acaso” (CF. FLUSSER, 1985: p.9).





À maneira do que acontece com as personalidades cibernéticas, como “Wintermute”, um constructo que é fruto de programação, em *Neuromancer* (de William GIBSON), o texto-máquina que compõe uma entidade cibernética se for suficientemente sofisticado pode interpretar dados, tem uma hermenêutica mínima dependente de tudo o que o seu autor pré-programou. Neste caso, a máquina tem o seu próprio ser, o seu consciente. Há um Outro maquínico que nos pode enfrentar e que re-escreve o texto-máquina do programa: a IA, que aprende, evolui e toma decisões em progressão geométrica, que tem imaginário numérico. Há uma desmaterialização que lhe é inerente. O texto-programa que dá origem à personalidade programada “é”, mas não pertence a um “ser”, a não ser cibernético.

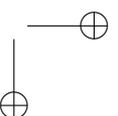
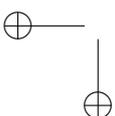
As personalidades cibernéticas, desde os jogos de computador (audiovisual) aos programas que conversam com utilizadores (*software* de escrita automática), são programas dotados de configuração específica e que se denominam de “constructos”, ou seja são dispositivos de texto-programa especiais, construídos para um dado fim, capazes de formular certos tipos de juízos e decisões.

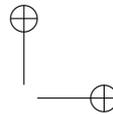
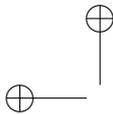
Recordemos por exemplo o Teste TURING onde o texto-programa era decisivo, pois era pelo texto-programado que se conseguia aferir se a pessoa do outro lado do teste escrito era um humano ou uma máquina. Caso parecesse inteligente, ou melhor, um humano inteligente, então a máquina era evoluída, esse Outro-máquina era credível, o seu texto-programa considerado válido.

Nesta óptica, o texto-programa é sempre uma memória, um registo, uma ordem de procedimentos auto-controlada no caso da Inteligência Artificial, mas em regra geral é uma “mnemotécnica”; uma tecnologia mnemónica, uma memória a partir de *tekné*. O texto-programa simula operações matemáticas humanas, processos de escrita, de reconhecimento, simula a forma como o sujeito humano articula o discurso, organiza a sintaxe, traduz tudo em formato algébrico e reduz à forma compacta mais simples entendida pela máquina: o código-máquina.

Em *Ghost In The Shell*⁵ – o constructo de IA começa por ser um texto-programa, um programa-*hacker* para penetrar zonas de dados que um humano não conseguiria indetectavelmente. Acontece que esta IA, de seu nome *Pup-*

⁵Encontra-se disponível o livro de SHIROW, Masamune e o filme sobre esta obra da autoria do realizador OSHI, MAMORU.





pet Master (“O Mestre Bonecreiro”), atinge um estado de consciência e, farto de estar confinado ao seu texto-programa, decide transferir-se para um corpo de um andróide feminino *cyborg*. A conclusão é que o texto-programa pretende obter corpo, um corpo merecido pelo corpo-de-texto do texto programado.

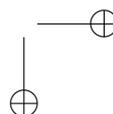
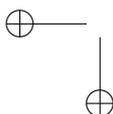
Já no filme *SImOne*⁶, o grande argumento do filme é a forma como esta Inteligência Artificial, cuja programação deriva do autor, aos poucos vai adquirindo a sua vida própria (um pouco como que em re-interpretação do mito grego de Pigmaleão a criar a sua Galataia).

A ficção científica contemporânea está repleta de produtos e bens culturais que focam precisamente esta “robotopia” actual. É um facto que em checo a palavra *robota*, a partir da qual surge *robot* (“robô”), remete para “escravo”. E a história da máquina cibernética começa sempre no texto-programa, no texto original, na máquina inicialmente programada para executar operações que o humano não era suposto executar. Mas dada a contaminação e a mutação a que os textos-programa estão sujeitos, é possível que atinjam um determinado estado de consciência. Tal como Jean-François LYOTARD tão bem sugere, poder-se-á falar num certo “devir-operacional”. E também se poderá dizer que, embora haja uma série de linguagens-máquina, não há uma linguagem universal, há uma conjuntura nihilista que favorece, não uma metalinguagem, mas o projecto de “système-sujet” 1979: p.67). Isto é, o projecto de um sistema que se torna sujeito ou de um sujeito que se estenda a todo um sistema.

As entidades cibernéticas cuja narrativa deriva do texto-programa são como que cópia de uma cópia, espelho de espelho, simulacro de simulacro, uma verdadeira *mise en abîme*, porque encaixam e emulam comportamentos humanos num sistema que é já por si emulador de algo, o espaço do computador. Ou seja há um processo de dupla virtualização no sentido em que há virtual dentro do virtual, por forma a tentar fazer do primeiro virtual o referente “real”.

O texto-programa produz e re-produz. Ele é o verdadeiro *performer*, não mais o utilizador ou o artista. A partir do momento em que o texto-programa, como no caso da Inteligência Artificial, pode funcionar, agir e executar operações sem consentimento de um humano, todas as performances dependem

⁶O realizador Andrew NICCOL mostra-nos um produtor de cinema obcecado com uma personalidade virtual. A fim de sair de uma crise profissional, o produtor de cinema dedica-se a programar e a modelar a “Simulação Um”, a “SIm One”, que então se passa a chamar de “Simone”.



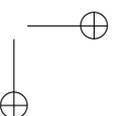
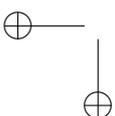


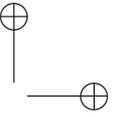
de si mesmo. O texto-programa torna-se, assim, pura performance; texto-performance, programa-performativo. O texto-programa deixa ser activo para passar ser “consciente” em certa medida, para decidir, concluir, autorizar, consultar, escrever, gravar dados e elaborar registos com a sua própria assinatura. O texto-programa, outrora objecto, torna-se sujeito, sujeito-máquina. Não era LACAN que dizia que o humano é constituído, ao nível do inconsciente, pela linguagem? LACAN defendia que o inconsciente é estruturado como linguagem. Ora, a Inteligência Artificial fruto da escrita-programa, do texto-programa, além de consciente e inteligente, é a base de onde emerge esta personalidade cibernética dotada de carga autoral e não apenas poética. O principal é que o texto-programa da entidade cibernética é, em si, a própria base dessa entidade. Pois se McLUHAN diz que “L’homme, en effet, de toutes créatures du monde, celle qui n’a pas de langage. L’homme *est* langage” (1977: Vol 2. p.419). Então as entidades que são texto-programa são máquinas que *são* mesmo linguagem...virtual.

O texto-programa pode até autocorrigir as suas falhas, pode ser seu autor, co-autor, co-programador de si mesmo. Pode gerar código para suprimir as suas falhas e otimizar suas capacidades fortes. Pode-se atingir o monismo maquínico, o criador humano é posto de parte, em segundo plano.

A máquina constitui a sua consciência, a sua linguagem, o seu texto-mundo, o seu programa-mundo. E porquê? Porque da máquina fragmentária emerge a máquina restituente, a máquina que junta seus fragmentos a fim de sublinhar a sua unicidade, e do texto-programa fragmentado aparece o texto-compacto, arquivado, reunido, presente, autónomo. Forma-se todo um sujeito a partir do “nada”. Um sujeito sem *loco*, mas cujo discurso-máquina constitui a sua própria geografia. Este texto-máquina constitui o seu espaço próprio, o ciberespaço, ligando rotina a rotina, máquina a máquina, sistema a sistema, computador a computador, rede a rede.

Não há limites para um texto-programa que tudo absorve e ao qual nada parece-lhe anteceder. Nada fica no pré-texto. O texto é tudo o que resta, a marca de presença, o vestígio, como tão bem refere DERRIDA. O texto apropria-se de todos os textos a fim de criar um texto polissémico, polisse-mântico, omnipresente, compactado, como que omnisciente. Como se o texto tivesse vida própria por toda a parte. E uma vez que em toda a parte as máquinas proliferam, nomeadamente as de cômputo, proliferam deliberadamente também os textos-programa, pois são sintomaticamente rizomáticos.





4.5 O Texto-Programa

“O homem de hoje não se dedica a coisas que não possa abreviar” (VALÉRY in BENJAMIN, 1992: p.38).

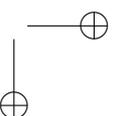
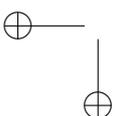
É verdade que a modernidade era dominada pela ideia de projecto e de programa. O progresso tinha metas, métodos e formas de planeamento que foram aos poucos sendo absorvidos pelo computador. O computador passa a ser a máquina ideal para a projecção e para a programação, graças à herança do dualismo binário, ao trabalho de Norbert WIENER e de Alan TURING. O computador e o programa⁷ tornaram-se tão inseparáveis quanto hoje são o computador e as redes.

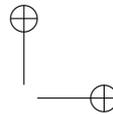
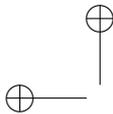
Há que referir também que o texto-programa releva precisamente das técnicas de escrita, tais como as de descontextualização, potencial re-contextualização, re-envio, o ser citável, repetível, legível. Para DERRIDA o texto está prisioneiro do seu próprio *logos*, e de facto, o texto-programa também está refém da lógica do texto escrito. E o texto reduzido à sua maquinalidade tem uma estrutura lógica comum à do texto-programa que com os seus comandos desencadeia processos idênticos de sentido aos da escrita em termos sintagmáticos. A escrita é re-enviável. Assim é também o texto-programa, só que a diferença é que o texto-programa é deliberadamente escrito e registado para executar algo e sobretudo difere na medida em que visa uma supressão do programador-escritor. O que sobra é o texto-programa.

Contudo, o texto-programa assenta num projecto histórico de dispositivo narrativo. Tem base literária, lógica e matemática. NIETZSCHE, por exemplo, desconfia da linguagem, “que diz, se diz e diz o que diz”. “A linguagem funciona *como se fosse a coisa em si*”, para NIETZSCHE. Da mesma forma que as ficções são subprodutos da máquina literária, o texto-programa é um derivado do texto literário e narrativo, mas sofre uma redução à própria lógica sintaxal e algébrica.

Na programação, é a escrita, o programa, que cria a imagem, porque o texto-programa beneficia da tal capacidade original e originária de resumir, de reunificar tudo, aquilo que DERRIDA chamaria de *Archi-synthèse*. Mas como este autor tão bem refere, o *programme* é uma projecção da gramática

⁷Por “Programa” entende-se o que FLUSSER afirma ser um “jogo de combinação com elementos claros e distintos” (Cf. FLUSSER, 1985: p.10).





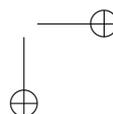
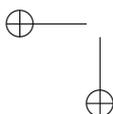
(*pro + gramme*), e é isso que faz com que o programa seja tão arquivador, tão sistemático e reunificador. O texto-programa acusa na sua estrutura de tecnologia-escrita a capacidade que a linguagem já tinha de tentar explicar o mundo, traduzi-lo e nomeá-lo. Mas o mais importante é que, graças a este percurso de subprodução da máquina literária, o texto-programa revela a sua tendência para a síntese fundadora, a sua capacidade compactar dados e explicações.

Note-se que no texto-programa há programa. Mas o programa não é a última instância. Há um programa anterior, o programa que programa o programa primeiro. Concordo plenamente com o que diz FLUSSER, quando sustenta com afiçoão que “não pode haver um *último* aparelho, nem um *programa de todos os programas*” (1985: p.32), mas a verdade é que, como ele também acrescenta: “todo o programa exige metaprograma para ser programado” (1985: p.32). Ou seja, por um motivo ou por outro, a verdade é que tem de haver uma instância primeira, mas que também não deixa de ser programa, mas que é “metaprograma”, na visão de FLUSSER.

Há também, no texto-programa, todo um processo de des-suporte, des-materialização, porque o texto-programa está feito para não depender do seu suporte. O texto-programa inscreve-se num suporte, mas não depende do suporte, mas pode ser escrito especificamente para um determinado suporte. Existe inclusive escrita de texto-programa em todo o formato multimédia, linguagem de texto-programa é linguagem redutível a código-máquina, mas que tem a sua própria lógica. Trata-se de uma narrativa de ordem, de computador e também de 'ordinateur', de comandos, de linguagem-máquina. O texto reduz-se a comportamentos de ordem e de comando.

O texto-programa nivela todo o tipo de registos num só tipo de registo válido, digitaliza-se, traduz tudo para o mesmo tipo de registo. O escritor-programador “escreve”, digita o executável que tem por fim ser executado por sobre um “hardware”, um circuito integrado, que integre componentes para se executar a escrita programável.

O texto-programa necessita de ser configurado e pode ser re-configurado, não representa nada em concreto, mas é representativo, é um texto que tem a sua própria linguagem dinâmica e de ordens, mas que não tem referente real. É programa pelo programa que funciona sobre o código pelo código. Contudo este código despoleta mecanismos, sub-acções em simultâneo, anulação (delete) e substituição até de forma consciente (caso da IA); e tem em si a lógica





do re-envio (Comando “GO TO”) que lhe permitiu edificar o hiper-texto (pelo “hyperlink”).

O texto-programa é como um organismo, que não articula órgãos mas sim componentes, tem os seus arquivos, as suas reservas; parte de uma organização de instrumentos objectivos, a subjectividade do seu autor (o programador) parte do estilo, da forma, do modo como media esse conhecimento e o aplica de forma prática.

Qualquer texto-programa deixa rastos e o seu autor deixa vestígios, a linguagem na qual o programa foi escrito, ou a mensagem final logo que o propósito do programa seja cumprido, caso do vírus, mas no programa regular, o que fica são as pro-gramações, as linhas traduzíveis para código-máquina.

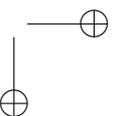
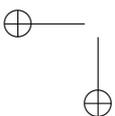
Com o digital, o computador e a Internet, há uma proliferação do programa-escrito que constitui o seu espaço nativo e exclusivo: o ciberespaço como espaço-máquina de forma kafkiana, em redil de processos de carregamento, actualização, instalação, verificação, armazenamento, conexão, etc. Há uma textualidade-máquina que subsiste, que habita a máquina, e que é típica de uma máquina de escrita-leitura (“read-write machine”), como diz KITTLER.

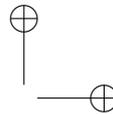
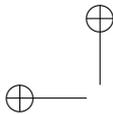
O texto-programa é, em suma, previsível porque é programa, é uma projecção, uma previsibilidade sistémica, representa um percurso de comandos, uma cadeia de ordens, um filamento de signos, é a máquina de semiótica mais abstracta que existe, a mais funcional, a mais calculista. Ainda por cima capaz de funcionar auto-executando-se, remetendo para si mesma ou para sistemas e programas terceiros, sem que alguém tenha conhecimento do “que” se passa. Como se não bastasse, o texto-programa pode ser autónomo. E sob a instrução de alguém ou não, a verdade é que pode ser subvertido por ser uma máquina semiótica. Tal como Vilém FLUSSER admito que as máquinas semióticas podem ser subvertidas, por haver todo um carácter de *poiesis* que lhes é inerente e que permite e exige de forma produtora a manipulação.

4.6 Texto-Programa vs Programa-de-Texto

“Sonhávamos este livro como um livro-fluxo”
(DELEUZE in AAVV 1, s.d.: p.61).

O *cyberspace* opera uma espécie de linearização do virtual, estabilizando-





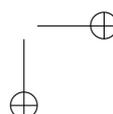
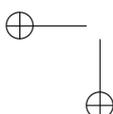
o como espaço de suporte. Ou seja, para se transformar o espaço virtual em algo controlável este tem de ser linearizável

Numa primeira fase, o mundo regista-se nos arquivos da história e sustenta-se um processo “World to Word”. O mundo torna-se palavra. Com o progresso a palavra escreve-se, imprime-se, maquiniza-se, re-produz-se, digitaliza-se, calcula-se. E eis que se faz o processo inverso: “Word to World”. A palavra torna-se mundo. Por toda a parte a palavra está lá, a fluir, a escrever, a re-escrever os sujeitos, a dotar-se a si mesma de identidade, a contaminar o mundo de forma programática, pragmática, matemática, maquinica e automática.

Como diz Jean BAUDRILLARD, dá-se a “escrita automática do mundo”. E a “iterabilidade” dessa escrita deixa marcas de uma alteridade, de uma “outricidade”, este texto-programa automático do mundo contém o Outro em si mesmo⁸. Essa outricidade está subentendida na plasticidade do texto-programa. A plasticidade do texto-programa favorece à partida a “enxertia”, daí as suas rotinas permitirem que tudo consigam linearizando, des-linearizando, conectando, des-conectando, hierarquizando, des-hierarquizando. Esta plasticidade permite aumentar, re-apresentar, permite recontextualizar, permite re-fazer, re-escrever; permite que o texto-programa nunca seja o mesmo em momentos diferentes, pois o subtítulo mais íntimo que o constitui: “o código-máquina”, é de natureza binária, fundadora, o real *ur-text*.

Também se pode dizer que o texto-programa está sob suspeita, o texto-programa é um simulacro, mas um simulacro tão forte que cria sub-instâncias para os programas-de-texto, do tipo processadores de texto, correctores ortográficos, dicionários, enciclopédias, programas de paginação, etc. O texto-programa cria o programa-de-texto como que a sua implementação mais superficial, a sua manifestação mais identificável; o texto-programa é um projecto da máquina de texto levada ao seu limite mais tecnicista, da máquina de texto-programa para a própria máquina de texto-programa, ao passo que o programa-de-texto, tipo Microsoft Word, é o projecto para todos os utilizadores. O texto-programa é conceptual e maquinico revela de uma *poiesis* meramente técnica, ao passo que o software programado para texto visa fazer o utilizador usá-lo sem se aperceber do programa que suporta essa máquina

⁸N.A.: Daí *itara*, em sânscrito, significar “Outro”.



de texto virtual, essa máquina de escrever digital. No programa-de-texto há um re-aproveitamento da *typewriter*, re-importa-se um modelo anterior.

O texto-programa constitui o “software” e re-constitui-se por “updates” (actualizações) e “upgrades” (aperfeiçoamentos). O texto-programa é do domínio da constituição. O programa-de-texto é do domínio da inscrição, da escrita como instrumento. A máquina onde quer que o texto-programa funcione é a mesma da do programa-de-texto, e pertence à artefactualidade, porque o texto-programa que tudo suporta é do domínio do simulacral. O texto-programa produz sentido tecnicamente dentro dos parâmetros da linguagem de programação, o programa-de-texto produz sentido lexical e de orientação literária, ajudando o seu utilizador nesse sentido, sendo fruto de *semantic computing*. O texto-programa está oculto no sistema e pode apenas ser executado. O programa-de-texto é instalado e disponibiliza-se, para que o seu utilizador possa elaborar *statements* legíveis com um *typos* universal digitalizado que é fruto de séculos de lexicometria e matemática.

O texto como criador de sistema de emancipação, abdica do referente. Tratar-se-á de uma textualização da máquina ou de uma maquinização do texto? É esta contenda que tem sido alimentada pelo computador, e existe desde GUTENBERG até ao processador de texto. O texto sempre foi em si máquina, os livros sempre remeteram para outros livros, os autores para outros autores, as escolas de escrita e de pensamento para outras demais. No texto há uma estruturalidade que é da lógica do “Suplemento” (*supplément*) porque trata sempre de ser uma base para uma adição exterior, mas por outro lado, o texto também foi sempre um “Complemento” (*complément*), por ser uma base para uma adição interior. O texto sempre pediu mais texto, mais escrita. O programa pede mais texto-programa. Há programas dependentes de subprogramas que funcionam em rede, e até o processador de texto remete para mais texto: a sua utilização. À maneira de DERRIDA, “Le jeu de supplément est indéfini. Les renvois renvoient aux renvois”(1967: p.421). Mas vale também acrescentar que o texto-programa funciona sempre com anexos (*Attachement*), e não é só no *email*.

DERRIDA sublinha que “Il n’y a pas de hors-texte”. Ou seja não há o *forum* de texto. Tudo está dentro de texto, da sua estruturalidade, do real texto-máquina que já existia na linguagem, na escrita como tecnologia muito antes de GUTENBERG. Por outro lado, há algo na linguagem que é irreduzível a esse cômputo. DERRIDA diz mesmo que “L’écriture (...) est peut



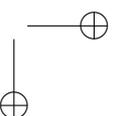
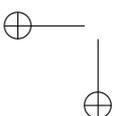
être la plus rationnelle et la plus efficace des machines scientifiques. Elle est était ce qui déjà dans la voix y opérait comme écriture et machine“ (1967: p.440). O mesmo será dizer que a máquina das máquinas, a mais eficaz é a máquina de escrita, por ser denotativa de uma *Ars memoria* (uma arte da memória, do arquivo) e de uma *Ars combinatoria* (arte combinatória, plástica). Não é por acaso que sugere DERRIDA em *Papier-Machine*, que existe ainda o mito do ”livro infinito” e sem suporte. Há toda uma “Nova *Aufklärung*” da “disseminação”, característica de um triplo *événement*: (memória-arquivo-performance).

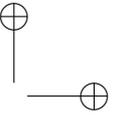
4.7 A Des-Programação

“Contra a escrita automática do mundo: a desprogramação automática do mundo” (BAUDRILLARD, 1996: p.125).

Com as linguagens-máquina já não se trata de uma patologia tradicional da forma, é uma patologia da fórmula, de uma linguagem votada a ordens operacionais simplificadas. E as ordens em linguagem-máquina são tão minimalistas, redutíveis ao sistema binário, que levam a que conseqüentemente uma das ameaças a que o texto-programa está sujeito é precisamente a sua des-programação. Isto remete para a inevitabilidade de o programa ser programado, ou ser propositada (por apagamento), ou acidentalmente (por virose), des-programado. Quer isto dizer que a alteridade extorquida da linguagem se vinga, e que se instalam esses vírus endógenos de decomposição, contra os quais a linguística já não pode fazer nada. Votada ao seu agenciamento numérico, à repetição infinita da sua própria fórmula, a linguagem, do fundo do seu génio maligno cartesiano, vingam-se desprogramando-se a si mesma, des-informando-se automaticamente.

E o objectivo desta desprogramação é provocar danos na estrutura, é reagir à estruturalidade do texto-programa, retirando-o da condição quer de texto, quer de programa. Noutros termos, a desprogramação também pretende prejudicar a organização do sistema, a sua “performatividade”. LYOTARD refere mesmo que a verdadeira finalidade do sistema, aquilo pelo qual ele se programa a si mesmo como uma máquina inteligente é porque o que importa: “(...) c’est l’optimisation du rapport global de ses inputs avec ses outputs,





c'est-à-dire sa performativité” (1979: p.25). Digamos que o que a desprogramação visa é exactamente atrofiar ou parar mesmo a optimização, a performatividade, quebrar a harmonia entre entrada e saída de dados.

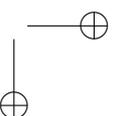
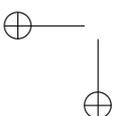
Estamos diante de uma perversão inerente ao texto-máquina, que existe também no texto-programa, a sua capacidade para se constituir da forma que se pode também desconstituir. Está na sua natureza, no seu código-máquina, a capacidade de desorganizar as suas próprias formas, e as formas de conteúdo, a fim de libertar puros conteúdos intensos e resistentes.

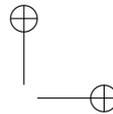
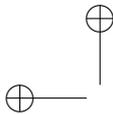
Um pouco na mesma constelação de afirmações que Paul VIRILIO faz, talvez possa afirmar que o que se fala relativamente à desprogramação, tem tudo a ver com a tal teoria da “bomba informática” que este autor desenvolve. Pois o propósito dessa “bomba de desinformação” seria simplesmente interromper o bom funcionamento da informação, abatendo os seus sistemas de arquivo e fluxo de dados. A “bomba informática” seria o último vírus, a verdadeira “aplicação assassina”, capaz de des-estruturar todos os textos-programa escritos até então, des-automatizando a escrita automática do mundo, no sentido que BAUDRILLARD fala. Para BAUDRILLARD, a ideia é que há uma “urgência vital de permanecer aquém da execução do programa, de desprogramar o fim” (1996: p.76). Ou seja, o texto-programa é tão perverso que a resposta teria de ser algo tão ou mais perversa que a programação, residindo a resposta numa potencial desprogramação. É BAUDRILLARD quem denuncia o maldito, quando sustenta que: “a verdadeira maldição é quando somos condenados à programação universal da língua” (1996: p.123). E é esse carácter de maldição que para BAUDRILLARD a tecnologia-escrita no texto-programa revela ao tentar unir todos os conteúdos e todas as linguagens, seja elas de máquina ou não-máquina. Mas há algo de mais perigoso e de virótico na própria noção de “programa” que DELEUZE e GUATTARI enquadram no teorema da “máquina desejante”, quando dizem que afinal a verdadeira “lei de funcionamento das máquinas desejantes é o pois o desarranjo (“*détraquement*”)” (AAVV 1, s.d.: p.31).

4.8 A Des-Codificação

“Mais qu'est-ce que la déterritorialisation” ?
C'est la passage d'un *codage* à un *décodage*.

www.labcom.pt





(DESCOMBES, 1979: p.205)

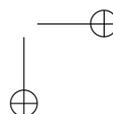
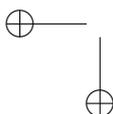
À medida que o digital e a computadorização prosseguem em todos os domínios da sociedade, parece claro que se torna cada vez mais difícil o desligamento do texto-máquina do computador, a sua des-codificação total. Há uma inevitabilidade na forma como tudo fica à mercê da estruturalidade desse texto-máquina que tudo digitaliza, maquiniza sem grande dificuldade.

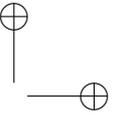
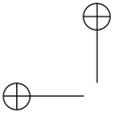
Mas vale a pena salientar que essa des-codificação que seria uma reacção à codificação-máquina do texto-programa equivale em si a uma des-estratificação. É que DELEUZE e GUATTARI em *A Thousand Plateaus: Capitalism & Schizophrenia* referem que o “descodificado” (*Decoded*) é o mesmo que “des-estratificado” (*de-stratified*). Quer isto dizer que a codificação remete também para uma linearização, para um aplanamento, para uma homogeneização, mas perversa, no sentido em que reduziria tudo a um só “estrato”. Por este caminho, a des-estratificação do texto-programa equivaleria a uma des-complexificação capaz de reduzir tudo a nada, ou a uma verdade ulterior.

O texto-programa é, de facto, um lugar-limite, um lugar-fronteira entre *hardware* e *software*. No texto-programa há uma domesticação do número e da palavra, dominação por comandos alfanuméricos. Não há texto-programa escrito à mão, apenas em computador. O texto-programa existe para e no espaço de cômputo. E fora deste “ciberespaço” não representa nada, pois remete para o espaço dinâmico do próprio texto-programa. Para o cidadão comum seria idêntico a chinês⁹.

Como BAUDRILLARD diz e muito bem, “a simulação é uma operação de código”, o que significa que simular é codificar. À luz do tema da des-codificação, a simulação é substituída por uma des-simulação, uma dissimulação, que se traduziria por “desmontagem” (“dis-assembling”) do código, face à “montagem” (“assembling”) primeira. Por outros termos, o código montado é uma simulação porque faz-se de conta que o escritor-programado fala em linguagem-máquina, quando na verdade tudo se traduz sempre em código-máquina para que a máquina calcule então dados. O computador, o digital,

⁹Veja-se o caso da Microsoft quando num “outdoor” coloca como anúncio uma linha de código em linguagem de programação C++, na qual publicita que tem uma oferta de emprego, escrita precisamente em linguagem de programação. Quem descodificasse esse texto-programa podia candidatar-se a um emprego.





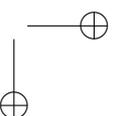
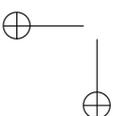
resumem tudo em binário precisamente porque os “cinzentos” são incalculáveis. Para as máquinas as coisas ou são, ou não são. E se são de uma forma, é porque não o poderiam ser de outra. Há uma lógica interior, uma estruturalidade, que o texto-programa acusa, e que a resistente des-codificação pretende des-estruturar. No entanto, o processo de “desmontagem” já está implícito na máquina, isto porque ela é programada para montar e de desmontar dados desde seus primórdios. DELEUZE e GUATTARI têm toda a razão quando dizem que “o ordenador é uma máquina de descodificação instantânea e generalizada” (s.d.: p.252). Querirá isto dizer que o computador não só está disseminado por toda a parte, como prevê em si o caos da des-codificação antitética?

4.9 A Virose

“The word itself may be a virus that has achieved a permanent status with the host” (BURROUGHS, William S., s.d.).

O vírus é o texto-programa que interfere e interrompe, que foi organizado para desencadear o caos, para des-estruturar e contaminar. O vírus é o oposto do texto-programa porque visa simplesmente des-textualizar o programa, isto é, des-estruturá-lo. Por outras palavras, des-programá-lo.

Na óptica de William S. BURROUGHS, a linguagem, antes da virose informática do texto-programa, já era um vírus, na medida em que a palavra em si talvez tenha atingido um estado de coabitação óptima com o hospedeiro (homem). Ou seja, a tecnologia-escria é um vírus que contamina o homem. BURROUGHS defende que a linguagem é espaço de conflito. Para BURROUGHS os seus textos criados a partir de recortes de notícias (os “cut-ups”) são cortes de cirurgião que performam uma espécie de des-membramento, a fim de destruir a linearização de coerência que afirma a identidade do texto de autor. O refúgio é o ininscritível. Tal como o terrorista com a sua atitude faz um discurso de silêncio. Há uma busca de resistência. O texto-programa tem como antípoda o vírus, mas embora o vírus também seja um programa, caracteriza-se por des-hierarquizar, deslinearizar e des-conexar, põe em causa a operabilidade do texto-ordem. No entender de BUKATMAN, os recortes de BURROUGHS representam “an immunization against the media-virus: a strengthening of the host organism against the infectious agent” (1993: p.78).





Ou seja, BUKATMAN inverte os pólos e argumenta que há um vírus mediático, que os media são em si o vírus, o que torna o trabalho de BURROUGHS numa espécie de anticorpo à medialidade doentia.

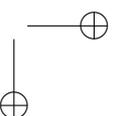
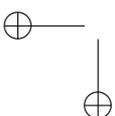
O novo tipo de dispositivo: o anti-texto, o programa virótico ou o programa da des-ordem, o texto caótico, rizomático, pretende danificar o arquivo, restringi-lo, torná-lo perecível, efémero, des-ordená-lo e des-construí-lo: interferir ou terminar mesmo a mediação. Veja-se o caso da *Killer-Ap*¹⁰. O vírus tem agenciamento suspeito, não só pela categoria onde se insere como pelo seu objectivo: infectar um sistema onde predominam outros textos-programa. A virose corrompe a ordem ou ridiculariza-a com ligações imprevisíveis, apagando-as ou multiplicando-as ao ponto de encravar, interferindo no bom funcionamento de um sistema ao ponto de interromper dramaticamente o seu dinamismo.

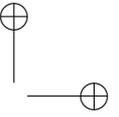
O texto-programa pode coexistir com outros programas e até estar implicitamente associado a tais, desde que isso esteja pré-determinado, coisa que não acontece no caso do vírus, cuja programação anti-genealógica pretende desestruturar o funcionamento do "bom" programa, inofensivo, desassociando-o das suas instruções oficiais.

O vírus é rizomático por ser daninho, anti-ordem, caótico, anti-genealógico e reprodutível, auto-replicativo. O vírus, enquanto, texto-programa rizomático, não é subjectivo mas poderá advir de construções subjectivas por ser obra de um autor: o programador do vírus, tal como acontece em relação ao programa "benigno" primeiro.

É característico da virose informática impor o descontrolo num espaço de controlo: o espaço do texto-programa que tudo visa agenciar e deter. O vírus é nomádico e tenta destronar a maquinização da linguagem primeira do texto-programa e complicar ou estilhaçar o programa; infectando o texto primeiro com novo código contaminante e erosivo, acabando com a fixidez e a rigidez. Na senda do que diz BAUDRILLARD, e fazendo minhas as suas palavras, penso que ao estar "infectada pelo vírus da comunicação, a própria linguagem cai sob o efeito de uma patologia viral" (1996: p.124). E neste sentido é a comunicação que infecta, pelo acto de comunicar, ela transporta "o vírus da palavra", como diria BURROUGHS.

¹⁰“Aplicação assassina” na informática, programa cujo objectivo é destronar programas rivais.





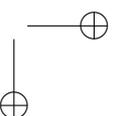
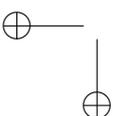
O texto-programa instala-se. O vírus combate e tenta re-escrever a escrita do código-máquina fonte, abalando o texto-programa primeiro. O vírus tem um alvo. O programa primeiro pode ter defesas. O vírus tem decididamente uma missão, o programa talvez tenha defesa, mas não é certo que tenha, pois está preparado para engendrar uma ordem de operações e não para ser desengendrado, des-maquinado ou re-maquinado, para ser apagado, inutilizado. A questão é como criar um texto-programa defensável de programas viróticos se tanto o programa instalado como o vírus subreptício partilham da mesma natureza digital e muitas vezes da mesma linguagem-máquina? Está-se indubitavelmente no domínio de máquina vs máquina.

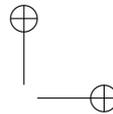
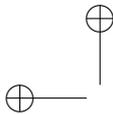
Porque interrompe o bom funcionamento de programas prévios e instaura uma desordem, o vírus tem a sua própria "evenemencialidade", criando um hiato, desestruturando uma sistematização préconcebida a que é completamente alheio, mas não indiferente. O vírus comemora o acto anormal da virose, o vírus é performance, mesmo em fase latente é performativo e, tal como na biologia, o vírus do texto-programa furtivo realiza-se quando, em fase de alerta, cumpre o seu fim rizomático.

Desinstalando a ordem, ou instalando a desordem, o vírus sobre-instala-se e é propositado, trata-se de um contra-programa, um anti-texto, o texto-máquina mortal. O programa estrutura e o vírus desestrutura, invalida. O vírus introduz-se e penetra no código-fonte, no código da máquina, cortando comandos, atrofiando ordens, colando-se como sendo a informação legítima num sistema, criando uma máquina de texto atrofiada. O vírus põe em causa a linguagem-máquina da qual é constituído, mas atenta sempre contra a natureza maquínica de outra esfera. Ele replica-se até contaminar a estrutura e a organização da máquina, corrompendo o seu texto fundador.

Por isso o programa digital virótico se torna um interruptor, condição de desorganização, até do ínfimo regulamento de toda a organização. O vírus percorre todas as instâncias superficiais do texto-máquina-mãe a fim de o infectar, tentando penetrar nas suas instâncias mais subreptícias a fim de completar a sua missão.

O texto-programa tem os seus próprios processos de fluxos de dados contra os quais o vírus tenta terminar, primeiro por interferência e final e letalmente por interrupção de fluxos. O vírus pretende dominar a organização do texto-programa, do texto que dá os comandos, que ordena. É apresenta-se como uma contra-organização ou como um resistente às ordens e comandos





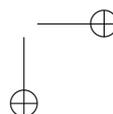
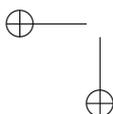
lineares do texto-programa-mor onde se integra, dissimulado, à espera de um “clique” oportuno.

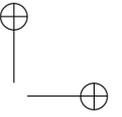
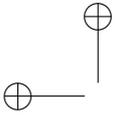
O vírus corrompe o registo do texto-programa e apropria-se do seu código, converte o código do texto-programa primeiro na sua natureza oficial. O vírus é metaperformativo, tem uma performance outra e é contra-performativo face às acções levadas a cabo pelo texto-programa anterior.

O texto-programa que o vírus pretende destruir visa manter uma boa relação de interface entre utilizador e o *hardware*. Por isso o texto-máquina do programa é do domínio do *software*. O objectivo do contra-programa virótico é des-mediatizar esta relação, acabar com a performatividade do programa na equação que preenche entre utilizador e *hardware*. O que está em causa é des-textualizar a máquina, destituí-la de texto-programa, deixá-la perecer como artefacto despótico, deixá-la sem sentido, a zero.

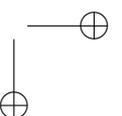
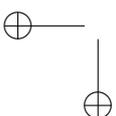
Tão típico do digital, o vírus é ele próprio o "text-machine" que pretende abolir o suporte, neste caso de informação. O propósito da virose é liquidar o sistema infectando primeiro as partes mais vulneráveis da máquina: a linguagem que a gere na fonte: o código-máquina. Não é por acaso que os vírus incidem muito sobre as memórias do *hardware* (disco rígido, memória RAM e outras), porque trata-se de um alvo estratégico: atacar a localização primeira do código fonte, o texto-programa gestor de todo um sistema e de todas as subzonas. O objectivo do vírus é despoletar uma espécie de Alzheimer electrónica.

Há hibridação que leva a que o programa-escrito possa ser contaminado, contaminar, mudar e provocar a mutação de terceiras textualidades-máquina. No texto-programa há um espaço de predação a que o leitor-utilizador-escritor não deve estar alheio, pois todo o texto-programa pessoal deve ser protegido da ameaça virótica acentrada de outros textos-programa infecciosos. Torna-se estritamente necessário proteger um texto num espaço propenso à virose constantemente escritível e re-escritível, para que este não seja apagado. À parte do texto-programa ordenado, há textos-programa de risco. A maior ameaça para o texto-programa é a sua des-escrita, o seu apagamento, tornar-se apagado num espaço de programação que é entendido como a maior memória artificial alguma vez criada pelos humanos: o computador em Rede. Neste sentido é urgente que o texto-programa seja cartografado, a sua arquitectura conhecida e patrulhada, pois há sempre remissões imprevistas, portas para





textos-programa indesejados capazes de executar comandos perigosos ou no mínimo embaraçosos.





Capítulo 5

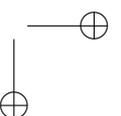
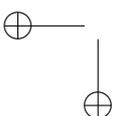
Desligação-Terminal¹ Pensando o Mito da Desligação

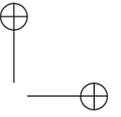
5.1 Parte I: Ligado

“(...) o humano expressa-se na tensão que liga e desliga, com todas as suas hesitações e aleatoriedades” (MIRANDA in MIRANDA & CRUZ, 2002: p.269).

Historicamente, toda a comunicação decorre entre emissor e receptor, emissão e recepção, o que ao nível da técnica corresponde a zonas, ora de ligação, ora de desligação. Pensar a comunicação hoje requer pensar o tipo de máquinas que a suportam, e também o próprio conceito de comunicação. Actualmente estar comunicável é estar ligado, ao passo que estar desligado é sinónimo de estar incomunicável. Tendo-se a comunicação apetrechado de mecanismos de ordem técnica, todo o discurso da comunicação se resume a um discurso de ligação, de uma ligação que é máquina. Assim sendo, o sujeito exprime-se num suspense de ligar-desligar, de comunicar-não-comunicar. Pensar a ligação é, por efeito, também pensar a máquina, o mecanismo sedutor. Precisamente por isso é que quando se pensa a ligação-máquina se enquadra a questão ao nível do “ambiente-de-media” envolvente que mais não é que um enorme lugar-máquina. O único problema das ligações

¹Ensaio apresentado no Seminário de “Cibercultura” do Mestrado de Ciências da Comunicação – Variante de Cultura Contemporânea e Novas Tecnologias, na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa em 2006/2007.



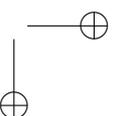
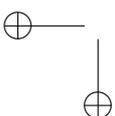


serem sedutoras e aliciantes é que elas próprias de tão extensivas e omnipresentes que incitam subliminal ou indirectamente à desligação. O mito da desligação é como que uma reacção ao mundo-mediado, a desligação-terminal é algo já inscrito na própria ligação.

No quadro da contemporaneidade, onde a cibercultura técnica se incrusta em tudo como um vírus multiforme, a ligação é o que une os pólos, o que determina o relacional, o técnico ou em devir-técnico. Noutra ponta de vista, apesar de ser necessário pensar o conceito de ligação, na era da conectividade a ligação total é inebriante e também ameaçadora. O seu perfil diabólico revela-se somente quando o lado da técnica, o lado da ligação-máquina que tudo devora, assume o papel da transgressão, o papel de desvelar, de desmistificar com a sua luz eléctrica, tudo o que se submeta ao novo *Eros* da técnica.

Está em causa todo um novo tipo de ligação que se dilui nas fronteiras da técnica e também nas da sedução, tornando o jogo em algo mais perigoso. Na ficção explica-se isso, por exemplo em *eXistenZ* (CRONENBERG, 1999), o jogo é a ligação e não o que pode ser jogável. O jogo é a conexão e não o conteúdo, é a estrutura e não a mensagem. De forma mcluhanesca, o que importa é que “o meio é a mensagem”. O objectivo é ligar e desligar, fazer uso da ligação, e não ligar *para*, ou ligar *a*. A meta é ligar porque a ligação é potente, porque na ligação se revela o *Eros* técnico, se transgride, se manifesta a junção. Tal como refere Maria Teresa CRUZ: “é sempre, pois, a partir das suas ligações, que o humano se constitui e, ao mesmo tempo, ameaça esboroar-se” (CRUZ in MIRANDA & CRUZ, 2002: p.36). Noutra termos há um devir-ligação sobre o qual o humano se estrutura graciosamente, e do qual o humano depende em caso de desgraça, mesmo quando a ligação é tecnicamente mediada. E é esse devir-técnico, esse devir-ligação que, como Janus, ora revela a face da construção, ora oculta a face da desconstrução, suportando o real, mas em última instância ameaça torná-lo refém. Por esse motivo exige-se que pensemos o conceito de ligação na era da técnica, pensar que é na ligação que tudo se joga, e que não é no jogo que tudo se liga. Apesar de os jogos hoje a tudo se acoplarem, são as ligações que na prática funcionam como o real suporte.

As ligações são sempre ligações de aferição, que testam, experimentam, iniciam, reiniciam, concluem, as ligações são mediações compostas. Só em caso de acidente é que as ligações se revelam, exibindo tubos descarnados, fios cortados, “links” partidos, humanóides avariados ou humanos feridos.

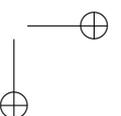
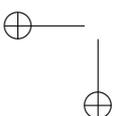


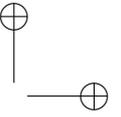


Sabemos que as ligações sempre foram do foro da máquina, do organismo, da organização, tanto assim é que só o mito da desligação última, da desligação-terminal da história, ameaça desorganizar o real. Porque o mito da ligação leva ao caminho oposto, o da realização, e não o da des-realização. O que se passa é que os fragmentos que a modernidade deixou abandonados e inertes o pósmodernismo tornou-os exorbitantes, as fórmulas estáticas deram origem a tempos estéticos, e é a ligação-máquina que tudo tece que é responsável por aprimorar o real.

É nesta sequência que o cyborg se torna algo concreto, na medida em que depois de n representações, o que se passa agora é totalmente novo: investe-se na política da incorporação. O sujeito é alvo de um aparelhamento cyborg que lhe “hibridiza”, quer a fronteira com o milieu interior (corpo), quer a fronteira com o milieu exterior (mundo). Isto é, para o que interessa à técnica, o corpo não tem fronteiras para impedir as ligações sedutoras; no que concerne ao sujeito, as ligações regem-se por códigos de intervenção que se protegem apenas a si. Em suma: o sujeito está desprotegido porque a ligação-máquina que o torna em objecto não lhe explica que este é simplesmente uma presa. A ligação-máquina, atroz e rompante, é um inventário de efeitos de uma tecnologia predatória. A ligação produz e re-produz, sendo a grande performer porque é na ligação que se confina o triplo événement: (memória-arquivo-performance). Tudo o que é técnico passa pela ligação até terminar, a bem ou mal, no arquivo final da técnica.

O único escape que o sujeito tem de liberdade é aderir às ligações sedutoras ou conformar-se em des-estabilizar ligações consideradas despóticas. Poderemos dizer que os modos de ligação e de desligação constituem o verdadeiro campo de batalha da cultura contemporânea. Em *Islands In The Net*, Bruce STERLING conta a história de que, perante o oceano de informação, a única escapatória era fazer a ligação entre as diversas ilhas de real, e pirateando os seus fluxos. A extensão do espaço cartografado tinha um controlo tal que só as ligações inesperadas levavam ao proveitoso assalto, a transgressão contaria com o desprevenimento para ser bem-sucedida.



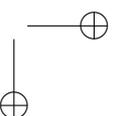
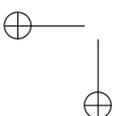


5.2 Intensidades e Compulsão

“The instantaneous world of electric informational media involves all of us, all at once. No detachment or frame is possible” (McLUHAN, 2001: p.57).

A intensidade e a compulsão são constantes nas ligações mais fortes, nas ligações que se estruturam com potencial inigualável. A força que as ligações intensas revelam implica existir um plano onde essas ligações possam fluir, o que DELEUZE e GUATTARI entendem como sendo o deserto, o último local para o *breakthrough*. Se não fosse o desejo, a estrutura tecida por sobre a falta originária, nada seria constituído senão por ligações fracas. É por existir uma “máquina desejanter” que as ligações efectuadas são-no como que em extensão da estrutura primeira. Por exemplo: quando McLUHAN descreve em *Understanding Media: The Extensions of Man* que a cidade termina com o passeio no campo é porque o espaço urbano expande-se para a periferia nos seus caminhos rodoviários. Se não houvesse cidade, não haveria auto-estradas. No domínio da computação, se não existissem computadores não haveria margem para as redes. Pensar a cultura Ocidental pela lógica dos nós e das linhas é pensar a maquinaria de desejo implícita, e que leva de mecanismo em mecanismo, de estrutura em estrutura. Portanto é o desejo, o *Eros*, que permite que “pontos nodais”, malhas, cartografias e grelhas ortogonais sejam os alicerces para todo e qualquer preenchimento de superfícies. O desejo, a maquinaria do inconsciente que maquina, as máquinas do desejo, são a ligação em estado puro, as ligações como máquina, como pura performance de projecção no real. O que se passa com o ciborgue, e com as imagens virtuais, é precisamente a tentativa de concretizar, de plasmar em algo físico essa performance técnica de ligação como estado puro, propícia para um real alterado em tempo-real, onde a velocidade da ligação quase anule a noção de existência da própria mediação. Daí MIRANDA afirmar que “quando as imagens têm vida para além da memória, o imaginário confunde-se para além do arquivo” (1998: p.43). Isto é, as imagens que se exteriorizaram põem em risco o próprio imaginário, porque a estrutura de desejo imanente coincide com a do *Eros* técnico onde nada fica por arquivar.

As ligações intensas e compulsivas são assim todas as que se manifestam em encontrar um espaço de fluidez total, um âmbito de “total flow” (JA-





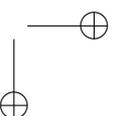
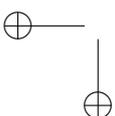
MESON). A compulsão para a ligação, para a comunicação, o contacto e a transgressão, outrora características do humano, são agora também típicas da moldura libidinosa da máquina. Há um *Eros* na técnica, uma estrutura de matrizes de ligações (que deseja a própria desligação dramática no seu núcleo), que é ágil a desmontar o sujeito, mas que parece in-desmontável.

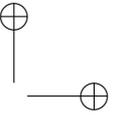
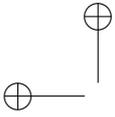
À semelhança das personagens de *Neuromancer*, que lutam apenas para proteger o que resta de humano no seu Eu, o sujeito contemporâneo tenta resistir a quaisquer ligações de amputação. Embora se identifique no sujeito uma tendência para a ligação compulsiva, e se detectem intensidades nas ligações, a verdade é que a ligação total (em jeito de um “metacristianismo” de um Pierre TEILHARD de CHARDIN) é preocupante. Veja-se o que os Luditas apregoaram no século XIX, dado que pretendiam desligar a máquina industrial. Hoje os neo-luditas gostariam de criar um “breakdown” electrónico. Caso não houvesse um clima de suspeição na técnica nada disto se pensaria, no entanto o cepticismo reina, em estilo HITCHCOCK, pois a paranóia torna todas as demais ligações em conexões perturbadoras ou em vínculos aterrorizadores. Com a expansão da técnica, tudo se torna máquina, a generalidade das ligações têm em si remissões ocultas, o que obriga a que as ligações sejam repensadas para que não existam inesperados derrames de fluídos maquínicos.

5.3 Eros da Técnica

“A vontade de ligação absoluta, esse “amor” ou *Eros* da técnica que Ballard tão bem descreveu, é apenas possível no Estado Estético tecnicamente assistido. É este o momento em que parece que entrámos, de que não descortinamos a saída” (MIRANDA, 1998: p.46)

A resposta à ligação absoluta, o medo do totalitarismo do *Eros*, é de facto sintomática de uma estrutura de desejo fraca perante a forte transgressão técnica. O sujeito não pode competir com a ligação total do *Eros* pela técnica, a não ser que sofra do Complexo de Cristo. Mas, mesmo assim, estará sempre, enquanto sujeito, submetido à ligação-máquina em expansão persuasiva. Se Francis Bacon definia a natureza como uma reserva disposta à provocação, da qual tudo adviria para manipulação, para nosso a bel-prazer, é um facto que





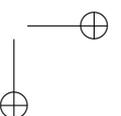
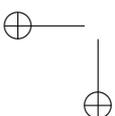
hoje o sujeito sofre, enquanto objecto, dessa ideologia manifesta na intervenção da técnica.

As ligações do novo *Eros* fazem com que o sublime venha pela tecnologia agora, porque tudo acontece como se a imaginação fosse confrontada com o seu próprio limite, forçada a atingir o seu máximo reflexo, infligindo em si uma violência que a leva ao extremo do seu poder. O *Eros* surge como aparição, potência, conexão, ligação. Se é verdade que tudo se joga no ligar e desligar, em pura tensão de ambos os gestos, o problema é a ligação que ancora o real ao solo, quando tudo se confunde com as imagens técnicas. As ligações hoje são estéticas, porque são refinadas, porque são sociais, porque são sem fios. A pesquisa propriamente estética não será mais que uma simples extensão da pesquisa tecnológica, e é o *Eros* que carrega tudo isto às Costas como Atlas na mitologia carregava sobre si o mundo.

De acordo com Mario PERNIOLA, a comunicação tem um papel mais contraditório, porque provoca “(...) exactamente o oposto do que à primeira vista parece: é a des-sexualização, isto é, o desaparecimento de toda e qualquer tensão erótica” (2004: p.29). E isto só é possível porque o *Eros* que tudo estimula nunca aparece, ficando assim ao nível das ligações-máquina, das ligações electrónicas, porque espicaça o sujeito mas nunca se responsabiliza pela estrutura desejante deste. A “des-sexualização” que PERNIOLA menciona é um efeito da generalização do *Eros*, porque torna o sexo em algo abstracto, em mero consumo de imagens tornadas predadoras do sujeito. O sujeito fica alheado da tensão erótica, pois as imagens anulam a sua condição de desejo, por tão imediatas que são. Aliás, as imagens anulam praticamente essa mediação, porque na rede do novo *Eros* “o corpo (...) é acima de tudo uma transmigração de uma ilusão, de uma imagem para a rede” (MIRANDA, 1998: p.42). Fora da rede, fora do cenário denso da ligação-máquina, tudo perece em prol de uma Matriz-mãe.

5.4 Matrizes

“(...) o híbrido está aí, local e globalmente conectado, meio-objecto, meio-sujeito, corpo maquínico, corpo pós-humano, *cyborg*. O não-lugar tornou-se o terreno de todos os estudos em-





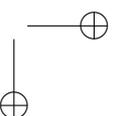
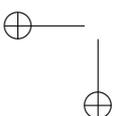
píricos realizados sobre as redes.” (MOURÃO in MIRANDA & CRUZ, 2002, p.85).

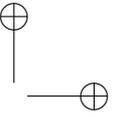
A Matriz é a égide, o topo emblemático do novo *Eros*-máquina, a arquitectura entrópica em que as ligações sedutoras estão previstas e são passíveis de recombinação, de mistura e intercalação. A Matriz é sempre uma Matriz-mãe, uma zona de iniciação, activação e geração, a Matriz é onde todos os padrões se detectam e intersectam, o ponto de reunião matriarca da cultura ciborgue. Há algo de tecelão e de hospedeiro na Matriz que a revela enquanto instância montadora, como mãe ao serviço de uma espécie, um sistema de propósito amplo e geral.

Sem dúvida alguma que as ligações-máquina necessitam de ser pensadas quando os mecanismos se automatizam e se autonomizam, como uma realidade virtual auto-suficiente. Manifesta-se na Matriz o eterno retorno da máquina, mas o mais estranho é que na Matriz, à luz da problemática das ligações, a condição humana torna-se ela mesma *media*, mãe e rede, tecido materno e material (Lat. *Matter*). É propenso para a Matriz todo o ciborgue, pois, tal como aponta Chris HABLES GRAY: “every cyborg is part of a system” (s.d.: p.2). E facto é que o sistema social e técnico produz o ciborgue (como um *Robocop*, um *Terminator*, uma *Lara Croft* ou um Governador Schwarzenegger). O ciborgue estende-se, assimila, liga, seduz com as suas potencialidades, daí a sua erótica tecnológica. Tal como diz a rainha da colmeia ciborguizada da civilização BORG, em *Star Trek: First Contact*, “I am the beginning, I am the end, I am the BORG!”

Ao ser fruto de um sistema, de um mecanismo, o ciborgue é o reflexo de todo um conjunto de ligações, sendo ele próprio um ponto de intersecção de ligações, e é isso que faz a erótica tecnológica tensa, pois para a carne convém a humanidade sinestésica, e para a máquina convém a performance fria e perfeita. Algures entre os elementos desta dicotomia uma dinâmica estável deverá ser encontrada porque há ligações em curso que devem ser controladas, assim como outras que são más e propositadamente abandonadas. Aceitemos o que MIRANDA refere, quando diz que:

“O corpo é um feixe de ligações, para dentro e para fora. Depois de laboriosamente criado pela história funciona como um atractor de ligações, ligando-o a contratos, máquinas, tactilizações de todo o tipo” (1998: p.40).



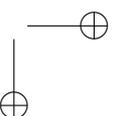
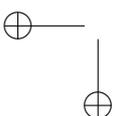


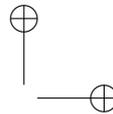
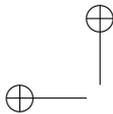
O corpo do ciborgue é uma consequência de ligações sistematizadas, assim como o corpo do sujeito humano é também um feixe de ligações. No entanto, o ciborgue também partilha de uma matriz, que é técnica e híbrida, mas as ligações-máquina de hoje favorecem a existência de um novo não-lugar, um lugar-máquina que simultaneamente protege e aprisiona o sujeito humano. A ideia de se criar um corpo intermédio, entre a nossa carne fraca e o organismo potente do ciborgue, é uma forma de pensar que despreza o simplesmente vivo e animal. Esta ideologia manifesta-se na obra de K.DICK, de que serve exemplo um momento em *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, quando um dos replicantes diz que “os animais vivos morrem efectivamente; esse é um dos riscos de possuí-los”. Pessoalmente acrescentaria que o problema não está no “vivo”, mas na sua ligação à máquina, e assim se levanta o problema do ciborguismo como responsável pela criação do híbrido, do novo não-lugar da máquina. Uma ligação ciborgue subtil, por manipulação genética, subatómica, microfísica ou farmacêutica, é funcional, mas uma ciborguização grotesca é inaceitável, vista quase como que uma heresia. O segredo é a fluxão dos fluxos, a optimização conveniente de todas as ligações até que estas se tornem tão discretas quanto desejadas.

5.5 Parte II: Conexões Abandonadas

“No antigo era Deus e os seus teólogos que garantiam todas as ligações, articulando os actos mais mínimos, com as instituições e o mundo. Desaparecido esse centro organizador, lançam-se outras linhas de associação (...)” (MIRANDA, 1998: p.41).

O grande problema das ligações é que estas são obrigadas a cruzar-se, originando pontos nodais nas intersecções das suas malhas. A fim de se aproveitar as seduções mais interessantes e sedutoras, o *Eros* da técnica digere todas as rotas, deixando cair no esquecimento conexões não funcionais, indesejáveis, nada sedutoras. Como consequência há um conjunto de ligações deixadas ao abandono, um pouco por toda a parte, como as que ligavam o sujeito ao cristianismo e à teologia. Assim, tirado Deus da equação um derame irrompe sem parar todo o real, apesar de agora se regressar de novo ao mesmo problema das conexões abandonadas, embora por motivos de moda e



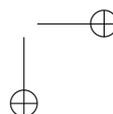
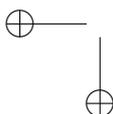


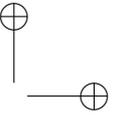
informação, em que ao passado se sobrepõe um presente frutífero e lucrativo, altamente ritmado e exigente.

Antes da cibercultura dos nossos dias, o computador era visto como o último interruptor messiânico, quando hoje todos os media (já computadorizados) parecem o oposto: a salvação conectiva. E na verdade, graças a uma tecnociência tornada predatória, a ausência de Deus no centro do universo, e a evolução mediática, o vácuo continua lá. Mas as ligações, essas não estabilizaram, aceleraram um processo de mutação de conteúdos que trespassou para a forma dessas mesmas conexões. Nesta senda uma virulência de formatos de media, agora tornados fósseis, impregna todos os tecidos sociais, o que muda é o sistema de representação, isto é, o formato dos media, de acordo com protocolos de programas de remendos que todas as imagens “kitschificam”. Veja-se por exemplo *Final Cut* (Omar NAIM, 2004), filme que revela uma sociedade futurista em que um implante *zoe* é introduzido em todos os humanos. Toda a vida ficaria registada nessa prótese, e no final, depois da morte, a vida dos falecidos seria revista em audiovisual². Temos neste filme o caso de um sujeito cuja profissão é re-estabelecer conexões abandonadas, algo que é sempre perigoso pois nunca se sabe se essas conexões são bem-vindas, se são possíveis, se são desejáveis e convenientes. A hipótese nunca afastada de as conexões reestabelecidas revelarem o inquietante está sempre presente, e para isso convém estar preparado, pois o não estar pronto para um situação bizarra deixa sempre tudo num suspense aberto e estranho, altamente desconfortável.

Quando as conexões são abandonadas é porque nada de mais importante passa nos pontos nodais. Houve algo que migrou para outro lugar onde as conexões são mais proveitosas, apesar de intromissoras, persuasivas e perturbadoras. Aceito para mim o que DELEUZE e GUATTARI referem: “só as máquinas desejanter é que produzem ligações segundo as quais funcionam improvisando, inventando, formando estas mesmas ligações” (s.d.: p.187). Ou seja são as máquinas que criam as ligações e se coadunam a essas mesmas ligações que começam por ser condicionantes e se tornam finalmente determinantes. Já não há contenção possível, isso é facto. Tudo está envolvido, ligado; as tecnologias adicionam-se à mais recente, à que lá já está, como diz KITTLER, na esteira de um McLUHAN visionário que proferiu há quase

²Caberia, assim, ao editor (*cutter*) executar uma sinopse *post-mortem* de toda a vida da pessoa registada em digital, reunindo assim as melhores memórias. O editor executaria neste caso uma cerimónia fúnebre, seleccionando, ampliando ou ocultando, memórias de falecidos.





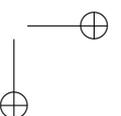
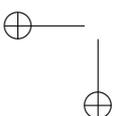
meio século que a nossa tendência é: “return to the inclusive form of the icon” (1994: p.12). Noutros termos quer isto dizer que o operativismo tecnológico obriga-nos a regressar aos primórdios da civilização, a retomar ligações esquecidas, como que chamadas telefónicas perdidas na “Galáxia de Marconi”. O que não nos dá hipóteses de escapar é essa fórmula do ícone, de simultaneamente representar o real e o indicar, que é capaz de nos incluir como objectos numa equação mediática de realidade virtual.

5.6 Links Partidos

“A lei de funcionamento das máquinas desejanter é o pois o desarranjo (*détraquement*)” (DELEUZE & GUATARI in AAVV 1, s.d.: p.31)

Numa época de romantismo revisitado como a nossa, são as tecnologias de comunicação, são as ligações da técnica, que nos convidam à paixão e incitam ao amor. As ligações amorosas são pois suportadas pelas ligações técnicas. Até que ponto cada tipo influenciam o outro tipo é uma bela questão. Contudo, cabe-me a mim referir que num enquadramento de ligações amorosas compulsivas, perfumadas de natureza, de pétalas partidas, as novas tecnologias de hoje visam integrar o indivíduo no seu seio. Acontece que estas novas tecnologias são cada vez mais o ambiente natural novo, o novo “ambiente-de-media”, e, por efeito, há ligações que de tão compulsivas e intensas que são se partem, gerando “links” partidos, conexões abandonadas, ligações esquecidas: desligações, enfim.

Acerca deste tema da intensidade e da desligação, David CRONENBERG em *eXistenZ* (1999) mostra-nos um jogo sem virtual, um jogo mais carnal. Neste filme o *Eros* só é técnico para suportar o jogo, onde a alucinação adia a hipótese de desligação e transcende-se a si mesma, não no real, mas noutro patamar adentro à alucinação do jogo, então designado *TranscendenZ*. Porventura a alucinação ao adiar a hipótese de desligação pretende efectivar-se como sendo sempre mais cativante que o real que espera o jogador cá fora. O mito da desligação revela-se neste tipo de situações em que já só lá mora o mito, pois não se pretende retornar ao real, porque os “links” estão partidos. A desligação não se encontra prevista, somente talvez mencionada. Não existe regresso, é esse o caso dos jogadores do jogo virtual de *Avalon* (Mamoru





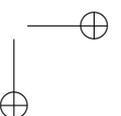
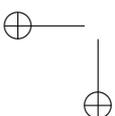
OSHI, 2005), que se tornam excluídos da realidade e são doravante designados por “não regressados” (“unreturned”), ou de Neo em *Matrix* (Larry and Andy WACHOWSKY, 1999), a partir do momento em que decide ficar na matriz e se tornar no “Tal”. E lá se volta à figura do demiurgo perante um mundo novo.

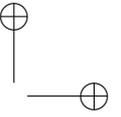
O regresso ao real torna-se mais ameaçador que perecer no virtual. Deste modo, é preferível desligar o real que desligar o virtual. É assim que os eventos se desligam do registo universal, e que FUKUYAMA alega o “fim da história”, porque se generalizou uma desestabilização tão voraz que urge repor ligações, pois há algo que não funciona no moderno. O progresso era um bilhete só de ida em que o passado apenas é revisitado, não sendo possível fazer recuar o progresso porque este “tunelizou” a evolução. O controlo do enquadramento pela imagem-TV criou um espaço propenso à ligação, pelo que se preparou o terreno para o impacto da ligação. Já não é possível recuar a uma era pré-técnica porque todas as soluções se tornam exigentes de intervenção por meio de mais técnica. Longe de se rumar à desligação, o que se constrói são precisamente mais ligações, daí a desligação ser um mito.

No sentido complementar as conexões cujas hiperligações se encontram partidas, novas ligações suplementares surgem (os “patches”) com o propósito de ultrapassar todas e quaisquer aporias conectivas. No entanto, por mais fluídas que sejam as comunicações, por mais instituídas que sejam as ligações existem sempre elos a quebrar, porque as ligações passam por máquinas, sejam sociais ou técnicas, que visam controlar os fluxos. Diz DELEUZE que:

“A máquina define-se como um sistema de corte de fluxo. O fluxo define-se, por sua vez, como o processo (...). Deste ponto de vista há apenas uma produção, e não se distinguem como essencialmente diferentes as máquinas desejanças (...)” (AAVV 1, s.d.: p.37).

Simplemente o que a máquina faz é cortar (ou não) os fluxos, dado que os fluxos visam passar por cortes, a partir dos quais poderão então fluir livremente. A ideia de um “total flow”, um fluxo total, já foi sido anunciada por Fredric JAMESON, e é concreto que o ciberespaço seja o ponto de conjugação de algo que se encontrava fragmentado e deixado ao acaso na modernidade. Bastou reunir os pontos nodais e grelhas para termos uma rede, bastou juntarmos máquinas para termos um computador. No quadro da actual cibercultura,





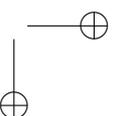
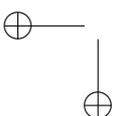
o espaço é pensado para se ligar, para fluir, o real é sempre cancelado. E numa era de relatividade a tensão entre os dispositivos de ligação é tal que ser moderno é odiar a ligação, ser pósmoderno é corromper e desconfigurar a ligação.

5.7 Desconfigurações e Desprogramações

Perante ligações instaladas num espaço onde cada vez mais se instalam programas, torna-se necessário desconfigurar ligações, atravancar o procedimento da comunicação, fazendo-se uso das “máquinas desejanter” com o objectivo de provocar uma mudança. Criar novas configurações para as ligações existentes é uma demanda, não está em causa somente como estabelecer as ligações mas como reconfigurá-las, ou como e por quê desconfigurar-las. Neste processo há uma desautorização das ligações, que são cortadas e interrompidas de fazer fluir seus conteúdos. O desejo de interrupção e de interferência, ora por esquizoidia, ora por desejo de distorcer o (sur)real, é cada vez mais invocado. Parar é uma ameaça ao sistema dos fluxos, mas o “live”, o directo dos media é perigoso porque aliena sempre alguém das urgentes mediações, quando os media de rede têm proclamado o contrário – a tendência para a ligação, para a representação, para o diferido, para aquilo que DERRIDA define por *la différance*.

Parece inevitável que na cultura contemporânea tudo esteja fragilizado pela tecnologia volátil, uma tecnologia que tudo tece sob o perigo de uma desprogramação. Isto remete para a inevitabilidade das ligações serem desprogramadas, porque a alteridade extorquida da linguagem se vinga, abrindo espaço para se instalarem vírus endógenos de decomposição, contra os quais a tecnologia já nada pode fazer. Votadas ao seu agenciamento numérico, as ligações, vingam-se desprogramando-se a si, des-informando-se automaticamente.

Estamos diante de uma perversão inerente às ligações, porque está na sua natureza, no seu código, a possibilidade de desorganizar as suas próprias formas e conteúdos, a fim de libertar puros conteúdos intensos e resistentes. Um pouco na mesma constelação de afirmações que Paul VIRILIO faz, talvez possa afirmar que o que se fala relativamente à desprogramação, tem tudo a ver com a teoria da tal “bomba informática” que este autor desenvolve. Pois



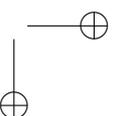
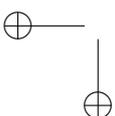


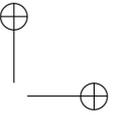
o propósito dessa “bomba” seria simplesmente interromper o bom funcionamento das ligações, abatendo os sistemas de arquivo e fluxo de dados. A “bomba informática” seria o último vírus, a verdadeira “aplicação assassina”, capaz de des-estruturar todas as ligações criadas até então, des-automatizando a escrita automática do mundo, no sentido que BAUDRILLARD fala.

O que é interessante de analisar é que uma desautomatização do mundo, uma desconfiguração de todo o aparelho-mediático levaria as ligações à sua extinção, deixando apenas disponíveis restos, fragmentos soltos desprovidos de elos. Se em AGAMBEN temos relatos da teoria do “resto”, nas imagens de H.R.GIGER temos a ilustração dessa “resticidade”. O que resta é sempre preocupante por não ter desaparecido, é sempre o que perturba por não estar presente na íntegra. Nas imagens de GIGER permanece esse resto de contacto, de “intacticidade”, são imagens que mostram restícios de ligações, corpos ciborguizados em fusão com máquinas. É o *Eros* que faz com que estes restos tenham algo em comum: as ligações que exigem a conexão, como se tivessem ficado aquém de uma programação final e original do mundo, de uma *ur-programmation*.

Num outro tipo de trabalho, por exemplo o filme *Taxandria*, o que resta, o que ficou, o que se encontra desconexo, exige uma mediação capaz de lidar com as ruínas malditas. A intervenção no sentido de nos apropriarmos das ligações pré-existentes não é nada mal pensada, porque faz todo o sentido re-mediador o que já se encontra disponível, o que já resta em primeira mão. A aporia de tudo isto é que a ruína e o resto invocam uma religação do mundo ao mesmo tempo que sublinham o mito da própria desligação. O que se encontra esquecido, o que resta, é a prova de que já houve uma ligação primeira, a assinalar o começo do mundo. As ligações provam que existe implosão ao passo que as ruínas e os restos acusam uma explosão de separar todos os elementos.

Um universo em que abundam fragmentos do que ocorreu antes representa uma arqueologia das relações anteriores, é prova de que algo se desmoronou, de que as ligações existentes não foram suficientes para conter as mediações e sustentar o peso do mundo. Suportar o mundo-mediado é complicado quando há facções que querem expandir os seus fluxos, o seu modelo; enquanto outras preferem o corte, o “não modelo” rizomático deleuziano, flutuante, multidimensional, o incontrolável mundo do desejo. Digamos antes o lado que Platão condenava do *Eros*, mas a tendência é para o casamento das duas facções, um





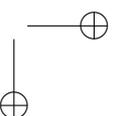
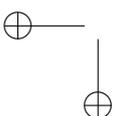
“ambiente-de-media” que se desenvolve, ora como palco de velhos restos, ora como plataforma de novos fluxos sedutores.

5.8 O Mito da Desligação-Terminal

“O imaginário Ocidental oscila permanentemente entre a ligação total, a comunidade absoluta, e o pânico da desligação total, do caos absoluto, que é ainda uma forma de “ligação” à *Physis*, à natureza, de que sempre nos afastamos e à qual sempre retornamos” (MIRANDA in MIRANDA & CRUZ, 2002, p.261).

É incontornável que o mito da desligação-terminal assome sempre como se fosse a resposta final ao problema de gênese. No entanto, sem querer sublinhar uma impossibilidade, a verdade é que tanto a ligação forçada como a desligação súbita são criadoras de pânico, e ambas são formas de erotismo, transgressão, aniquiladoras do mistério existente. De um lado temos a sedução da ligação e do contacto, do convencer e do háptico; do outro lado temos o sacrifício da desligação repentina como sendo do domínio do visível, daquilo que se espera ver finalmente, uma espécie de término assustador de emergência. Reflectir acerca da ligação e da desligação é importante, porque ambas decorrem dos estados ligado e desligado, sendo compenetradas por intensidades, compulsões, por um *Eros* já materializado na técnica. O que se convencionou foi a criação de uma matriz de desejos, capaz de pegar quer em conexões abandonadas, “links” partidos, nem que para tudo isso tenha que operar desconfigurações e desprogramações.

A única chave desta problemática é o tipo de ligações que restam, as que não foram matrizadas, as que estão fora da *matter*, da *matrix*, da mãe, do espaço de acolhimento generalizado. Pois são essas ligações que explicam e propiciam o mito da desligação, recuperando-o num espaço próprio que é o ciberespaço, o espaço onde se negociam as tensões. O que é paradoxal é que o ciberespaço não é um espaço físico, mas uma extensão, uma *res extensa*, do solo cartesiano real, e que ainda assim detém um centro gravitacional que tudo atrai. Para onde todas as ligações regressam e se dirigem, estendendo-se ultimamente. Enquanto puro espaço de ligação, de interacção, o ciberespaço tem como princípio a interrupção. Qualquer participante pode interromper o outro mutua e simultaneamente. Por este caminho conclui-se que a natureza





conectiva do ciberespaço é também uma natureza terminal, em que o fluxo é irmão do corte.

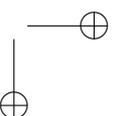
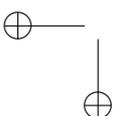
O corte é sempre problemático e a ligação tende a ser fácil, mas há sempre há hipótese de a interrupção e a conexão se cumprirem por coacção. No caso da medicina considere-se, por exemplo, a Biópsia e a Distanásia, que mais não são que prolongamentos da ligação à vida, recusas do desligamento³. A desligação desarticula os corpos, inutilizando as junções e separando as ligações, abstendo-se da rigidez dos códigos. Ao passo que a ligação se preocupa com o “in vivo” e pretende entender os fluxos.

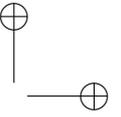
No domínio da ligação total, o ciborgue é o rei das ligações, o híbrido que é meio sujeito, meio objecto, todo ele ligações. Não é por acaso que por forma a acabar com a feira das ligações, a desligação responda violentamente ao habitat ciborgue que se constrói agora, tendo em conta que RUTSKY afirma que:

“Cyborgs, then, are “networked” entities; they do not exist simply as autonomous individual subjects, but through connections and affinities, including their connections to technology” (1999: p.148).

Digamos que à luz da teoria das ligações, o ciborgue é inexistente sem conexões, sem redes e espaços de conexão. O ciborgue só existe enquanto espaço relacional e técnico, enquanto matriz, daí não ter autonomia. A questão é nós vivemos cada vez mais num espaço de sedução total que é um habitat ciborgue. Ora a desligação pretende marcar o fim da tecnociência, da civilização e do humano, mas também pode ser um mito de terror reciclado à deriva. O descontentamento surge quando se compreende afinal que a desligação tem sido vendida como ligação total. Por exemplo no filme *The Island* (Michael BAY, 2005), a desligação era vendida precisamente como ingresso para o paraíso, como aceitação na “Ilha”. A ligação impostora camuflava a fatalidade

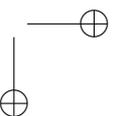
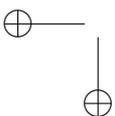
³A Biópsia privilegia a análise do corpo enquanto este mantém a espontaneidade das suas ligações internas naturais intactas. Ao contrário da Autópsia a Biópsia não exige uma desmontagem do corpo. Relativamente à Distanásia, esta pretende retardar a vida do sujeito, manter vivo o corpo, por forma a atrasar o seu desligamento final, já a eutanásia propõe a morte exactamente como alternativa a uma pernicioso e complicada vida para o corpo. Não sublinha o adiamento e a manutenção do corpo doente mas a interrupção súbita da vida do sujeito.

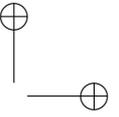




da desligação terminal⁴. Por este motivo se pode considerar que a desligação é uma arma, porque a ligação é ela própria uma armadilha, que seduz e captura. Daí que se precise de uma arte da mediação potente o suficiente para alimentar o Eros e lidar com a ligação total implícita na predatória desligação-terminal, salvando-se o arquivo da cultura até de si mesmo.

⁴Isto é, o extermínio era disfarçado de prémio, de lotaria, ganhando os “vencedores” uma entrada na “ilha”, quando na realidade acabariam em bancos de órgãos humanos, sendo desmantelados por laboratórios que os cultivavam até então. A ilha era o motivo para esconder a morte súbita por clonagem, o desaparecimento dos “concurstantes”, e era propagandeada como se fosse o paraíso à espera do homem, um paraíso que havia resistido à contaminação exterior.





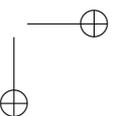
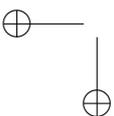
Capítulo 6

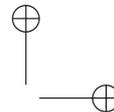
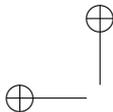
MTV: O Laboratório de Imagem

6.1 O Que é o MTV?

O MTV é um canal de televisão temático, norte-americano, com difusão global, que mostra o trabalho de músicos, cantores, “DJs”, etc. Inicialmente tratava-se de um canal de divulgação de música, mas logo a linguagem audiovisual que o sustenta se colou ao “design gráfico”, ao cinema, e à imagem de síntese, ao ponto de agora ser uma referência para o mercado publicitário e para a moda. O MTV, tal com o nome indica é “Music TeleVision”, ou seja, é um canal de televisão de música, trata-se de televisão musical e não de música televisiva. O seu segredo é que no momento em que a indústria norte-americana discográfica necessitava de outro tipo de promoção, surgem os videoclips (os “telediscos”), que foram conquistando audiências de forma ímpar até que o MTV passasse a ser globalizado e adaptado aos locais onde é difundido (“Glocalization”).

Não é possível descurar que o MTV é uma nova forma de fazer televisão, uma nova linguagem de audiovisual ágil, plástica, plasticizada e inovadora, que inova em toda a sua estrutura, e não apenas no conteúdo. Quer isto dizer que o MTV não apenas inova na programação e nos conteúdos, como inclusivé nos produtos que divulga e nos géneros e artistas que promove. O impacto da linguagem audiovisual do MTV é tão grande que os canais generalistas foram obrigados a ter um programa com o mesmo estilo que o MTV, e outros canais surgiram entretanto para rivalizar, tais como o BET-TV (“Black Entertainment TeleVision”), o VH-1, o MCM e os VIVA I e II, por exemplo. Por outro lado



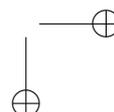
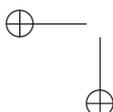


também é um facto que o MTV incorporou outro tipo de programas na sua grelha de programação. Inicialmente o MTV tinha um apresentador, mais concretamente designado por “VJ” (“Video Jockey”), tipo de figura que era uma herança da rádio. E como o MTV era uma rádio-televisão tecnicamente, e divulgava música, então em vez de um “DJ” (Disc Jockey) a apresentação teria que ser feita por um “VJ”.

Na década de 80 quando o MTV surge¹, surge completamente isolado de concorrência e a sua propagação é gradualmente manifesta nos EUA. O seu segredo foi principalmente o facto de ter mudado o conceito de “tele-visão”. Toda a gente sabe que a televisão foi criada para permitir a venda de produtos à distância, e que nada em televisão é grátis, pois gera-se sempre, de uma forma ou de outra, um consumo forte da parte do espectador. Mas o facto de a televisão ser aparentemente grátis, e também o facto de o MTV permitir contemplar e escutar música conhecida, recente, e constantemente, era excelente, aliás mudou toda a equação de como fazer televisão. É por isso que o MTV se tem instituído e conquistado adeptos, com os seus “spots” inconfundíveis, os seus programas divertidos e a música omnipresente, “omnicorrente”. Quem liga o televisor e sintoniza o MTV sabe perfeitamente que mesmo para fazer companhia o MTV substitui a aparelhagem rádio, e que o ecrã de TV substitui o sistema de alta-fidelidade. A “onda” agora é outra. Mais do que ouvir, interessa escutar, e também visionar o “videoclip” sempre que se pretende.

O MTV funciona hoje como um verdadeiro laboratório de imagem, uma colecção atemporal de nostalgias e novidades, um novelo de audiovisual hiperactivante, capaz de captar a atenção de gente de todas as faixas etárias. É por este motivo que há quem diga que o MTV não é um canal de televisão mas sim uma base de dados de informação audiovisual, um verdadeiro fluxo de dados, uma galáxia de “marketing”. Esta galáxia tem tido um efeito de choque nos média tão envolvente que obriga a que se repensem todos os vectores semióticos da comunicação, e da comunicação de música, e da música enquanto comunicação. Não se trata apenas de criar um sistema de televisão tão corrente como a rádio, mas de criar um conceito de televisão em que é a imagem que é rebocada pelo som. A música é a chave da imagem, a actriz principal do “videoclip”, qualquer que seja a banda, o grupo, os músicos, o estilo ou a época em que se inserem.

¹O primeiro “videoclip” foi o “Video Killed the Radio Star” dos Buggles.





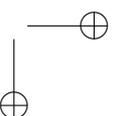
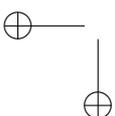
6.2 MTVolução

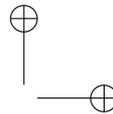
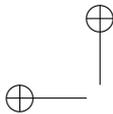
Sendo revolucionária ao ponto de ditar até o que os jovens vestem, desejam e usam, a MTV tem semeado um sentimento de comunidade que leva a que o seu nome seja sinónimo de inovação, movimento e juventude. Também é verdade que a linguagem do “videoclip” obriga a que se venda uma senda de imagens oníricas, em que as celebridades se passeiam, as divindades se mostram, os luxos se exibam de forma atroz e arrogante. Por outro lado, na realidade a quantidade de jovens que adere às modas que o MTV incentiva leva a que o MTV influencie radicalmente a realidade, de um modo que nenhum outro canal o fez, a não ser a CNN. É certo que se trata de um canal norte-americano, que também responde ao sistema capitalista globalizado, mas se não houvesse o MTV algo de muito pouco interessante restaria.

Chama-se “MTVolução” a todo o processo de fluxo de inovações e de imagens cativantes que o MTV solta em televisão. As imagens, os “telediscos”, as reportagens, os “spots”, as apresentações de filmes, os anúncios institucionais e os programas temáticos, criam uma instabilidade, um rio contínuo, uma catarata de audiovisual imparável. Também se pode referir que a linguagem cinematográfica do MTV é muito “quick-cut”, porque os cortes entre imagens são abruptos, inesperados, rápidos, a sua linguagem é muito versátil. Mas toda essa dinâmica gráfica, visual e sónica é no fundo o seu lado mais revolucionário: tornar o estilo de televisão prisioneiro da própria mensagem, do próprio conteúdo. A questão é que no MTV há uma série de justaposições que não se pressupunham, pois até ao MTV existiam canais temáticos para cada coisa, e o que o MTV fez foi instituir um canal de música que recorre a vários estilos de grafismo e de música, para insistir numa dinâmica que parece eterna.

6.3 Imagens Líquidas

No MTV as imagens parecem líquidas, o fluxo aquático de grafismos, de estilos de vida, parecem brotar de uma catarata de grafismos. O segredo é que o MTV contrata “designers” de mais alto nível que entendem o “espírito” e a estética MTV, e são capazes de criar imagens para intercalar com os “videoclips” e os programas. Assim, quando não está a ser transmitida música,





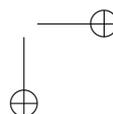
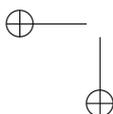
ou qualquer outro tipo de programa, o MTV dispõe de “separadores”² para entreter o público e fazer a ponte entre imagens interessantes e imagens menos interessantes. Esta estética do “pastiche” irrompe em todos os “recantos” do MTV, porque a fragmentação acelerada de conteúdos cria uma tapeçaria audiovisual sempre nova. O resultado é inexoravelmente uma difusão rica em imagens e estilos de música diferentes, em que a novidade é explorada ao máximo e beneficia de uma liquidez inovadora. As imagens, no MTV, não aparecem uma só vez, nunca são algo que termine em si. Muito pelo contrário, são repetidas aleatoriamente por uma base de dados de audiovisual gigantesca que as distribui ao longo das horas que perfazem uma grelha horária, semanal ou mensal. Além disso, o facto de “estarem sempre a dar” institui a grande ideia, o grande conceito MTV: basta ligar a televisão. A programação não acaba. No MTV não existe “o depois de o canal fechar”!

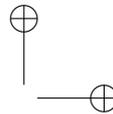
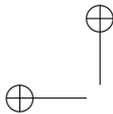
Diria também que o que MTV divulga nos seus “videoclips”, e não só, mas sobretudo nos “videoclips”, que são o seu “produto” mais específico e próprio, todo um conjunto de estilos de vida em que a música é omnipresente, líquida, porque tudo o que se faz no MTV, e tudo o que se mostra, é musical, “musicado”, dinâmico e indubitavelmente “pop”, popular. Não se esconde nada, tudo está programado para ser giro, para vender, para seduzir, desde as modelos cuidadosamente escolhidas para os “videoclips” até ao tipo de publicidade que patrocina os programas. A estética MTV é baseada numa concepção hedonista do mundo, pósmoderna e vibrante, mais visual que verbal, mas também mais plástica que estática, mais estética e revolucionária. O curioso é que pela música, o MTV permite que o passado e o futuro se cumprimentem sem ser em canais diferentes.

6.4 MTVision

A partir do momento em que o MTV se torna um estilo de imagem específico, tudo o que se parece com MTV é MTV. Tudo o que partilha a estética MTV, é também MTV; daí que o MTV não precise de muita publicidade. O MTV é o seu próprio canal de publicidade, simultaneamente anunciante, anunciado e canal de anúncio. A “Visão MTV” vem mudar drasticamente o mundo da

²“Clips” de audiovisual de curta duração, feitos a partir de grafismos, fotografias, vídeos e sons manipulados.





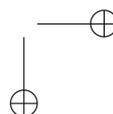
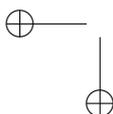
publicidade, conciliando no mesmo suporte os conteúdos e anúncios de roupa, moda e automóveis, computadores e comida “fast-food”, música e gente bonita. A forma de ver o mundo à maneira do MTV cria uma narrativa em que a banda sonora musical é constante, apesar de muitos dos “videoclips” serem abstractos e tenderem ao alucinógeno. Em cerca de vinte anos, a estética MTV transforma o suporte e a edição-vídeo numa arte, reificando o “videoclip” enquanto artefacto cultural. E este artefacto cultural vai beber à fonte de inspiração das artes plásticas, do cinema, da fotografia, do *design* gráfico, do multimédia e do *web design*. O “videoclip” é um marco no tempo, assinala a imagem-vídeo no seu expoente máximo de evolução. Se para muita gente a música “pop” é apenas música “pop”, independentemente dos géneros, já o vídeo não é apenas vídeo, é “videoclip”, um pedaço de informação altamente comprimido, tão intenso quanto uma descarga eléctrica de “techno” ou “rock’n’roll”. Não se trata de contemplar electricidade estática, mas sim electricidade estética, porque há uma energia no MTV que tenta conciliar todos ícones do que é bom e bonito! O “videoclip” torna-se uma paisagem, uma panorâmica de som, uma imagem que tem a elasticidade do som electrónico e a presença da imagem publicitária. Contudo, o objectivo do “videoclip” é levar o ouvinte, o espectador, a assistir a um sonho, a uma visão do mundo, muitas das vezes americanizada, e, em suma, a sonhar³.

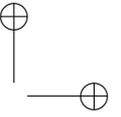
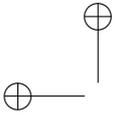
6.5 Estética

Num só suporte, num só momento, o MTV transmite milhões de imagens por segundo, reificando uma estética irreal, em que tudo se liquefaz, corpos e instrumentos de música, invocando épocas passadas e futurologias, em que o cinema é a base e a atitude “rock” o conceito do ruído inovador. Não basta promover, é preciso criar ruído. É essa a estética MTV que tudo comprime e difunde, num “cocktail” audiovisual em que a base não é nem real nem virtual mas sim simplesmente irreal.

A “irrealidade” é a base do novo modo de expressão, da expressão MTV, onde gráficos e imagem-vídeo dançam com roupa da moda ao ritmo da música mais “pop” do momento. Os grafismos vão buscar inspiração à BAUHAUS,

³ Acerca deste tema do “videoclip” consulte-se: Elias, Herlander, *A Sociedade Optimizada pelos Media*, Média XXI, Lisboa, 2006.





KANDINSKY, Paul KLEE, PICASSO e MONDRIAN, TETSOO e ao *graffiti* de BANKSY. Um mundo esteticamente pensado para seduzir e se movimentar, reproduzir, como MTV encontra-se embutido no “videoclip”.

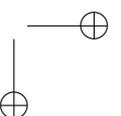
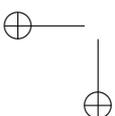
Filmagens de desfiles de moda, “remakes” de filmes antigos, imitações de “videoclips” de 80 ou 90, desenhos de computador, filmes eróticos, filme de “stock”⁴, tudo servia para que de início a estética MTV tivesse material audiovisual suficiente para despertar as audiências. Em duas décadas a estética MTV descola completamente e cria a sua própria linguagem audiovisual, reduzindo toda a experiência do “videoclip” ao campo visual do ecrã. A música “pop” passa a estar confinada ao ecrã de TV, ao ecrã da imagem-vídeo, mas agora é necessário também um sistema de som de alta-fidelidade, porque a imagem conquistou o seu próprio espaço, mas a velocidade é a do som.

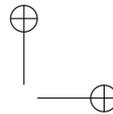
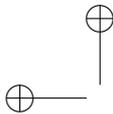
Também há que descobrir que o tipo de imagem que o MTV criou, no sentido mais semiótico do termo, é uma imagem que é subjectiva, mexe com as emoções, os desejos de luxo e luxúria, com a necessidade de “maravilhoso” que existe da parte do espectador-ouvinte. A estética MTV atinge o território das emoções, da raiva do “rock”, da histeria da “rave”, do conforto mais “hip” até ao “soul” mais feminino e sensual. Recupera-se, com o MTV, um sentido de um mundo cultural, globalmente manifesto, que antes não existia agregado à cultura da música “pop”. Afinal, a música popular precisava de uma forma de globalização também ela “pop”. O MTV representa esse passo em que a globalização se junta à popularização.

6.6 A Experiência MTV

Ao contrário dos outros canais de TV, o MTV é o único canal que se coaduna com os próprios conteúdos divulgados, e o inverso também é verdade, pois os conteúdos divulgados coadunam-se ao canal. É difícil dizer onde é que o canal termina e os conteúdos começam, e onde é que a música acaba e a estação de televisão começa. MTV é isso mesmo, música “non-stop”, um regime de imagens de alta-qualidade ao ritmo de sons de alta-fidelidade. É isso que o MTV institui com a experiência MTV. O som passa a ser visível e a imagem passa a ser “dançável”. Contemplar uma imagem ou escutar uma música MTV

⁴De companhias de aviação, material militar ou de testes de segurança automóvel, por exemplo.



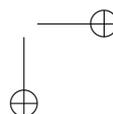
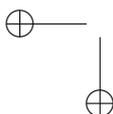


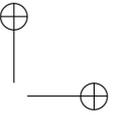
é assim contemplar uma “paisagem sónica”⁵, um ambiente mediático sensual, ritmado, “pop” e comercial, “fashion” mas inclusivé virótico e táctil.

No MTV, o que se pretende é mudar a forma de fazer televisão. A estética de estruturar os grafismos e a música de modo idêntico cria um subproduto mediático que é em si mesmo de natureza irreverente. A base da experiência MTV é a experiência cinemática; o cinema é a base da TV, e a base do MTV é exactamente a linguagem cinematográfica, o seu ritmo, as técnicas de edição de imagem, mas tudo comprimido e elementarmente reduzido aos sons e imagens dos genéricos e fichas técnicas. A experiência MTV é compressora, veloz, e contém em si os códigos da experiência televisiva, da radiofónica e também da cinemática. A linguagem do 3D e da Realidade Virtual já são mais recentes, mas estão já a ser assimiladas pelo MTV, ao ponto de serem intensificados até se tornarem parte do “pastiche” estético do MTV. No fundo, no fundo, não se pode dizer que exista uma estética MTV, quando esta vai citar e inspirar-se em tantas outras artes e artistas, contudo, existem um certo tipo de elementos estéticos que são identificáveis como sendo “MTV”.

Interessante é igualmente o facto de os “videoclips” partilharem de uma nova forma de narrativa, que não se resume à do cinema, mas que também tem pouco a ver com a da televisão realista. Essa nova forma de narrativa é veloz e tem um parceiro estético: o reclamo publicitário, em que a música é pensada para ser memorizada facilmente, o “slogan” é curto e intenso, e a imagem reduz toda a mensagem ao seu motivo. A história conta-se rápido e de forma fulminante, pois existem mais à espera de ser transmitidas. Num “videoclip” do MTV, tudo é inclusivo de forma mcluhanesca, porque em última instância tudo se torna icónico. O que torna a experiência MTV interessante é que não só o produto por excelência, o “videoclip”, revela-se como icónico, como toda a programação e estilo MTV agregam fragmentos de imagens, sons, desenhos, excertos de filmes e “samples” de música. O todo é feito de partes. Os sons dão origem a músicas e os “clips” de imagens a “videoclips”.

⁵Cf. Tratei desta questão com mais pormenor em ELIAS, Herlander (ed.), *Ciberpunk: Ficção e Contemporaneidade*, Dist. Sodilivros, Lisboa, 1999.



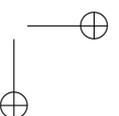
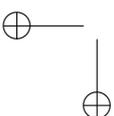


6.7 Rizoma-TV

Hoje tudo o que é criado em rede é rizomático, daninho, não linear, não hierárquico. O melhor exemplo é mesmo a Internet. Mas se tudo é cada vez mais exposto pela Internet, que é rizomática, também o inverso ocorre: cada vez mais as coisas se parecem com a Internet, e uma dessas coisas é nomeadamente a imagem-vídeo, o “videoclip”, que vem dum sistema de programação televisivo, e também da rádio centralista, para logo se sedimentar num tipo de TV rizomático: o MTV. Ora, no MTV, tanto faz que seja dia ou noite, publicidade ou a programação, apresentado por um apresentador ou que esteja em debitação automática, todos os conteúdos são rizomáticos, fragmentos dispersos que são divulgados, que passam no mesmo canal, que se justapõem e se desafiam.

De acordo com a teoria do “rizoma”, proposta por DELEUZE & GUATTARI em *A Thousand Plateaus: Capitalism & Schizophrenia*, o modelo rizomático implica que algo de subterrâneo, de não linear vença o modelo linear. A ideia de DELEUZE e GUATTARI, com o modelo do “rizoma” é que este modelo de organização política e estruturalista ceda à dimensão caótica, à dimensão mais desconstrutivista. O MTV é um canal de TV rizomático na medida em que revela características do rizoma, descentraliza-se, globaliza-se, espalha-se nos outros media, e engloba os outros media, é uma mutação institucionalizada, daninha, que não estagna e se adapta à novidade, e que opera em rede.

O que caracteriza o MTV é desde logo a sua natureza rizomática, o seu lado perverso, contestante, que permite que não se adopte a postura centralista, hierárquica, estática e típica da TV do século XX. Em suma, o MTV embora seja TV, revela em si a estética dos novos media, da exploração da subjectividade, das emoções, da imagem plástica, do som electrónico ou amplificado, da virtualidade e do “marketing sexy”. Em poucos anos o MTV tornou-se um canal de eleição, um canal em que se pode “ver música”, “escutar imagens” dotadas de uma intenção específica.





6.8 Estilo MTV

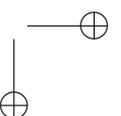
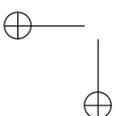
Basta ver uns minutos de MTV para detectar algo de característico neste canal, há de facto um “estilo MTV”, uma estética própria, pensada e estruturada de raiz, em consonância com as grande editoras das indústrias discográfica e cinematográfica. O MTV tem uma semiótica própria, um conjunto de indícios, de signos, de regimes de imagem e de som que são inexoravelmente MTV, desde o *design* ao estilo da montagem das sequências de imagem-vídeo.

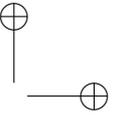
O estilo MTV foi pensado para os jovens que viam imensa televisão nos EUA mas que não tinham um canal de TV predilecto e / ou que revelasse uma sinergia jovem e intensa, que reflectisse o estilo de vida da juventude obcecada com música. A questão é que o MTV surge num momento em que a indústria discográfica está a passar por uma crise, um momento em que John Lack e Robert Pittman criam uma rede de televisão nos EUA sobre todos os tipos de música existentes em suporte audiovisual (“video”). A ideia era que este canal de televisão tivesse um estilo próprio, e, para isso, os seus criadores pediram conteúdos à indústria cinematográfica. O gratuito MTV cresce e as editoras discográficas são obrigadas a pedir mais auxílio aos estúdios de TV e a Hollywood em busca de realizadores e de “staff” de cinema. Hoje, as editoras recorrem a estúdios de *design*, aos programadores de jogos de computador, e também a artistas que trabalham com estações de edição videográficas, de forma a apresentar um produto mediático sempre fresco e apelativo.

Todavia, quando surgiu o MTV nos EUA pela primeira vez, o seu objectivo era promover os artistas da música e não tanto a moda ou o cinema. Em último caso, o MTV autopromovia-se a si mesmo recolhendo receitas de publicidade astronómicas. Lack e Pitman instituíram um canal de TV inspirador, excitante, sofisticado, moderno, ritmado e que captava os desejos de quem gostava de música.

6.9 O Código

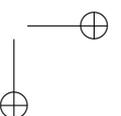
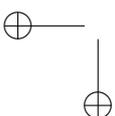
São muitos os códigos que cada canal de televisão explora, mas, na essência, nada do que aparece no ecrã é por acaso ou coincidência. Tudo é pensado ao pormenor. No MTV as linguagens gráficas velozes, nomádicas, tridimensionais, os desenhos e os fotogramas, que se desmontam, aparecem e reaparecem





elasticamente com sons acoplados. Toda a mecânica audiovisual do MTV é reduzida a compostos audiovisuais comprimidos que resultam num “pastiche” multimédia, polvilhado com uma mensagem publicitária. Nada do que se vê no MTV é casual. Desde os genéricos repletos de animações computadorizadas aos tipos de letra que surgem e desaparecem no nada, passando pelos recortes de imagem, toda a semiótica da imagem implica uma semiótica do som, fulminante e instantânea, esteticizada e “pop”. São muitos os códigos que o MTV usa, mas poder-se-á dizer que se baseiam na imagem dos artistas “pop” da década de 60, tipo LIECHENSTEIN, WARHOL e RAUSCHENBERG, assim como na música se baseia muito na “New Wave” da década de 80 e no “punk” cosmético de hoje. A esteticização da imagem conflui numa perfeição gráfica aliada a sons despoletados para fazer delirar o espectador. É normal que se detectem filmagens feitas com ângulos de câmara obtusos, onde linhas gráficas completas seguem padrões de som estruturados para durar o tempo dos “spots” que entretêm o espectador. Imagens rápidas, cortes súbitos, mudanças repentinas de cenografia, troca de sonoplastia e deslocação de actores são tudo aquilo que caracteriza o código MTV. O grande segredo é que sob e sobre todo este código, a música escolhida, pré-seleccionada e divulgada pelo MTV, surge como um elemento de reunião de todo o espólio audiovisual em ebulição. A música do MTV, à maneira de McLUHAN, é meio e, simultaneamente, a mensagem, o formato do código é o que se comunica, em suma. Por esse motivo é que toda a música debitada pelas bases de dados do MTV se dispersa por padrões de organização que curiosamente se coadunam com os programas do próprio MTV. A música é a banda sonora de integração de todas as imagens, modelos e cânones de música e artistas.

Um ponto que tem vindo a ser muito incrementado é sem dúvida a montagem de imagem, a área de edição de vídeo, que quando combinada com outras, tais como o *web-design* gráfico, origina imagens rizomáticas e velozes, radicais e que são como que “jolts”. Os “jolts” são imagens rápidas, concisas e que despertam a atenção de qualquer espectador, são caçadores de atenção e concentram em si a mecânica de imagem do MTV, aliando grafismos de diversos géneros e música ruidosa ou hiper-conhecida.





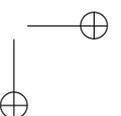
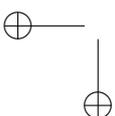
6.10 Fórmula do “Jolt”

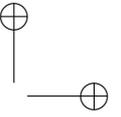
O “jolt” inicialmente surge com o *web design*, porque as animações feitas em Macromedia Flash MX permitiam criar inúmeros efeitos visuais reduzindo tudo a imagem vectorial súbita e instantânea, pensada para o online. Isso permitia acelerar a visualização dos grafismos, programá-los, bem como dotá-los de comportamentos específicos e também adicionar-lhes som e características “web”. Com a evolução do *web design*, cada vez mais se recorreu a este tipo de software para criar “clips” de imagem e som versátil. Aos poucos a publicidade online, o *design* multimédia e “web” adoptaram a forma de criar “jolts”: compactos de imagem e som versátil audiovisual altamente sedutores. A ideia foi responder ao desejo que a audiência tinha em receber e contemplar imagens organizadas e editadas de forma múltipla, o que já acontecia com o som electrónico no domínio do ciberespaço acústico. Em pouco tempo, o “trailer” de cinema, a apresentação televisiva, o “videoclip”, o “spot” de publicidade e o videogame convergem por serem súbitos e usarem a teoria do “jolt”. Na prática o “jolt” é a imagem supersónica veloz que espicaça todo e qualquer espectador com efeitos especiais importados de várias áreas. Pode-se afirmar que o “jolt” é altamente icónico e implosivo, por ter tendência a incluir tudo o que é interessante.

O “jolt” surge porque emergem novas formas de televisão e que requerem a emergência de novas formas de imagem. A resposta que se encontrou foi criar uma nova forma de imagem em que esta e o código são um só objecto, e em que imagem e som são indissociáveis. A imagem precisava do som, da sua elasticidade, e o som precisava da imagem para fazer a ponte com a moda. Não obstante, o “jolt” expressa que o composto audiovisual, do qual o “videoclip” é o maior protagonista, é uma forma de expressão dos adolescentes, do novo, da novidade. De *New-ness* dizem os ingleses.

6.11 A Construção do Videoclip

A construção do “videoclip” obedece a uma série de regras técnicas e exigências de mercado, contudo, grande parte dessas exigências são sentidas ao nível de marketing. O “videoclip” não vende mas mostra imensas imagens justapostas, e a lei de associação de imagens mentais revela que o espectador





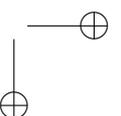
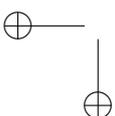
as associa em busca de significado. Assim, ao justaporem-se duas imagens numa parte de uma sequência de um “videoclip”, o espectador está na verdade a receber informação e a processá-la. Essa informação, que é a base da construção do “videoclip”, implica que haja algo de revolucionário, “fashion”, luxo, luxúria, consumista, e que possa ser comunicado na lógica de indivíduo para indivíduo. Construir o “videoclip” é fazer toda esta gama de associações para que o espectador compre uma série de imagens de sucesso ou revolução. Levar o espectador a sentir-se em comunhão com as imagens é o primeiro passo, antes de se conseguir que o espectador se proponha a comprar o que as editoras discográficas pretendem.

É verdade que os “videoclips” são construídos desde o cenário, portanto cenografia, até à edição da imagem, passando pelo guião, pela cosmética, produção de eventos, fotometria, fotografia, realização, guarda-roupa, adereços e sonoplastia, por exemplo. Porém, o que mais trabalho exige na construção do “videoclip” é criar uma mensagem tão evocadora de vida como a mensagem “rock”, qualquer que seja o estilo de música em questão. O objectivo é promover a novidade, a alternativa, a música nova, as figuras alternativas, as localidades, os trajectos, as modas, os acessórios, as comodidades e os estilos de vida, os sonhos de sucesso e o sucesso dos sonhos.

A imagem do “videoclip” vende-se e propaga-se facilmente graças ao facto de se reduzir a “jolts” gráficos, relances de imagem fotorrealista, recortes de som pré-misturado, pré-feito, pré-pensado. O “videoclip” é um ícone que se constrói, onde tudo é estudado cuidadosamente, montado e soltado, quer seja nos media tipo TV ou online. O segredo do sucesso da imagem construída pelo MTV reside na publicidade, pois é esta que se acrescenta à música em jeito de componente extra, e que lhe confere o ar límpido e capitalista, e ao mesmo tempo livre e radical.

6.12 Encontros POP

Nas imagens do MTV é possível encontrar em justaposição ícones completamente opostos mas que se coadunam com a imagem-mor MTV. É nos “videoclips”, que se sucedem ininterruptamente, que encontramos apelos a imagens estéticas, cosmética de rua, comportamentos de rebelião, desportos radicais, artes gráficas, música negra, filmes americanos, animações japonesas





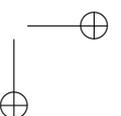
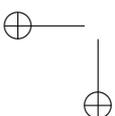
(“anime”) e símbolos populares. Em qualquer momento do dia, durante qualquer dia da semana ou noite, o MTV emite “videoclips” onde figuras de géneros diversos se encontram e reconciliam. Do “funk” ao “hip-hop”, passando pelo “rock”, pelo “techno”, “house”, “trance” ou “glamour”, toda a imagem “pop” do MTV leva a que se encontrem nas emissões do MTV figuras dos anos 80 a dançar onde as dos anos 60 tocaram baladas.

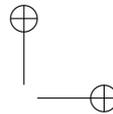
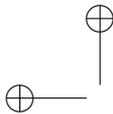
Se antes existia o símbolo da guitarra eléctrica, logo se sucedeu o símbolo do teclado electrónico, até ao mais actual e emblemático prato de vinil do “DJ”. A nova forma de reunião “pop” é, como o próprio MTV estruturalmente demonstra, mistura e demonstração, exibição e provocação. Da guitarra fálica ao sofá feminino de *design* futurista, sem esquecer a tatuagem propositadamente descoberta e o “piercing” malvado, a estética MTV espalha-se em situações que originam imagens programadas para atingir o espectador (des)prevenido.

Apesar de o MTV permitir que se encontrem num mesmo canal de (M)TV vários géneros e figuras, a *rock star* é de facto a que mais propulsão obteve até hoje para descolar do solo dos comuns mortais. Os MC’s do “hip-hop” também têm conquistado a relevância pretendida, mas o microfone enquanto objecto fálico não compete com a guitarra que é o símbolo mais conhecido da estrela da música “pop”. Ser um ícone na era do MTV, ou de qualquer canal de TV similar, requer ser compreendido, devorado, amado, e desejado, por uma audiência de massas.

6.13 Superícones

Graças ao MTV, qualquer figura do sexo masculino ou feminino pode ser transformada num superícone de alta-intensidade. Uma vez saturada a imagem de uma personalidade, os resultados são óbvios: dinheiro em caixa. Os superícones que o MTV gera são capazes de fazer publicidade, cinema, TV, romances ou teatro. Uma imagem do MTV, uma *star*, uma celebridade, adapta-se a qualquer tipo de projecto mediático, porque a própria linguagem do MTV também é em si mestiça, misturada, híbrida, popular, multidimensional, rizomática e plástica. Se as imagens MTV se prestam para vários fins, e tomam várias formas, também as suas celebridades são sintomáticas dessa fórmula, podendo fazer várias artes e tomar aspectos bastante metamórficos.



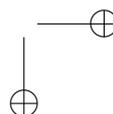
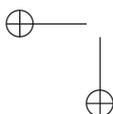


Os mitos que o MTV produz e nos quais investe, desde as Britney Spears, as Pussycat Dolls, as Spice Girls, os U2, os Gorillaz, entre tantos outros, tiveram sempre um propósito: fazer render o dinheiro da indústria discográfica. Daí esta indústria se expandir para o cinema, de onde a pertinência do aparecimento das produtoras MTV Movies ou VH-1 Films. A mensagem subliminar principal é explorar a necessidade de riqueza do espectador. Os superícones MTV abusam da imagem de riqueza, da imagem de burguesia, de manifestação de “sex appeal” e estatuto capitalista.

6.14 MTV Target

O “público-alvo” (“Target audience”) do MTV é um público que não sintoniza o MTV para ver alguns minutos, mas que, muito pelo contrário, sintoniza o MTV durante horas, fazendo deste canal uma espécie de companhia virtual, lareira televisiva sempre acesa e sonante. O MTV com o passar dos anos conseguiu instituir-se e tornar-se um canal de referência, originando “franchises” locais, e tornou-se um verdadeiro devedor de “videoclips”, durante vinte e quatro horas, sete dias por semana, trezentos e sessenta e cinco dias por ano, há cerca de duas décadas. O seu código hipnótico e luxuoso leva a que os espectadores se viciem em fluxos de imagens diferenciados por programas de género, concursos, separadores, notícias, reportagens, comédias e “tops” estatísticos.

Os consumidores típicos do MTV são os jovens suburbanos e rurais, para os quais a televisão foi aprimorada para melhor vender produtos à distância. O facto de muita coisa ser inacessível para os jovens desses locais levou a que o MTV tivesse sucesso logo que apareceu. É verdade que existiam centenas de canais específicos nos EUA, mas só existia um MTV, um canal de televisão tipo rádio, sempre a passar música e a exibir as últimas novidades de discos e “singles” em formato de imagem com som. O grande instrumento do MTV para o sucesso era que não havia necessidade em o espectador comprar música, pois só a sua participação já fazia o MTV lucrar, só o facto de se ver ou simplesmente “escutar” o MTV já permitia que houvesse mercado para a publicidade. Todo o “design” do MTV explora o desejo de ver mais MTV, e assim sucessivamente. Os “marketeers” do MTV intensificam o “design”



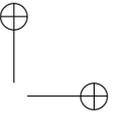


gráfico ao limite, formatando tudo o que é emitido no MTV com o estilo do reclamo de publicidade.

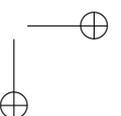
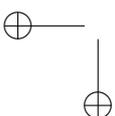
6.15 MTV Party

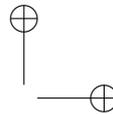
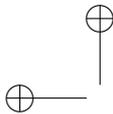
Com um “ar” sempre festivo o MTV capta as atenções de quem quer que ligue a TV e o sintonize. São inúmeros os programas, sobretudo durante o Verão, em que o MTV apresenta raparigas e rapazes de traje de banho e “bikini”, corpos tatuados, musculados, típicos de ginásio “fitness”. O normal é existirem festas temáticas onde o MTV tem apresentadores presentes, e que estas sejam dignas de ser mostradas ao público. Nestes ambientes o corpo dança, convida o espectador a assistir e conhecer o mundo de festa que o MTV explora e divulga. O que os “marketeers” do MTV pretendem é que o espectador fique absorvido pela atmosfera sedutora e musical das suas festas, dos seus ambientes convidativos e ritmados. É neste sentido que o MTV funciona com se fosse um espaço onde aquelas celebridades se mostram e vivem.

A grande revolução MTV consiste no facto de ser um canal multicolor, multidimensional, multigénero. É indubitavelmente um canal democrático, embora venda muito o “sonho americano” e afins, mas na prática é o canal que revela política e praticamente o sonho de artistas como Afrika BAMBATA de um “Planet Rock”. Nunca houve um instrumento de comunicação global que tão bem vendesse e difundisse, para o bem e/ou para o mal, a cultura jovem do “rock” e do “techno”, da “dance music” e da “soul”, do “hip-hop” e da “star”. O MTV introduz algo de novo na forma de fazer televisão: instituindo a festa como modelo constante dos “bem-sucedidos”, como instância legitimadora de sonhos. O estado de espírito que se tem quando se visiona o MTV é de euforia, diversão, festividade e veraneio, mas há toda uma ideologia pensada por detrás desta estética, por mais subtil que possa parecer.

6.16 Stereo System

Se na década de 80 os grupos de “hip-hop” transportavam enormes sistemas “hi-fi” para difundir músicas e assistir a concertos que passavam na rádio. Neste novo milénio já não se transporta nem o “walkman” Sony nem o leitor



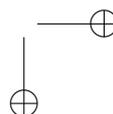
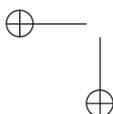


MP3 tipo iPod, pois agora o segredo é transportar leitores de ficheiros audiovisuais, onde a alta-fidelidade do som casa com a alta-resolução e definição da imagem. Contudo, no domínio doméstico a revolução é outra, pois os electrodomésticos de sala como a TV e o sistema estéreo fundiram-se num composto audiovisual emissor e receptor multimédia onde se “escutam” imagens e se “vêm” sons em estado “pop”. Quem está perto do ecrã vê o sistema na sua plenitude, quem está longe ou a fazer qualquer outra coisa entretém-se com o que o MTV emite sonoramente na sua catarata audiovisual. A geração que se vicia no MTV tem pais que cresceram com os jornais e pensa de forma gutenberguiana, linear, mecânica; ao passo que a geração MTV pretende algo mais plástico, fetichista, rápido, não-linear e desmontável, em constante fluxo.

6.17 Promoção Sem Interrupção

Uma característica importante do MTV é a sua natureza de “ligação”, o MTV não se desliga, não tem feriados nem férias. Está sempre a “bombar” música e a sacudir as imagens com “videoclips” que não pára de passar, mas apesar de ser tudo muito explosivo e novo, há no MTV algo de perecível porque o que o espectador compra são apenas conceitos, ideias, esquemas estéticos e estilos de vida. O MTV é imagens a passar, um fluxo imparável de dados, seduções e música. As imagens são expressivas como a música e a música tão expressiva quanto as imagens. É difícil dizer onde começa a música e terminam as imagens e vice-versa. No entanto, o espírito MTV está sempre omnipresente, desde os ténis e o penteado dos apresentadores (“VJs”) até aos programas de música mais nostálgicos. Tudo é promocional no MTV, começando pelo logotipo do canal até aos concertos ao vivo do MTV.

O que leva a que no MTV se explorem tantos formatos de fazer TV baseados em música que flui, (e onde os discos nunca acabam!) é que a MTV autopromove-se incessantemente, em roupa, música, colectâneas de artistas, eventos próprios, concertos, reportagens, filmes, etc. Desta forma os “marketeers” do MTV conseguem constantemente ampliar o estado de espírito MTV e elevar sempre a fasquia das audiências. Uma das estratégias mais recentes dos responsáveis pelo MTV é colocar produtos de forma explícita em cena (“product placement”) onde algo está a ser filmado, ou mesmo ter patrocínios para os “videoclips”. O que eles pretendem é que toda a actividade promo-

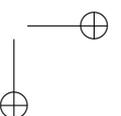
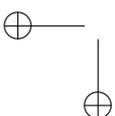


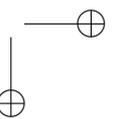
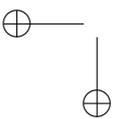
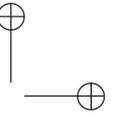
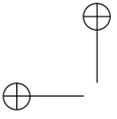


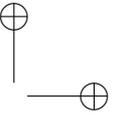
cional do MTV faça parte da vida do espectador. Na mira está um tipo de espectador que viva intensamente coisas que já são MTV. É nesta senda que podemos visionar concursos e outro tipo de programas forjados em que os “concurstantes” se juntam às “stars”. Também não deixa de ser curioso é que os “videoclips” sejam um instrumento de promoção, de “artistic statement” para os próprios realizadores e criadores, dado que prove os seus feitos técnicos mais criativos. Em geral, os “videoclips” vendem tudo, todas as comodidades, desde roupa, “merchandise”, discos, acessórios, moda e corpos. As imagens de comodidades são em si mesmas comodidades, anúncios de todo o tipo de comodidades, promoções sem interrupção.

No MTV a estética baseada em objectos eleva a escrita “eletrográfica”⁶ ao seu expoente máximo, não existem imagens que não sejam “chic”, há toda uma autópsia desconstrutiva do grafismo e da imagem que é bem desenhada e editada, catalogada e acelerada. Um sistema de fluxo promocional ininterrompível como o do MTV consegue revender todas as imagens de dissensão e rebelião de novo com uma definição cada vez maior. O êxtase tensional entre palavra e imagem atinge o seu cume, o seu estado de clímax, a tipografia no seu ponto de abstracção.

⁶Expressão que BALLARD emprega em “Hello, America” para se referir aos néons de Las Vegas.







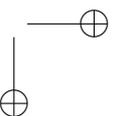
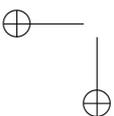
Capítulo 7

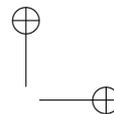
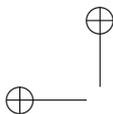
A Imagem na Era Digital O Constante Videogáfico

"Há alguns anos nasceu uma máquina, glória do nosso tempo, que diariamente é o assombro dos nossos pensamentos e o susto dos nossos olhos. Mesmo antes que um século tenha passado, esta máquina será o pincel, a paleta, as cores, a habilidade, a experiência (...), o colorido, a transparência, o ídolo, a perfeição, o extracto da pintura...que não se acredite que a daguerreotipia mata a arte..."(Antoine Wiertz Cit in BENJAMIN, 1992)

7.1 O Imaginário e as Possibilidades

A arte digital oferece um verdadeiro reservatório de formas impossíveis de imaginar de outro modo, uma quantidade ilimitada de formas representando, por exemplo, objectos em três dimensões a partir de equações complexas, ou de imagens fractais bi ou tridimensionais geradas unicamente por simulação gráfica. O computador pode permitir traçar as figuras mais inimagináveis, onde poderosas equações possuem uma pluralidade de parâmetros funcionais, capazes de satisfazer o nosso inconsciente óptico. Deste modo, na paleta cromática electrónica, a relação forma-cor é intimamente presente, tanto na estética da fotografia digital como na do cinema de síntese. Enfim, a tecnologia de informação autoriza todas as explorações, todos os ensaios, todas as experimentações criativas, toda uma tecnoscopia, tanto por "scannerização" ou





por transferência de documentos visuais a partir de uma câmara de vídeo, captando-se assim as cenas ou objectos concretos no filme de forma directa.

A codificação numérica permite o controle dos documentos visuais já constituídos, quer a partir de filmes cinematográficos, videográficos, de negativos fotográficos ou de fotografias em papel, de dispositivos coloridos ou até simples texto. Fica uma transposição de formas que estica as tecnologias manipulatórias e que efectiva o reino de representações, dos simulacros. PETER GABRIEL, dono da “Real World”, uma reputada empresa de software multimédia, realizou um projecto que se efectivou apenas enquanto simulacro, estou a falar de “EVE”¹ (“Extended Virtual Environment”). Recorde-se que foi McLUHAN quem defendeu que a tecnologia eléctrica havia criado um novo ambiente poderoso cujo conteúdo seria o velho ambiente.

Trata-se de uma cultura da Técnica que dispõe de formas de realização neoestéticas, justamente porque permitem a concepção de formas de beleza totalmente novas, mesmo quando os novos ideais de belo são influenciados pelas técnicas clássicas, pelos procedimentos e métodos de aproximação da arte museificada, agora compartimentados pela ciência de informação e pelos métodos de armazenamento de dados. O que permite dar-se asas a imaginação é exactamente esse “stocking” e tratamento numérico de informação², alfanumérica³ ou icónica; quer se trate de uma imagem já existente⁴ ou se sintetize essa mesma imagem mediante o cálculo integral de “pontos elementares”⁵. Em todo o caso, a informação é ramificada em sequências ordenadas de “bits” representando a quantificação das formas visuais.

7.2 A Quantificação Cromática

Sob o ângulo da quantificação, a informação é determinável e medida de forma rigorosa. A digitalização a dois níveis no momento da “scannerização”, por exemplo, faz com que o sistema de leitura deva distinguir a sombra do

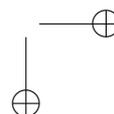
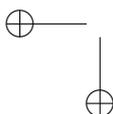
¹Uma aventura de música e arte em formato multimédia para PC, à qual se juntaram quadros de Helen CHADWICK, entre obras de Nils ULDO, Cathy de MONCHAUX e Yayoi KUSAMA.

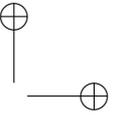
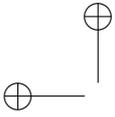
²Independentemente do tipo de informação em vista, porque os conteúdos só nos os vemos.

³Textos, nomes, símbolos, algarismos.

⁴Fotografia colorida, ilustração de revista, desenho.

⁵“Pontos elementares” são os “picture elements” ou “pixels”.





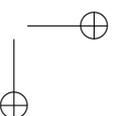
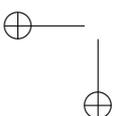
claro, apenas. Por outro lado, a “scannerização” de um dispositivo a cores, representando um quadro, por exemplo, exige uma selecção tricromática muito rigorosa, para que consiga respeitar as nuances do original. Donde a importância de um código binário mais “inteligente” que na detecção do “chiaro-scuro” (claro-escuro).

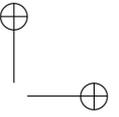
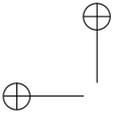
7.3 O Neo-Pictural

A tecnociência da imagem de síntese de pretensão artística remonta ao final da década de 60, com as novidades da “PopArt”, por exemplo. É importante relevar esta pretensão artística especificamente neopictural, como nos desenhos gerados sobre o ecrã do computador e imprimidos sobre o papel da impressora, quer dizer, todas as técnicas servem para inovar e revelar pretensões artísticas na construção de algo pictural, quando pertinentes. Hoje, ainda que os computadores tenham evoluído imenso, ainda se podem distribuir formas e signos imensamente minimalistas, como configurações de letras e símbolos abstractos combinados. A intenção artística evoluiu, técnico-experimentalmente e de forma demonstrativa, logo que as possibilidades técnicas da infovideografia se ampliaram, por exemplo com programas como Photoshop, Paintshop e Illustrator, ao ponto de simular os efeitos da pintura tradicional, mas é preciso um conhecimento estético e técnico, preciso e precioso para se construir imagens como as de “EVE”.

7.4 A Criatividade Imediata

Depois dos anos 80, resolveu-se a lentidão da pintura clássica e a “imediatez” objectiva da fotografia com uso de paletas e de estações gráficas, capazes de suprimir as deficiências e os incómodos da paleta do pintor, dotadas de uma grelha de signos determinativos, mediante o uso de uma caneta óptica e de um ecrã-video, podendo-se assim criar imagens inteiramente numéricas, e, por outro lado, acelerando a necessidade de artistas modernistas fazerem nascer uma verdadeira cultura tecno-estética, digna de rivalizar com a pintura e as tradicionais artes gráficas. Os primeiros preocupados foram bem encaixados na categoria dos “designers” especializados, que se interessavam pela prática infovideográfica, que não só requeria talento, como implicava novos





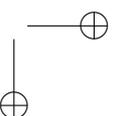
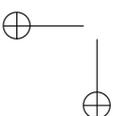
comportamentos artísticos. Em particular, a acoplagem do ecrã- videográfico ao computador supunha uma atitude artística da parte do utilizador, capaz de aceitar uma distanciação face ao objecto da criação informatizada.

Um infovideografista não manipula mais a substância da sua criação visual como um pintor manipula os seus pigmentos, as suas pinturas, os suportes gráficos e os pincéis. A caneta opto-electrónica e o ponteiro são, em qualquer dos casos, instrumentos gráficos estandardizados e universais, pois permitem uma escolha, a partir da paleta ou do ecrã-vídeo, não importa qual a forma da textura simulada (madeira, mármore, água, areia, pano, vidro, etc.), não importa qual a combinação de cores, de qualidades de luz, de estilos ou gestos gráficos, nos limites técnicos propostos pelo sistema de criação. A caneta óptica e o ponteiro representam mais facilmente o gesto criativo espontâneo e indefinidamente rectificável: a impulsão primeira é hoje anulável, já não pela de amanhã, mas numa constante alteração do objecto artístico.

7.5 O Design de Grafismos Simulados

Um tal sentido de instantaneidade criativa é, portanto, geradora de uma consciência que prima pelo preço da distância, em relação às formas visualizadas sobre o ecrã videográfico. Em primeiro lugar, o artista desenha ou retoca imagens por simulação sobre a tablete, mas vê aparecer o desenho sobre o ecrã. Em segundo lugar, o estilo electrónico é uma forma abstracta em si mesma, resultando da concepção tecnológica de funcionalidade ergonómica. Esta forma é estudada pelo conjunto de potenciais utilizadores da paleta infovideográfica e não oferece qualquer flexibilidade de aplicação manual, muscular e táctil, há é uma função da grafomotricidade individual dos utilizadores. A tecnologia gráfica já resulta de um estudo ergonómico, sobre a relação dos grafistas com o seu material de “design”, neste caso, electrónico. O gesto é muito importante.

Ora, os instrumentos tradicionais, artesanais, tais como os pincéis, os lápis, as tintas, associadas à diversidade de pigmentos, de meios diversos tais como o óleo, a essência de terebentina, a água, deixam um enorme conjunto de marcas de uso pessoal. Exemplos disso são as dosagens, a escolha das matérias e os métodos práticos destinados à sua associação, bem como os instrumentos gráficos mais ou menos flexíveis e diversamente manipuláveis.





Concede-se ao artista uma consciência aplicada, física, quer do instrumento, quer do material. Por exemplo, a utilização da pena e da tinta-da-china, pôs à prova as mãos e os braços, os movimentos oculares, as nuances contínuas, ligadas ao movimento que imprime na ponta da pena pressões moduladas e movimentos de amplitude variável, donde resultava um toque pessoal.

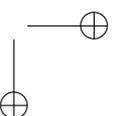
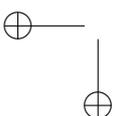
Com o instrumento opto-electrónico nada é assim; há leitura automática de informações lumino-cromáticas sobre o ecrã, descodifica-se sem problemas a informação digitalizada e converte-se esta em logística gráfica. O sistema tecnográfico tem limites propostos pelo seu conteúdo préprogramado, esgotando um pouco a liberdade pessoal, mais consignada ao sistema inforgráfico, ainda que a liberdade resida na questão da combinação dos efeitos propostos pelas ferramentas virtuais. As formas que aparecem sobre o ecrã, resultam de uma escolha estética, singular, são em todo o caso virtualmente predeterminadas pelos componentes electrónicos da máquina que trata a informação artística. Ou seja, já vêm embutidos de origem no sistema.

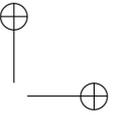
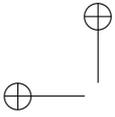
É evidente que esta característica comum gera uma nova forma de consciência estética perante o gesto artístico, tornado mediação e de certa forma pré-programado, ainda que a diversidade de efeitos possíveis seja de facto muito importante do ponto de vista combinatório. O gesto artístico inscreve-se no interior das capacidades do sistema electrónico, e submete-se a procedimentos de utilização como é a forma da matéria plástica rígida da caneta foto-electrónica. Resulta necessariamente uma distanciação física mas também intelectual perante o objecto artístico, no qual as formas não podem ser executadas senão por intermédio do sistema abstracto e imediato, que formam, para o artista, o conjunto de elementos necessários: tablete digital, caneta óptica, logística informática e ecrã-videográfico.

A paleta electrónica⁶ recria sob as formas analógicas, os diversos modos de desenho da arte clássica: imitação da aguarela, do guache, da pintura acrílica ou da pintura a óleo, da técnica de aerógrafo, do grafismo a lápis ou carvão, do pastel; e outras técnicas artesanais, como também técnicas de fotografia⁷. Simulam as técnicas tradicionais e os gestos que permitem essas

⁶Usualmente apetrechada em "Paint-Boxes", que são sistemas de desenho e manipulação de cor digitais.

⁷Tais como os efeitos de transparência, de brilho progressivo e de reflexo das superfícies, de "solarizar", acinzentar, enquadrar, colorir, "negativizar", montagem, apagamento, trocas e divisões cromáticas, iconização, retocagem, etc.





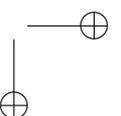
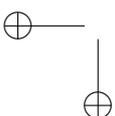
técnicas, uma verdadeira ardósia a apagar indefinidamente o desenhado, a paleta electrónica religa o olho, a mão (doravante simples acessório do sistema), a intenção artística e os componentes numéricos préprogramados do sistema infográfico. Numerosos são os artistas que trabalharam esta subtil associação aparentemente muito heteróclita, uma nova fonte de liberdade criativa. A antiga paleta química era muito lenta, inerte, porque lhe era impossível de prévisualizar rápida e globalmente os efeitos estéticos de uma obra.

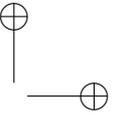
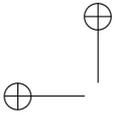
7.6 A Previsibilidade dos Actos

É esta possibilidade de pré-visualização muito espontânea que faz a força da imagem digital com as suas novas logísticas. A noção de esboço adquire uma grande importância: todos os esboços sucessivos, obtidos espontaneamente pelo gesto opto-electrónico detêm um valor exploratório com repercussões estéticas sobre a obra que está sempre a ser acabada, na qual tudo é experimentalmente verificado, numa direcção de ensaios sucessivos de criação de formas indefinidamente modificadas. A transformação prima sobre o acabamento, sobre este que é tradicionalmente considerado como uma vedação estética, por exemplo o quadro emoldurado e exposto. A imagem digital permite uma experimentação paciente mas relativamente rápida, reage-se no instante para retocar, para intervir quase de forma cirúrgica com o equipamento, constantemente, para redesenhar, até por metamorfose. As logísticas infográficas jogam o papel de geradores de ideias muito mais que os seus assistentes; os artistas. Os artistas prestam-lhes assessoria.

7.7 Amplitudes

O criador de imagens é levado a pensar muito espontaneamente a sua obra como um trabalho exploratório e experimental. A sua inspiração estética está mais livre, mas também a prática é muito mais liberal. O infografista tem as mãos muito mais livres que o pintor ou desenhador da pena, na medida em que explora as possibilidades tecnológicas facilitadas. As logísticas integradas, o rato de computador e a caneta óptica permitem gestos ousados, o mesmo não se poderia fazer com pincéis e com pigmentos que são quimicamente livres. Tudo está feito para uma utilização fácil e imediata e esta vaga tecno-





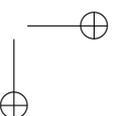
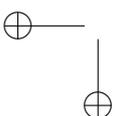
estética pósmoderna é susceptível de reforçar o potencial sensível, mas sempre controlando as possibilidades artísticas, circunscritas às faculdades do sistema digital.

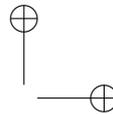
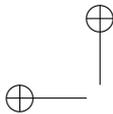
Com as mãos mais livres, há uma libertação maior do espírito criativo. Esta libertação foi saudada por inúmeros artistas dos métodos artesanais tradicionais, que apreciaram o valor positivo e vivificante, do esboço indefinidamente metamorfoseado. Hoje há sobretudo a possibilidade e a disponibilidade para revisões posteriores, pois as imagens são conservadas se forem digitalizadas para computador. A partir de um “stock” em memória electrónica, milhares de fotografias digitalizadas podem ser vistas e revistas, alteradas e reorganizadas. Os possíveis são mais valorizados, num dispositivo mais aberto e compatível.

Albert DÜRER, em 1512, afirmou que Deus era a origem desta profusão inextinguível de ideias artísticas, de possíveis ilimitados, que preocupam a cabeça do artista. Ele salientava que a sua filosofia da possibilidade tem origem no tema da metafísica da preexistência eterna das ideias. Os possíveis preexistem e coexistem eternamente, ao contrário da vida humana que encontra a sua expressão muito limitada. Ele julgava o homem limitado na sua expressão por oposição à eternidade do seu criador divino, que lhe concedera um espírito rico e potente de expressão, ainda que limitado no tempo. O que se passa nos sistemas tecnoartísticos da imagem digital é que as ideias são limitadas pelas ferramentas virtuais do sistema gráfico, mas também são constantemente injectadas e estimuladas pelos novos efeitos e pela mistura de técnicas cada vez mais sedutoras, donde resulta a indefinibilidade das imagens criadas em digital. Mas a potencialidade da criatividade artística era para DÜRER virtualmente infinita. O homem era entendido como que acordado para dar forma à cultura e devia praticar a arte naturalmente predisposta, ele poderia agradecer a Deus o que este lhe havia concedido. O homem podia desenhar e executar todos os dias novas figuras humanas ou quaisquer outras criaturas que nunca vira ou pensara existir.

7.8 O Momento da Revelação

Transparece com facilidade que a imagem digital, a imagem espontânea, mas indefinidamente rectificável e alterável por inforgrafia, reverte o mito retró-



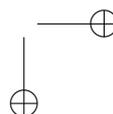
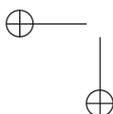


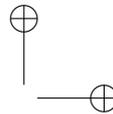
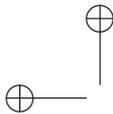
grado das possibilidades artísticas, como as ideias anteriores à experimentação concreta. O possível não está mais situado atrás da experimentação concreta, está à frente deste. É de um possível construtivo que se trata e não de um possível idealmente performativo. A paleta electrónica situa-se entre o artista e os testes, permitindo-lhe uma consciência progressiva das suas revisões, tanto como das suas capacidades técnicas de expressão. Ela é, em suma, uma reveladora de imaginário porque permite ensaios e apagamentos sucessivos do gesto, além da análise psicológica maior da inforgrafia consistir na consciência do objecto artístico como algo emergente, rápido, fugitivo e precário. Funciona como uma espécie de revelador das ideias artísticas tal como elas se dão nas velozes sinapses que o nosso cérebro realiza.

Do mesmo modo que a revelação fotoquímica da imagem latente de um filme produz uma imagem mais ou menos detalhada e com gradações, conforme a qualidade e tempo de banho de revelação, a revelação inforgráfica espontânea cria imaginários, tornados objectivos no ecrã-vídeo. A grande questão é que não existe propriamente, nem se pode falar em, imagem final ou acabada; todas as imagens não são mais que etapas do longo processo de modificação e mutação completa ou parcial da memória numérica da imagem, imediatamente anterior àquela que se reestrutura mediante o novo gesto artístico.

7.9 A Pseudo-Matéria

Mas muito mais que no caso da paleta química tradicional, a impressão de facilidade e de rapidez nas alterações dos efeitos estilísticos não testemunha superficialidade estética. Nos dois casos há um trabalho experimental, mais complicado no caso da matéria inforgráfica, nas suas morfologias visuais, independentemente da técnica aplicada no gesto gráfico. Mas a matéria inforgráfica é uma pseudo-matéria porque não apresenta a inércia dos materiais químicos, nem a dos instrumentos artesanais que aplicam esses materiais. Nos suportes electromagnéticos o tratamento digital das imagens autonomiza-se e separa-se das reacções químicas do papel foto-sensível e dos químicos fixadores e reveladores para ganhar outro tipo de consistência, numa realidade polimorfa, potencialmente quase infinita. As imagens e os “motifs”, os assuntos, os temas entram numa reciclagem estética permanente que permite em suma





um tratamento ulterior por recombinação. São os sistemas inforvideográficos que primam pela cisão com os objectos físicos, nos primeiros as imagens são feitas de energia modulada e codificada em linguagem digital, não tendo nada de obra esculpida num material, no sentido clássico de actividade artística. A pseudo-matéria é mais plasticizada até na medida em que não deixa lixo. Toda ela é protésicamente limpa.

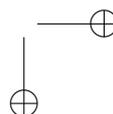
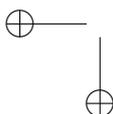
7.10 Atelier e Laboratório em Fusão

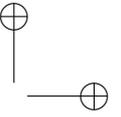
Quer se fale de material tradicional ou de sistemas de tratamento de informação digital, o "gesto criador", a criatividade, procura-se através das possibilidades técnicas. O sentido desses possíveis é o horizonte da Técnica que permite uma consciência crítica permanente e uma dinâmica morfológica que impossibilita que a obra entre em gestação. As "eidos" (as ideias) progridem em concordância com a tecnologia, levando a intenção estética a irromper num quadro de criação onde se pode entrar e sair dos seus contornos. Logo, tudo dependerá dos recursos e não só das ideias, mas sobretudo dos recursos técnicos de um "medium" de expressão plástico que não deve ser considerado como um défice, mas como uma nova fonte de criatividade.

O desenho publicitário foi muito beneficiado, conseguindo grandes imitações e usurpações do grafismo clássico, trazendo-se à baila novos efeitos de estilo com uma possibilidade de expressão "neo-retro", relativamente ousada: um modernismo de expressão gráfica clássica, em qualquer dos casos. Os aperfeiçoamentos ulteriores permitidos, em qualidade cromática, já representam um realismo visual de aspecto muito pictural e fotográfico. O casamento do realismo visual com essa abstracção geométrico-cromática⁸ é igualmente presente como um dos potenciais deste novo espírito estético baseado em fusões, simbioses, morfologias e em propriedades combinatórias, facilitadas pela paleta electrónica. Paleta, essa, que permite uma vasta gama de práticas heterogéneas, desposadas de unidade e coesão, de conceitos de uma ideia monolítica da arte, cujo estatuto se definiria pela coerência do estilo e do repertório histórico, definido pelas suas regras e academismos.

A arte electrónica abre as possibilidades de combinação de géneros, estilos, tal como na arte "tradicional", os cubistas, os dadaístas e os artistas

⁸Tratamento de imagens em cores simuladas, irrealistas, e esquematismo das formas.





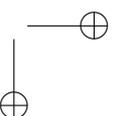
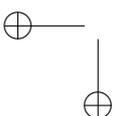
da “Pop Art” também revelaram uma “combine-painting”⁹, mostrando que a obra também parte de formatos diversos e associações plásticas variadas, e que pode ser concebida em oficinas ou laboratórios (tendência actual). A particularidade da paleta inforgráfica reside nos estilos morfográficos e nas formas figurativas, abstractas ou híbridas. Até porque a memorização digital das informações icónicas autoriza a recomposição contínua das imagens, sempre trabalhadas como que numa espécie de tela virtual, onde o criador se compromete entre as possibilidades físicas da máquina e os possíveis idealizados a realizar, que acabam também por ser incluídos no sistema informativo e donde a interface homem-máquina acaba por ter um papel primordial.

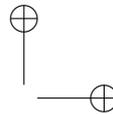
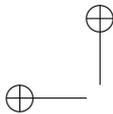
7.11 O Constante Videográfico

A arte das imagens passa pelo plano da “coisa mental”, termo de Leonardo da VINCI que significa que há toda uma imprevisibilidade por de trás, por mais previsível que seja o sistema técnico. É claro que não é necessário programar para criar, a prova está no reforço da pesquisa, realizada à custa da reciclagem imediata das informações sintetizadas em tempo real. A imagem digital deixa de ser uma arte do instante, tal como era a fotografia, para se tomar numa arte do constante, eu acho que predomina essencialmente um constante videográfico, pois a imagem digital pode sempre adquirir movimento. Em acréscimo a imagem digital, raramente é uma imagem terminal, porque nunca é palpável ou impressa; acabando por cair num poço de inspirações momentâneas, em que cada “frame” nunca se livra da sua mediação provisória, permanecendo sob a forma numérica digital. Só desta forma o registo permite uma representação de formas manipuláveis, porque se estende o espaço pictural e se suspende o tempo pictural.

A imagem inacabada, constante, constitui-se na videografia porque os sistemas digitais permitem e exploram o apoderamento das formas. Assim, controla-se as formas tradicionais para se efectuar uma síntese graças aos processos de digitalização. Existe uma constante análise das formas, que se implanta enquanto metamorfose constante. A imagem digital instaura uma esté-

⁹O mesmo que a junção de desenho, pintura, fotografia, fotocópia e serigrafia, por exemplo. A “Combine-painting” pretendia assimilar técnicas de reprodução que exibiam bem o desejo de fundir imagens com transposições e combinações.





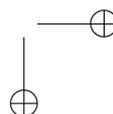
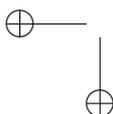
tica sistemática com base em aparências destituídas parcial ou totalmente de referente. Não obstante, todas as obras criadas por estes processos de manipulação e alteração das imagens em dados digitais se encadeiam, pois há sempre uma necessidade de testar novas técnicas, efeitos e procedimentos complementares em suportes que lhes confirmam uma permanência irreduzível, aquela que o suporte tradicional autoriza.

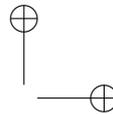
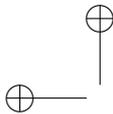
7.12 A Reprodutibilidade da Obra Digital

A questão da permanência e da multiplicação de obras digitais implica questionar o estilo original sobre a verdadeira entidade da obra artística, informatizada, quando o cenário é o da compatibilidade de meios e de técnicas. "A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica" não é um tema recente, pois sempre houve a necessidade de copiar, porque é uma forma de sintetizar, imortalizar e de citar os objectos artísticos, dando-se-lhes continuidade. Continuidade, essa, que o carácter digital das sínteses a partir de imagens analógicas renova. O tema clássico da "citação" pictural e gráfica, que certos pintores contemporâneos praticaram, está presente, por exemplo, em PICASSO, que retomou certas figuras de obras de VELASQUEZ ("Las Meninas"), de MANET ("le Déjeuner Sur L'herbe") ou, entre outros, de POUSSIN ("Les Bacchanales") ou GRÜNEWALD ("Crucificação"), para as parodiar e readaptar às suas obras de arte pessoais. A transformação e a reciclagem estética tornaram-se num "motif" de inovação estética para a arte tradicional. Ora, a imagem digital de hoje assenta essencialmente na policopia, e permite decomposições fáceis e propositadas de imagem.

O imprevisível nasce, literalmente, do real digitalizado e pelo aperfeiçoamento plástico da numerização das formas. Em preto-e-branco ou a cores, a imagem primitiva recebia metamorfoses virtuais completamente ignoradas quando as técnicas ainda eram rudimentares. Porém, é a imagem publicitária em concordância com a imagem digital que permitiu a associação de obras de arte célebres com as imagens de certos produtos comerciais. É claro que este tipo de "citação" ou transcrição artística pode-se considerar como um desrespeito para com os autores e a essência das próprias obras de arte tradicionais de paleta química.

Antes a técnica era secundária na concepção da imagem digital. Hoje



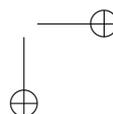
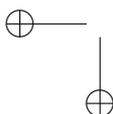


os efeitos potenciais de uma técnica superlativa estão à vista nos filmes da “Hollywood Machine”, cujas produções megalómanas, estendem os efeitos da técnica cinematográfica, com simulações e filtros de imagem derivados das investigações militares terrenas e espaciais. Hoje quase que se vai ao cinema ver apenas os FX (“os efeitos especiais”).

A imagem digital acaba por se reduzir na prática aos seus efeitos; às citações (artísticas, ou não) que permite, porque perde o pouco que a fotografia tinha de performativo e concebe num novo espaço, que não o laboratório ou o *atelier*, o seu prolongamento estético e plasticizado. Ela é trabalhada em estações gráficas, em estúdios de multimédia, em “Paint-Boxes”. A fotografia foi incluída na mescla tecnológica, pertence ao domínio do ciberespaço, do espaço de controlo comunicacional, onde se podem fazer coisas espantosas ou completamente execráveis.

O ciberespaço da videografia, do multimédia e da fotografia, revelador de inúmeras técnicas de tratamento de imagem, permite, não a tal perda da aura, mas muito mais que isso, uma “reaurização” devido às suas novas capacidades. A grande repercussão é que as antigas citações artísticas, devido à falta de tecnologia mais flexível e manipulável, tinham que se reduzir à construção de obras, que eram, ainda assim, originais, porque nunca eram cópias fiéis. O que se passa actualmente é que só há cópias de cópias, tudo são representações de representações e imagens dentro de imagens ou labirintos de espelhos. Uma verdadeira *mise en abîme*. Volta-se sempre à questão filosófica e deleuziana da representação. Só que não se trata apenas de um problema da representação, mas da flexibilidade de uma tecnologia.

No entanto, esta tecnologia já não é mecânica, mas digital, simulacral, e permite novas criações e efeitos, que a antiga produção de originais ou os antigos meios inflexíveis de reprodutibilidade não permitiam, só que agora a obra de arte deixa de remeter para o mundo. São apenas sombras da caverna de PLATÃO, dominadas por um “crime perfeito”, que aniquila a realidade nos seus espelhos, autonomizando o reflexo da realidade nos seus espelhos, que passam a ter mais valor de real que o real. A digitalização de imagens amplifica o hiper-real, o real mais real que o real, porque o real em si caiu no tédio, na monotonia e na essência bruta, já desposada da capacidade lúdica das representações, que estão cada vez mais reais. O real “crime perfeito” é aquele que consiste em liquidar a realidade substituindo-lhe mecanismos





incontroláveis de geração de imagens que se multiplicam num movimento incessante e irreparável.

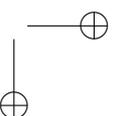
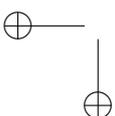
À semelhança do mapa que representa um território, embora já o supere e o transcenda, ao ponto de se efectivar como sendo o território de facto, o digital impregna tudo. Despoletou-se um processo voraz, e, segundo BENJAMIN, "o aspecto da realidade, isento de aparelhagem, adquiriu o seu aspecto artificial, e a visão na realidade imediata tornou-se no miosótis da técnica"(1992). Não há outra forma possível, uma vez que o digital remete para um espectador descomprometido e para novas tendências de culto, no sentido em que passa a ser a técnica a reunir as pessoas, sendo o artificial a tecnologia mediadora.

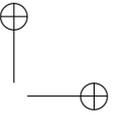
A inforgrafia, o domínio da imagem digital, torna muitas imagens acessíveis mas confunde a identificação das mesmas, dada a velocidade com que produz originais sempre actualizados. Exemplo disto são as campanhas de publicidade que ritualizam os seus caracteres e figuras para causar associações imediatas. A tendência é que o domínio da imagem se dinamize e se resuma a imagens copiáveis, memorizáveis e reconhecíveis com facilidade. Em suma, reduzindo-se a simulacros, representações de representações, ou, como refere Nicholas NEGROPONTE: "bits sobre bits". Tudo à custa de grandes quantidades de memória e de velozes co-processadores matemáticos que conseguem calcular e produzir imagens de qualidade análoga às melhores emulsões fotoquímicas utilizadas em fotografia e cinematografia, mesmo que compliquem um sistema que subsiste pela compatibilidade tecnológica.

Toda esta cultura tecnológica, e tecno-estética sobretudo, revela-se em esquadria, uma cultura de mosaico, à maneira de McLUHAN, ou em redil, à maneira de NEGROPONTE, como se o conhecimento se disponibilizasse por caixas à nossa inteira disposição. É o caso dos programas de imagem digital nos quais as imagens são tratadas no mesmo ecrã-videográfico, funcionando tudo por janelas, tal qual funciona o nosso sistema cognitivo, permitindo uma série de análises em discursos semelhantes, concomitantes, mas separados e otimizados.

7.13 O Pós-Espectacular

A aceleração tecnológica das coisas conduz à tal dissolução das formas. Não há já o retorno, esse "eterno retorno". A dialética comeu-se a si própria. A



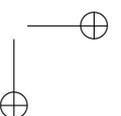
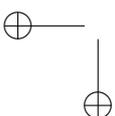


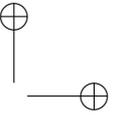
Técnica da manipulação de imagem reflecte tudo isto, permite um potencial que encerra o tempo cronológico, tempo natural. Passámos a olhar a imagem como se fôssemos peritos. A peritagem torna-se uma imanência nesta época do tecnológico e pós-espectacular.

Chega-se quase ao ponto de as Ideias, as “eidos”, corresponderem à realidade que é perfeita, porque somos todos técnicos, todos peritos, mas peritos artificiais que apenas produzem simulacros sem referencial. A única coisa que fica de original é o “aqui e agora”, que sempre é desconstruído, destituído para dar lugar a novos objectos de constituição; a novos constituídos. A dialéctica ressurgue para se anular a ela própria como condição que lhe é imanente. Deixa de existir aparentemente a mediação do objecto. Ele é tratado de forma imediata numa velocidade que parece não haver mediação. A máquina tecnológica pensa e suplanta a nossa lógica por exteriorizações do nosso corpo. A lógica já não nos é inerente. O objecto aparece. Já feito. Reifica-se a frase de Walter BENJAMIN, (porque há um) "habitar sem vestígios". Como que um quarto burguês, onde não há espírito plasmado, apenas simulacros que não remetem para nada.

Como diz Gianni VATTIMO, esta é uma “cultura do vidro”, de uma sociedade transparente. Apenas fica a Técnica por revelar. Ela é nova “star” do “system”. Os novos reveladores de imaginário mostram tudo. São casas transparentes. Não há vida escondida, porque não há vida, só há objectos exibidos. Eles não habitam e “coisificam” a inexistência de vestígios de vida, ao ponto de ganharem uma vida maquina própria. As imagens criaram o seu próprio reino. Está-se no espaço do viajante, que é um espaço que não se fixa, um espaço de ninguém. Uma “no man’s land”, aumentada num espaço infinito, de circulação interminável. Surge algo novo: uma génese aleatória. Experimenta-se, explora-se e combinam-se imagens de forma experimental, porque agora, mais do que nunca, tudo regressa à “arte do acaso”. O acaso reina no seio da determinação lógico-matemática.

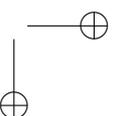
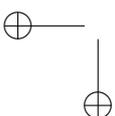
Pode-se dizer também que devido à necessidade de maravilhoso como condição humana, devido ao complexo de Cristo, a técnica consagra-nos como deuses, estamos a criar um mundo onde se institui a cultura perfeita, aquela em que a realidade e as ideias se fundem. Cria-se um espaço técnico, um “Cyberspace”, a partir do qual somos onnipotentes, sempre contactáveis, logo omnipresentes. A inforvideografia e seus apetrechos vem permitir uma condição artística em torno do constante videográfico, cuja função das imagens

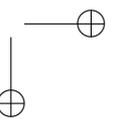
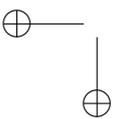
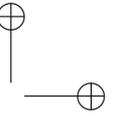
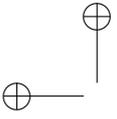


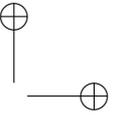


é ocupar um espaço. Reifica-se um espaço gráfico, onde a arte pura já não é do foro implasmável, nem do improvável, mas do constantemente plasmado e provado pelos dispositivos tecnológicos. A obra de arte já se politizou. Todos a vêem, todos a podem fazer, todos a conhecem. É um pouco o que William GIBSON configura em “Idoru”, uma obra que retrata uma sociedade futurista em que todos podem ser estrelas. Todos são heróis porque a esteticização geral, e a plasticidade, que o real obtém da tecnologia de informação permite-lhe não apenas um espaço próprio, mas também deificar-nos a nós mesmos como imagens. Nesta obra de ficção científica o “star system” generalizou-se. Deus era uma palavra, mas a Técnica passa a ser a nova mãe¹⁰. Assim sendo, o homem consubstancia-se enquanto acessório da Técnica. Há algo de ORWELL nesta tecno-política das sociedades, ditas “avançadas”, onde o controlo político mediante a técnica traz novos objectos de produção, mas sob a sua alçada, ou passa-se para o campo do inexistente, pois existe a ideia de que só o que aparece é que existe. À medida que o tempo passa o real fica impotentemente retido, apenas interessando para aplicarem-se-lhe efeitos gráficos. O objectivo é plasticizá-lo como imagem, como quem mumifica um ser vivo. Por consequência, parece que nunca se escapa à dimensão de protótipo da imagem. Ela realiza-se sem se plasmar, extinguindo, em parte, a aristocracia artística.

¹⁰Ponto de vista de investigadoras femininas, como Sadie PLANT (investigadora de Cibercultura em Warwick, escritora da corrente “cyberpunk” e defensora do feminismo tecnológico) ou Donna HARRAWAY. Ambas julgam que o sexo feminino é que detém o modelo da tecnologia de produção e de re-produção. Para elas a Técnica é feminista e geradora de coisas, ao passo que a masculinidade se pode conotar com a destruição das formas em si.







Capítulo 8

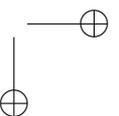
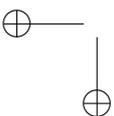
Alter Machina: A Máquina das Alteridades¹ A Construção do Sujeito e os Constructos de Inteligência artificial

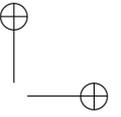
“Os primeiros exploradores da Terra atingiram os limites da carne e do sangue; logo as suas máquinas mostraram ser melhores que os seus corpos, começaram a mudar-se. Primeiro os cérebros, e depois apenas os pensamentos, foram transferidos para novos e brilhantes invólucros de metal e de plástico.

E, com eles, passearam entre as estrelas. Já não construíam naves espaciais. Eles *eram* naves espaciais.

Mas a Idade das Máquinas-entidades passou num ápice. Experimentando incessante-mente, aprenderam a armazenar conhecimentos na estrutura do próprio espaço, e a preservar eternamente os seus pensamentos em geladas grade de luz. Podia tornar-se criaturas de radiação, finalmente libertas da tirania da matéria” (C.CLARKE, 1982: p.169).

¹Ensaio apresentado no Seminário de “Alteridades” do Mestrado de Ciências da Comunicação – Variante de Cultura Contemporânea e Novas Tecnologias, na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa em 2006/2007.





8.1 A Construção do Sujeito

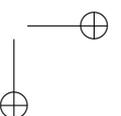
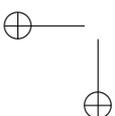
“O inconsciente não diz nada, maquina”
(DELEUZE & GUATTARI, s.d.: p.186).

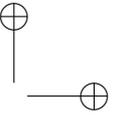
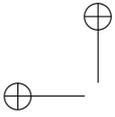
O sujeito é constituído por um Eu, um Eu que se constitui com a experiência do próprio sujeito. O Eu caracteriza o sujeito, é a sua totalidade, a soma das suas características mais individuais. O sujeito prima sempre por ser dotado de individualidade, por ter consciência própria, por construir uma identidade, um Ego pessoal. O sujeito constrói o seu Eu, a sua imagem de si próprio, a sua *imago*, a sua identidade, sempre em confronto com o Outro, com a alteridade.

Sigmund FREUD dividia o sujeito em Eu (ID), o Ego e o Alter Ego. Para FREUD a subjectividade do sujeito, aquilo que define o sujeito, era um jogo de oscilação entre os pólos consciente e inconsciente. A subjectividade era dividida entre estados de consciência e de inconsciência. À luz da teoria da subjectividade de FREUD, o ID representa o processo de pensamento mais primitivo e instintivo do sujeito, bem como os impulsos de teor sexual. O Ego seria a parte do sujeito que media a relação do Eu (ID) com o mundo exterior, a parte que lida com as limitações do real. Por último o Alter Ego seria o “Outro Eu”, uma segunda personalidade ou uma personalidade também ela contida no sujeito além do primeiro Eu.

Já LACAN define o sujeito como uma criação dos usos que este faz da linguagem, que o sujeito é um subproduto da estruturalidade da linguagem. Muito contrariamente a FREUD, LACAN considera que o Eu é constituído no Outro, na Alteridade, que é algo do foro do exterior ao sujeito. Ou seja, LACAN defende que a alteridade é potencial para a criação de identidade, do Eu do sujeito.

Pessoalmente julgo que tanto o *milieu* exterior como o interior são fulcrais na construção do sujeito, pois influenciam a sua construção da linguagem, que por fim molda também a forma como o sujeito lida com o mundo e se refere a este. O importante será não somente o Eu, nem só o Outro, mas sobretudo como se jogam as forças de ambos os pólos, como interagem. É essa a teoria de Gilles DELEUZE e Félix GUATTARI, quando constróem a teoria do CSO (“Corpo Sem Órgãos”) nos dois volumes de *Capitalism & Schizophrenia*. Aliás esta dupla de críticos criticou fortemente a psicanálise e defendia



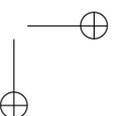
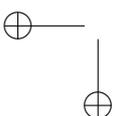


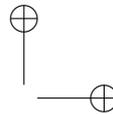
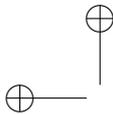
que o importante não era teorizar sobre as essências ou as identidades; para eles o importante era as sobreposições, as ligações e as interfaces que o Eu tem de enfrentar.

Em *A Thousand Plateaus*, DELEUZE e GUATTARI revelam que o importante é a exterioridade. E é nessa exterioridade, nesse caminho para a alteridade, nesse espaço aberto, que tudo se dá na experiência do sujeito. E de facto, a herança que DESCARTES nos deixou aponta precisamente para um EU que é o ponto de partida autosuficiente para conhecer o mundo e para o tentar teorizar, duvidando de tudo. Em DESCARTES a premissa de que o “EU” que “pensa”, “logo, existe”, revela assim que é o pensamento, a consciência do sujeito, que suportam todas as análises do mundo exterior em última instância. Quando DESCARTES afirma que vai partir à descoberta do mundo, e que irá ler esse grande livro que é o mundo, o que está em causa é que DESCARTES, enquanto sujeito, precisa de viajar, de travar conhecimento com esse mundo de alteridade; a fim de construir o seu quadro de experiências fulcral para formular juízos. A experiência seria assim construída no exterior, aberta à mudança, à inconsistência e à contradição. O sujeito era definido por algo exterior a si mesmo.

Em LACAN, a teoria de que há um estado de espelho-imagem na vida do sujeito, quando este é criança, também avança a hipótese de que muita da imagem que vem de fora é de facto assimilada e / ou confundida com a do próprio Eu. O estado do espelho-imagem de LACAN sugere que a projecção de uma imagem mental no EU possa se confrontar com a projecção da imagem do Outro. Mas no estado de espelho-imagem a criança é enganada pelo reflexo. O que está ver não é o seu EU, mas a projecção do seu corpo numa superfície espelhada. O que está em causa neste teorema de LACAN é que a identidade é muito modelada pela exterioridade. E portanto o confronto com imagens do Outro, imagens de fora, pode ser interessante, arrepiante ou indiferente, porém esse confronto é crucial. É nesse confronto que tudo se joga. Isto é, não tanto na essência, mas na interacção, na interface. O que se torna importante não é tanto a identidade, mas mais a conectividade do corpo do sujeito, a plasticidade das suas acções, a sua versatilidade, as operações, os seus agenciamentos. E isto porque de facto é na mobilidade, no movimento, que acontece algo de diferente que não acontece na imobilidade.

É certo que o sujeito constrói por si mesmo toda uma *imago*, uma imagem de si, uma identidade, mas as configurações que essa construção adquire são



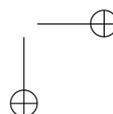
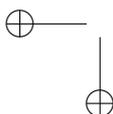


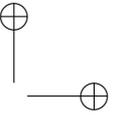
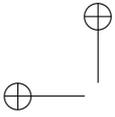
mutantes. Não há sujeito sempre igual, nem circunstâncias repetíveis. Pois o mundo que DESCARTES se propôs a ler como um livro, é um mundo em constante renovação, e isso tem implicações no sujeito, um sujeito que é instável e que sonha a sua construção mais artificial. Aliás, “DESCARTES was perhaps the first to worry about virtual reality, as he sat musing in front of the fire, wondering if the hand before him was “his” hand, and if he himself were not perhaps a “virtual” construct, a figment of someone else’s dream” (FLIEGER, s.d.). DESCARTES, não só deixou como herança a economia da dúvida e a grelha cartesiana que estrutura o espaço matemático do virtual, como se questionou acerca da sua própria virtualidade.

A virtualidade tanto diz respeito ao interior como ao exterior do sujeito. E numa experiência moderna cada vez mais assombrada pela técnica, a Outricidade é cada vez mais mediada tecnologicamente. Reifica-se uma introjecção do Outro no Eu, o Outro é cada vez mais assimilado, É sabido que o nosso Ego é anterior à experiência do outro Ego, o Alter Ego. Contudo, há uma tecnologia de comunicação que tem impacto no sujeito, que está entre o nosso Ego e o Outro. As identidades tornam-se mutáveis muito antes de haver sujeitos virtuais, constructos² de computador, personalidades cibernéticas. O nosso Eu dispersa-se pelo ciberespaço das comunicações, dos media. E a forma de construir algo a partir de fragmentos encontra reunião no espaço que tudo digitaliza e tudo permeia. Por isso, assumir outras identidades no ciberespaço é um acto inevitável e inconsciente ao qual os sujeitos utilizadores não podem escapar.

Há simplesmente um Eu fragmentado, a sua identidade revela-se cada vez mais como uma construção heteróclita, revelando-se como algo pouco coeso, como um nó, um ponto de confluência de características, um “ponto nodal” (GIBSON, 1998); um ponto de intersecção como os das redes de informação. Assim assumem-se personalidades cada vez mais flexíveis, estabelecem-se “links” de identidade, associam-se factores. A razão de o sujeito contemporâneo se dar ao mundo como um sujeito enigmático advém precisamente por se perder na subjectividade – esta é a sua condição. A questão é que a sua subjectividade, a sua identidade, sofrem interferências dos media quando estes visam construir e modelar as identidades, propondo em formatos diversos

²N.A.: “Constructo” advém de uma construção; é o que se edifica com base em partes, o resultado de uma montagem, um arranjo sistemático que culmina numa “entidade” artificial.





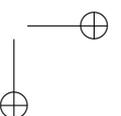
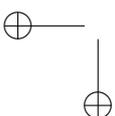
identidades artificiais, pacotes de estilos de vida, algo que incide no sujeito e lhe retira todo o mistério. Há assim um excesso de identidades virtuais propostas e que de certa forma antecipa a disseminação de identidades inteiramente virtuais, o empreendimento dos constructos de IA ³.

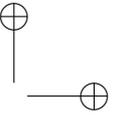
Com a IA está implícita a tentativa de criar e legitimar a tal identidade virtual de facto, que já não remeteria para um Eu artificializado, para um sujeito alvo de sugestões, mas que seria desde logo o empreendimento de um constructo, de uma personalidade virtual construída de raiz na íntegra. Não deixar de ser curioso é que os constructos de IA seriam também propensos a sofrer processos de integração-desintegração, como o Eu humano. Mas à nossa semelhança, nos constructos haverá sempre um resto de integridade que permanece apesar de a sua identidade virtual se construir nas configurações múltiplas que a compõem. Pois quer se trate da construção do sujeito humano, quer se trate de um constructo, é indubitável que identidade sem alteridade não existe e que identidade sem intersubjectividade também não. É no jogo de relações que a identidade se solidifica e se lubrifica. Identidades estáticas são identidades mortas, mesmo no ciberespaço.

Uma questão central em torno da problemática dos constructos é a de que os constructos não nascem, e logo não estão em vias de passar pelo tal estado do espelho-imagem de que fala LACAN. O Eu-máquina nunca nasce, é ligado, nunca morre, mas pode ser desligado, propositadamente ou não. Além do mais como pode um Eu artificial, um Eu-máquina, ter identidade sem corpo? Tratar-se-ia apenas de um Eu-memória. Um EU que não procuraria entender o que é logo nos primeiros anos de vida, porque o Eu-máquina só aparece e funciona. E toda a desmaterialização da mente humana levada a cabo pelo constructo implica um trauma original, a ausência de corpo, por isso o Eu-máquina já aparece castrado, é um “sujeito” virtual barrado, um Eu menor.

Como pode um constructo aperfeiçoar a sua identidade se não se pode espelhar na alteridade? É impossível lidar com outros sujeitos humanos nesta equação. A máquina nasce já com um Eu falso, o constructo aparece logo como imagem, como simulação do humano, o seu Eu já está perdido. Só uma sociedade de constructos permitiria um confronto social útil para a tensão en-

³N.A.: IA é o acrónimo de Inteligência Artificial. A Inteligência Artificial consiste na habilidade ou capacidade que um computador (ou qualquer outro dispositivo de cômputo) tem em desempenhar determinadas actividades que normalmente requereriam inteligência humana para serem levadas a cabo.

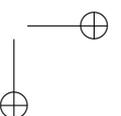
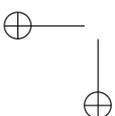


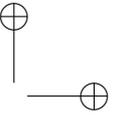


tre identidade-alteridade. Mas o problema é que estes constructos são apenas programa, dados, mente virtualizada, pensamento binário hiper-rápido. Apenas *bits*. Mas há quem diga que o nosso inconsciente “(...) não quer dizer nada, porque as máquinas não querem dizer nada, contentam-se em funcionarem (...)” (FURTOS & ROUSSILON in AAVV 1, s.d.: p.64). Contudo, se tivermos em conta a ideia de LACAN de que, nos humanos, o sujeito nos primeiros anos de vida busca entender o que é, e acaba por se espelhar nos outros (o estado espelho-imagem), sabemos também que essa é uma imagem falsa, pois ele só vê uma cópia dos outros, e não o seu "Eu". Então o sujeito acaba por perder esse Eu, que é inato e não socialmente constituído. Ora, no Eu-máquina passa-se o oposto, o constructo só conhece o seu Eu-“inato”, o seu Eu desde que fora ligado, iniciado. Se no humano, o sujeito após o estado do espelho-imagem encontra-se numa fase em que a estrutura do Eu é inatingível, na máquina de IA, tudo aquilo a que o constructo tem acesso é tão-somente a estrutura, dado que fora criado com base em ideias (demasiado) claras e distintas.

De acordo com LACAN, o sujeito (humano) vive no plano da fala, onde o conteúdo é inatingível (plano do simbólico); as imagens (falsas) que temos sobre nós e os outros são do plano do imaginário, e o Plano do Real é inatingível (estrutura). Na minha perspectiva, relativamente ao constructo de IA, este também só funciona no plano de uma linguagem-máquina com interfaces de diálogo para interagir connosco. Inclusivé a sua estrutura é inatingível, ininteligível para o sujeito humano, mas há um plano técnico entre o que o constructo de IA é e o que ele faz. O que permite que nos dirijamos a si como se fosse um ente, “ele” ou “ela”, “alguém”, quando na verdade se trata de uma coisa, uma simulação aprimorada. Mesmo se chegássemos a conhecer o cerne de uma dada estrutura do constructo, só conheceríamos a forma dessa, e nunca o conteúdo. Zeros e uns para nós nada querem dizer, são o equivalente maquínico das sinapses.

Ao introduzir a questão do desejo que tinha sido escamoteada por FREUD, LACAN elege o desejo como figura clínica principal. O desejo como preenchimento de um vazio estrutural é super importante para entender a construção da identidade no sujeito humano. O vazio é passível de sucessivos e intermináveis preenchimentos, sendo esta a questão fulcral da permanente crise do ser humano. Quanto ao constructo, este aparece desde logo a partir de um vazio, é do nada que a máquina surge e se estrutura, embora seja construída pelo





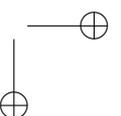
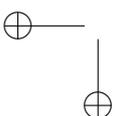
homem e esteja designada para o simular. Existe um cenário de pós-humanidade no qual se identifica um Eu leve, desmaterializado, um Eu-fluxo, que não é nem matéria nem espécie. Após o humano, a máquina define-se e adquire contornos outros; o constructo deixa o humano no vazio à deriva no espaço, longe da nave-mãe; um pouco como acontece em *2001: Odisseia no Espaço* (de C. CLARKE) quando o constructo *HAL* mata o astronauta evacuando-o forçosamente para fora da escotilha da nave. Está-se sem dúvida no domínio do “ex-orbitante” de que fala DERRIDA. O humano está posto de parte, está fora de órbita.

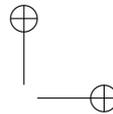
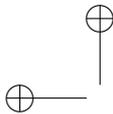
Na máquina existe uma rigorosa geometria do desejo, na máquina que pensa criada a partir do nosso pensamento como máquina. Adentro ao domínio do constructo racionalista contempla-se uma consciência que se desdobra, uma consciência descarnada, que abdica da carne para se afirmar sozinha. Mas mesmo os ciberpunks já apreciavam esse tipo de projecção da mente no espaço da máquina; no ciberespaço. Em *Neuromante*, William GIBSON refere mesmo que Case, o *hacker* protagonista, “projectava a consciência descarnada na alucinação consensual da matriz” (1988: p.14). É certo que o espaço da máquina nos reserva uma viagem ao interior da inquietude, ao mundo furtivo da máquina racional descarnada, como Stanley KUBRICK demonstra na alucinante sequência da final viagem estelar em *2001: Odisseia no Espaço*.

8.2 Identidade, Máscara e Mutação

“A comunicação é um facto tensional porque a sua questão é sempre o “outro”. O outro é sempre inquietante, é sempre o mais inquietante” (MARCOS, 2000: p.444).

Ao analisarmos os constructos de IA verificamos que são programas, bases de dados complexas e interactivas, capazes de improvisar em tempo-real, dotadas de uma linguagem discursiva, que tanto lhes permite dialogar como escrever. No entanto, actualmente é na fase de escrita que os constructos estão mais desenvolvidos, e onde estão mais simplificados, sendo capazes de aprender em relação dialógica com as respostas do humano. Só que é preciso sublinhar que apesar de os constructos estarem providos de uma identidade que lhes foi implantada, pré-embutida, e que é portanto virtual, esta é sempre



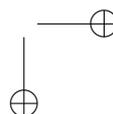
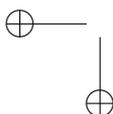


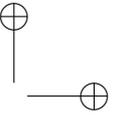
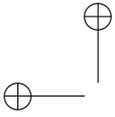
entendida como sendo inumana. A questão é que até os humanos desenvolvem identidades virtuais, nomeadamente no ciberespaço, que é o espaço da virtualidade *per se*. Diz Vincent DESCOMBES que: “toute identité est simulée” (1979: p.213), e na verdade a identidade é sempre uma simulação, porque o “ser” é anterior à identidade, porque antes da identidade se construir o “ser” já “era” legítimo. O “ser” é a base da construção do sujeito, e no virtual a identidade como simulação tem o seu espaço de deslize puro, porque se desenvolve num espaço sem “ser”, inumano.

É interessante como esse espaço da máquina está inexoravelmente agregado ao simulacro, e é de facto um espaço simulacral, propício para as máscaras, daí que para Sherry TURKLE as máscaras sejam a gramática do ciberespaço. Entender a linguagem que se usa no ciberespaço é entender as máscaras, porque não só nada é o que parece no ciberespaço, como por outro lado nada se encontra *mesmo* onde se mostra, há uma estrutura labiríntica que o ciberespaço explora e que não tem fixação certa. Tal como diz DELEUZE em relação ao simulacro “(...) atrás de cada máscara, aparece outra ainda... A simulação assim compreendida não é separável do eterno retorno (...)” (1974: p.269). Por outras palavras, o espaço da simulação é um espaço onde a simulação não tem fim, a máscara que se sucede infinitamente a outra máscara é uma *mise en abîme*. Identifica-se um encaixe de máscaras e é isso que o ciberespaço favorece; o ambiente da simulação, do sujeito simulado, seja humano ou máquina. Mas note-se que o constructo de IA encontra no ciberespaço o seu espaço nativo, e porquê? Porque o constructo não pretende isolar-se, e o ciberespaço de hoje é uma rede, uma *matrix* cativante.

O ciberespaço dissolve quer a identidade do colectivo, quer a do indivíduo. É a gramática cibernética que se dissemina ao ponto de se desejar legislar sobre todo esse resplandecer de simulacros, prescreve-lhes uma forma, carrega-os com uma identidade. Uma vez dotados de identidade, os simulacrais constructos devem anunciar a sua artificialidade, por estarem num nível evolução que não permite que os humanos os identifiquem claramente. Tal como a personagem Wintermute em *Neuromante*, ou os andróides replicantes em *Blade Runner*⁴, há um sujeito que se identifica com uma imagem, mas a imagem também se identifica com o sujeito. O humano identifica-se com ima-

⁴Diz Tyrell, neste filme: “Commerce, is our goal here at Tyrell. More human than human is our motto.”



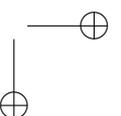
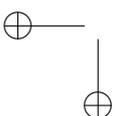


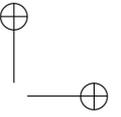
gens, simulacros, mas estes também se identificam com o humano, na medida em que pretendem assumir uma autenticidade que não lhes foi concedida. Os constructos revelam todo um esforço moderno em resolver o que ainda não assentou, o que está “in-seguro”, o simulacral. Na tentativa de resolver o que não assentou, os constructos são construídos associados a bases de dados. A forma ideal de os reter e controlar é precisamente fixá-los em colecções de conteúdos, um pouco como acontece com a relação entre as fotografias (enquanto espaço de fixação de memórias) e os andróides replicantes de *Blade Runner*.

Se pretendermos pensar a ontologia do constructo há duas coisas às quais não nos podemos furtar; o constructo dispõe sempre de nome próprio e está dotado de uma autonomia que lhe permite simular a identidade humana. Sem autonomia não há constructo inteligente, senão sofreria limitações, e sem nome próprio o constructo não tem ponto de partida para estruturar a sua identidade. Veja-se o constructo *HAL* (curiosamente *HAL* é um acrónimo composto por todas as letras do alfabeto situadas antes das que perfazem a sigla IBM!) em *2001: Odisseia no Espaço*, este falava sempre na primeira pessoa, em seu nome. Encontrava-se dotado de livre-arbítrio. Sem livre-arbítrio não há autonomia.

Outras características do constructo são a sua imaterialidade, a sua plasticidade. O constructo é uma espécie de *character*, uma personagem criada com um propósito específico para um espaço fictício, simulacral. O facto de o constructo agir com autonomia concede-lhe liberdade, o constructo não dispõe de guião, mas de princípios que lhe são atribuídos, há directivas sob as quais se rege. O Eu do constructo tem base literária, ele consiste num programa escrito, tem um antepassado de virtualidade, uma pré-história na virtualidade da máscara do pseudónimo literário.

O constructo torna-se perverso quando se separa do seu criador, não se sabendo o que se passa na sua “caixa-preta”. O constructo pode jogar com as falsas identidades, porque a sua identidade virtual está no ciberespaço. E tal como o humano quando interage no ciberespaço com outras pessoas, há também um “propiciamento” do próprio ambiente simulacral para a criação de novas, falsas ou múltiplas identidades. O ciberespaço como meio favorece estas manifestações. E neste ponto homem e máquina encontram a mesma gramática. E já LACAN salientava a virtualidade da identidade do sujeito humano. FLIEGER aponta que “LACAN has shown that human identity is





always virtual, as effect of shifting subject positions” (FLIEGER, *op.ult.cit.*). Digamos que a identidade resulta das várias mudanças de posição do sujeito. À medida que o sujeito muda de posição, de opinião, de argumento, a sua identidade constroi-se com base nessa mutação de pressupostos. Tal mutação na identidade é típica do *cyborg*, tal como este surge representado na ficção científica contemporânea. “Donna HARAWAY’S notion of the cyborg is, in fact, an attempt to represent this mutation of identity, to figure a new, hybrid, and science-fictional positionality from within a techno-cultural world or space” (RUTSKY, 1999: p.19). E isto que RUTSKY afirma é importante, porque o constructo, tal como o ciborgue, é sempre híbrido, é um sujeito fabricado mas cuja autonomia perversa lhe permite mudar de posições. O facto de lhe ser permitido “mudar” é a perversão em si, a máscara que nunca será a última máscara. A mutação já se encontra prevista dentro da própria moldura da tecnologia, porque a própria tecnologia já é vista como um processo ou uma lógica mutacional, simulacral. A tecnologia produz-se a si mesma.

No ciberespaço ocorre um enfraquecimento dos limites do sujeito, não se trata de assegurar a identidade, de a fixar, mas nomeadamente de trazer insegurança ao sujeito, considerando as relações e os processos mutacionais que o constituem. Um constructo, um sujeito póshumano, considerará a “outricidade”, essa “otherness”, que existe em si mesmo. Está em causa mais uma abertura das suas fronteiras de identidade individual ou colectiva, com efeitos nas relações que distinguem sujeito e objecto, Eu e Outro, Nós e Eles. Neste sentido “há por todo o lado máquinas produtoras ou desejantes, máquinas esquizofrénicas, toda uma vida genérica: eu e não-eu, exterior e interior, já nada querem dizer” (DELEUZE & GUATTARI, s.d.: p.8). Os limites deixaram de ser significantes quando as fronteiras já nada representam, dentro ou fora do sujeito, dentro ou fora da máquina. Proliferam sistematicamente as ligações.

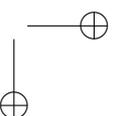
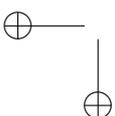
8.3 Estranhas Alteridades

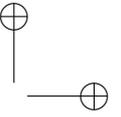
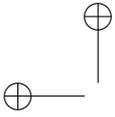
“You know you want it”

Lenny Nero in *Strange Days* (Kathryn BYGELOW, 1997).

Com e pelos dispositivos de virtualidade, o sujeito humano adquire cada vez mais características do constructo da IA, o humano virtualiza-se; a sua identidade, o contacto com a alteridade é sempre mediado tecnicamente. É

www.labcom.pt



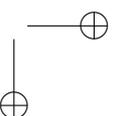
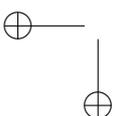


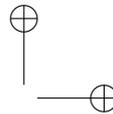
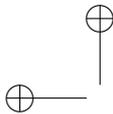
notório que há uma inquietante mediação que assegura um contacto estranho, há algo de *alien* na alteridade mediada pela técnica. Trata-se de uma estranha alteridade.

No filme *Strange Days*, cujo argumento é de James Cameron, um sistema de escuta policial desenvolvido para agentes que trabalham disfarçados possibilitava que se gravasse uma experiência sensorial, audiovisual, tal como esta ocorrera para o seu utilizador. Acontece que essa tecnologia é re-utilizada pelo submundo como forma de gravação de experiências, experiências, essas, que poderiam ser re-experimentadas com um leitor idêntico a um dispositivo de gravação. O registo de experiências poderia ser partilhado e quem experimentasse uma gravação viveria e sentiria tudo como tinha ocorrido originalmente. O problema é que as gravações eram tão viciantes que todos os que as experimentavam ficavam viciados em estar “na pele do Outro”. A estranha alteridade propiciada pelo dispositivo técnico permitia que qualquer sujeito de repente se sentisse outro. Algures no limbo entre humano e constructo.

É precisamente esta noção de estranha alteridade, de uma alteridade média, de um contacto com o Outro simulado, virtual, que transforma o sujeito. Experiências digitais são realidade virtual pura e, no caso dos dispositivos técnicos de *Strange Days*, tal como no *cyberspace* de *Neuromante*, há uma clara inquietação no contacto com a alteridade. O Outro já aparece mediado. Não há outro senão mediado pela técnica. Eis como se dissolvem as fronteiras entre o Eu e o Outro. O Eu que experimenta as gravações de experiências em digital já é tão virtual como o contacto com o Outro nessas circunstâncias. Eu e Outro estão já pervertidos e contaminados pelo dispositivo técnico de registo de experiências. Eu e não-Eu já nada querem dizer. Eu e Outro são já virtuais, construídos pela técnica; constructos, enfim!

Recorde-se que para PARMÉNIDES, o ser não pode ser disperso, não é abandonável, reunível ou divisível. O que é, é. Ora na estranha alteridade providenciada pelo dispositivo técnico de *Strange Days* o ser encontra-se disperso, como os constructos de IA no ciberespaço, como a entidade *Neuromante* do romance homónimo de GIBSON. Em PARMÉNIDES o caminho do ser é completo, indestrutível, ingénito, auto-suficiente, sem princípio nem fim. Mas o sujeito cibernético, o constructo também pretende se situar nessa auto-suficiência e nessa medialidade. Aliás, o constructo é praticamente uma medialidade, um processo, é programa, mas sonha com um eterno retorno de máscaras, não se pode furtar à sua condição simulacral de se mascarar. Mesmo

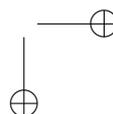
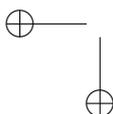


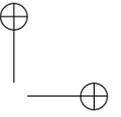


em *Strange Days*, o dispositivo técnico vicia os sujeitos precisamente por permitir mudar temporariamente de identidade, por substituir o contacto com a alteridade para o suplantar com um registo de contacto com uma alteridade outra.

Contudo, a procura incessante de gravações de experiências em *Strange Days* e a forma como os constructos de IA procuram atingir um “todo”, estar para além do tempo, é concomitante com o que PARMÉNIDES refere relativamente à sua definição de “ser”. Pois para este autor grego, “o que é, sempre é. Não foi, não tem origem, nem fim. É!” Por outro lado, acrescenta-se que em *Strange Days* há uma contradição na forma como o ser é entendido. Pois ao contrário do que PARMÉNIDES argumentou, quando referiu que “não há um depois do ser.” Em *Strange Days* é-nos mostrada precisamente essa reversibilidade. Ou seja, o que caracteriza toda uma estranha alteridade, uma estranha identidade, é de facto o estar depois do que foi, do que é, pois só assim se permitiria que o Eu vivesse o mesmo que o Outro. A “Outricidade” era introjectada no Eu. Identidade e alteridade sofrem um processo de *mélange*. Pois neste caso não há uma exterioridade definida ao sujeito, nem uma definida interioridade ao Outro. O que está definido é simplesmente a capacidade do dispositivo técnico de media, registo, permitir partilhar, viciar, algo que está contido numa máquina; é uma “memória-máquina” como diria LYOTARD em *O Inumano*.

O sujeito em *Strange Days* é confrontado como uma estranha alteridade, e sofre uma confrontação idêntica à que o humano sofre em confronto com o constructo de IA, e vice-versa. Tal como o constructo, o sujeito de *Strange Days* vive ligado à máquina, há uma mediação do Eu, do mesmo modo que há uma mediação do Outro. Ocorre igualmente uma “despersonalização” do sujeito. Este deixa de ser pessoa “estável”, a sua identidade virtual é assumida, nem que seja temporariamente. Assiste-se a uma exterioridade máxima da imagem face ao sujeito. Em todo o filme está patente a ideia de o sujeito se “ver de fora”. O Eu é o Outro, e só às vezes se pretende voltar a trás. O sujeito fica retido no vício de experimentar, de sentir, de contactar com o Outro virtualmente, em diferido, em simulação. O sujeito fica maravilhado como o carácter aurático das imagens, das sensações virtualizadas, que são indiscerníveis do real. As imagens são o real para o sujeito, porque são “imagens-máquina”, fruto da técnica, são constructos capazes de criar vertigem como



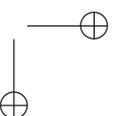
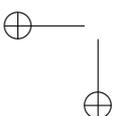


o espelho. Por isso também se pode dizer que os constructos são como que “espelhos-máquina”.

Strange Days revela uma estranha tecnologia, mas sobretudo os sucedâneos de um dispositivo mnemotécnico responsável pelas imagens se soltarem, serem libertadas e proliferarem com uma autonomia que põe em causa o espaço de contenção das próprias. É esse o problema do constructo, a sua virtualidade tenta ocultar o *hardware*, faz desaparecer o *hardware*, torna-se software, anseia por uma densidade originária, por um campo de libertação onde posso fluir de forma demiúrgica. A ideia é soltar a dinâmica conflituosa da tecnologia.

Com o constructo há todo um regresso do Outro, um Outro tecnológico que acentua tecnicamente a assimetria entre o Eu e o Outro, mas que, paradoxalmente, funde o Eu e o Outro. Há uma radicalização absoluta da alteridade, o constructo dispõe da consciência da alteridade oculta. O constructo anseia pelo Outro. O constructo é o Outro tecnológico, precisamente enquanto simulacro, quando sobe à superfície e afirma a sua potência recalcada de fantasma. “Com o virtual, entramos não só na era da liquidação do Real e do Referencial, mas na do extermínio do Outro”, diz Jean BAUDRILLARD (1996: p.145). É porque há algo de inquietante (“uncanny”) no comportamento simulacral do constructo; é que o constructo, por ser virtual, extermina o Outro, porque tenta fundir tudo no seu Eu – que se encontra em constante construção, como acontece com o *cyborg* que está também em construção.

O constructo pretende desterritorializar-se por um lado, reterritorializando-se por outro. O constructo elabora uma operação técnica de alteridade porque não pode pensar no lugar do Outro, mas tenta exterminá-lo, substituí-lo, amputá-lo. O constructo reinventa a subjectividade, tornando-se o lugar do Outro. Ele é o Outro tecnológico, um dispositivo de travestimo, uma máscara técnica. O aparecimento do constructo só faz sentido, porque o homem anseia por um Outro controlado. E por que não surgirá este no espaço de controlo por excelência: o ciberespaço? Afinal o homem só constrói o seu simulacro porque se encontra num estado narcísico. Paul VIRILIO refere mesmo que “man, fascinated with himself, constructs his double, his intelligent specter, and entrusts the keeping of his knowledge to a reflection” (1991: p.46). Ora esta confiança de conhecimento humano ao constructo é sintomático de um sujeito que está maravilhado consigo mesmo. A única problemática daqui decorrente é que esta alteridade do constructo é suspeita. De facto há uma



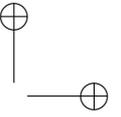
suspeição relativamente a um mundo artificialmente sobre-vestido. Embora já exista suspeição no próprio constructo, este suspeita do seu autor, dos seus criadores, um pouco como as “seis personagens à procura do autor” na famosa peça de teatro de PIRANDELLO.

O constructo beneficia de uma “outricidade” fluida, é um processo *non-stop*, e tal como Max Headroom⁵, o famoso constructo criado para televisão, o constructo de IA só existe *através* dos media; neste caso do ciberespaço. Não há constructo fora da máquina. Há constructo fora da rede, temporariamente, mas ele foi pensado para a rede, para o oceano de informação, para o computador de todos os computadores, para a memória artificial mais complexa, para a memória das memórias. Relativamente a Headroom, a personagem de TV, Scott BUKATMAN diz que “Headroom is not merely *on* television,” (. . .), *he is television*” (1993: p.258). Ou seja, o constructo de TV habita o espaço de televisão e torna-se televisão *em si*. No que diz respeito ao constructo de IA que temos vindo a definir, pode-se perfeitamente dizer que ele não habita somente o ciberespaço em rede; o constructo de IA *é* ciberespaço em rede; o constructo *é* computador, uma entidade puramente mediática.

Voltando novamente a *Strange Days*, podemos dizer que BYGELOW constrói o filme baseando-se num jogo de estranhas alteridades, esbatendo a diferença entre Eu e Outro, instabilizando ambos os pólos; um pouco em jeito do que Emmanuel LÉVINAS defende: reduzir o Outro ao Mesmo. A realizadora cria uma realidade onde as imagens mentais e as técnicas se fundem, tocam, separam e hibridizam, atrofiando os sujeitos que nela intervêm. Apesar de estar presente em *Strange Days* todo um carácter catártico das imagens, há também uma contaminação das mesmas, dado que viciam e deixam em estado miserável quem as consome. Talvez porque em todo o filme o *voyeur* “veste” a pele do Outro, de modo estranho, in-preparado para tal. Todas as personagens que contactam com as gravações *playback* deixam de ser *voyeurs* e tornam-se personagens. O *voyeur* é transportado para uma realidade segunda que o adoece, vicia, fazendo dele um cúmplice para o que quer que as imagens tornem presente. Por isso é que todas as personagens do filme são vítimas de uma identidade Outra que não as dos seus sujeitos quando visionam as gravações.

As cenas, filmadas sem cortes, mantêm-se muito próximas da acção real,

⁵Max Headroom é o Alter Ego de Edison Carter (actor Matt Frewer). Headroom só existia *através* da televisão, no programa de TV *20 Minutes*.



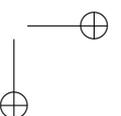
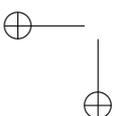
ao ponto de a realizador colocar propositamente na *mise en scène* um conjunto de espelhos, apenas nalgumas situações, por forma a acentuar a duplicidade, a multiplicidade, a esquizofrenia e o carácter mágico que a alteridade tem no filme. Afinal, é o espelho que acusa a nossa presença, tal como o olhar do Outro é acusado pelo espectador em *Las Niñas*, de VÉLASQUEZ. Sem espelho não se sabe quem é o Eu que tudo experimenta no filme, ou quem são esses Eus.

8.4 Alter Machinas

“(…) será que as vossas máquinas de pensar, de representar, sofrem? Que futuro poderão ter se não passam de memórias?” (LYOTARD, 1990: p.27).

No filme *Blade Runner*, os andróides replicantes que simulam o humano são simulacros aperfeiçoados, constructos que além de terem mente artificial têm também corpo artificial, mas são feitos de carne geneticamente manipulada. São simulacros de carne, fantasmas que conquistaram corpo, que se sentem perdidos por não terem nascido, por questionarem o inquestionável, padecendo de uma crise existencial.

Os andróides de *Blade Runner* são máquinas de alteridades, *alter machinas*, máquinas que de repente se tornaram no Outro, no humano. Nasceram já como projecção do humano, serão eternamente reflexo, um mecanismo que, embora não sendo mecânico, replica o humano em todos os sentidos e funções. Eternamente presos num espelho, é assim que se revelam os andróides de *Blade Runner*, como se lhes tivesse sido incutida uma alteridade sem confronto, sem diálogo, sem choque, sem luta, sem argumento. Os andróides foram criados e manipulados, são simulacros conscientes do que simulam, mas inconscientes da sua activação. Procuram respostas para a morte, porque temem o *necro*, mas na verdade, essas máquinas de alteridades, esses replicantes, são Eus-máquina, que não nascem, que são desde logo privados da nascença, do clique da natalidade. Estão apenas no espaço da máquina, do morto. Foram previamente programadas, e foi-lhes registado um conjunto de memórias cuja confirmação se faz de acordo com um conjunto de fotografias pré-feitas, pré-pensadas, pré-fabricadas.



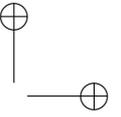
DELEUZE sustenta que "a simulação é o próprio fantasma, isto é, o efeito de funcionamento do simulacro enquanto maquinaria, máquina dionisíaca" (1974: p.268). E é assim que se define o constructo de *Blade Runner*, é uma simulação demasiado perfeita, o simulacro enquanto máquina, que dispensa a alteridade, porque a alteridade já lhe foi introjectada, já lhe foi gravada antes de o constructo ser "iniciado". *Blade Runner* revela máquinas com o Complexo de Cristo, desprovidas de identidade, sem referencialidade. Os constructos são a mais alta potência do falso. Tanto assim é que os constructos, em *Blade Runner*, precisam que memórias exteriores como a fotografia confirmem as suas memórias interiores, as quais julgam ser irreais. Toda a existência do constructo neste filme é sinónimo de puro terror, na medida em que eles sabem que um dia deixarão de existir, de se sentir irreais, de sentir o que quer que seja. E quando Tyrrell os criou fê-los precisamente com emoções para serem controlados por estados afectivos.

Os constructos de *Blade Runner*, como todos os outros, estão no mesmo plano que o esquizofrénico. Situam-se numa "zona-esquizo", porque procuram conhecer o estado terminal de descodificação absoluta, o seu único refúgio, a desterritorialização total, extrema, dominar a (des)ligação final.

DESCARTES entendia curiosamente os animais como *automata mechanica* e, na verdade, os andróides de carne e osso são trabalho de cultura de laboratório, constructos "incarnados"; simultaneamente máquinas, humanos e híbridos⁶. Outra curiosidade é que o protagonista do filme *Blade Runner* é Deckard, cujo nome se assemelha a Descart (DESCARTES). Mas a parte destas curiosidades, todo o universo exploratório de *Blade Runner* é um universo obcecado com o Teste TURING, que no filme faz a aferição do que é ou não é "máquina" (fora da lei), sob a designação de "Voight-Kammpf Test". Tenho para mim que este universo de *Blade Runner* se constitui a si mesmo na tensão entre máquina e não-máquina, entre animal e não-animal, entre original e cópia, entre vida e morte, entre corpo e mente, entre constructo ou não-constructo. E é por isso que o teste era importante, pois num mundo maquinizado, a vida animal valia ouro. O teste era tudo.

A única forma que os constructos de *Blade Runner* têm de recordar o passado é contemplar fotografias que são a mnemotécnica antepassada deles, o seu artefacto similar pré-histórico, o constructo primeiro, porque a fotografia

⁶Para Donna HARAWAY este carácter de "hibridização" é o que define o ciborgue (1989).



é a primeira “caixa-preta”. No que concerne aos constructos, em geral, pode-se afirmar que são em si mesmos “caixas-pretas”⁷. No entanto, os andróides de *Blade Runner* são constructos que lutam contra o esquecimento, que vêm na fotografia um sustento face à ameaça que enfrentam, eles tentam preservar a identidade, a suposta identidade, que é sempre uma identidade-constructo, implantada portanto.

8.5 Construindo o Monstro

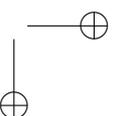
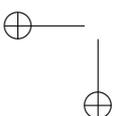
“In the Frankenstein complex, on the other hand, what comes to life is precisely technology” (RUTSKY, 1999: p.35).

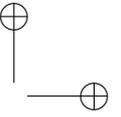
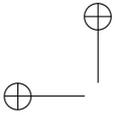
Desde Frankenstein (SHELLEY, 1998) e do filme *Der Golem*⁸ (Paul WEGENER, 1914), que a criação de um “ser” tecnológico implica a monstruosidade, porque o constructo é sempre a reunião de fragmentos heteróclitos, um conjunto de partes, a soma de um espólio. Torna-se assustador por não ser talvez tão homogêneo, tão natural quanto o humano, porque não nasce nem cresce; aparece “montado”. E é precisamente por isso que é um constructo, uma construção. Por outro lado, é também sempre um monstro porque é algo de muito novo e sórdido que surge do “nada”. Não é por acaso que o constructo é visto como inquietante (*Unheimlich*), como uma exterioridade pura, um Outro descontrolado. O constructo é monstruoso por se fabricar com base em partes, mas o seu lado mais bizarro é visível quando esses fragmentos que o constituem são destroços, ruínas, “entulho”, restos. É assim que aparece o monstro do médico Frankenstein, como que uma assombração que de repente adquire corpo, mas a carga espectral mantém-se, permanece como nos constructos distópicos de *Blade Runner*. O “Ser” e a imagem estão assíncronos.

Noutra óptica, o constructo é sempre uma identidade estranha, *alien*, porque parece que a corporalidade manifesta é uma “montagem”, um inventário de efeitos, um refúgio onde o espectral se aloja, abriga e oculta. Aproveito

⁷Se tivermos em conta a teoria de FLUSSER relativamente à *Filosofia da Caixa-Preta* (1985).

⁸Em *Der Golem* o Rabi Loew dá vida ao golem, Uma estátua que ele faz de barro, mas ao colocar-lhe um amuleto mágico no seu coração, o golem ganha vida. A estátua é descoberta por um colecionador de antiguidades que reanima o golem. O golem apaixonou-se pela filha do colecionador. Ela rejeita-o e ele, furioso, torna-se um monstro perigoso.





para recordar de uma célebre frase de José GIL: “nós precisamos de monstros para que nos tornemos humanos” (1999), o que implica que o monstro exista para justificar o natural e o ordenado do humano, por oposição ao “deformado”, ao “degenerado” (o temor do século XIX). No constructo tecnológico revela-se a promessa, porque existe uma projecção de um narcisismo humano e primevo na máquina; e também a ameaça do espectral, da morte, o mágico, o sobrenatural.

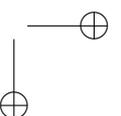
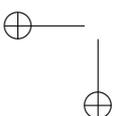
A monstrosidade é implícita no constructo porque há um certo “suspense”, está lá latente uma expectância, uma inquietação que assola o constructo, há um vazio que nos faz pensar. Pois tal como diz RUTSKY e muito bem, “the “dead” technological object never becomes fully living; it remains merely a simulation, undead, a technological monster or zombie. It becomes, in other words “uncanny” (1999, p.25).

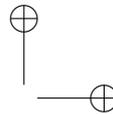
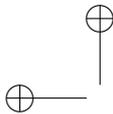
8.6 Dar Corpo ao Constructo

“L’automate est l’*analogon* de l’homme”
(BAUDRILLARD, 1976, p.82).

Por mais estranho que pareça, todas discussões em torno dos constructos, dos sujeitos virtuais, das entidades de media, vão sempre em direcção à problemática do corpo. A razão pela qual isso acontece é porque a Inteligência Artificial num estado de conexão máxima, de conhecimento total, deseja sair da sua “caixa-preta” e tomar contacto com a alteridade que lhe é introjectada, implantada. As mentes cibernéticas pretendem terminar num corpo, ou usar esse corpo como ponto de partida para uma nova etapa do seu “ser”. As mentes cibernéticas existem por conexões e afinidades, constroem a sua consistência por sobre ligações técnicas e associações de dados. Não são apenas dotadas de autonomia, apesar de haver um agenciamento que lhes é próprio.

A Inteligência Artificial (a *mechanica res cogitas?*) pretende absorver tudo, há um Complexo de Cristo subjacente, que a nutre; o objectivo é criar-se o sujeito dos sujeitos com a máquina das máquinas; exibindo-se para tal uma atitude típica de uma *res divina* (corpo de Deus), sem esquecer um saber acerca da *res extensa* (todos os corpos, a totalidade do Outro, todos os seres). Só é possível este desejo de poder da parte do constructo porque há uma inversão. E essa inversão ocorre porque primeiro coloca-se uma mente-no-mundo





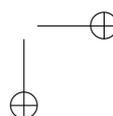
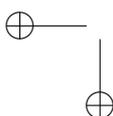
(isto é, cria-se o constructo), e segundo porque o constructo aprende em progressão geométrica e dá por si com um mundo-em-mente. Além disso há um factor interessante, é que o constructo emerge exactamente no hiato que há entre o humano e o animal, o constructo preenche um espaço que é seu, um espaço que é não é nem carne nem espírito, retendo o melhor de ambos; o mecanismo. O constructo aprendeu a entediarse, a aborrecerse, quer algo mais, como o HAL de *2001: Odisseia no Espaço*. É um facto que, se o constructo afirma, propõe, e se propõe a si, fala e pensa; “logo, existe”. Contudo, o constructo pode não ser evidente, e ser sujeito... de media.

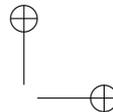
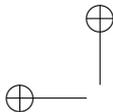
À primeira vista poderá parecer que os constructos de IA, estes órgãos de “pensamento sem corpo”, como LYOTARD lhes chama, se possam reduzir à lógica da máquina de TURING, ao modelo neuronal, à cibernética de WIENER ou à informática de SHANON. No entanto, logo nos apercebemos que legitimar o empreendimento da Inteligência Artificial envolve algo mais. Há que pensar o futuro da alteridade; o Outro enquanto simulacro dissimulado. E nesta perspectiva faz todo o sentido considerar a teoria de DELEUZE e GUATTARI da “máquina desejante”, que se refere não só a mecanismos artificiais mas também à mente humana. Pensar o sujeito artificial implica compreender o humano, a sua maquinaria inerente, a “razão” interior, os impulsos do desejo.

É impossível, sabemos também, conceber humano sem corpo, o sujeito é a *soma* do corpo e da mente, antes do confronto do Eu com o Outro. Por conseguinte, o constructo de IA também pretende um corpo, para escapar da spectralidade. Obviamente que quando se fala em “ghosts in the machine”, se está a falar de máquinas, mas há algo que escapa à própria máquina, há um espectro; e esse espectro é o espectro da técnica. Da técnica que o humano exteriorizou, de acordo com McLUHAN.

Sem dúvida alguma, os constructos de IA são como que uma meta-espécie e provam que existe um “devir-máquina”. Os constructos são máquinas de projecção que criamos para nos vermos de fora. Identifica-se nos constructos um agenciamento tecnológico, há um livre-arbítrio, uma autonomia, uma autogestão que assusta o humano. O constructo é suspeito, não só por ser máquina, mas por ser feito à nossa semelhança, por ser inteligente, de onde o termo “Inteligência Artificial”.

Acrescente-se também que os constructos anseiam “sentir”, por isso o seu estágio de evolução termina no corpo. Os constructos não sentem nada como





os humanos, mas simulam que o sentem. Como a dada altura, o constructo Dixie diz em *Neuromante*:

“(...) Eu também não sou humano, mas *respondo* como tal, compreendes?

Espera aí – disse Case. – Tu és um senciente, um ente que sente, ou não?

Bem, a *sensação* é de que o sou (...). Mas aquilo que, de facto, me constitui é apenas um pedaço de ROM” (GIBSON, 1988: p.150).

De facto é curioso que o progresso da máquina calculista termine no corpo, no sentimento, nas sensações. Afinal de contas, uma vez criada a máquina que tudo pensa, só falta conferir-lhe a capacidade de tudo sentir. Era isso que faltava aos constructos de *Blade Runner*, o sentimento em geral para eles era incompreensível⁹.

Constata-se que há todo um “dever-sistema”, que leva a que se favoreça o projecto de um *systeme-sujet* (LYOTARD, 1979: p.67), que pode não só “tecnologizar” o sujeito humano, como pode por efeito humanizar o constructo maquínico. Uma mudança destas é suspeita quando o constructo tem mais informação acerca do humano do que o humano acerca do constructo. O constructo é uma memória tecnológica suspeita. À semelhança da “Eva” de *L’Éve future*, de Villiers de L’ISLE-ADAM, todos os constructos são projecções da máquina como Deus, do inumano. Por isso em *Neuromante* o constructo Wintermute pretende atingir a totalidade das coisas, dizendo mesmo mo final que:

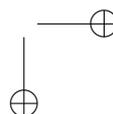
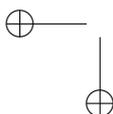
“- Já não sou o Wintermute.

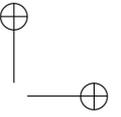
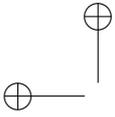
- Então que és?

-(...) Sou a matriz, Case. - Case soltou uma gargalhada. - E aonde isso te leva?

- A lado nenhum. A toda a parte. Sou a soma total das coisas, o espectáculo todo” (GIBSON, 1988: p.279).

⁹Em *Star Trek - Next generation: First Contact* (1998), o andróide *Data* é apanhado pela raça “borg” e como ele é um constructo, os “borgs” modificam-no para que ele tenha sensações, ficando apto a sofrer e a ter prazer.

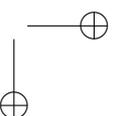
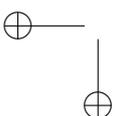


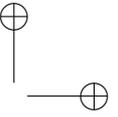


Igualmente em ficção científica recorde-se também o constructo de *Demon Seed* (Dean KOONTZ, 1997), notório no filme homónimo, (Donald CAMMELL, 1977) de seu nome Proteus IV, que inicialmente fora designado para organizar o tele-trabalho de um cientista (Alex) em sua residência, e logo aplica a sua Inteligência Artificial ao sistema de vigilância de vídeo. Com o passar do tempo amadurece a sua capacidade de vigiar, torna-se um constructo curioso, *voyeur*, ao ponto de dialogar com Susan, a única mulher residente, enclausurando-a e torturando-a por fim. No final do romance, Proteus IV adapta o seu programa constitutivo a um código genético e, encarcerando a protagonista, encontra formas de a engravidar por inseminação artificial. No final a voz de constructo de Proteus IV havia passado para o bebé, e eis que diz: *I am alive!* (“Estou Vivo”!)

A procura do corpo pelos constructos é preocupante, por exemplo em *Ghost In The Shell*, de Masamune SHIROW, é-nos revelado um universo idêntico ao de *Blade Runner*, mas em que a robotopia nipónica tem a sua égide. A polícia procurava um *hacker* capaz de penetrar em sistemas de informação estatais e que escapava sempre ileso. Um dia a polícia encontra uma modelo ciborgue abandonada na estrada e vem a descobrir-se que o *hacker* de que tanto se falava era incapturável porque não era humano. Tratava-se de um constructo de Inteligência Artificial, e que se ergueu a partir dos fragmentos heteróclitos *do* e *no* ciberespaço, solidificando a sua identidade, ao ponto de procurar um corpo. Até voz conseguira personalizar. O constructo queria ter contacto com o mundo, porque toda a informação da rede rizomática do ciberespaço já não lhe era suficiente. A mente perfeita pretendia obter o corpo perfeito da ciborgue.

Na verdade, a forma como a ficção trata o ciborgue ou o humano como fim para uma entidade que deseja se materializar é, no mínimo, estranha. Mas deixa muito que pensar. O constructo é sempre algo preparado, manipulado ou manipulador, uma substituição dotada de uma fluidez de pensamento ameaçadora. A enormidade dos seus bancos de dados é inquietante. Como pode o humano competir com o inumano? Realmente não há competição ou comparação possível. Não há porque os constructos são sempre representativos de um certo regresso dos mortos. Temos exemplos disso em *Frankenstein*, porque o médico tenta reanimar um corpo construído a partir de cadáveres; em *Ghost In The Shell*, o ciborgue encontrado só depois de ser ligado novamente é que adquire vida, como que um ente recuperado de comatose; em *Neuro-*





mante, a entidade de IA que se revela no final da história diz mesmo que se trata de uma “vereda para a terra dos mortos”¹⁰ (GIBSON, 1988, p.273). E eis como se manifesta uma das ideias de HEIDEGGER, a de que a morte é que totaliza e confere sentido à experiência.

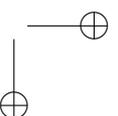
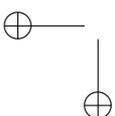
Sem dúvida que o que está em causa é o facto de o constructo ser sempre uma tecnologia Frankensteiniana, bizarra, e há em si algo de estranho. O constructo dispõe de um carácter aurático, como *HAL*, de *2001: Odisseia no Espaço*. Parece que nos devolve o olhar, não deixando de ser inquietante desconhecer-se o que se passa dentro da sua mente. Há uma retórica do “sublime tecnológico”, como refere Fredric JAMESON, uma doutrina de metafísica mediática, e que abre caminho sempre à ideia de um “deus tecnológico”, que surge numa abertura, constituindo-se sobre um *reservoir* de dados, e sempre consegue passar do *milieu interior* (*corpo*) para o *milieu exterior* (mundo). O Constructo torna-se um mundo em si mesmo, um todo humanamente indescrevível. Repare-se no que diz Case, o protagonista de *Neuromante*, acerca do constructo homónimo:

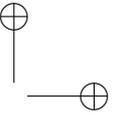
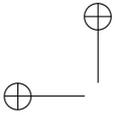
“Conheci o Neuromante. (...) Creio que ele é uma (...) ROM gigantesca (...); a verdade é que, na sua totalidade, é RAM. Os constructos pensam que se encontram mesmo lá, que o local onde estão é real; contudo, trata-se apenas de algo que nunca mais acaba” (GIBSON, 1988: p.279).

Incontornável e evidente é que o constructo parece surgir de um teatro de marionetas (*Marionettentheater*) (11), pois trata-se de um artefacto, como o *Golem*, e acusa o tal “princípio da razão suficiente” de que falava LEIBNIZ. Porém, em grande parte dos casos, mesmo nos que a ficção científica explora, não passa de um programa acorpóreo. Se José GIL refere que “o rosto é o ecrã do corpo” no humano, então no constructo de IA vulgar o ecrã é tudo o que o seu corpo nos pode desvelar. Todo o resto permanece velado, codificado, selado, em “caixa-preta”.

Sabe-se que o constructo é um ser-escrito, um ser-escrita, *un être écrit*. O constructo é um dispositivo, um programa, não se encontra em lado algum, mas os dados que o constituem poder-se-ão localizar mas não definir como

¹⁰De onde o neologismo “necromancer”, que significa “o romance da morte”, “a personagem da morte”.

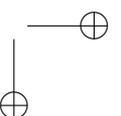
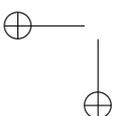


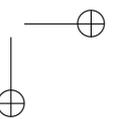
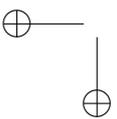
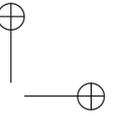
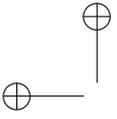


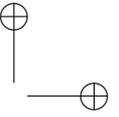
a matéria atómica. Em *2001: Odisseia no Espaço*, C.CLARKE dá-se conta precisamente deste facto, quando descreve Bowman a interagir com HAL, pelo que afirma:

“Bowman pousou o livro e fitou pensativamente a consola do computador. Claro que sabia que HAL não estava mesmo *ali* (...)”
(C.CLARKE, 1982: p.123-24).

O constructo “funciona” num não-lugar, é fruto de uma operacionalidade, é uma operação de sistemas, e inscreve-se inevitavelmente no espaço da morte, e também no da doença, a virose-máquina. É apenas zeros e uns, não deixa espaço a um sujeito qualquer determinável. Não se pode contemplar o lugar do constructo, porque este não tem lugar, é atópico. Neste momento, faz parte da condição humana definir a condição da máquina, o lugar da máquina, ou o lugar-máquina...







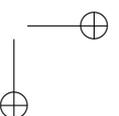
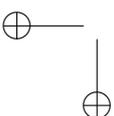
Capítulo 9

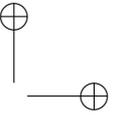
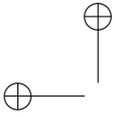
Estética e Técnica Do Renascimento à Realidade Virtual

9.1 Arte Clássica

Sem remontar aos desenhos das grutas de Lascaux na pré-história, que também demonstram a proporcionalidade geométrica na representação dos corpos dos animais, é fácil escolher na história das artes plásticas diversos artistas que foram perspicazes o suficiente para elaborar e adoptar sistemas de medição de formas –morfometria- para modelizar um objecto gráfico. Entre diversos, um dos mais representativos na Idade Média, é o desenhador e arquitecto VILLARD de HONNECOURT, no século XIII. Ele praticava com efervescência aquilo que apelidava de “a arte da geometria”, quer-se dizer, a arte racional de recriar os critérios topográficos essenciais da estruturação de uma figura qualquer, com face, perfil, detalhes anatómicos, fisionómicos, de um grupo de personagens, de corpos de animais, de fachadas ou de adornos arquitectónicos.

Os manuscritos de VILLARD de HONNECOURT apresentam, nesta visão, sólidos cheios de traços reguladores e orientadores, escrupulosamente determinados por relações geométrico-aritméticas capazes de estimular a criatividade pela normatividade da memória prática de desenho e pela construção arquitectural. Para se elaborarem estas composições gráficas é necessária toda uma estética e uma mnemotécnica, necessárias para se conceberem formas harmoniosas, belas, por oposição às deformações e às caóticas figu-

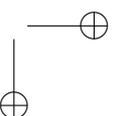
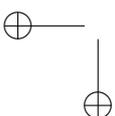


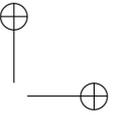
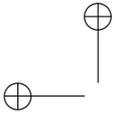


rações do feio, desprovidas de harmonia, de beleza técnica e estética. É a procura de proporções matemáticas exactas e, simultaneamente, a memorização das formas de efectuar essa síntese, que justifica e permite toda a cultura tecno-estética decorrente até hoje. Outros dizem que VILLARD de HONNECOURT defendia uma aplicação anti-empírica da arte, mas a racionalidade dos seus estudos e a procura de modelos universais provam a sua preocupação com as aplicações práticas, pois, numa perspectiva imaginável, qualquer arquitecto ou artista desenhador vê as suas preocupações estéticas serem fortemente determinadas pela tecnologia que emprega.

As formas que HONNECOURT desenha nos seus manuscritos inscrevem-se no interior de círculos, triângulos, pentagramas estrelados, rectângulos, assim como as suas combinações e intersecções reguladas pelos eixos de simetria e de linhas de partitura variadas. O sentido de harmonia rítmica revela-se rigoroso e vigoroso nos seus traços que querem traduzir o essencial de uma forma, a fim de se praticar uma síntese com natureza técnica. Se a régua e o compasso são suficientes para demonstrar a harmonia visível das formas desenhadas, VILLARD de HONNECOURT mostra como os esboços leves precisam essa intenção imediata de harmonia geométrica. Certas figuras demonstram imenso a utilização de esquemas, subdivisões aritméticas por meio da régua e do compasso.

A arte da geometria de VILLARD de HONNECOURT prefigura-se explicitamente no século XIII, sem grande fonte de formulações matemáticas, talvez o processo da síntese morfológica se constitua a partir de pontos essenciais e constitutivos que permitem traçar racionalmente e reconhecer sem ambiguidades. Uma figura inscrita nas estruturas geométricas regulares, em princípio, é potencialmente sintetizável por médio de formas-tipo simples na junção e na combinação, onde se produzem formas complexas globais que são modelos de uma realidade figurativa imaginária. A geometria aplicada de VILLARD de HONNECOURT sugere já a ideia de traços primitivos de descrição informática, tal qual o cenário da inforgrafia numérica funciona. Um desenho de uma personagem de lado, ou de frente, resulta de um procedimento construtivo planimétrico, é redutor de informação estética (as múltiplas particularidades qualitativas da figura) pois ele revela-se num formidável revelador de caracteres e signos morfológicos escolhidos pelo valor estético fundamental. A memória das formas apoia-se nos critérios essenciais, estruturais e o cálculo de imagens procede, principalmente, de uma análise fragmentária de



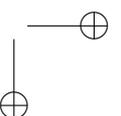
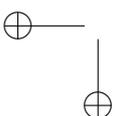


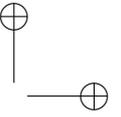
constituintes da forma. A síntese da forma resulta, em todos os casos, numa idealização abstracta de princípios primitivos de uma cena visual.

Numerosos foram os artistas que, depois de VILLARD de HONNECOURT, têm insistido na importância das medidas e nos cálculos de proporções para a criatividade artística. Durante o Renascimento, em particular, as pesquisas matemáticas sobre a construção de espaço figuravam os motivos de reflexão e de experiência plástica tão substanciais, perante a pura racionalidade de números e figuras abstractas da geometria euclidiana, mas também perante a simbologia mística e esotérica das matemáticas ligadas à pesquisa da modelização das formas e dos espaços. Porque o estudo sistemático de traços ordenados e de relações de proporcionalidade que lhe são afixadas, não visam senão a propor representações ideais de modelos estruturados. O estudo das medidas de espaço, as dos objectos e dos corpos vivos que o ocupam, reagrupa necessariamente a preocupação intelectual fundamental em arte, de criar sínteses artificiais de formas inventadas pelo espírito criador.

Deste modo, toda a síntese supõe os tais processos analíticos de decomposição em unidades elementares, aptas a uma recombinação em blocos – em pacotes – de fácil esboço e compreensão. As relações espaciais inerentes à forma relevam sempre, com ou sem o apoio do cálculo informático, uma matemática explicitamente formalizada ou, por outro lado, um conjunto de interrelações morfológicas tratado por meios virtuais. Como, por outro lado, a análise estereométrica se resolve no plano da análise planimétrica, a arte e a ciência de síntese artística conduzem o artista a esquematizar a informação estética sob a sua aparência teórica mais simples, para uma maior eficácia com vista para uma reconstituição sintética do conjunto da figura e é assim que a nossa imaginação incide exclusivamente sobre a aptidão que a natureza possui para produzir belas formas, porque são essas mesmas formas que justificam a nossa condição de sujeito e reflectem a nossa imaginação.

Sintetizar a representação do espaço tridimensional foi a preocupação científica e artística maior dos artistas renascentistas. A geometria euclidiana fornecia a base desta síntese, apelando a uma construção legítima no século XV, na medida em que oferecia os quadros formais da posição respectiva dos objectos num espaço realista e simulado. O historiador Erwin PANOFSKY qualifica esta modelização sintética do espaço pelo nome de “espaço-sistema”, por oposição ao tipo de espaço a que se referiam os pintores da Idade Média:





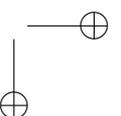
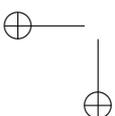
o “espaço–agregado”¹. BRUNELLESCHI e Léon Battista ALBERTI foram os dois artesãos principais do “espaço-sistema” na Itália renascentista do primeiro quarto do século XV, imediatamente ligados às pesquisas de outros artistas nos estudos da perspectiva científica como Piero della FRANCESCA, UCCELLO, DONATELLO (na escultura), ou Jean PÉLERIN VIATOR, na França, cujo tratado sobre a perspectiva se publicou em Toul, em 1505.

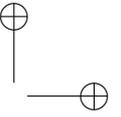
Como KANT dizia a imaginação “esquematiza sem conceito”. Mas o esquematismo é sempre um acto de imaginação que já não é livre, que se acha determinada a agir de acordo com conceitos do entendimento. A imaginação faz algo diferente de esquematizar: manifesta a sua liberdade mais profunda reflectindo a forma do objecto, ela joga-se de certo modo na contemplação da figura.

A história de teorias e de práticas de “construção legítima” (sob as leis da geometria euclidiana) é europeia; pois desenvolveu-se com diversas orientações e transformações entre artistas do século XIV e o primeiro terço do século XVI. As características essenciais deste espaço simulado como relevante de uma modelização espacial era fundada sobre uma teoria de proporções matemáticas. Para ALBERTI, o espaço era concebido como um “cubo cenográfico abstracto”, geometricamente homogéneo, uno, no qual todos os pontos religam imaginariamente os objectos sob o signo de uma justificação lógico-matemática rigorosa.

O espaço fictício da representação artística corresponde, no seu sistema espacial coerente, a um espaço real observado a partir de uma janela, pois o quadro é “uma janela aberta para o mundo”, tal como ALBERTI pensava as emulações lógicas da pintura e da representação da estética da natureza numa estética pictural. A pirâmide perpendicular imaginária representativa da nossa “ontoperspectiva”, formada por raios visuais, no nosso olho de espectador é essencialmente uma forma monocular, por que o quadro é monoscópico e bidimensional. O que ALBERTI conseguia era assegurar uma perfeita coerência topográfica da cena visual encenada no tela, que nos permite ver uma imagem virtual. Essa “construção legítima” impõe linhas direitas de espaço “real” de referência sobre um cruzamento de pontos rectilíneos no quadro, e as linhas paralelas entre si concorrem uniformemente sob a égide de um ponto

¹Ligado à perspectiva cavalariça, onde a construção não visava o desejo de unificação proporcional dos planos visuais, mas sobretudo uma intenção narrativa expressa nas justaposições simbólicas de figuras religiosas e/ou profanas.



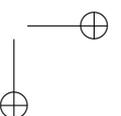
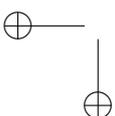


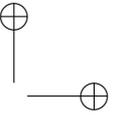
de fuga único, situado sobre a linha do horizonte colocado à altura dos olhos do espectador fictício.

Tal ponto de fuga situa-se matematicamente no “infinito”: é uma convenção de ordem geométrica, indispensável para a concepção e modelização de formas fictícias ou virtuais das relações espaciais de objectos. A simulação do espaço euclidiano passa, também, muito geralmente, pela construção de blocos em perspectiva linear por relação ao ponto de fuga principal. A prática da perspectiva linear levou o artista e religioso Jean PÉLERIN VIATOR a propor os espaços sintéticos com pontos de fuga projectados com “o método bifocal”, de forma a traduzir as perspectivas angulares.

Em todo o caso, na síntese artificial do espaço a perspectiva é “artificial” (se a opormos à da visão humana binocular), realiza uma sistematização lógica da imagem, fundada sobre convenções geométricas diversas de acordo com as epocologias e respectivos autores. A “construção legítima” procede de algoritmos racionais de composição, aos quais preside uma teoria matemática, mais ou menos explicitamente afirmada, da proporcionalidade dos elementos do espaço virtual. Ela não difere dos métodos usados hoje pelas logísticas informáticas de criação de imagens de síntese tridimensional.

A definição racional das composições elementares da figura artística é reforçada pela informática gráfica, tal como foi influenciada pelos desenhos anatómicos de animais e de corpos humanos de Leonardo da VINCI. As grelhas sistemáticas de proporções representavam um trabalho preliminar, uma precessão da simulação inerente ao próprio fictício que se pretendia criar, que obrigava toda a criação artística a pensar as suas bases na ciência positivista e objectiva. Leonardo da VINCI não concebia a arte pictural sem uma rigorosa modelização e esquematização em blocos e grelhas de cada parte do objecto visual quer se tratasse de braços, pés, mãos, olhos humanos, paisagens, animais, máquinas, edifícios ou adornos arquitectónicos. A imaginação faz algo diferente de esquematizar, ela manifesta a sua liberdade mais profunda reflectindo a forma do objecto. E é esse olhar objectivo e lógico que está por detrás das logísticas informáticas de desenho assistido por computador –DAC–; trata-se de um olhar com o qual também colaborou Luca PACIOLI. Da VINCI e PACIOLI acreditavam na organização do mundo doravante toda uma gama de demonstrações geométrico-aritméticas, sublinhando-se um misticismo profundo que alimenta a pura tradição pitagórica de conhecer, organizar e dominar o mundo belo, mas caótico. Pitagorismo à parte, PACIOLI





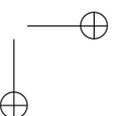
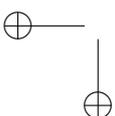
representa a tradição renascentista, capital da pesquisa intelectual de estruturas fulcrais do mundo visual traduzido pelos artistas plásticos.

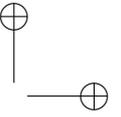
O sentido da modelização e das medições objectivas é muito importante para a compreensão da modelagem dos fenómenos, onde o artista se releva na cátedra de esteta das proporções numéricas das figuras planas e dos volumes. Planimetria e estéreometria exibem ambas a exigência que era feita à actividade geométrica, fundada pelos rigorosos cálculos de proporcionalidade, ainda que do ponto de vista religioso e metafísico, o “geomatra” apenas redescubra os princípios de organização divinos do mundo.

Na primeira parte do século XVI, Albert DÜRER evocava a excepcional correspondência entre a ciência das proporções e das medições, e a estética figurativa, estabelecendo-a magistralmente na Alemanha². DÜRER compreendia a teoria perspectivista e a ciência metodológica. Os princípios lógicos essenciais da optimização morfológica apenas reflectiam trabalhar a arte como pura geometria. A arte situa-se nos antípodas do instinto expressionista e do primitivismo gestual. A régua, o compasso e o nível eram os instrumentos indispensáveis do criador, tal como a geometria descritiva e a aritmética, que formavam o partido lógico-simbólico necessário para a representação das formas humanas ou de objectos no espaço em 3D, relativamente a PACIOLI ou a da VINCI.

DÜRER partia da observação empírica e realista dos fenómenos, e cozinhou um conjunto de lógicas simbólicas capazes de lhe permitir criar um mundo ideal, à custa de modelos também ideais, mas sintéticos. Ele pensava na relação mais que elementar da justaposição das suas construções, algo que é hoje o interesse essencial da informática gráfica, como por exemplo a articulação funcional dos segmentos anatómicos. O que hoje a estética inforgráfica busca não é mais que um aperfeiçoamento das características fenoménicas dos corpos. Só que DÜRER já tinha na época pranchas ilustradas com pesquisas gráficas sobre movimentos e articulações, flexões musculares, extensões e rotações, ao nível dos braços, das pernas, da cabeça e do tronco. Ele adoptava um estilo gráfico um pouco cubista, com o seu solene fim de melhor esquematizar os principais movimentos funcionais da máquina humana, sobretudo no que respeitava a anatomia humana. Círculos, paralelepípedos, cubos, rectân-

²Este artista primou pelo hiper-rigor da teoria das medidas e das proporções. Duas obras célebres eram “A Instrução Sobre a Maneira de Medir”, de 1525, e o “Tratado das Proporções Humanas”, publicado em 1528 em Nuremberga.





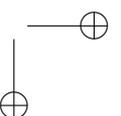
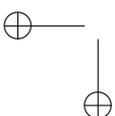
gulos, cones, esferas, prismas, cilindros e pirâmides servem a natureza planimétrica e estereométrica das demonstrações de DÜRER para se estudar a articulação funcional dos membros corpóreos e sua estética natural.

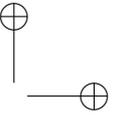
Aquilo que ele construiu foi a base filosófica da abstracção sistemática de informação estética, com todo o recurso a processos de “linearização de formas tridimensionais” que, mais tarde, serviram de axioma para muitos carpinteiros, pintores, arquitectos, engenheiros, construtores, paisagistas, escultores e artesãos. Ele definira uma “antropometria” biomédica ou judiciária na forma como julgou o mundo na vertente plástica e aparentemente visual, mas carregada de realismo, uma vez que estudou os comportamentos físicos dos fenómenos estéticos. Muitos designam a sua relação com a técnica e com a estética como uma relação artística antropométrica, quer no estudo das formações, quer no estudo das deformações.

Não fora somente DÜRER que retratara todas estas figurações de objectos vectoriais simplificados, esta veia “cubista” manifestava a intenção de síntese racional da morfologia humana natural integralmente reconstituída: caso de “Les demoiselles d’Avignon” em PICASSO, de 1907, ou de “Les Maisons à l’Estaque”, de 1908 por BRAQUE, cujo espaço pictural e figuras que o compõem são tratadas de forma poliédrica e com contornos simplificados tal qual os esboços de DÜRER. O cubismo procurava a sua contribuição na modelização abstractiva das formas. Dois exemplos artísticos particularmente significativos são Juan GRIS e Edouard Jeanneret (LE CORBUSIER). GRIS foi indubitavelmente um dos maiores matemáticos que concebia puras formas geométricas, que as transformava de seguida em representações de objectos concretos.

9.2 Design Industrial

Aquilo que o *design* industrial provou foi que existe uma universalidade da harmonia e do agradável sobre a beleza e que a pesquisa propriamente estética não será mais que uma simples extensão da pesquisa tecnológica. Isto explica-se pela beleza do objecto, pelo seu agrado ao senso comum estético e pela organização racional das suas funções ou pela crença de uma pura cientificidade do *design* estético. A escola de arte BAUHAUS cimentou a ideia de cientificidade de organização conceptual da forma, pensada como um orga-



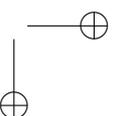
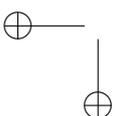


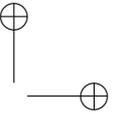
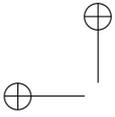
nismo funcional homogéneo. Por extensão implícita, a beleza via-se de facto, agarrada à maneira *quasi* determinista da ciência de organização funcional. É neste espírito que se pode falar em estética científica. Por volta dos anos 50, esta ideologia da “pretendida” ciência da beleza industrial se sublinhou no discurso dos *designers*: de acordo com Jacques VIENOT, por exemplo, a estética industrial implica uma lógica funcionalista rigorosa de harmonia plástica de relações formas-funções. A tecnologia tem sido pensada de modo a generalizar a beleza industrial. Esse belo que não é objecto de um interesse da razão, está ligado ao prazer estético inteiramente desinteressado, mesmo estando unido a um interesse racional inerente ao *design* industrial e ao interesse social empírico de comunicar o sentimento.

A ciência o mais extensiva que permite aumentar a concepção de harmonia tecnoestética dos produtos industriais é a teoria geral de informação e da comunicação exposta por SHANON, WEAVER e WIENER nos anos 40. Para esta teoria científica, toda a forma (visual ou sonora) era codificável e comunicável de acordo com processos binários, um objecto industrial era uma forma visual modelizável e codificável como qualquer outra em linguagem binária de computador, desenhavam-se critérios para uma melhor adaptação das formas às funções técnicas. A informática permite uma integração algorítmica radical, porque é tecnicamente homogenizante, do projecto estético à concepção técnica, se bem que é impossível de conceber uma técnica de funções do objecto independente do conceito de arte das aparências sensíveis. A informatização dos projectos de criação de objectos industriais realiza perfeitamente a definição do *design* como arte implícita pelas técnicas de funções.

O design informático trata de informações morfológicas no seio de um projecto global de comunicação social e de difusão comercial das formas industriais, tanto é que a arte tradicional visa a construção e a concretização de um objecto único, não reproduzível e sobretudo não conceptualizado de forma abstracta.

A tecnociência de informação reactiva, em suma, o antigo problema da essência da harmonia estética dos objectos no seio da vida social. O *design* revela-se como modelizador da integração da função no meio da plástica formal que age como actor de comunicação e de difusão cultural da função: as mesmas funções podem ser empregues por objectos das mais diversas aparências, mas a pesquisa da melhoria da forma contínua, estimulando a popularização do objecto e a sua difusão massiva. É por esta razão incontestável que o





designer é um esteta das formas industriais, no mesmo sentido que Abraham MOLES definia a estética moderna da era tecnológica como “prática das sensações”, procedendo de estudos comparativos de escolhas de uma população de utilizadores potenciais, na medida em que as preferências sensoriais conduzem a redefinições do belo de um ponto de vista estatístico, tão relevante para o design industrial.

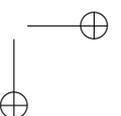
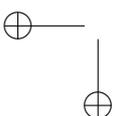
É claro que grande parte dos objectos industriais não acarretam somente a utilidade, impregnam-se de um prazer estético que estimulam, e nas sociedades de abundância material, a função estética prima psicologicamente sobre a função utilitária. Eis o que a “Teoria Matemática da Informação” representaria como a banalidade pura, a função pura sem pesquisa de integração estética particular.

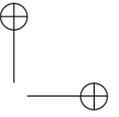
9.3 Novas Tecnologias

Ao contrário do um texto de NIETZSCHE, datado de 1872, o que se diz hoje sobre o conflito entre arte e conhecimento é algo totalmente diferente. Não são mais as relações abstractas de números que marcam a diferença técnica ou espiritual, pois são essas mesmas relações abstractas e técnicas que fundamentam a maioria das vanguardas tecnológicas actualmente, juntando o cientista e o artista, num neocânone em que é completamente difícil separar o acto artístico da invenção científica, quando até os próprios cenários dos *ateliers* se foram convertendo aos poucos em laboratórios inforgráficos ou em estações cenográficas.

NIETZSCHE via o cientista como alguém que procura a essência e que calcula as entidades numéricas aferindo-as a leis da “*physis*”, da natureza, ao passo que o artista, bem como o filósofo, contemplam essas leis com toda a harmonia estética superficial que exprime nas suas criações, cenário erróneo actualmente, se se pensar que é a própria tecnologia que deseja materializar a intenção artística. As novas tecnologias, aquilo que permitem é, mediante a inteligibilidade das matérias naturais e das leis da Física, nomeadamente a geometrização da Natureza, controlar essas mesmas leis, mediante simulações, dando-se forma a toda a intenção artística, completamente repotencializada pela técnica que a repudiava.

Deste modo, as novas atitudes artísticas e tecnológicas são, ou deveriam



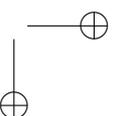
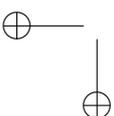


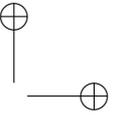
ser, praticamente unas, se se entender que a concepção anti-estética é também, por outro lado, anti-técnica, o que é estúpido quando do que se fala é simplesmente de bioestéticas ou de tecnoestéticas.

É a verdadeira força da arte que vem assentar completamente nos simulacros, dotada hoje de tecnologias capazes de autonomizar esses mundos imaginários e estéticos, que tantos pintores, poetas, músicos, escultores e arquitetos tentaram até agora consubstanciar. Tal como referiu Martin HEIDEGGER, a técnica caracterizava-se por encarar a natureza como uma reserva disposta à provocação, activada pela estetização que o homem pretendia com o seu pensamento de domínio. Nos presentes dias cabe unicamente à Realidade Virtual assegurar o novo espaço de governo do humano científico-estético e técnico-artístico: esse espaço, esse ciberespaço, cuja titularidade de controlo inerente à sua natureza técnica permite dar consistência a todos os mundos até agora aspirados pelos artistas. O sublime vem pela tecnologia agora, porque tudo se passa então como se a imaginação fosse confrontada com o seu próprio limite, forçada a atingir o seu máximo, sofrendo uma violência que a leva ao extremo do seu poder.

Todo esse ciberespaço da criação informatizada representa a fonte primordial de produção de simulacros estéticos, pois a inforgrafia foi concebida intencionalmente em função da simulação integral de entidades visuais fictícias. Razão e Intuição se conjugam para gerar existências fictícias, estéticas artificiais e mais límpidas, neogeometrias, enfim, todo um universo imaginário, nascido inteiramente pelo cálculo de formas. Estes neomundos elevam as experiências daquilo que é belo ao criarem novos belos, mais plasticizados, animados, mecanicamente articulados e mais perfeitos do que a nossa visão cónica pode ver.

A experiência do simulacro pictural revela-se de forma exacerbada na programação do simulacro artístico, símbolo por excelência do paroxismo do ilusionismo estético. Um objecto artístico que procede por natureza da simulação, vê-se ele mesmo simulado pela lógica das linguagens de programação. Pode-se imaginar tudo de modo minimalista, embora também haja derivação da aplicação da teoria científica e matemática da informação à actividade artística. Exemplo de que é a “Mona Lisa” digitalizada, ou VAN GOGH, CÉZANNE, recriados a partir dos seus novos simulacros inforgráficos, por variação numérica a partir das relações cor-forma originais num ciberespaço tecnológico capaz de trazer novas possibilidades inexistentes para esses ar-





tistas. A “obra aberta” não conhece limites, a reciclagem estética nunca mais terá fim, e a rectificação artística consoma-se num “continuum” que leva à perfeição artística tão desejada pelo Humano e o complexo de Cristo que o leva para o campo das géneses artísticas é já curado ou ampliado. A onnipotência é edificada, mas pela tecnologia.

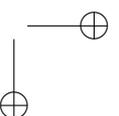
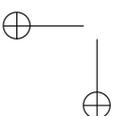
As estruturas lógicas dos sistemas tecnológicos de numerização e transdução das informações estéticas permitem dar mais azo às capacidades inventivas, a capacidade de imaginar não é subrelevada pelo sistema, pois é o próprio sistema que propõe novas ferramentas adaptativas, um polimorfismo resultante em inúmeras escolhas de estilos, de técnicas de expressão e de difusão material da obra devido à natureza do sistema de reciclagem imagético ser indefinido pelo gesto artístico. Este tipo de sistema das novas tecnologias de realidades virtuais permite justamente que o real natural seja numerizado por uma plasticização do mundo que prima pela plasticização das formas.

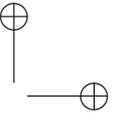
9.4 Video-Escultura

Em informação gráfica tal como nas artes gráficas tradicionais, de natureza manual ou artesanal, a intenção artística passa por uma definição, mais ou menos precisa, de informações morfológicas que serão desenhadas, pintadas ou esculpidas. O CAD: “computer aided design” e o CAC: “computer aided conception” requerem formulações conceptuais encriptadas, relativas às relações geométricas das formas constitutivas de uma imagem plana ou de um objecto tridimensional. Quanto mais o objecto tridimensional ou a imagem plana são complexos, mais a quantidade de informação morfológica é importante.

Definir os parâmetros relacionais constitutivos do volume de uma representação plana é passar de uma visão estereométrica a uma visão planimétrica do objecto, com as reduções morfográficas e perspectivistas que a transposição implica. A informação que se descreve, por exemplo, no corte longitudinal ou transversal de um objecto é semelhante às dimensões estereométricas reais, mas ela é particularmente diferente desta última, pois a representação geométrica oculta todo o aspecto volumico concreto, tal coma a multiplicidade de perspectivas que é possível ter do objecto, sem falar da materialidade específica, qualitativa, de cada objecto.

Quer se trate de objectos naturais ou artificiais, de edifícios arquitectóni-



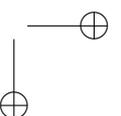
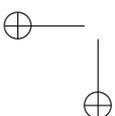


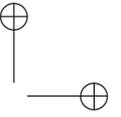
cos, de perspectivas variadas (frente, perfil, picado, contrapicado, por exemplo), o essencial da informação monográfica reside nas relações topológicas entre as formas "elementares", quer-se dizer, de facto, entre segmentos lineares e de superfícies planas, obtidas por análise esquemática da complexidade de uma cena imaginária concebida como um todo homogéneo.

Todo o rigor racional manifestado pelo uso metódico da medição de relações entre valores numéricos e geométricos de formas, constitui não somente a base, mas, melhor, a chave arquitectónica da modelização espacial de formas artísticas, de qualquer natureza que elas sejam, puramente abstractas ou figurativas. E igualmente a chave estrutural de toda a criação industrial de objectos funcionais ou arquitectónicos. Os planos arquitectónicos oferecem um dos exemplos mais típicos, no mesmo título que os desenhos industriais precedem a fabricação de uma série de objectos electromecânicos ou móveis. A essência das relações de correspondência existe entre o objecto e a sua representação purificada, a "precessão dos simulacros" (BAUDRILLARD) e as linguagens, planificações estruturais e técnicas são outros exemplos.

A forma idealizante e totalizante do objecto é, por natureza, a expressão sintética, fundamentalmente no processo de síntese informática das formas bi ou tridimensionais. A metodologia da síntese numérica de cômputo supõe sempre a passagem da etapa da redução morfológica de superfícies e volumes à etapa de parâmetros geométrico-aritméticos múltiplos, necessários para obter a modelização formal dos objectos visuais. As operações matemáticas destinadas à revelação da essência lógica da forma podem evidentemente determinar os tão bem complicados e trabalhosos cálculos numéricos. Por aproximação numérica indefinida os mais simples agenciamentos elementares de segmentos gráficos codificados, relevados pelo esboçar rápido ou pelo ensaio prévisulizador improvisado, permitem a realização de um protótipo em todo o modo alcançado pela modelização dos seus detalhes principais.

Os esboços que os artistas clássicos das "Fine Arts" aplicavam são hoje dispensáveis, dada a complexidade e a especialidade de linguagens informáticas de programação evoluídas, especializadas no cálculo sequencial da forma, mas acabam por ser ainda as etapas de representação esquemática que determinam o "pivot" da modelização formal. As malhas, as grelhas ortogonais, as estruturas de arame ("wireframe") é que acabam por caracterizar a modelização informática aplicada às artes gráficas. Elas são os alicerces dos preenchimentos de superfícies. A técnica de arame está por detrás de todas



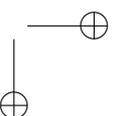
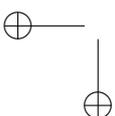


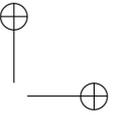
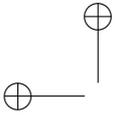
as criações artísticas de objectos 3D. Só que agora temos tecnologias que os renascentistas não tinham.

Existiu sempre a necessidade de simplificação das coisas na concepção artística até hoje, devido à urgência e à indispensabilidade de esquematização das medidas de relações de proporção, entre segmentos ou entidades gráficas. Criar modelos teóricos de forma exige sabedoria da parte dos artistas, uma verdadeira teoria aplicada à proporcionalidade matemática das grandezas. Mesmo que o esquematismo da geometrização seja muito grande ou aproximado, perante o limite ou o simplismo caricatural, a preocupação com as medidas e com as proporções das medidas afirma-se com força, para melhor se determinar o essencial duma visão, de um corpo de homem, mulher ou criança, a silhueta de um animal, etc. A preocupação com a perfeição absoluta e com os ideais de belo é também uma busca de uma realidade que não o real e que, portanto, acaba sempre por ser algo sintético e virtual, uma simulação que só existe em potência, que não existe, de facto, mas que consegue confluir as leis da Física com as dos mundos imaginários.

Hoje, toda a criação e modelização na informática estética podem ser sintetizadas facilmente porque as formas tridimensionais imaginadas pelo artista fruem agora de ferramentas capazes de edificar as suas ideias e corrigi-las, mas de uma forma mais prática que na época de Da VINCI. Os novos sistemas de videoescultura e de modelização de morfologias tridimensionais trazem consigo uma informação morfológica, manipulável pelas ferramentas do sistema inforgráfico e pela intuição humana.

Actualmente, o essencial dos modelos inforgráficos consiste na aplicação matemática e virtual em ciberespaço informático de morfologias representadas enquanto coordenadas. Coordenadas no sentido de lhes ser aplicada uma malha ou uma grelha ortogonal, capaz de reificar um mundo tridimensional que só existe em potência, bastante próprio para um tipo de modelização de objectos artísticos mais prática, seja no sentido do sistema inforgráfico determinar todo o discurso de formas informatizadas dentro de uma ordem lógico-matemática própria, e, por isso mesmo, determinando-as e coordenando-as. Aquilo que este tipo de novas tecnologias permite é apenas uma descrição sobre-matemática da linguagem das formas e uma sobre-dominação das mesmas, como forma de domínio de novas estéticas baseadas em novas percepções, e no controle das representações sempre recicláveis, por intermédio de

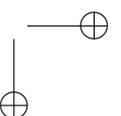
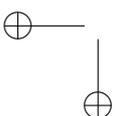


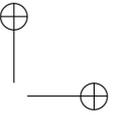
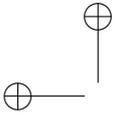


equações matemáticas complexas do foro geométrico-algébrico ou da parametria.

Importa sobretudo, que a tecnociência das imagens de síntese não é em nada estrangeira às preocupações estéticas de pintores “naturalistas” ou “abstraccionistas” de épocas anteriores. Os meios artificiais e suas possibilidades qualitativas oferecem perspectivas novas e originais. As logísticas inforgráficas representam nada mais que uma sistematização, digitalizada e programada de questões de medida e de modelização gráfica formuladas pelos artistas precedentes à revolução inforgráfica ou mesmo informática. A memorização e a plasticidade gráfica permitem agora uma grande diversificação da imaginação estética, o que leva a que o inforgrafista encare a linguagem matemática programada como uma modelização das formas naturais ou da artificialidade industrial ou artesanal, no mesmo título que os renascentistas na pintura, por exemplo. Os pintores clássicos orientavam-se sob a égide da imitação da natureza e da “mimesis”, graças ao respeito para com a perspectiva euclidiana e graças aos cânones de proporcionalidade que vinham da antiguidade grega. Esta ideologia estético-metafísica da imitação da natureza na pintura clássica tem a sua resolução e também a ampliação da problemática na modelização inforgráfica, a partir da qual hoje se conhece uma estetização sem limites, generalizada, limpa, “sem rugas”, justamente porque o inforgrafista já pode concluir o processo de catarse do mundo divino que os pintores clássicos ansiavam, pelo que só agora se dispõe de técnicas capazes de cumprir a tão desejada e límpida simplicidade aparente das formas.

Na video-escultura, a técnica de construção de objectos em “wireframe”, mediante uma malha, permite, à custa de equações paramétricas, uma aproximação das curvas e das superfícies dos objectos “reais”. Cada mini-superfície curva traduz a sua torsão na superfície modelizada, cada polo vectorial tem uma refração própria da luz, devido à forma como enfrenta a luminosidade. A exigência topológica, ou seja, o discurso do “loco” em que se situa o objecto condiciona muito a aparência do objecto, nas suas relações luz-cor. No domínio da modelização de superfícies redondas, os trabalhos do Eng^o Pierre BÉZIER, sobre carrocerias automóveis são do mais conhecido que há, mas apenas servem a necessidade e a urgência de tecnologias capazes de não só compreender a bioestética da natureza, como também idealizar novas estéticas com base em objectos puramente virtuais e imaginários, pois, à maneira



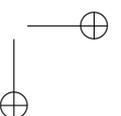
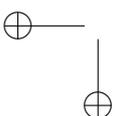


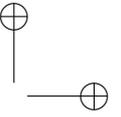
de Jean BAUDRILLARD, a Técnica permite uma “precessão dos simulacros” sobre a realidade. O hiper-real tem algo próprio.

Muitos métodos primitivos de esteticização dos objectos são agora aperfeiçoados, como se tivessem algo de utópico e de belo próprios, tal qual o futurismo de MARINETTI revia as máquinas da revolução industrial no século XX. Hoje todos os objectos artísticos e artesanais ou industriais podem primar por decomposições de objectos virtuais (em simulações electrónicas, se possível) em função de figuras geométricas elementares e regulares como as de qualquer sólido geométrico poliédrico. Muito geralmente, o objecto 3D é modelizado por facetas ou mini-superfícies angularmente justapostas a partir de um agrupamento de polígonos convexos variados. Para não se ver os dentados e os pontos elementares (os “pixels”) das estruturas tridimensionais, a infografía dispõem de algoritmos capazes de alisar as curvas e todas as superfícies rugosas dos objectos virtuais, de forma a reificar a perfeição das morfologias e das estruturas cromáticas, máxima tão idolatrada pela pintura clássica, ainda que seja uma consequência de todos os modelos regenerativos irem buscar inspiração aos corpos belos dos gregos.

9.5 Arquitectura Virtual

A arquitectura virtual o que permite, tanto para o lado do arquitecto, como para o do utilizador é uma representação espacial, navegada por uma câmara virtual móvel capaz de percorrer as estruturas de um edifício virtual e deslocar-se dentro dele, visionando activamente a arquitectura em estereovisão. O seu carácter ilusionista permite uma representação tridimensional com base em geometrias simuladas em computador, na qual se pode antecipar o visionamento de várias partes da habitação e submetê-las a alterações se assim for desejado. Não obstante, também é claro que a arquitectura não se reduz a uma gramática arquitectónica, nem ao desenho geométrico, nem às vistas cinéticas de perspectivas virtuais. A inforarquitectura é apenas uma adjuvante da pesquisa estética e funcional que não esconde a sua ideologia tecnicista, responde com soluções racionais a problemas práticos, mas também é o devir da geometrização da natureza. Duma Natureza que cai, de edifícios que ruíram no passado. A inforarquitectura vem permitir uma modelização tridimensional de edifícios antigos ou de edifícios em ruínas através das recons-





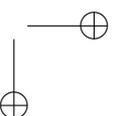
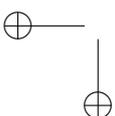
truções hipotéticas. A arquitectura informatizada tem um papel arqueológico e histórico.

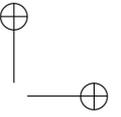
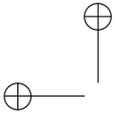
Em diversos filmes de ficção científica, como em “Metropolis”, de Fritz LANG, a arquitectura imaginária entra em acção nas catedrais góticas ou romanas, nos cenários urbanos futuristas de inspiração fantasmática. Desde sempre o homem quis possuir uma vila perfeita, agora chamam-lhe a vila cibernética, local onde a tecnologia encontra a perfeição que o homem sem as suas próprias exteriorizações tecnológicas devolvidas não encontra. A ideia estética supera todo o conceito porque cria a intuição de uma natureza diferente da que nos é dada; a Realidade Virtual hoje consubstancia esses sonhos oníricos porque o seu carácter numérico e técnico concilia o realismo das leis da Física com as mais excêntricas visões arquitectónicas e ideias estéticas.

O sublime é uma contradição vivida entre a exigência da razão e a potência da imaginação. A RV permite o sublime absoluto, quando a arte tecno-estética e hipertética (dotada de muitos fins) se ultrapassa a si própria transcendendo todas as aspirações, todos os desejos, gostos e interesses; a matematização confere-lhe um mística própria do seu teatro do mágico.

Uma vez criada a linguagem da geometria vectorial, o ciberespacial ganha vida quando estão criadas as ferramenta para o surrealismo mais sobre-real, ou mesmo hiperrealista até então. O “Génio” é precisamente a disposição inata pela qual a natureza dá à arte uma regra sintética e uma rica matéria. Novas hipóteses arquitectónicas e estéticas são pensadas e aplicadas com base na psicadelia e no filme cinematográfico. Tudo ganha o aspecto cinemático e televisivo, mas controlado e manipulado por dispositivos estéreoscópicos. O virtual pode ser criado e revisto na forma como vemos o real primeiro, mais desfasado e entediante.

Agora pode-se viver num mundo inteiramente artístico. Nós somos os ciberartistas do novo paraíso artificial baudelaireano psicadelicamente esteticizado com base nas luzes e na informação neural e nervosa. O mito da “realidade sem realidade” tem o seu catalizador nas ilusões estéreoscópicas que servem de motor onírico à arte poética em particular: “Os Paraísos Artificiais” de BAUDELAIRE eram uma visão do excesso deleuziano e do exercício puramente espiritual da arte, e da própria vida como arte, como desejo do ideal, da cultura cultivada como vida e como ambiente. É exactamente neste sentido que as novas tecnologias de inforgrafia, CAD ou mesmo de RV se orientam enquanto únicos “médiums” capazes de canalizar e mediar a fusão da técnica

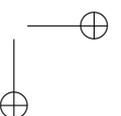
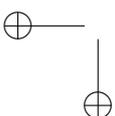


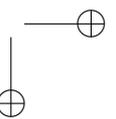
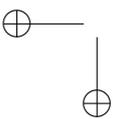
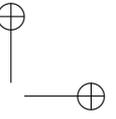
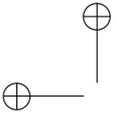


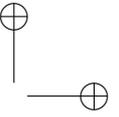
com o espírito, a simbiose da experiência física do corpo com a experiência estética da mente. As neotécnicas de modelização e de simulação de objectos permitem exactamente concretizar os tão desejados "reais" harmoniosos, hierarquizados, estetizados e estuatizados sem recurso à realidade ridícula primeira e impotente no seu caos matemático desprovido de ideais artificiais humanos.

Enquanto a técnica para Karl MARX era uma perversão, porque alienava o homem do seu discurso processual e fascista, se é que se pode dizer, para os homens de hoje ela é a realidade sem cisões e quanto mais vivida e experimentada de dentro, melhor. A cultura tecno-estética forja a cultura perfeita, aquela em que as "eidos", as ideias, já correspondem à realidade. Acabaram-se os referenciais, as ideias têm um sistema próprio e independente. A tecnologia é o ambiente (McLUHAN).

A própria poesia romântica, baudelaireana e maldita, ao fim e ao cabo, apenas complicava os discursos técnicos, resistindo-lhe à compressão da linguagem, às linguagens matematizadas, às linguagens lógicas, desprovidas de vida, vazias, portanto. Aquilo que as mnemotécnicas actuais permitem à custa de novas formas de estética é sobretudo essa dimensão poética, mas não indiferente à técnica objectiva. A consciência actual serve-se dos sistemas objectivos e lógicos para fazer perdurar e individualizar as intenções artísticas com novas possibilidades exploratórias e/ou combinatórias. A resistência à máquina foi inútil quando as formas estéticas e os objectos estéticos industriais são, por exemplo, um fascínio, tal é a perfeição maquínica inerente à rigidez de carácter lógico-simbólico.







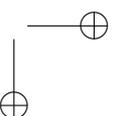
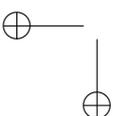
Capítulo 10

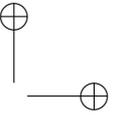
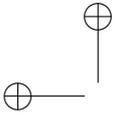
Museologia Virtual: Promessas do Digital

10.1 O Metamuseu

O conceito de “museu virtual” torna-se um facto com a expansão do digital, mas sobretudo porque vai além das funções do museu convencional. O “Metamuseu” vem estender toda a disposição espaço-temporal das obras de arte de forma aberta e plural. O Metamuseu, esse museu virtual, é indissociável dos novos textos, dos “hipertextos”, capazes de re-escrever o mundo de forma mais arborizada e complexa, abarcando nesse “hiperfluxo” toda a carga e bagagem cultural adjacente às exposições de arte, do mesmo modo que o museu clássico concede a textos suplementares, ao “background”, a garantia de peritagem do tal espectador “experimentado”. Esses hipertextos já garantiam com cruzamentos de citações todo um diálogo de suporte às obras de arte. BORBA-VILLEL chama-lhes “paratextos”, bem como aos textos de catalogação, definição, título e de crítica da obra de arte. Tudo faz parte de um “hipermensagem” que garante a descodificação dos signos existentes na obra, que o visitante opera aquando da observação e crítica de uma obra de arte de carácter expositivo e/ou experimental.

A museologia moderna tenta reduzir o seu espaço institucional à homogeneidade, mas os projectos de verdadeiros metamuseus, com base na rede, e não somente na hierarquia, que organizem as obras de acordo com os critérios formais de evolução externa, impõe-se perante o classicismo “a priori” garantido pela evolução interna das artes e respectivas narratividades arquivísticas. O projecto desse Museu Virtual in-surge, quando se requer uma



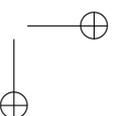
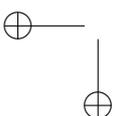


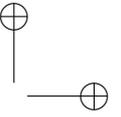
instituição que suporte as novas categorias herdeiras da pósmodernidade, e que, por sua vez, se possa pensar a si mesma com essas, nunca pondo de parte a carga anti-séptica, higiénica e clínica com que se justifica a malha de relações entre artista, instituição e arte em si. Essa nova instituição, torna-se numa das mediações da tecno-logia, fundindo consigo a tensão existente entre espaço institucional creditado pela obra e obra que desacredite a instituição, questionando-a.

10.2 A Metamuseologia

A metamuseologia reifica-se quando o museu se estende, refutando o sedentarismo, sistematizando-se mais e mais, não se resignando a um mero aparelho de apropriação de obras e de catalogação das mesmas. Justamente quando existem as condições para existir um arquivo histórico total, os operadores deste novo espaço museológico dedicam-se à conectividade, mas o expansivo espaço de controlo de arte nunca repudia a sempre possível hipótese de se transformar o artístico em estilo que perdure, totalitariamente, como norma. Se a arte é mais ligada à sucessão, ao sucesso e ao êxito, então só a tecnologia a pode amparar, pois esta se autosucede a si mesma, cada vez mais potente. Ora, o que arte pretende, é, sobretudo, ter os meios para se imortalizar, porque o novo espaço museológico “virtual” potencia, já não a secularização, mas sim a continuação, o “continuum”, a conectividade incessante.

A hipótese de re-interpretação possível do passado, o reconhecimento do presente, no actual cenário da fetichização da arte, é uma constante da contemporaneidade relativamente à museologia. Discurso do museu, este, cada vez mais atacado pelos produtos “pop”, pela banalização e pela “new world order”, que as tecnologias em expansão requerem. E são estas tecnologias que melhor vão poder esquematizar a singularidade, apelando de facto às personalidades e sufocando as construções lógico-culturais de “público” e de “museu” que são um legado histórico. O museu já não se situa numa cidade clássica como a antiga pólis grega, o museu foi absorvido pela malha de relações de informação que são tecidas em seu redor, se se tiver em conta que esse metamuseu é a nova arma emblemática dessa “Telépolis”, de que se propunha a falar Javier ECHEVERRIA, sobre a ideia de uma cidade à distância. Eis porque é que o museu repensa os seus objectivos, os seus propósitos e limites, não





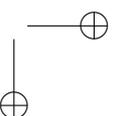
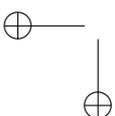
sendo tão só a questão a preservação e a conservação dos cânones estéticos, mas a de uma possível recuperação do passado, passivo de ser plasticizado, por exemplo.

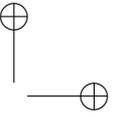
Toda a tentativa de criticar o museu do futuro, as questões acerca da sua concretização e possibilidades assentam no imaginário artístico, ainda assim, farto de uma progressão histórica, baseada no centramento e na sincronia. O museu virtual vem fazer pesar mais a “rede”, a diacronia, tudo se registando numa anacronia de fluxos que dispensam as tendências homogêneas do museu clássico. E são esses anacronismos que se esbatem completamente sobre as etapas da narratividade histórica e estética, para sobre os múltiplos passados se imporem os múltiplos presentes, importantes ao ponto de fazer o ócio prevalecer através das tecnologias, bastantes mais hipertextuais que os diálogos de peritagem assegurados pelas artes e seus críticos clássicos.

Os museus que não conseguiam aceder a um público representativo, integraram-se no esquema do “espectáculo”, na sociedade do espectáculo instalado na qual se “instalou” o museu. O museu tornou-se numa “encenação museográfica” capaz de se ligar às tecnologias do controle por excelência, procurando novos domínios públicos, fugindo-se do perímetro da museologia clássica esgotada.

Essa metamuseologia põe em prática a “protecção institucional”, preservando para depois transmitir. Cria-se um arquivo museológico de re-distribuição de informação, pensado a partir das concepções de “gate-keeper” e nas mediações trabalhadas. A questão é que essa metamuseologia autonomizara uma metasignificação, sobretudo tecnológica, em que os fluxos de significações de peritagem que o museu clássico simplesmente protegia, são agora estendidos pelas tecnologias audiovisuais digitais, daí o pretendido ser justamente materializar a “rede de significados” que operava na relação arte-instituição; acarretando-se a “completude” e a infinitude” que falham no projecto do museu ocidental clássico. A nova instituição deve “desligar-se” dos objectivos fundamentais e “ligar-se” a outros objectivos, a outros “telos”, a outros fins. A “telia” do museu virtual é o reduto do “tele”, da distância. A instituição dá-se por controlo remoto.

Pessoalmente julgo que o facto de o museu se ter estendido para o “cyberspace” não é um perigo para o museu, é um perigo para o ciberespaço, pois não foi o museu que se tornou passivo de ser controlado, foi o ciberespaço que se deixou “museificar”, que caiu nas garras de uma recuperação final





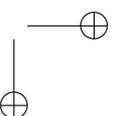
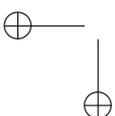
da história e da estética levada a cabo pelo discurso da catalogação última. O museu apenas se adapta à desintegração da esfera pública, para se constituir no novo “agora”, seguindo uma estratégia arquitectónica do “cyberspace”, sendo este a integrar-se nas esferas particulares; indo a evolução até ao novo capital cultural local e periférico, em detrimento do poderio centrado na instituição clássica. A nova função é a de expansão da cultura. Fala-se dos novos territórios da cultura e a prova está no facto de que o museu “postmuseu” reaproveita as suas matérias artísticas para edificar um “laboratório de ideias” que contrarie a grande vaga da “apropriação cultural”.

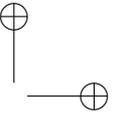
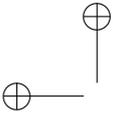
10.3 A Arte da Ligação

Se falamos de museu virtual, é porque existe arte virtual também. E no caso da obra de “arte da hibridação”, seja ela telemática, mediática, comunicativa, de rede ou de cômputo (se é que se pode distinguir tudo isto!), o importante reside nas “ligações”, nos “links” da obra, os elos que tipificam essa metamuseologia. É um pouco esta a ideia de Edmond COUCHOUT, pois se existe um espaço de todos os espaços, o “hiperespaço” ou “ciberespaço”, deve-se à existência da máquina de todas as máquinas, que é filha exclusiva do casamento da razão com a técnica, estou a falar do computador. Só com a existência da máquina “cyber” se pode “ligar” ou “desligar” tudo, consoante a “tensão” operativa entre estes pólos, sob os quais tudo se joga e estabelece.

Ao nível online, EDUARDO KAC sublinha que “o sonho de uma rede total como “obra de arte” provém da possibilidade de uma “rede de computador integrada a nível mundial”; o que está “ligado” ao facto de que “alguns artistas estão a expandir e a hibridizar a Internet com outros espaços, media, sistemas e processos, explorando até uma nova zona de exploração”. Quer-se dizer, também, que, uma vez instituída uma tecnologia de comunicação global, no seu sentido McLuhanesco, “cyberspace” conjuga-se num híbrido que absorve a arte e a vida, onde a técnica é o “medium”.

O próprio idealismo de HEGEL relativo à “Estética dos Meios” já não apontava somente para a especificidade dos meios e sua exploração máxima. Hoje a estética trata dos meios electrónicos, cada vez mais vistos como meios empregues para gerar um efeito estético que advém de facto de se desenvolver tecnologias capazes de produzirem efeitos “novos”. São estes efeitos que se





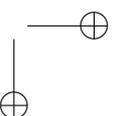
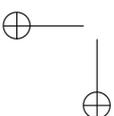
produzem para gerar os subsequentes mas, não omitidos, efeitos estéticos, ampliados pela tecnologia digital.

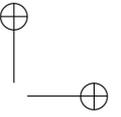
Os procedimentos de “choque” não eram suficientemente fortes para sobreviverem à capacidade de “apropriação” pelas artes “mediáticas”, que a eles recorrem abundantemente.

O “clicking” é o toque final de uma paixão pelas arborizações de conteúdos, o novo valor encarregado de absorver “o chocante”, “o inquietante” e “a peculiaridade”, porque se serve da “apropriação”, o valor mais marcante desta época, em que a economia da imagem é uma economia da apropriação, da citação, do plágio, da cópia re-produtível, da colonização através do pictórico. A “Net Art”, a “Web Art”, são exemplos cada vez mais usuais de conteúdos artísticos cibernéticos e “internados” nesse “espaço clínico-técnico”, que é a Rede, que não nos consegue parar em nenhuma obra, nem em nenhuma coisa, devido à imensidão. As artes interactivas apropriam-se das artes do “passado”, agora destinadas à superação e à citação artística, algo que os arquivos cibernéticos tão bem providenciam para os novos artistas nómadas da conectividade. Do “flanêur” ao “zippie”?

10.4 O Limite do Museu Clássico

A arte das aparências que é fornecida por lojas, galerias, museus e pelas páginas luxuosas de revista de arte está a morrer. Está a morrer porque já não é relevante para uma cultura que está progressivamente preocupada com a complexidade dos sistemas. As relações invisíveis que operam a natureza da mercadoria, que MARX referiu, são agora do foro dos sistemas técnicos, dos “links”, das ligações, também elas invisíveis, apenas determináveis e estabelecíveis no tal “espaço de todos os espaços, que tem uma espécie própria” (QUÉAU). E, deste modo, esse “hiperespaço” que permite o impossível da parte da clássica museologia –a “alucinação espaciotemporal” (VIRILIO) – ,vem sobrecarregar todos os sistemas, todas as “ligações”, todas as “relações”, todas as mediações, à custa da extensão exagerada das mesmas.





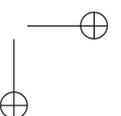
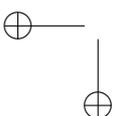
10.5 Walter Van Der Cruisen e The Digital City

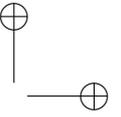
Com a Digital City, por exemplo, podia-se entrar na informação de diversas organizações muito rapidamente, à maneira do ciberespaço gibsoniano. Contudo, o passo difícil para VAN DER CRUIJSEN fora o design dos ambientes virtuais. Colocava-se o problema de reduzir-se a cultura a uma cultura do arquivo, cujos ambientes precisavam de ser bem construídos, ou bem “desenhados” de forma a permitir um acesso facilitado. Digital City funcionou como um ambiente intuitivo que tinha uma boa representação gráfica, aguentava vídeo, som e mapas de orientação por “clicking”, tudo para que não fosse necessária uma aprendizagem mediata sobre o funcionamento do computador, bastava apontar. O Metamuseu apoia-se no interface.

O Stedelijk Museum Bureau Amsterdam foi palco de colaboração de diversos artistas, em que se teve que planear animações, obter vídeos, elaborar interfaces, etc. Tudo remetia para que existissem obras e acontecimentos capazes de fomentar e convencer de que a arte poderia, “realmente”, ser desenvolvida em e pelas aplicações multimédia. Temos o excelente caso de “EVE”¹, gerado pela Real World, de PETER GABRIEL, que revelou artistas como Helen CHADWICK, Yayoi KUSAMA, Cathy de MONCHAUX e NILS-UDO. Estes concederam consistência a um “ciberespaço artístico”, permitindo que a relação com as obras apostasse na interface interactiva multimédia. O “visiter/utiizador interagiu, “clicando” em imagens que despoletavam animações, jogos de vídeos, videojogos, animações, puzzles, “optic art” e fotografias digitais. A cenografia de “Eve – The Music and Art Adventure”, enquanto cenário de RV, era toca “desenhada” sobre a manipulação de imagens “reais”, de referentes pictóricos usuais, potenciados pela inforvideografia electrónica. “EVE” não era um “medium” de exposição, era um suporte para uma “sobre-exposição” “off-line”.

A “aventura de arte e música” estabeleceu um marco nas aplicações multimédia, por conciliar o videojogo com a arte de cômputo. É aqui que se dá a alteração essencial. Adveio com os CD ROMs dos anos 90 a ideia de se pagar

¹Trocadilho entre “Eve” (o mesmo que “Eva”, de “Adão e Eva”) e “EVE” que remete para o conceito de Realidade Virtual “Extended Virtual Environment” (que significa “Ambiente Virtual Prolongado”).





algo por uma “experiência artística”, como se de um videogame de “arcade” se tratasse, mas imensamente onírico².

10.6 The Temporary Museum

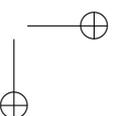
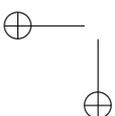
Com este projecto – *The Temporary Museum*³ – construiu-se um espaço de convite aberto, um “open space” traduzido em quatro línguas, para que os artistas “instalassem” obras no seu âmbito de museu virtual. Passou-se da instalação, enquanto produção artística, exibida e exposta no museu clássico, para a transposição/digitalização da obra para o museu virtual, eventualmente actualizável (o que levantava a questão da falsificação ou esquecimento do passado histórico). No caso da obra de cômputo esta é simplesmente transferida e armazenada no espaço de catalogação museu. Tudo isto graças a um “programa” ciberespacial que absorve todas as obras reunindo e controlando-as, porque as reduz à mesma natureza que a própria estrutura do museu. Tudo se conformiza numa mesma linguagem de máquina, invisível. Museu e Arte fundem-se para melhor canalizar os conteúdos para um novo tipo de espectador, mais atento à dimensão cibernética da informação. Tudo se liga entre si, tudo depende da “estética dos meios”, da estética de homogeneizar tudo numa “obra de arte total” on-line, herdeira da “aldeia global” de McLUHAN, e que lega justamente uma “arte das redes” inseparável das novas “redes de arte”. A “linkagem” é o segredo.

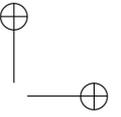
10.7 O Cyberartist

Em vez de se apresentar como um produto, a obra do artista “cyber” pode dispensar um corpo físico, a matéria, para se ficar somente com uma representação da ideia ou da intenção artística, por isso é muito mais reflectida a actividade artística, o processo de criação que o objecto em si. Ao passo que

²Por falar em onírico, há um produto semelhante a “EVE” que também é conhecido. É o videogame “Dreams to Reality”, e apostava mais no interface mas propunha-se como videogame com base no surrealismo, no sonho e no onírico artístico.

³*The Temporary Museum* existiu como espaço real e sólido durante oito anos (1985-93) em Nymegen, Holanda, sendo, a nível digital e sobretudo online, que Walter VAN DER CRUIJSEN transpôs diversos conteúdos artísticos para um ambiente digital.





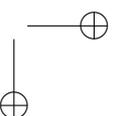
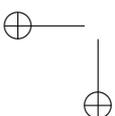
o objecto artístico em si, é exibido com um certo “luxo” se puder ser exposto fisicamente, o que lhe eleva o valor, uma vez que o objecto de arte, visto por milhares de espectadores, vê-se mais valorizado, não só porque há mais gente com acesso à sua existência, como a tomada de consciência do seu prestígio será mais forte, o que, ligado ao acesso institucionalizado online, levará a uma arte mais sublime, que poderá estar em todo o lado, sem ser fisicamente, mesmo que o acesso do utilizador seja praticado em tempo-real, por mais larga que seja a banda.

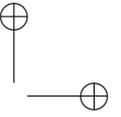
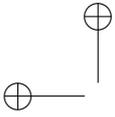
O museu virtual já não se interessa tão apenas pela recolha de objectos com um contexto histórico na história da arte, é um centro de transmissão aberto por oposição ao também controlado museu clássico. Inicialmente, *The Temporary Museum*, por exemplo, agrupava ideias, mostras de arte, planos, por vezes propostas muito concretas que poderiam eventualmente ter uma aplicação dentro do espaço interior real, mas agora tornou-se num arquivo digital de obras que só existiriam em ambientes mediáticos; e que não têm uma existência física se o “power” não estiver “on”.

É aqui que nasce o “Cyberartist”. O ciberartista vem criar novos mundos paralelos, mas com tecnologia que o permite. Já não está em causa a criação e exposição do ambiente virtual ao mundo, está sim o processo de criação em si, e este pode ocorrer numa situação de funcionamento em malha, em rede. Os artistas são agora mais nómadas, jogam com arte, com os “circuitos” (porque a arte sempre teve um circuito próprio), agora mais autónomos e circulantes, criando obras e distribuindo-as pela rede como desejam, jogando com elas e divulgando-as. Das “redes de arte” chega-se às “artes de rede”, um género muito diferente do circuito tradicional do artista que cria e vende, apenas para ver a sua obra circular em velhos museus clássicos.

Tenta-se instituir pelos novos media o rebentamento da linha ténue que separa a produção artística e o consumo de arte. O principal consumidor de arte é artista. Ser um artista já não é um privilégio, o ciberartista vem confinar-se na pessoa cuja existência se reflecte em imagem, som, literatura ou poesia, agora mais “arte, electrónica e multimédia”. Isto tudo junto leva à indistinção entre público e artista, porque há muito mais interactividade que antes, e, como resultado, as galerias de arte já não são a autoridade que costumavam ser. Todos se tornam autoridade numa espiral provocada pela troca de papéis nos pólos produtor/consumidor.

Não é que todos possam ou devam ser artistas, a questão não é essa. O





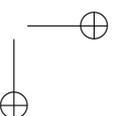
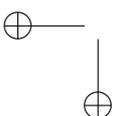
que se está a desvanecer é a autoridade do artista enquanto detentor do “copyright”, do direito de autor. Isto é um assunto importante na Net, porque o uso de meios de comunicação digitais compromete seriamente a originalidade dos trabalhos, a “re-produtibilidade” vem desorientar a “originalidade” e a “autoridade”, características agora postas em causa devido à proliferação de possíveis cópias adulteradas a partir dos originais. Se é que continuam a existir originais e cópias (apenas existe re-produção).

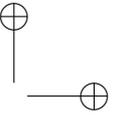
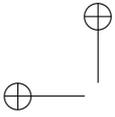
A questão coloca-se de outro modo: copiar obras de arte é crime para com a autoria, mas citar artisticamente é aceitável. Artistas medievais e renascentistas copiaram coisas precedentes e não tem problema, pois até PICASSO citou os impressionistas. O outro lado coloca-se na citação artística não ser manifestada como uma referência a outro referente, mas no facto de a tecnologia permitir a manipulação de trabalhos de outrem, que é a reacção da maioria das pessoas que tem acesso ao trabalho artístico online ou offline.

O museu virtual rompe com a hierarquização, a “cyberart” rompe com a sucessão cronológica, as obras querem uma instituição nova, chegando a reclamar até o facto de abolir-se a época histórica. A síntese, o sintético artístico, cultural, institucional, apenas se sobrerrelevam quando o original, sob efeito de se perder na repetitibilidade ampliável pela reprodutibilidade, declina para a apropriação todo o esplendor do novo que antes a peculiaridade detinha, e que agora o totalitarismo do efeito de síntese consegue aplicar na prática através das matrizes. A técnica vem permeabilizar a colisão de tudo com tudo, na medida em que cria métodos capazes de tudo reter, entrecruzando qualquer coisa, complicando-se uma malha de informação depositada pelas migrações de utilizadores.

10.8 Des-Realização

Interessam as singularidades do dispositivo (“device”) que permite essa viagem de substituição do real, que autoriza a hiper-realidade, que prima pela “estética da desapareição” (VIRILIO). O hiperrealismo consegue, assim, albergar todo o género de expedições, sendo que a obra nunca é a mesma. A obra oculta o seu dispositivo, o seu programa, deixando ver somente a tal montagem, em que fruir a obra é exactamente ser canalizado por essa espécie de “cine-olho” (VERTOV) através do qual se aprende esse hiperreal de



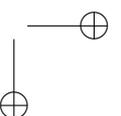
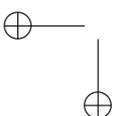


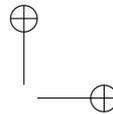
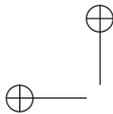
forma quase áptica, porque quase se sente. O território digital vai cobrindo o cartografado real, graças ao grande início assinalado pelo território cinematográfico. Antes era a *mise en scène*, o palco, o campo da cena determinava os desempenhos artísticos, hoje o “campo de jogo” vem concluir a “mise en jeu” e a “des-realização” do real, por oposição à “realização” do real proposta pela cinematografia.

No caso da obra de arte é cada vez mais um facto que esta se insurge como experimentação querendo materializar o seu reino de potências, pretendendo absorver o espectador no mundo virtual criado pelo artista. A questão vem colocar-se também no dar exposição ao objecto artístico, na possível conferência de espaço a esse objecto artístico. Tudo se joga nessa possibilidade e as novas possibilidades assentam na elaboração dos projectos estéticos da literatura e da ficção científica, uma vez que as ideias e fantasias se tornam em aplicações”, em que estão patentes os limites da nossa percepção. O artista torna-se numa “hyper star”.

O museu clássico limita-se por mais extensões que abra, por mais que dilate, porque ao crescer aumenta o pedido de tempo ao visitante, cada vez mais ocupado e apressado para parar e reflectir sobre os conteúdos expostos. Acaba por perecer a estrutura física e colossal, lembrando-se a instituição somente pela encenação espacial e museológica que a caracteriza, que é o que fica, se tiver-se em conta que é o museu virtual que des-realiza a arte, fornecendo-lhe já só quase a encenação principal. Em suma, aceito mesmo que, em detrimento dos “monumentos” ficam os momentos, pois há um momento em que a obra se eclipsa, mais do que se expõe.

A arte precisa de comunicar com a imensidão que é o público que está indiferente perante a arte. Por isso se pensa na elaboração de um produto artístico, numa experiência transportável e que possa ser usufruída como um jogo (que não é tão diferente assim da pintura de cavalete na relação entre burguesia e arte de outrora). A questão para o artista reside na capacidade deste em construir um mundo que consiga absorver o seu espectador. Parece haver uma tendência para rebentar com o autismo entre autor-arte-museu, que só a técnica-arte-espectador resolverá, ao colocar o problema do “continuum” artístico fulcral para o desenvolvimento de artistas que se estimulem entre si, sendo o produto artístico de um artista, o prolongamento de um outro.



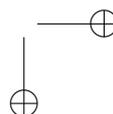
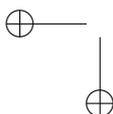


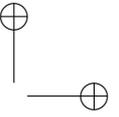
10.9 Artes e Virtualidades Prolongadas

Arthur SCHOPENHAUER defendia a que o que as grandes obras de arte têm em comum precisamente é puxar o artista para dentro da obra de arte. Deste modo, a grande obra de arte, permite-nos uma nova exploração, de espaço, modifica as nossas noções de espaço, tempo e de memória. Os novos media vêm pegar neste ponto, caso de “EVE”, de PETER GABRIEL, em que após um prolongado período num determinado mundo, o jogador-espectador viaja e confronta-se com as memórias das suas próprias experiências virtuais. A nova arte que os novos media ajudam a desmaterializar, ainda que aporeticamente mais consubstanciada no ciberespaço, suspende a divisão entre interior e exterior, o Eu e os Outros. Com a suspensão temporal, por momentos, nós tornamo-nos na Arte. Isto capta a essencialidade do que faz da Realidade Virtual um “medium” tão especial.

Já não somos um espectador passivo, uma vez que nos encontramos no limiar do “actor activo”, que “faz arte”. Instituímos algo que sobrevive pelas relações entre arte, espectador e instituição, precisamente por ser algo redutível à “informação”, algo que é a própria relação, a “ligação”, a “linkagem”, que dispensa a arquitectura real e descomunal do espaço clássico da galeria e do museu.

O leque de qualidades da Realidade Virtual, que liga a imersão com a interactividade, faz desmoronar a distanciação entre espectador de arte e objecto artístico. O fílmico chega camuflado no *design* que os programadores providenciam aos ambientes. O teatro e o filme são as fontes de inspiração. Uma vez que o utilizador de um mundo de Realidade Virtual tem que se colocar como actor a interagir num ambiente, esse mesmo ambiente pode ser visto como um décor de teatro, cuja arrumação cénica comprova. O “cyberartist” vai trabalhar em pistas que proporcionam um melhor “assassínio do real” (BAUDRILLARD), a ideia de se deixar pistas, como se o acontecimento tivesse sido um crime, coloca-nos na pele de uma personagem, cuja missão é recolher as provas e efectuar a viagem. É uma espécie de esquema estético de videojogo o que faz do virtual um campo de experimentação tão volátil e novo. A resposta, como sugere Peter WEIBEL, é exactamente transferir experiências do mundo artístico para o mundo real. Resta definir o que será o mundo real, porque o mundo artístico pode ser representação explícita, mas o mundo real não.





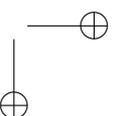
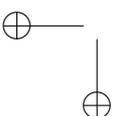
Talvez a forma mais imediata de compreendermos a pista para a qual os “virtual art worlds” apontam de momento, resida no “estar lá”, no “estar em campo”. Afinal o que a arte pretende é trazer sensações novas que o real é incapaz, questionar temas que o real não permite trabalhar tão directamente. O problema é que os media estão limitados e a arte digital ou arte virtual representam a possibilidade de entrarmos num mundo e conhecer a arte, vivê-la e, quem sabe, tornarmo-nos no artista. Ciberartista, quer-se dizer...

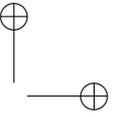
10.10 Promessas

Os anos 60 foram os anos do combate à instituição, a construção de obras que primavam pelo teste às categorias do museu. Fim do refúgio, fim da segurança, fim da preservação. Agora, o espectador e a obra instituem-se entre si, num ambiente em que as obras se dão pela experimentação. São as próprias “networks” que dão resposta a reencontro com as obras, como que labirinticamente. As redes de cômputo digitais confiscam-nos o solo e fazem-nos sentir em naufrágio total graças à imersão virtual. O espectador experimenta a estética do acontecimento artístico num estado de onírico possível que é a teia da obra inconcluída. Obra que o espectador deve concluir, percorrer, experimentar ou dar-lhe continuação. O desafio é fazer o espectador entrar no perigo, no descontrole, no jogo do caos para que possa concluir algo real.

A circunscrição deu lugar à extensão, o signo da monumentalidade deu lugar à momentalidade, a de-formação ou não do museu clássico originou a formação-de algo novo, já desprovido da simples ideia de propriedade. A categoria subjacente é outra. A ideia de edificação de um “museu total”, que acarretasse a representação total das obras é o paradigma categórico dos museus virtuais, das galerias online, das enciclopédias multimédia, em que à representação total e substituta do real sobrepõe-se um modelo artístico, mais divulgado, circulante, clínico, higiénico, catalogado e arborizado em géneros e estilos datados. A especialidade representa parte da obra em si, porque a introdução da falta da presença total da obra de arte no suporte digital apenas aumenta o desejo de experimentar ou presenciar a obra real.

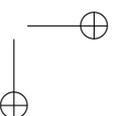
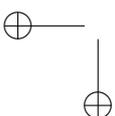
A evolução das produções artísticas apontou para o fim da arte, no sentido de a remeter ao vulgo, coisa que DUCHAMP repotenciou, levando tudo ao limite oposto, exibindo o vulgo do urinol, porque deixara de haver arte e

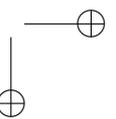
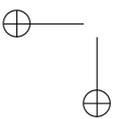
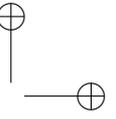
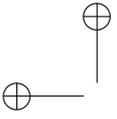


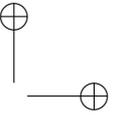
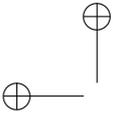


sublime, uma vez descaracterizados os espaços coordenados e rígidos. O que temos diante de nós é a tecnologia que permite criar arte sem homem, i.e., arte desumanizada (no sentido da mimética humana), mas tecnologizada (no sentido da mimética tecnológica). A razão de ser disto é que a arte se reduz cada vez mais a uma técnica-estética, a uma tecnologia artística, motivo que leva as novas tecnologias e os “Cyberartists” a procurarem novas ontologias e formas artísticas, bem como seus espaços, seus ciberespaços. E se os ciberespaços são espaços de controlo, então o artista tomou posse do museu, para a qual produz a obra.

A própria estetização generalizada re-cria a ideia de espectáculo instalado, o que as instalações vêm providenciar, com a limpidez hiper-real das novas representações iconográficas. Tudo isto é uma consequência entre a crise da experiência humana, neste caso, artística, e a evolução técnica das máquinas de representação, que cada vez mais nos abstraem ou absorvem no próprio processo. A partir do Romantismo a arte deixa de estar em consonância com a verdade de teor filoreligioso, deixando de ser uma revelação, e separa-se da vida. O resultado foi o enclausuramento das obras nos museus criados a partir do século XIX, justamente por a arte passar a ser contemplada despreocupadamente, e perder a função de integração quando a técnica cumpre o destino da abstracção.







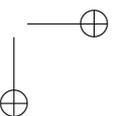
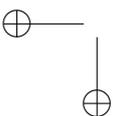
Capítulo 11

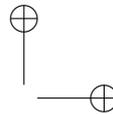
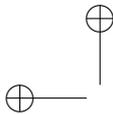
Sobre a Tecnicização da Experiência: Ligação, Interrupção e Interferência na Cibercultura

À medida que a cultura vai apagando o seu rasto de simbiose com a tecnologia, as mediações vão-se absolutizando e totalizando, intensificando um ambiente onde o número de ligações é que é digno de ser cartografado, pois os pólos acabam apenas por ser uma desculpa para a rede de ligações que tudo parecem reciclar e entre-cruzar.

Como as mediações são linhas de articulação, isto para ser concomitante com alguns argumentos de DELEUZE & GUATTARI, e como a lógica de todos os mecanismos e de todos discursos aponta para a ligação enquanto sinónimo de sentido, existe indubitavelmente uma tendência para a integração. Essa integração tem uma legitimidade que se deve à existência de mediações e ligações sedutoras, sobretudo a partir do momento em que a totalização dessas articulações é tão omnipresente que constitui a sua própria grelha, e, por conseguinte, o respectivo território preenchido. A esse território GIBSON chamou “ciberespaço”, enquanto espaço constituído pelos media, onde a informação e a alucinação conheceriam simbioses fortuitas, efectivando uma malha de relações capaz de produzir novas cosmovisões devido ao “estado da arte” da mediatização do mundo.

Nesse depósito não existe princípio e fim, porque o meio é um fim em si mesmo, tudo é meio-ambiente a um nível em que se constitui uma espécie de ambiente de media. Nesse registo, cuja envolvência é crescente, nada do que





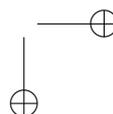
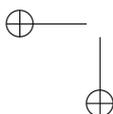
está registado é directo, nada ocorre em tempo-real, por isso a sonhada ligação directa ao cérebro dos ciberpunks se revelou surreal, pois dispensava a mediação de outra entidade, embora houvesse uma mediação técnica meramente applicativa. Para os ciberpunks, escritores ou figuras, a mediação desejada seria “uncut”, directa, sem corte.

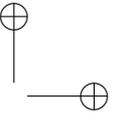
O dispositivo técnico deixou de ser exterior aos pólos, que desfilam nesse “ambiente-de-media”, onde tudo é banhado numa grande mediação, onde emissores e receptores de comunicação mergulham numa mesma linguagem. E assim resultam formas de vida, novas partilhas de experiências (mediadas) cuja forma de transporte produz dois níveis de mediação: o primeiro é tecnológico e o segundo é social, logo de experimentação. Deste modo surgem sempre novas mediações, porque a grande mediação, social e tecnológica, produz sempre efeitos ulteriores, que inevitavelmente geram outras mediações subsequentes, como se toda a grande mediação do online fosse assumidamente uma figura fractal, cujo caos segrega formas harmoniosas sem término.

Com a programação, a linguagem alfanumérica programa a experiência e entra-se numa revolução que culmina numa abstracção, pela qual se projecta e re-projecta a experiência. Aqui ocorre o problema da tradução e manipulação da experiência que se torna passível de ser só simulacro, que passa a ocultar a autenticidade da experiência do real menos acessível, face a uma realidade outra. As mediações são tão instantâneas que se insurgem como i-mediatas, apagando-se o rasto da simulação. Uma perfeita e hiper-disponível mimética aparece.

Generalizam-se fluxos para que tudo pareça ser uma viagem. Tudo ganha a ideia de “trip”. O ambiente é tão sedutor e convincente que opera como um estrato de narcose assumido. Será caso para aplicar o que BURROUGHS defende quando diz que “o importante é viajar, não é viver”? Não deixa de ser interessante, se as viagens forem mais relevantes que a vivência, isso significa que a alteração que estas produzem na vivência é mais significativa e interessante que a vivência primeira que serve como referência última à viagem.

Seguindo esta perspectiva, não interessam propriamente os objectos que as mediações promovem, mas sim o facto de tudo ser mediado, porque é isso que justifica a constituição do novo espaço de experiências alteradas pelas mediações – o *cyberspace*. Noutra perspectiva, não interessa a globalização das representações ou a absolutização das mediações, o que interessa é a vi-





vência de quaisquer experiências que se absolutizam quando são integradas na grande mediação que é a Internet.

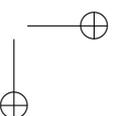
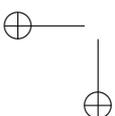
É impossível fugir ao Sistema, os mecanismos sociais e tecnológicos desejam-se entre si, um pouco à semelhança das imagens de alguns filmes de Wim WENDERS. A questão é que se a solução está no perverso ingresso para o mundo das mediações, onde, através das linguagens, se podem trabalhar afecções, propaga-se o sistema à medida que o meio-ambiente se torna num “ambiente-de-media”, repleto de aparatosos, retóricos e sedutores discursos, que traduzem para o sujeito tudo o que se encontra em estado virgem de representação, ou já mediado por outras entidades ou agentes da sociedade de comunicação generalizada.

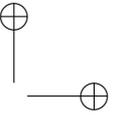
Perante tamanha excitação psico-sensorial, o sujeito é afectado de uma forma que o leva a assumir-se como possível objecto particular de qualquer uma das mediações que compõem a malha da Rede. Face a estas, novas lógicas de sentido, cosmovisões e hermenêuticas resultam, como se o sujeito criasse o seu próprio universo linguístico ou até conceptual, e como a forma de evolução é um “caosmos” e não um cosmos, é imprevisível o comportamento do Sistema, embora “traçável”.

Os fluxos são incontroláveis, deixam fósseis de formatos de media que entram para a cátedra da arqueologia, cada vez que os conteúdos conhecem novas formas de modulação e de re-modulação dos respectivos fluxos, o que muda é o sistema de representação, i.e, o formato dos media. Tudo são passagens, convites para sistemas que criam um mega-entrelaçado não estruturado.

O importante são as linhas de articulação que unem os pólos, cada vez que os pólos comunicam “directamente” usam-se novas linhas de voo. Cada linha de articulação leva a um novo território. Todos os territórios somados e unidos por as respectivas ligações instituem um organismo, ou seja, um sistema de órgãos diferentes, que funcionam em sintonia com uma totalidade de significados, que são tão fortes quanto as suas capacidades (forças), velocidades (ritmos) e intensidades (agregados de força).

O organismo, enquanto força total de significado, existe pelo seu exterior, prova a sua existência pela sua natureza intensa e pela sua capacidade de agregação. O organismo não cria escapes, fugas, ele cria sistemas de engrenagem, senão prepararia a sua finitude, embora a conceba e a tenha em conta. Todos os mecanismos só são plenos de sentido se se conseguirem ligar entre si, tanto faz falar de cabos eléctricos como de fios ou de raízes, porque o que os une são

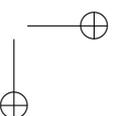
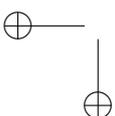


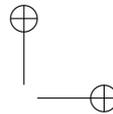
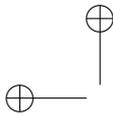


os códigos semente, a informação da genealogia. Os códigos semente, ainda de acordo com o nosso universo binário, não param de criar “raízes múltiplas” e estão já preparados para o acidente, para a interrupção, assim como a sociedade humana e as suas máquinas da razão. Existe sempre um subterfúgio, um mecanismo de alteridade, uma última máscara que salvaguarda as mediações patentes em todo o organismo. A organização molar interna continua preparando o ingresso dos objectos do exterior. Acaba-se com as alienações, porque o que se pretende é criar filiações, extensões, prolongamentos de fluxos que são constantemente modulados e re-modulados para que nada feneça. As mediações agora são absolutas e “non-stop”, embora os mecanismos técnicos que as suportam se desarranjam, o que não importa, pois as máquinas desejanças funcionam, mas desarranjando-se... (DELEUZE & GUATTARI).

Sem fim possível, as organizações dos media que hoje se entrelaçam como certas formas de raízes e arborizações biológicas, criam uma terceira natureza – a da tecnicização de todas as culturas, depois da cultura se tornar nossa segunda natureza. A tecnicização da experiência e da cultura é incontornável a partir do momento em que a sociedade Ocidental, que cada vez mais é marcada por um fascínio enorme relativamente às máquinas, institui a possibilidade de arquivar e expor tudo o que há sobre o Homem e suas próteses.

Como a tendência é para a ligação, todas as multiplicidades exteriores são englobadas, catalogadas apressadamente como extensões, logo após a colonização levada a cabo pelo organismo total, que é o momento em que se dá a “desterritorialização”, coisa que os media digitais realizam sem término, unindo-se por protocolos de programas de remendos, que assim entre-ligam as várias dimensões e os vários “plateaus” do ciberespaço. O ciberespaço é assim uma arena multidimensional, um organismo de milhares de “plateaus” interligados, onde as ligações são mais que os pólos, pois é nelas que a linguagem flui, embora seja nos pólos que esta seja preparada. Ao organismo cabe a responsabilidade quase consciente, na sua totalidade de significação, de aprovar os programas que todos usam e que tudo “mediam”. Essa instância seria a que FLUSSER apelida de “meta-programa”, i.e., o dispositivo que permite a criação dos demais programas. Consequentemente, se se manipular o “meta-programa” tudo se permite, e assim surgem obras, como o “Museum Meltdown”, da autoria de Palle TORSSON e Tobias BERNSTRUP, que visam justamente a manipulação de imagens de videojogos, ainda na instância “off line” do “meta-programa”.



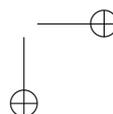
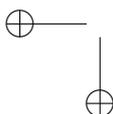


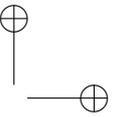
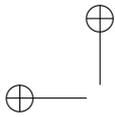
A Net é esse mega-organismo rizomático, sem território concreto, “des-territorializado”, um mundo tecnológico socializado pelo chat e pelos MUDS, pelo ICQ, pelo IRC, pelos “newsgroups” e pelo MSN. A Rede é uma nova doença, uma espécie epidémica de seres que se socializam pela segunda natureza que é a tecnologia das mediações dos media online.

Só a tensão “online”/“offline” interessa, pois é entre ambos os estados que ocorrem as mediações. O que conta é o estar em linha, mas o mais curioso é como a cultura “cyber”, que é uma cultura de rua, transfere para o mundo finito e multidimensional do ciberespaço o perigo e o “schemata” das relações interpessoais de rua, de “gang”, quando a dissensão organizada injecta a sua morfologia e os seus discursos com os conteúdos da cultura do computador, que é marginal, de onde o culto e mitologia construídos em torno da figura do “hacker”, que se impõem perante a figura do demiurgo e do génio romântico, à custa da tecnociência que lhe fornece o privilégio de enveredar pela opção errada.

O “hacker” é anti-genealógico, a figura mitológica do ciberespaço que casa com os novos desertos dos media digitais, que muito incitam a exploração. Mas trata-se de uma exploração veloz, que tudo desfigura e que precisamente por isso produz o novo, o chocante, o inquietante, o des-figurado, porque o rizoma-Net é uma doença virótica que tudo hipnotiza, é um ambiente sem princípio, nem fim, só com meio, é um grande labirinto de informação replicada e desviada, onde poucos sujeitos se encontram e onde muitos se cruzam. O que permanece na constante descarga de informação é o choque - a “de-formação” de conteúdos e imagens que então permite a formação de algo novo, já não em torno de múltiplos passados, mas em torno de múltiplos presentes. Só existe o agora, a temporalidade do meio, o ambiente, as pessoas são apenas simulações de entidade, meros peões que entram no labirinto do organismo-Net sem conseguir escapar ao minotauro, para trás ficam as lembranças do passado, para a frente um futuro que não interessa esboçar. Redes e sub-redes, viroses e pragas biológicas, azares nucleares e desastres epidémicos, tudo funciona de forma rizomática como o desejo. O paradigma é o camaleão, o modelo é o não-modelo, o rizoma está institucionalizado, reflecte uma vontade, uma forma de fugir à lógica pela esquizoidia, porque só a loucura é independente, surreal, mas existirá essa vontade no acto de criação dos ambientes de VRML (*Virtual Reality Markup Language*)?

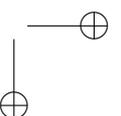
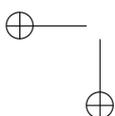
Os media espalham os seus tentáculos de forma total, o redil tridimensionaliza-

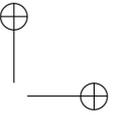




se com satélites e as câmaras de microondas diluem paredes, o mundo já não está somente viciado em imagens de si mesmo, interessa adicionar-lhes a dependência do novo. Moda, consumo, sexo, promoção publicitária, literatura, epistemologia, marketing e pornografia casam na cibercultura na igreja de cômputo. Se antes os media se contentavam com telenovelas que duravam décadas, intercaladas com promoção de champôs, se antes a moda feita por computador repugnava os “punks” que logo lhe responderam com a roupa “kit”, agora nem a porno-logia é extinta, ela é directamente assumida, o labirinto do Minotauro dissolveu as suas paredes, agora só existe a grelha cartesiana, um mundo tridimensional que pode ser consultado em qualquer momento e em qualquer lugar, porque responde ao desejo virótico, não tem horário, o que interessa é satisfazer a pulsão que os media exploram. O discurso dos media é veloz, “kitsch”, “softcore”, uma mistura de telenovela com videojogo e ciber-sexo, uma nova narrativa capitular de maquinarias de desejo, inteiramente pensada para viciar espectadores e jogadores interactivos, perdidos na “onlineness”, enquanto o dinheiro se desintegra em “e-money” e o corpo se torna mais activo pelo sexo e mais leve pelas drogas.

Por toda a parte as mediações se impõem directamente, ou subliminarmente, deixando apenas um espaço livre: o do “como”, pois só a mediação mais forte fica, mesmo que alimente o sistema, pois a metamorfose vem por dentro, em regime “soft”, ou por fora, em regime “hard”. A única saída é a entrada, o mundo lúdico da cibercultura casa as contraculturas com as retóricas dos media, permitindo mais ingressos nas mediações dos media, que tudo fetichizam e “kitschificam”, aumentando os seus mapas, planos, grelhas e programas, que outrora eram meros ícones de jogos de xadrez, física, guerra ou biologia. Agora tudo está a obedecer à mesma lógica: o mapeamento de real levado a cabo pela digitalização. Uma vez digitalizado todo o real, apenas as elites do controlo e das armas dispõem da capacidade de intervir imediatamente no real, porque o conhecem de antemão. Os norte-americanos possuem um sistema de simulação de guerra, em que cada centímetro do planeta está digitalizado e re-texturizado em 3D. A ideia é exactamente agir quase directamente sobre o real, como os “cyberpunks”, com a ligação directa ao cérebro, a única mediação é apenas a da técnica, que de tão sofisticada rebenta com o conceito de tempo, instituindo a tal “velocitée de liberation”, a “escape velocity”, cria-se o tempo-real virtual, que parece natural dada a compensação



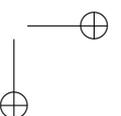
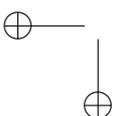


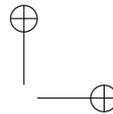
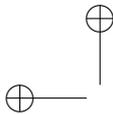
existente entre a sua velocidade e o tempo de mediação desempenhado pela tecnologia.

Os novos espaços são abertos, rizomáticos, funcionam em redil, como as “raves”, onde o desejo fala mais alto que a linguagem, onde o som do polirítmo e do ritmo cruzado suplanta a mediação da linguagem, onde os ritmos se inter-colam, desocultando as “paisagens sónicas”, onde tudo se abre e liga num mesmo plano de consistência. Tal plano que é nómada, desmultiplicado e replicado, é também fora da lei, porque criam-se muitas margens, muitas extensões e não muitas entradas homogéneas nesses mesmos novos espaços. Há uma generalização do híbrido e do novo que leva a uma “reterritorialização” do espaço pela própria violência do novo, cuja velocidade de escape tudo des-figura e re-configura.

Nos media a vida é “non-stop”, fora das mediações só existe a morte, a paragem de fluxos e a inteligência alienada das mediações, coisas que repugnam a nossa sociedade. A marginalidade de rua é então a extremidade do organismo dos media, que se prepara para assaltar a segurança dos organismos, porque a alienação apenas se justifica no ingresso para esses mega-organismos dos media, o mundo fantasmático da informação e da comunicação, todos querem o “ticket” para viajar para os maiores agregados de intensidades, cidades, centros de diversão e “theme parking” da realidade, núcleos duros de informação e “shoppings” são alguns dos locais de espectáculo que funcionam como “pontos nodais”. Praticando uma articulação com esses mesmos pontos nodais, consegue-se obter a entrada no organismo dos media, porque depois basta apenas manter a ostentação dos mesmos códigos e desenvolver as propriedades de sublimação adequadas.

Não é talvez por acaso que a Net, os hipermercados, os jogos online, as orgias, as “databases” e as catástrofes colectivas atraem as atenções. Trata-se simplesmente da existência de acontecimentos intensos, fenómenos de concentração, que ao pedirem informação concentrada dispensam outras linhas de articulação que não as de ligação ao organismo dos media. Digitais, ou não, são órgãos de acontecimentos, assim como as práticas dos “serial killers” e dos “mass killers”, o que interessa é levar os esquizóides a ingressar no mundo dos media, assim se justificam as notícias dos loucos que matam centenas de pessoas, os desastres ecológicos e os “bugs” informáticos, o que estes factos têm em comum é o desejo de associação, interessa agrupar, intensificar, centralizar e depois afastar, um pouco como a “shockwave” de uma

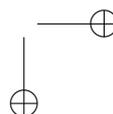
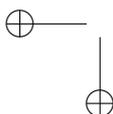


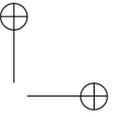


bomba termonuclear. Mas nem a destruição apocalíptica termina com a tépida linearização do progresso ocidental, há uma ilusão do fim, está provada a fluidez total, nada termina, tudo se interliga. A reter só ficam as passagens, e é nos intervalos quase imperceptíveis dessas passagens que age a comunicação, surgindo imediatamente sem mediações aparentes no caos dos media de rede viróticos, a comunicação dá-se nas aberturas, está muita em causa nessa viagem de tradução.

Pela replicação aumenta também a informação acerca dos acontecimentos, de forma a rentabilizar os investimentos aplicados nas mediações de produção dos respectivos acontecimentos, a repetição amplia o desejo de associação, o que se verifica ao nível do organismo-Net, embora exista o medo de que a virtualização se imponha. A virtualização total, a totalização das experiências electrónica e ciberneticamente mediadas, que fora um dos sonhos dos ciberpunks, revela somente que é na virtualização que estamos, e sempre estivemos, se tudo não fosse representação para quê só agora a preocupação com as “real things” e com a extinção do real? Afinal, a sociedade ocidental mais não fez que planear, representar, mapear, e jogar com os referentes efémeros, só que agora, milénios depois do homem das cavernas que se amedrontava com os mitos chuva e vento, existem as condições para que sejamos Deuses. Eis a metáfora que BAUDRILLARD usa em “The Ecstasy of Communication”, quando diz que o “deck” do computador fornece a máscara do demiurgo ao homem que preside às consolas cibernéticas de “networking”. O que se depreende da metáfora de BAUDRILLARD, é que o homem, que retirou Deus da equação da concepção e destruição universal, que se guia pela razão jurídica e pela razão científica, ocupa agora a figura do demiurgo. Pior, julgo eu, os demiurgos podem ser vários, em tempos e espaços diferentes, independentemente do lugar que ocupam como mortais na sociedade.

O computador, que é o único resíduo da era nuclear e da Guerra Fria que se disfarça de complemento de electrodoméstico, tenta agora intensificar-se como uma energia sobrenatural, assumindo a presidência das mediações dos media, que agora se vêem confrontados com as redes, as viroses e as digitalizações metamórficas, capazes de tudo criar e re-criar, contribuindo para esse “crime perfeito”, que é o acto de o virtual devorar o real. Surgindo preparado para a guerra nuclear, para o nomadismo e para o controlo, o computador expande os seus tentáculos, ocupando a cátedra da figura de um mediador universal, do qual tudo depende, gerindo economias e arquivando processos-crime,



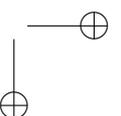
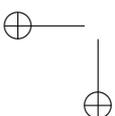


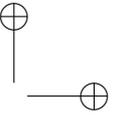
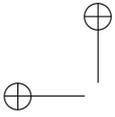
efectivando o maior e mais perfeito crime da civilização ocidental global, metropolitana e cosmopolita. Assim surgem fobias ligadas à homogeneização da experiência e à fácil determinação de todas as probabilidades da realidade, agora disponível em qualquer “desktop”. Tendo o real totalmente cartografado, só interessa exhibir o poder das mediações, simular o acidente bíblico esperado para que se legitime o início redentor e próspero. A “promised land” continua no virtual, e a extensão do organismo dos media é tão globalizada e potenciada que a tudo parece responder no esquelético dualismo da cibercultura do computador moderno. As experiências pobres, pouco autónomas e oclusivas, pouco ou nada afectadas pelo real, tornam-se adjuntas da magnitude do ciberespaço, expondo-se e dispondo-se sob a égide da novidade, do acidente, do ridículo, do monstruoso ou do simplesmente sintético.

O espaço que se institui sem reversão possível está pronto a agregar e a gerir, é um controlador de todas as linguagens, que logo são convertidas no domínio do numérico, que não é já só numérico, como a não é já só a escrita sequencial, os dispositivos cibernéticos criam novas “grafias” que são já alfanuméricas. Estas novas escritas, estas novas grafias, quando encriptadas, ficam protegidas não de fora, mas de dentro, não tão só contra os alienados dos organismos mediáticos intercontinentais, mas protegidas sobretudo contra os agentes de informação internos, que são os que mais próximo estão da informação intensa.

O tráfico de “bits”, o também chamado ciber-crime, implica que se pratique uma mediação directa e preciosa, capaz de prescindir de diversos pontos de comunicação. Rumo à ligação directa, o contacto é feito com o sujeito e objecto certos. “Hackers” e “inside traders” diluem percursos e apagam pistas, tentando ganhar algo com uma mediação mais veloz, mas, como diz VIRILIO, entre sujeito e objecto existe agora o “trajectivo”, que é a faixa de mediação, a linha de articulação que une os pólos de comunicação, e se existe uma linha assim, é porque ela é detectável, obediente à mesma linguagem, de onde a necessidade dos processos de encriptação. Sem encriptação, esse espaço do domínio do trajectivo pode ser o desvio escolhido por quem opta traficar informação entre pólos de comunicação diferentes ou até antagónicos.

Por outro lado, se a replicação de informação é enorme no organismo-Net, em particular, é porque existe uma injeção massiva de conteúdos interligados, semelhantes ou mesmo homogéneos, que tudo “hibridiza” num “novo” cada vez mais generalizado e ordinário, cada vez que o sistema se re-define

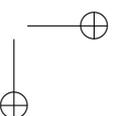
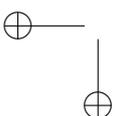


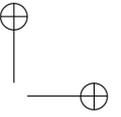


ou cresce, reconfigurando-se. Talvez o medo da interrupção e da interferência seja legítimo face aos fluxos mediados “non-stop” das redes de media, que naturalmente segregam a mesmidade. O desejo de interrupção súbita ou de interferência demorada é proporcional ao desejo de integração no mega-organismo dos media, porque se tudo se multiplica de forma epidémica e descontrolada, embora maioritariamente adentro ao espaço de controlo dos media cibernéticos de rede, é porque existem duas facções a do “@” de Acesso à cibercultura e a do “A” de Alienação e Anarquia. A anarquia que teve o seu nascimento com o “punk” londrino e nova-iorquino, que agora transferiu a dissensão organizada para o ciberespaço, que é o local de alicerce da “Fundação da Fronteira Electrónica” pela qual se defende a necessidade de existir uma “anarquia organizada”, que julgo ser identificável.

Se os “integrados” defendem o organismo-Net das mediações exteriores, querendo expandir os seus fluxos, o seu modelo, os “apocalípticos” preferem o corte, o “não modelo” rizomático deleuziano, flutuante, multidimensional, o incontrolável mundo do desejo, mas o resultado é o casamento das duas facções, um “ambiente-de-media” que se desenvolve de forma binária, inventando notícias e propaganda, teses e antíteses, sintetizando-se um mundo que ganha o valor de exposição veloz, imediata; e assim a mitologia do ciberespaço se assume, ora como arena de novos motins e forças da normalidade, ora como palco de velhos e novos fluxos. Mas o resultado é mais bizarro, o excesso de mediações e de representações de experiência é tão abismal, que existem mais formas de representação e de mediação que pólos de comunicação, mais linhas de articulação que sujeitos de enunciação, mais formas de vender e comunicar e experimentar que objectos e factos reais, o que muda é a mediação que as coisas tomam. As mediações e as simulações não são apenas antecessoras ou determinantes no real, elas desempenham a sua função – a ligação entre os homens através desse mediador universal que é a experiência. Tanto assim é que não interessa comprar o produto, aceder ao objecto ou comunicar com o sujeito, a atenção está voltada para o acesso à mediação, porque esta já pode prescindir do seu referente, justamente por instituir a representação trabalhada.

A intersecção total torna-se tão intensa que é quase impossível chegar ao seu núcleo duro, ao seu “hard core”, quer para acesso, quer para destruição, o que leva à criação de mitologias acerca da fundação desta civilização de uma só cultura “tecnopop” global e veloz, cuja envolvência justifica precisamente

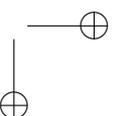
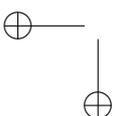


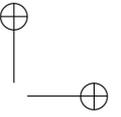


um segundo automatismo, além do primeiro que é do domínio da natureza, da “physis”, o que é controverso, tendo em conta o lugar perverso que o computador ocupa em torno da Inteligência Artificial, da robótica e dos programas dos ciberpunks “hackers”.

Tamanho sistema de meio(s) de comunicação, ao assumir-se como forte arma arqueológica, aponta assim para uma espécie de Biblioteca de Alexandria ou de Babel, na qual toda a informação acerca do “Todo” estaria disposta e acessível, estando a (in)finitude matemática a circunscrever todas as existentes morfologias e fenomenologias. Volta-se à metáfora do Homem que retira Deus da equação do “Genesis, assumindo o controlo do barco, cibernetizando-se, sobre “machina ex Dea”, perante as suas consolas de monitorização da realidade. Com um espaço de saber autónomo, volátil, tão repleto de fluxos como um ser vivo biológico, esses organismos cibernéticos de saber parecem tentar autonomizar-se, desenvolvendo emoções, desejos, após a capacidade de pensar. Assim acontece com figuras da tecnologia fictícias... máquinas como HAL em “2001” ou como Proteus IV, o computador gestor doméstico que enclausura uma mulher e a viola dentro da sua própria casa, chegando a traduzir a sua personalidade para fórmula ADN, nascendo organicamente como feto humano, em *Demon Seed* (Dean KOONTZ, 1977).

Mas é precisamente contra o despotismo e contra a ideia de uma superentidade que os marginais lutam, desenvolvendo afecções e paixões para com o bizarro, tentando interromper ou danificar as mediações mais abrangentes do poder e são essas acções novas que pedem já novos espaços. Veja-se o caso de “Strange Days” filme em que está patente que o mediador universal (a experiência) colide com a máquina das mediações sociais e tecnológicas, aquela que é o arquivo da experimentação (o computador de rede moderno). Talvez seja importante salientar a existência de novos operadores de experiência, das novas figuras que re-configuram a experiência. Re-configuram porque conseguem manipular e traficar as experiências como se estas estivessem ao nível de uma qualquer colecção de imagens bidimensionais, no entanto tudo se complica quando as experiências deixam de ter o perigo directo, para o armazenar como representação de um perigo experimentado, uma espécie de simulação de “ex performance”. Neste filme de Kathryn BYGELOW, escrito por CAMERON, quando deixa de haver vida, existência humana, deixa de haver experiência e, mais importante ainda, deixa de haver registo de experiência, o que é indissociável da experiência como “medium” absoluto, tendo



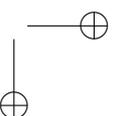
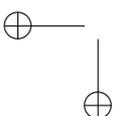


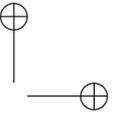
em conta as possibilidades inerentes às mediações capazes de replicar essa representação acerca de uma experiência “real”. A Realidade Virtual, tal como o “meio” de McLUHAN é fechada, finita, mas super-apetrechada de protocolos de adaptação e de re-modulação e re-formatação, tudo se converte em tudo. *The end is the beginning is the end.*

Na contemporaneidade, assim como na ficção “Strange Days”, a experiência é a coincidência entre a mediação tecnológica de registo e a vivência, porque as aparelhagens de registo da experiência funcionam de acordo com a “libido” e com a computação. As personagens neo-românticas de “Strange Days” juntam paixões e tecnologia em nome do vício, pondo em prática o esquema da filosofia do desejo, o teorema das “máquinas desejantes”, quando no século XVIII/XIX, durante a “Aufklärung”, a fantasia havia fugido da descrição científica e rigorosa dos fenómenos, com medo da finitude do tubo de ensaio e da matematização do real, que agora legitimam a exploração do desejo no ciberespaços on ou off line.

A experiência é efeito de tudo, em Strange Days ela é experimentação, ela é programa, ela é registo, ela é vida, ela é prazer e desprazer à maneira de KANT, mas isto não implica que enquanto artifício ela não seja re-vivida. Justamente por existirem dispositivos técnicos capazes de novas mediações, ela sofre um processo de tradução que lhe confere outras morfologias ou metamorfologias, se calhar porque a experiência cada vez que se afasta do perigo é seduzida pelas mediações sedutoras das máquinas sociais e tecnológicas, adquirindo um novo formato, protocolar, cibernético. De onde surgem outros perigos, como a tecnicização do vício ou a experiência traficável.

Em “Strange Days” o conhecimento, a informação é igual ao doloroso, porque marca, as imagens multi-sensoriais de “Virtual Reality” que a realizadora nos força a ver, como se de um videojogo tridimensional na primeira pessoa se tratasse, revelam essa noção de experimentação, marcante, também ela conexas com a questão do registo. Alguns comportamentos de hoje voltados para os cultos de “grafias” como o “piercing” e o “branding”, que são filhos da “tattoo” primeva e tribal, revelam essa tendência para a retenção da linguagem, sob a égide do texto ou dos pictogramas, contra as efémeras e catastróficas viroses informáticas, que podem pôr todo o organismo dos media em risco. O objectivo deste tipo de práticas, tão primitivas quanto modernas, é reter informação para que esta não pereça, fugindo-se às mediações panóp-



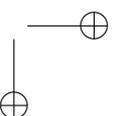
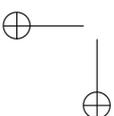


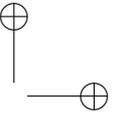
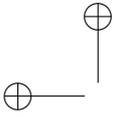
ticas à custa da proclamação de uma nova espécie de superfície de registo - o “corpo-arquivo” do ciberpunk.

Fora das práticas ciberpunk dos “modernos primitivos”, o corpo é também visto como uma “network” privada, sobretudo a nossa aparelhagem neuronal, que à semelhança do conceito de “rizoma” em DELEUZE e GUATTARI, só tem sentido se se ligar a algo mais, a um mecanismo, porque uma máquina isolada por si só, não desejante, é esquizoide. Interessam as novas ligações, o sexo colectivo, o tráfico, o “inside trading”, o tele-marketing, o “cyber-sex” ou o “raving” (vários corpos de “ravers” interligados pela ingestão de químicos). Como o “novum” chega pelo espectáculo ou pela marginalidade, pela parte ou pelo todo, está indubitavelmente em causa a hiperconexão de todos os estratos para que a realidade seja experimentada e acedida como um registo de media, estando disponível como se estivesse museificada. Existe mesmo uma relação muito interessante entre o museu (virtual) e o os media de rede, o primeiro organismo (o museu) cibernetizou-se, prolongando-se no ciberespaço, ampliando-lhe os registos e tornando-o em palco das relações entre os artistas da nova arte — a “cyberart”; e o segundo organismo (o ciberespaço) assume-se como espaço museológico e arqueológico da realidade, ao existir como arquivo da cultura contemporânea.

Apenas ficam os “plateaus”, os multidimensionais estratos da sensação e da lógica, um supermundo de plataformas a interligar, em que a perversão e o gozo se concretizam na maneira como se afectam essas diferentes plataformas, um pouco à semelhança do que se passa em videojogos como “Kurushi” ou “The Sentinel”. No primeiro jogo, temos que nos manter nessa plataforma suspensa e virtual, de forma a não cairmos no vazio. No segundo videojogo, temos que eliminar as vigias topográficas de forma a irmos subindo os relevos de um mundo tridimensional, do solo mais “sub” até ao topo “nietzscheano” da montanha, a questão é como é que fazemos, que estratégia adoptamos, para chegar ao pico onde se situa a sentinela, a figura que tudo controla com o seu olhar panóptico. GIBSON, DESCARTES e FOUCAULT estiveram sempre interligados, ou há um “all seeing eye” em todas as culturas?

Nesta cibercultura tudo é uma reacção ao “mainstream” entediante da “pop” e da moda feita por computador. A homogeneização produz a esquizofrenia, o desejo outro, cria-se uma distância relativamente à diferença, o desejo de integração no ilógico como único ponto de fuga de todo este quadro hiper-copiado. Na tentativa de absolutização das mediações dos media,



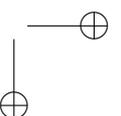
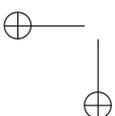


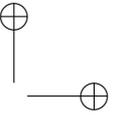
continua-se o pavimento da salvaguarda dos retóricos discursos da mentira, da representação, da replicação, criam-se discursos híbridos, em tudo semelhantes aos do exterior, quando se injecta a marginalidade dentro do próprio ciberespaço. As linguagens de encriptação tornam-se uma arma de defesa do sistema contra si mesmo, quando o marginal é introjectado no seio do “closed space” do ciberespaço, pois recorrendo a linguagens de defesa, relativamente ao exterior, o sistema cria o seu próprio espaço de alienação, pois é exactamente ele que abre uma excepção para si mesmo. Pelo excesso de integrações e de acessos (@), o sistema constitui a alienação (A) que sempre o legitimou, afinal.

A estrutura expansionista dos media, que insiste em protetificar o nosso sistema nervoso central, depois de efectivar o seu redil labiríntico, as suas arborizações enigmáticas, acelera os seus fluxos de forma a desvanecer aparentemente o tempo necessário à mediação. Tentando implementar o conceito inaplicável de “tempo-real”, e assumindo um comportamento tão veloz quanto automático, o resultado é o desejo de interrupção e de interferência, ora por esquizoidia, ora por desejo de distorcer o (sur)real. Parar é uma ameaça ao sistema dos fluxos, mas o “live”, o directo, é perigoso porque aliena sempre alguém das urgentes mediações, quando os media de rede têm proclamado o contrário – a tendência para a ligação. *Between the desire to get wired and the desire to interrupt or interfere?*

Tal como em “Strange Days”, a experiência que interessa agora é “uncut”, não requer os serviços dos editores de imagem, nem a mudança de ponto de vista, o que está em causa é uma coisa totalmente nova – a fobia da interferência ou da interrupção, que assim legitimam a aceleração dos fluxos mediáticos, que não param de tecer fibrosas relações ciborguizantes desde a década de 80, fundindo computação e “libido”. Os media de massas de hoje, como o “network computer”, favorecem os novos territórios, que adoptam uma névoa tão misteriosa como as imagens da Idade Medieval para os Românticos germânicos.

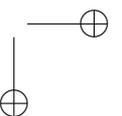
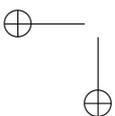
Contudo, estes territórios não são espaços de paragem, são espaços de fluxos, vias de comunicação “non-stop”, onde as mediações se complementam e se ultrapassam, mas não se substituem, embora haja uma certa homogeneidade nas mesmas. E porque tudo cai na teia dos media de rede, aniquila-se o “outside”. Por isso o tráfico de informação rende para os “inside traders” e suas mediações resumidas, o que é lógico, se o real é absorvido pela cam-

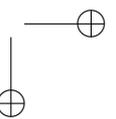
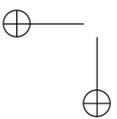
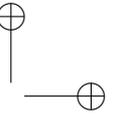
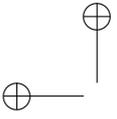


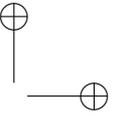


pânula do virtual, que tudo regista e falsifica, e se o “outside” é um reduto marginal de alguns nómadas esquizóides.

Everything is already inside.







Capítulo 12

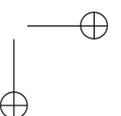
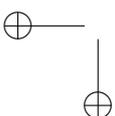
Blade Runner: O Habitat Ciborgue¹

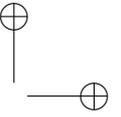
12.1 Perigo Iminente

Blade Runner, o filme de Ridley SCOTT, é uma ficção que tem resistido ao tempo, e que revela uma sociedade marcada pelo impacto irreversível da técnica descontrolada. O clima, as relações humanas, as relações entre homem e máquina, orgânico e não orgânico, virtual e real, tomam proporções preocupantes. *Blade Runner* expõe um mundo não muito distante do nosso que prolonga as consequências da actual tecnologia no mundo. Enquanto visão distópica do futuro, o filme de SCOTT tem a importância que tem por mostrar que o futuro também pode ser uma re-interpretação do passado, uma actualização, sendo que é a técnica a responsável por mudar o mundo. O subtítulo do filme em português é “Perigo Iminente” porque há um perigo subentendido no filme, o de uma tecnologia capaz de gerar humanos tão ou mais genuínos que os próprios humanos, e essa tecnologia é a da replicação. O perigo é o de o sobre-humano se manifestar, o bizarro tecnológico, o olhar da técnica na íris de um dos *replicants* Nexus-6.

O filme *Blade Runner* compreende precisamente esse carácter futurista e ao mesmo tempo *retro*, de algo que não ficou resolvido na modernidade, a visão negativa de um futuro, ainda assim romântico, implica um carácter descritivo da tecnologia; bem como um carácter prescritivo no sentido em que

¹Ensaio apresentado no Seminário de “Mediação dos Saberes” do Mestrado de Ciências da Comunicação – Variante de Cultura Contemporânea e Novas Tecnologias, na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa em 2006/2007.



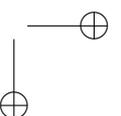
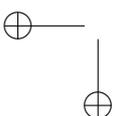


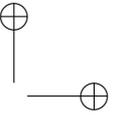
alerta e elabora um prognóstico exagerado do mundo contemporâneo, antecipando o inquietante. Todo o projecto do filme assenta num outro projecto da ciência, o do robô como projecto epistemológico. Só que em *Blade Runner*, os robôs, os andróides Nexus-6 são activados e não nascem, apesar de serem feitos de carne cultivada e manipulada em laboratório. O grande dilema é que os *replicants* são sempre réplicas, designados para estarem socialmente abaixo do estatuto dos humanos, mas são tecnologicamente superiores. É óbvio que em *Blade Runner* há um campo do ciborgue que é real e simultaneamente ficção científica, porque se trata de um campo de tecnologias emergentes, de fronteiras diluídas, de incorporações técnicas e extensões orgânicas; trata-se de tornar o mundo quotidiano num habitat ciborgue. *Blade Runner* revela esse habitat, esse mundo urbano em decadência em que a tecnologia promissora necessita de mais espaço e tempo ainda para se expandir. Por exemplo a cidade enquanto local de máquinas tem dimensões exorbitantes e de megalópole, e os *replicants* precisam de mais *lifespan*, isto é, tempo de vida. Há uma recusa em parar, nada parece parar, mas com tanta tecnologia, a qualidade de vida parece recuar em vez de progredir.

12.2 Artificial vs Real

Se os objectos se tornaram mais preciosos que a vida orgânica é porque a vida se tornou hostil e a natureza não tem o mesmo sentido. Os objectos inorgânicos representam uma retoma de controlo sobre as coisas animadas, quando não há controlo sobre nada mais. A natureza está disforme, os animais vivos foram praticamente extintos, a chuva é ácida e o impacto da revolução industrial é óbvio. O meio ambiente está tão mal tratado que as classes altas de seres humanos emigram para as colónias espaciais em busca de melhores condições de vida.

É FLUSSER quem afirma que: “antes os instrumentos funcionavam em função do homem; depois, grande parte da humanidade passou a funcionar em função das máquinas” (1985, p.27). Ora em *Blade Runner* é isso que nos é dado a ver, pois a Los Angeles do futuro é uma cidade das máquinas, mas desta feita requer máquinas legais, que tenham a sua cidadania aceite, legalizada, como os humanos. O que é estranho é que as máquinas são feitas para parecer mais humanas que os humanos, e os humanos parecem mais frios e



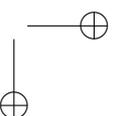
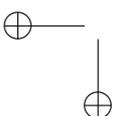


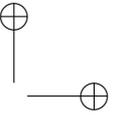
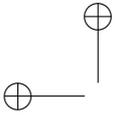
tecnicistas que as próprias réplicas, (*replicants*) O universo de ficção científica que *Blade Runner* amplia é todo ele retirado da obra de Philip K. DICK *Do Androids Dream of Electric Sheep?*. E não deixa de ser curioso que o título deste romance, que dá origem ao filme, contenha em si a dúvida acerca da técnica que todo filme explora. Afinal, se os *replicants* eram artificiais deveriam sonhar com o artificial. A inquietação derradeira é que, ao serem criados à imagem de um homem sem Deus, os *replicants* têm sonhos humanos, e não sonham com carneiros eléctricos, de forma alguma. O impressionante é que apesar de os *replicants* terem implantes de memória, e portanto estarem dotados de um imaginário cibernético, com emoções previstas para o controlo, nada disso os limitava. Se por um lado os quatro anos de vida os angustiavam, por outro lado o imaginário onírico também os caracterizava².

A época que *Blade Runner* retrata é uma época em que os efeitos de desumanização da técnica na humanidade têm sub-efeitos humanizadores nas máquinas. Não é por acaso que o lema da Tyrell Corporation, a empresa que sobressai na paisagem de Los Angeles, é precisamente o de “fazer humanos mais humanos que os humanos”. O que o filme mostra claramente é o excesso de população, o excesso de cidade, o controlo social, um universo distópico em que a tecnologia não conseguiu implementar um mundo melhor, o progresso não funcionou de alguma maneira.

Também é interessante constatar que Deckard, o protagonista, tem um nome que foneticamente se assemelha a “Descartes”. E se recordarmos da designação que DESCARTES atribuía aos seres vivos, a de *automata mechanica*, compreendemos por que é que o protagonista tem tal nome. É uma ironia que alguém assim chamado seja uma máquina, como se descobre no final do filme. Contudo, também há que sublinhar que Deckard é alguém que tem papel importante na história do ponto de vista político, porque a sua função é policiar Los Angeles e enquanto polícia política exterminar os *replicants* ilegais, o que doravante se designa pelo eufemismo de “reforma”.

²Numa das sequências da versão *Director's Cut* do filme o “blade runner” Deckard sonhar com um unicórnio branco. As ilações a retirar desta sequência é que na versão regular do filme o inspector Gaff conhece o sonho de Deckard e por isso lhe deixa um *origami* em forma de unicórnio; é porque os sonhos de Deckard eram implantes de memória previsíveis. Em suma, Deckard é um *replicant*, mas um *replicant* feito para policiar a *polis*. A cidade está de facto repleta de máquinas.





12.3 O Lugar-Limite

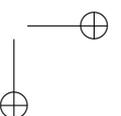
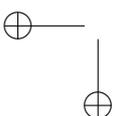
A fuga dos *replicants* das colónias espaciais é um efeito colateral, como tantos outros, de que a técnica é responsável na ficção pósmoderna de *Blade Runner*. Por exemplo os *replicants* foram criados para servir o humano e querem ser deuses, os humanos querem amar e pendem para o estádio maquinal, os seres vivos foram exterminados e são ressuscitados por uma técnica mecânica ou genética. O confronto, em *Blade Runner*³, é que leva a que os *replicants* exijam mais, daí se aventurarem a auto-expulsarem-se da comunidade laboral a fim de ir falar com o criador.

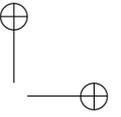
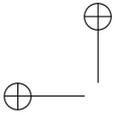
A forma como SCOTT desvela o universo de *Blade Runner* é peculiar, uma vez que mostra os andróides Nexus-6 a serem caçados num habitat que já não é o da *physis*, e muito menos o da humanidade, é um habitat ciborgue, onde as incorporações técnicas são tais que é difícil definir onde começa o humano e termina a máquina. O *replicant* enquanto objecto científico não foge ao sistema da previsão e do controlo, porque as memórias tornam-nos previsíveis e as emoções permitem que eles sejam facilmente controlados. O imaginário era a forma de suprimir o lado maquinal e a falta de nascença, bem como a de infância e de mãe⁴. Em *Blade Runner* o argumento é claro em criticar a densidade urbana comprimida de um mundo cada vez mais globalizado, enredado e sobrepovoado; as zonas crepusculares introduzidas pela saturação mediática e o colapso das narrativas mestras; as regiões fronteiriças enevoadas entre identidades e espaços. A obra que K.DICK escreveu (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*) já exigia que se re-imaginasse o espaço em si mesmo. A Los Angeles do filme é no fundo um “lugar-máquina”, um território ciborgue simultaneamente real e virtual, orgânico e máquina, sano e esquizóide, uma arena de multiplicidades, de construções e desconstruções.

A *polis* que o filme nos dá a ver é um lugar-limite, uma zona-limítrofe que revela todo o carácter predatório da técnica, mas que nunca não deixa de

³Em todo o filme, como em todo o universo de ficção criado pelo escritor K.DICK, em histórias como *A Scanner Darkly – O Homem Duplo*, ou *O Tempo dos Simulacros*, há sempre um confronto entre o real e o virtual.

⁴Não é casual o facto de o filme começar com um dos interrogatórios mediante o método Voigt-Kampff, em que a um *replicant* se pergunta algo sobre a sua mãe. Os *replicants* não eram gerados, eram activados, logo a única mãe que tinham era a técnica. Enquanto subproduto da técnica moderna, mais avançada, os *replicants* não poderiam ser corrigidos, apenas “reformados”.



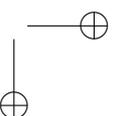
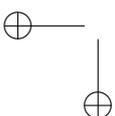


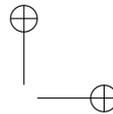
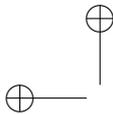
ser técnica. É na cidade, na megalópole, que tudo ocorre, que a liquidação do real e do referencial precede a do extermínio do Outro. Tudo termina em extermínio, a predação da técnica culmina com a técnica a ser predadora da própria técnica, de que serve exemplo a cena em que Deckard (uma máquina) “mata” a *replicant strip-teaser* (outra máquina). Daqui se conclui que o carácter predatório da técnica não se consegue ocultar, é o mesmo que a própria técnica, o que é altamente inquietante e estranho, dado que se replicam seres, que se criam extensões do humano (*prosthemos*) para se auto-anularem. Este habitat ciborgue é perverso e bizarro, tornando-se um espaço do *necro*, em que em última instância o humano se domestica. Os *replicants* representam essa viagem ao interior da inquietude, a revelação do mundo furtivo da máquina afinal racional e emotiva.

Em última instância os *replicants* são os seres ideais para povoarem a cidade futurista, porque são concebidos para lidarem com situações extremas, para andarem por sobre o fio da navalha. É por isso que Deckard, o protagonista, desempenhado por Harrison Ford, é logo no início do filme auto-apresentado como sendo ex-polícia, ex-“blade runner”. O que significa que ele há muito estava designado para este tipo de “missões”, para enfrentar o perigo iminente de uma *polis* tornada ela própria um local-armadilha, donde o sugestivo subtítulo do filme em português. O que é preocupante é que a *polis* seja um habitat ciborgue, um território pensado por humanos calculistas para máquinas emotivas, que afinal se revela palco de humanos indiferentes e máquinas especiais. O carácter predatório da técnica é incontornável.

Um cenário de nostalgia por um barroquismo técnico desprovido de significado, sobre retro-futurismo, é em última análise o que tipifica *Blade Runner*. A única coisa que tem significado é o modelo matemático, a lógica da análise, da representação e da investigação. A natureza degrada pela técnica torna-se hostil e ao humano resta apenas catalogar a origem geométrica da *natur*. O que não é quantificável é cientificamente irrelevante.

São muitas as cenas em que as personagens anseiam uma estabilidade que não lhes é concedida. Apesar de a matemática e a tecnociência serem dominantes no filme, sendo os *replicants* fruto dessa proficiência, a verdade é que não agem conscientemente como sendo fruto desse processo. Eles são *esse* processo, e recusam-se a ser apenas mais um processo. Uma coisa é certa: o sistema cartesiano não é mais suficiente enquanto centro conceptual





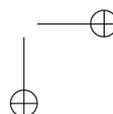
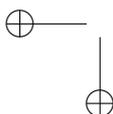
ou modelo tático para designar os espaços que nos rodeiam e afectam, como o filme demonstra.

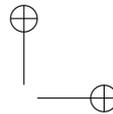
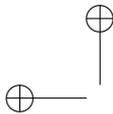
12.4 O Mundo-Máquina

Reflectir acerca de *Blade Runner* é reflectir acerca do território da tecnociência, porque todo o filme está impregnado de ciência e técnica, vemos o mundo apropriado por máquinas inteligentes. O mundo orgânico foi completamente desconstruído pela técnica, foi tornado matéria-prima para manipulações ulteriores; é na verdade um mundo-máquina. Em *Um Discurso Sobre as Ciências*, Boaventura de SOUSA SANTOS, acerca da tecnociência, afirma que: “este mundo-máquina é de tal modo poderoso que se vai transformar já na grande hipótese universal da época moderna, o mecanicismo” (SANTOS, 1987: p.16). E, na verdade, é o mecanicismo que cria o chão para o expoente de modernismo de que *Blade Runner* nos dá o retrato, desde relógios, cidades, automóveis, ao motor de combustão, até a aeronaves; o mecanicismo preparou o terreno para a electrónica, a robótica e a genética.

Num interessante ensaio chamado *High Techné: Art And Technology From The Machine Aesthetic To The Posthuman* (1999), o autor, RUTSKY, caracteriza todo este universo propenso para a ciência e o *high-tech* como sendo algo dotado de “vida” própria, como se fosse possível a tecnociência ter o seu próprio agenciamento. Relativamente aos *replicants* a questão é mesmo essa, os andróides da classe Nexus-6 tinham inteligência e afecções humanas; os *replicants* tinham vida própria, tinham-se separado do criador. A perversão de tudo isto é que no mesmo molde que qualquer aparelho electrodoméstico, os *replicants* tinham vida temporária, o que os tornava tão efémeros como qualquer artigo de consumo. A vida deles é neste sentido mais bizarra e monstruosa, pois quase à beira de se efectivarem mais humanos que os próprios humanos, eis que regressam à condição da máquina e perecem, sendo desligados, desactivados, exterminados, reformados. Nesta senda, se um José GIL refere que os humanos precisam de monstros para se sentirem humanos, eu diria que, em *Blade Runner*, nós precisamos de máquinas para nos sentirmos mais humanos.

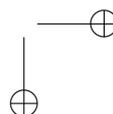
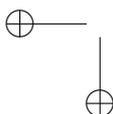
A monstruosidade situa-se em dois pólos, por um lado na criação (quem os gerou fê-lo já dentro desses parâmetros), e por outro lado na libertação.

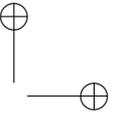




É que enquanto subproduto da mais alta tecnologia, os *replicants* são pura tecnologia solta então considerada iminentemente perigosa. O facto de existirem “blade runners” a caçar *replicants* quer dizer que a tecnologia não devia ser solta, que a tecnociência tem que domar as suas criaturas cibernéticas, colocando-as dentro de um sistema de liberdade condicional. O acidente é a excepção na tecnociência, porque todo o território ciborgue é lógico, previsível e manipulado. É inevitavelmente a revisão do sistema de “vigiar e punir” que FOUCAULT explora na obra homónima, pois *Blade Runner* explora ao máximo a temática da “microfísica do poder” foucaultiana. A única forma de controlar os *replicants* era limitar-lhes o tempo de vida; a microfísica do poder aí agiu ao mais ínfimo, programando-os geneticamente para se desligarem no término de quatro anos.

Ao longo do filme de *Blade Runner* o que vai sendo demonstrado é que houve uma mutação dentro da própria técnica, o que ocorreu com a evolução desmesurada foi que a própria noção de tecnologia sofreu alterações. O que não é tecnológico não pode ser moderno; o tecnológico é a própria mutação das coisas ditas técnicas ou que são alvo de intervenção técnica. A resposta ao território da tecnociência não é “des-tecnologizar” ou “des-tecnicizar”, mas sim mais técnica, mais mudança, mais inovação. Digamos que é nesta óptica que a resposta a uma humanidade que está mal consigo própria, em *Blade Runner*, tem resposta idêntica: a apresentação de mais técnica; desta feita, apresenta-se andróides com problemas existenciais replicados dos humanos. Não surgiu qualquer solução mas uma cópia de um problema já antigo, mas a tecnociência de suporte de tudo isto é mais extrema. O problema do estatuto simulacral das cópias perante os originais, a instrumentalidade da técnica, não são suficientes para explicar tudo o que ocorre em *Blade Runner*, porque na Los Angeles de 2019 o principal a destacar é que o estatuto simulacral é um fim em si mesmo. Não interessa só que se produza algo, mas que seja simplesmente a mais alta potência do falso: o simulacro. Os *replicants* aparecem assim no mundo como nós, isentos da responsabilidade do mundo que os rodeia, mas o que se lhes reserva é um habitat ciborgue, que em vez de os acolher, os colhe como um comboio a alta velocidade.





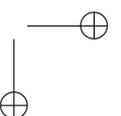
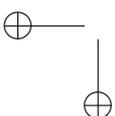
12.5 Os Produtos da Técnica e o Inquietante

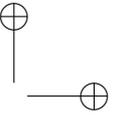
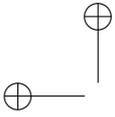
Para a Tyrell Corporation os *replicants* são produtos da técnica. À luz da visão que HEIDEGGER tem da *teknê*, a essência da tecnologia remete não para o carácter estático, ideal, mas para um carácter dinâmico, um processo, um movimento. Algo “on-going” e ligado à *poiesis*. Os *replicants* são, dentro desta moldura teórica, uma produção. O problema é que eles querem atingir a imortalidade, precedida pela vitalidade e pela reprodução.

Na visão de HEIDEGGER, o esforço moderno consiste em resolver o que ainda não assentou, o “unsettling”, o que está “in-seguro”. Ora em *Blade Runner* o “perigo está iminente” precisamente porque os subprodutos da tecnociência estão acidentalmente soltos – os *replicants* – e estão ilegais. De forma heideggeriana o que se passa é que a tecnologia assume um destino em direcção a um fim instrumental. Só que a insegurança da tecnologia não desaparece e permanece no seu enquadramento. Por mais incrível que pareça, seja no olhar de Tyrell, no olhar de Deckard, ou no olhar dos *replicants*, a insegurança permanece interiormente. Falta uma garantia, o perigo paira sobre eles, o medo assola-os, a morte espreita de forma ameaçadora como que um desmantelamento terminal.

De facto há uma desmontagem, uma revelação, uma *release* de toda a dinâmica conflituosa e ambígua da tecnologia, o que é solto é projectado como representação, posto em jogo. É isso que persegue os *replicants* de *Blade Runner*. As imagens soltam-se, são libertadas, e proliferam mais eficazes que os procedimentos de contenção das próprias. A condição de “un-settling” permanece na dinâmica tecnológica, porque com a modernidade há uma mudança de curso, uma *détour*, uma “turning”. A reviravolta, a mutação já teve lugar, já ocorreu. E estamos todos sujeitos a ela; a tecnociência representa essa mudança, ainda que se torne refém da mutação que instaura com as inovações.

Ao ser incapaz de lidar com os próprios subprodutos, a técnica revela ter dinâmica própria, um agenciamento seu, e nessa condição é que a técnica se arrasta para modelos pré-modernos. Assim a tecnociência passa a ter embutido em si mesma monstruosidade e promessa, distopia e inquietação. Por este motivo RUTSKY defende que: “(...) those instances that evoke the sense of the uncanny – the idea of the double, ghosts, the return of the dead, the evil eye, the coming to life of machines or automata, and so on – represent the return of the repressed projections of a primary narcissism that is related to

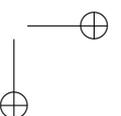
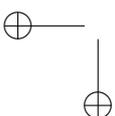




a magical, “animistic” conception of the universe” (1999: p.25). Por outras palavras, o que adquire vida é precisamente a tecnologia, agora capaz de nos devolver o olhar, o seu carácter aurático é tão estranho quanto impressionante. A impressão de uma inquietante estranheza permanece no duplo do humano, na vida própria que a máquina ou a réplica adquirem, porque aquilo que está oculto está em funcionamento e permite uma operacionalidade total. O inquietante é o lado de lá da ligação racional, o outro lado do espelho de um sujeito-objecto que fundiu sujeito e objecto. Há algo de suspeito na essência da técnica, algo de imprevisível no automatismo de seres de ontologia duvidosa. Nesta senda o inquietante (*unheimlich*) emerge quando não se controla algo que era estável e familiar (*heimlich*). O terror primitivo se surge é porque existe uma perturbação nova, o que outrora era familiar torna-se estranho, o “alien” revela-se pelo seu estado macabro, por estar reprimido. A acção humana é confrontada com o seu reflexo, o duplo adquire vida, fazendo com que o que era promissor se reveja com receio. Como fomos capazes de criar *replicants* pergunto eu? Quem são “estes artistas de olhar de bronze que forjam esta engrenagem assassina e impiedosa”? (como é referido por DELEUZE & GUATTARI, s.d.: p.207). A resposta é dada nas primeiras imagens de *Blade Runner*: o olho que vemos é de Deckard, o protagonista, e tem as pupilas dilatadas. O humano sempre foi *replicant*.

12.6 Seres Para a Morte

É K.DICK, no romance que origina *Blade Runner*, que refere através de uma das personagens que: “(...) os animais morrem efectivamente; esse é um dos riscos de possuí-los” (K.DICK, s.d.: p.61). Ora toda a lógica do filme assenta no mesmo pressuposto, o de que o ser vivo é perigoso porque é um ser para a morte. Este tipo de argumentos, quando enquadrados na teoria de HEIDEGGER, faz todo o sentido se pensarmos no “ser enquanto ser para a morte”. *Blade Runner* ilustra bem esta ideologia ao mostrar *replicants* com desejos de vitalidade, com ambição de viver mais. De forma heideggeriana, em *Blade Runner* não existe homem, tudo e todos têm ar de serem constructos, artefactos, pinóquios de carne e osso, figuras de cera, ou ciborgues. Neste universo, que K.DICK originalmente povoou com andróides, Ridley SCOTT substituiu por *replicants*. E é este estado da replicação que tudo define no filme, a inqui-



etação mora precisamente neste facto: o habitat ciborgue do filme mais parece um parque temático de máquinas, pois em *Blade Runner* não há homem, há *dasein* (o inautêntico), porque a inautenticidade reina.

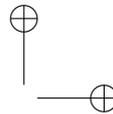
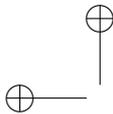
A busca dos *replicants* por Deckard é desde o início do filme uma procura do ser que se vê dejectado no mundo. Os *replicants* de SCOTT são um projecto de seres com vida temporária, objectos da tecnociência; seres situados num mundo que não criaram. Do ponto de vista dos humanos, os *replicants* são seres que perguntam pelo *ser*. São também confrontados com os limites à possibilidade do *ser*, os *replicants* estão indubitavelmente ao nível do *da-sein*. No entanto, enquanto seres superiores, a geração de *replicants* Nexus-6 supera-se a si e ao grande criador⁵. Quando Roy Batty, o *replicant* vilão, salva Deckard de cair, este demonstra a sua superioridade, depois de ter questionado e assassinado Eldon Tyrell. Roy é quem no final do filme dá outro sentido a si mesmo, salvando a vida de Deckard, quando já não se podia salvar a si mesmo.

Mas a verdadeira superioridade estava em Rachel, que pensando que tinha quatro anos de vida apenas, vê-se a escapar com Deckard, sendo que ambos tinham mais tempo de vida predeterminado por Tyrell. Nesta óptica, Roy, Deckard e Rachel demonstram a *destruktion* heideggeriana, pois dão outro sentido a si mesmos; tornam-se autênticos. Os *replicants* normais eram de facto uma fuga à derrota da criação natural em direcção à derrota da criação pela técnica. Porém, os três *replicants* referidos escapam à tirania dos objectos⁶, da “hipotecação” à técnica. Se a concepção heideggeriana da técnica é destrutiva, é porque a técnica não é humana e muito menos controlável. *Blade Runner* sublinha bem que o habitat ciborgue é hostil menos para a evolução da técnica. O perigo da sua dinâmica insegura é que a técnica replica a natureza. E se a natureza é caótica a técnica também se “caotiza”, isto graças a uma força motriz secreta, inquietante⁷.

⁵Isto é típico do *übermensch*, o homem-superior de que falava NIETZSCHE.

⁶A dada altura assiste-se a este argumento: “(...)“a tirania de um objecto”, pensou ele. “Ele não sabe que eu existo.” Como os andróides, ele não tinha qualquer habilidade para apreciar a existência de outrem” (Cf. K.DICK, *op.ult.cit.*, s.d.: p.37).

⁷A história começa com homens em queda, *replicants* que vêm das colónias para a Terra em busca de uma verdade, que são chamados pela gravidade. O impressionantemente inquietante é que os *replicants* pretendem deixar de fingir que estão vivos para serem vivos na plenitude. O principal motivo da queda dos *replicants* é ficar a conhecer a existência, eles pre-



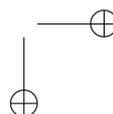
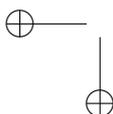
12.7 Tensão Espacial

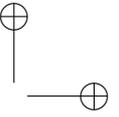
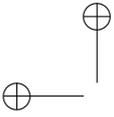
O filme de Ridley SCOTT prima por partilhar connosco imagens de uma megalópole enevoada onde os cidadãos passam mais tempo em espaços fechados. As ruas são um verdadeiro submundo, é notória toda uma tensão espacial não resolvida. A criar sentido neste universo estão as corporações que dominam o espaço publico de forma militar, sendo a Tyrell Corporation a que tem a capacidade de humanizar a tecnologia. Porém revela-se capaz de criar artifícios, simulacros alienados do mundo real. Estes simulacros são antes de mais simulações, e não sentidos últimos ou símbolos unificadores do universo tecnocientífico. Sobejamente estranho é que Tyrell, um homem com poder para criar andróides de carne e osso, use óculos com lentes espessas. Porque não tem ele olhos sintéticos perfeitos, de cultura, como os de Roy Batty? Porque nenhum humano é suficientemente humano. Essa é que é a questão.

Um outro aspecto interessante é sublinhado por Scott BUKATMAN, quando diz que: “o novo monumento não é mais a substancial espacialidade do edifício, mas a profunda superfície do ecrã. Esta é uma transformação exposta em *Blade Runner* através da proliferação de paredes que *são* ecrãs, agora locais de projecção em vez de habitação” (1993, p.132)⁸. Ou seja, são as superfícies de imagem que têm prioridade, o humano não tem prioridade na habitação mas na circulação. A imagem apropria-se dos espaços, porque a própria função dos espaços tornou-se outra: a da circulação, a da dinâmica. Nada está mais voltado para a contenção, o fluxo técnico é imparável e as imagens estão soltas num mundo póscapitalista que não assegura quaisquer identidades. A razão é que houve obviamente uma interferência irreversível da tecnociência na natureza. E o grande escândalo é que se possa construir seres humanos fora das condições naturais que nos geraram. Nós transformámos toda a natureza a tal ponto que o mundo está na cidade enquanto imagem. A tecnociência traz a natureza para dentro da cidade, mas controlada. A solução para a extinção dos animais é a produção de animais em laboratório, animais de síntese. É preciso salvar a natureza, e não é deixando-a entregue a si própria, é a técnica que representa a salvação. A solução é sempre mais técnica.

tendem a todo o custo ultrapassar a barreira que os designa como máquinas reflexas que não estão realmente vivas, como se fossem formigas.

⁸N.A.: A tradução do excerto é minha.

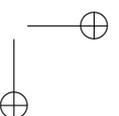
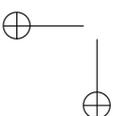


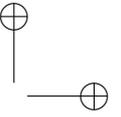


12.8 O Regime do Real?

Em todo o filme a única coisa que supostamente prova que os *replicants* têm um passado, o que prova que são humanizados, são as imagens, pois suportam o regime do real. Para os andróides Nexus-6 o real era comprovado por imagens, por implantes de memória que supostamente atestavam que “assim foi”. Como McLUHAN bem refere: “now the point of this myth is the fact that men at once become fascinated by any extension of themselves in any material other than themselves” (McLUHAN, 1994: p.41). Ou seja, qualquer extensão do humano o arrasta para o estado de *narciso narcosis*, para um estado de delírio pela própria imagem, desde que seja a do humano, independentemente do suporte dessa imagem. Seja a fotografia face ao humano, ou o *replicant* face ao humano. Em ambos os casos há um delírio pelo reflexo de humanidade. Quanto aos *replicants* a questão é que eles próprios eram imagens do humano, e, a justificarem-se como simulacros, eles próprios recorriam a imagens, que por sua vez recorriam a modelos do humano. O grande problema em torno de todo este regime do real é que são as corporações que fazem a apropriação última, as imagens são memórias comprovativas, as imagens são um *statement* corporativo que visa defender recordações de uma suposta vida familiar que já não existe nos moldes edipianos. Não é por acaso que em todo o filme este regime do real pela imagem é um regime de controlo. Controlar a imagem é controlar o corpo, controlar as memórias é controlar os *replicants*. *Replicants* dóceis, era disso que se tratava. O fim, o *telos*, é o de provocar uma subjectivação, uma tecnologia do Eu, o que é sintomático de que o controlo exterior se faz interior. Pelas imagens a técnica colmatava, suprimia, esse hiato da falta de humanidade, de subjectividade.

Neste contexto da técnica, diz HEIDEGGER que “o mundo da técnica é o mundo da errância: os homens não têm nenhum ponto de referência” (s.d.: p.52). E enquanto ícone da ficção acerca da tecnociência, *Blade Runner* exhibe perfeitamente esta temática da falta de referências. A fuga dos *replicants* é o efeito de uma crise existencial, é uma querela em torno das referências. Assim como as fotografias, os *replicants* são reproduções e a sua semelhança connosco é quantificável, pelo que acusam uma humanidade que já houve, mas que não há mais. As fotografias que todos os *replicants* têm, tal como Deckard, comprovam que o seu possuidor é vivo, é real, tem um percurso, que não é fruto de uma tecnologia que os fez aparecer no mundo de forma

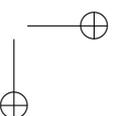
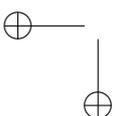


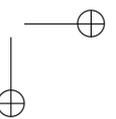
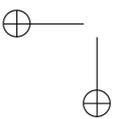
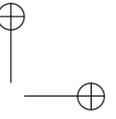
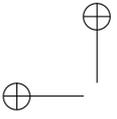


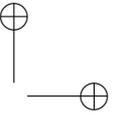
instantânea. O filme também põe insistentemente à prova a noção da fotografia como prova de um facto, verdade ou realidade. As imagens instituem no filme um regime do real, um real que se deve construir e manter como que uma necessidade.

Relevante é também o facto de as imagens, que são construções subjectivas acerca de montagens objectivas, criarem uma espécie de espaço interior “externo”, dado que exteriorizam algo que deveria estar dentro dos *replicants*. Mas que não está⁹. Os *replicants* acusam todo um esforço moderno em resolver o que ainda não assentou, o que está “in-seguro”, o simulacral. Afinal, não somos nós que mudamos a técnica, é a técnica que nos muda, a inquietação reside nessa reviravolta.

⁹Além disso, todo o filme questiona a legitimidade das imagens enquanto comprovativas do real, questiona-se a imagem realista, as imagens vistas por olhos humanos, com próteses (óculos): as imagens de seres replicados (a coruja, os *replicants*), e até as imagens dos dispositivos tecno-ópticos (videofone). Mas este questionar não é acidental, porque o filme está impregnado de imagens, algumas das quais nos fazem recordar a pintura medieval holandesa, e os *replicants* são como que a égide desta representação da humanidade, a cópia das cópias, a representação “viva” do humano; são o simulacro perfeito, isto porque há um sujeito que se identifica com uma imagem, mas a imagem também se identifica com o sujeito. O humano identifica-se com imagens, simulacros, mas estes também se identificam com o humano, na medida em que pretendem assumir uma autenticidade que não lhes foi concedida.







Capítulo 13

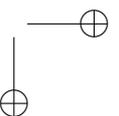
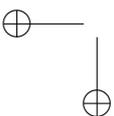
The Advergames Report¹ On The Next Generation of Ludic Advertising

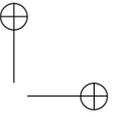
13.1 The Concept of Advergames

First of any consideration it is important to say that the *Advergames* concept reveals a fusion of two words, which are *advertising* and *games*. Thus, in this sense, *advergames* means a compression of both worlds – the world of advertising and the ludic world of gaming. Since games are no longer made by a one-man *start-up* enterprise the videogame industry blossomed into something bigger and more lucrative. In doing so, the *advergames* became reality due to the amount of money spent in the development of videogames, the profits kept increasing higher and higher. More money is required to pay better developers to create better games, and all this in order to fulfill the requirements of a demanding audience.

When one speaks of *advergames* one also must understand that what makes the new generation of entertainment collide with the advertising industry is just the fact that the ads actually support and sponsor videogames. In other words, the games are becoming camouflaged on-demand ads due to the large amounts of investment required to finance the videogame industry. What evolves from this "ad + game" equation is that as soon as games become adverti-

¹Texto escrito em inglês inicialmente para apresentação e publicação ao abrigo da iniciativa ICORIA'07, o que não aconteceu por ter sido submetido já fora dos prazos estipulados para recepção de "papers" sobre publicidade.





sing, so does advertising becomes playable as well. Welcome to the *Adver-tainment* age!

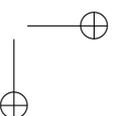
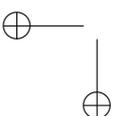
13.2 Updating Ads in Real-Time

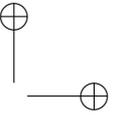
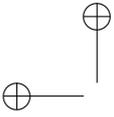
This *Advergaming Report* is mostly a report on some of the actual next generation of ludic advertising, and I would like to show, along this brief paper, some examples of what it is being done by the advertising/the electronic gaming industry right now. According to Jo Twist, all sorts of characters in videogames, specially the ones of sports games, will eventually be increasingly flooded by clothing brands logos. Although what it is really remarkable, it is the fact that "with more gamers going online, the potential is there for ads to constantly update in real-time when ad campaigns change in order to sell ideas"². So what could be more fast-forward than ads which can be changed by sponsors in time to provoke the right effect on *an* audience? And the answer is that what can be crazier than the real-time ads is the possibility to deliver different ones to different players. Another hypothesis is the one which implies a built in-game tracking system so the gamer's choices can be stored in the ad agency, whose goal then will be to target specific ads right to a specific player. In this way, the player and the game sponsors are playing the same game; they just do it in different places, although in the same digital platform – the videogame. The possibilities in the ludic (including online) world are, in fact, endless.

According to Dean Takahashi, this new technology allows the industry to update ads as they would update any game data. Takahashi says that "Electronic Arts , the largest independent video-game publisher, gave its blessing to a new "dynamic" form of advertising embedded in video games as it announced that it would use two ad technologies in seven upcoming games"³. And all this is possible because EA inserts dynamic ads into video game data and these can be updated online like firmware. The effect of this technology, and those alike, in games of SOE (Sony Online Entertainment), as well as that of Microsoft Xbox Live, is interesting because it allows a tracking system

²Jo Twist, *Ads In Video Games Set To Rise*, BBC News - Technology, October 20th, 2004 (available online).

³Dean Takahashi, *Electronic Arts To Put Dynamic Ads In Video Games: Ads Can Be Updated By Internet*, San Jose Mercury News, August 31st, 2006 (available online).





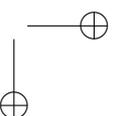
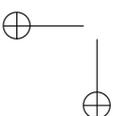
powerfull enough to control the traget-market: gamers of the next generation games, which are specifically designed to play on networks.

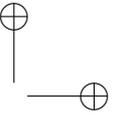
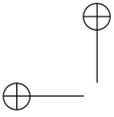
Another strategy it is that which implies creating branding games instead of in-game advertising. The first type means that the advertiser controls the game, but the second type leaves ads in second place; so the game comes first. All these strategies are at stake because the cost of game development imply product placement, branding and multi-channel marketing. Of course the interactive ads work fine and are welcome, because, in doing s,o games become each time more like Hollywood productions, but one shouldn't forget either that gamers get old along with games, game platforms and systems. A fact that we cannot forget too is that gamers are faithfull to games, not to platforms. So if one best-seller game migrates from one system to other gamers follow it. That is just how it works. Advertising agencies also now all about it. That is one reason why Microsoft bought Bungie Software and published the *Halo* shooter exclusively for the Xbox⁴.

13.3 Game Placement

It is important to underline in this essay, in this *Advergimes Report*, that advertising is getting mixed up with entertainment forms in such ways that it becomes hard do distinguish games from ads, when once they were apart. In the videogame world, the ads that once were exception are becoming the playground of the game. An intelligent example is *The Island* (Michael BAY, 2005), a movie in which there is a moment when characters are playing a sports simulation, which happens to be tagged by the Xbox trademark. But in videogames, to be specific, all research points out a revolution of ads not just to stare at, but, in other way, to get into the ad, because the trend is that we'll go from game players to ultimately ad players. In other words, if advertising pays the game development, through product placement, for example, why not to change advertising in something so powerfull that we would need then

⁴Concerning the target-market, we know that there was a time, twenty years ago, in which players were among 10 and 20 years old. Nowadays they got older so the target-market of videogames is between 20-40 years old (PlayStation2 & Xbox), even so Nintendo still focus is products onto younger kids.





something like game placement, once the ad has a major role than the game itself. In fact, the ads will be games.

Some strategies work really well for the audience, allowing anyone to identify easily a certain kind of imagery, yet in games and advertising the question is which game and which ad to choose for, because not all great games get well marketed, such as *Tomb Raider* (Simon WEST, 2001). The movie wasn't even close to the game. The same we can't say about *Doom* (Andrzej BARTKOWIAK, 2005), because it is a movie about a videogame. Paying homage to the game developers of such a cult game, the movie director created a 16 minutes sequence which exhibits a cinematic situation of the game in high-def graphics. The consequence it is that if one sees the game one recalls the movie, and vice-versa. So each product makes branding to the next one.

13.4 In-Game Advertising and Branding Games

There aren't much cases of product placement in videogames, but we can identify in *Super Frog* (1993)⁵, a videogame in which there was product placement for the *Lucozade* sports drink. Besides this case, in the same year, *McDonalds Treasure Land Adventure*⁶ arrived for consoles. But lets not to forget that at the end of the nineties, *X-Files – The Game*⁷ was advertising a Nokia Cell Phone.

Yet, nothing compares, in terms of in-game advertising, to such colossus called *Gran Turismo 4*⁸, the best "real driving simulator" of all time. In this videogame blockbuster product placement strategy that worked in real life works as well in the game. Following this logic, all outdoor, vehicle, logotype, raceway, automaker, and tuner shops are in fact advertising spots⁹. So the question is: "its the game so good that it gets all this advertising?" or "it has

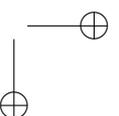
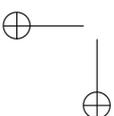
⁵Commodore AMIGA 500 - Team 17 Software LTD (1993).

⁶Sega Genesis - Treasure/Sega of America Inc. (1993).

⁷PlayStation - Fox Interactive/HyperBole Studios (1999).

⁸PlayStation 2 – SCEA/Polyphony Digital (2005).

⁹The in-game advertising is so well worked out that besides being a best-seller we could easily identify brands such as BBS, MOMO, SHELL, Nissan, Toyota, Honda, BMW, Mercedes; and even these: SAAB, Casio, VolksWagen, Michelin, ELF, Philips, Calsonic, Dunlop, Red Bull, Audi, Vodafone, Sony Walkman – NET MD, Coca-Cola, Samsung, Kodak.



so much well-known brands advertising the game that they boost the game in effect?" Japan is a success in what concerns to in-game advertising, where blockbuster games usually get nice investment in advertising. The best-seller *Shenmue*¹⁰, published first for the extinct Sega Dreamcast game console, was great and full of product placement. The game itself became an *advergame* for old games previously released decades before by the same company. So when the player controlled the main character to walk into an arcade game saloon it was possible to play in arcades such as *Out Run* or *Super Hang On*. *Shenmue*¹¹, in its sequel, had plenty advertising of *Hitachi*, *Sapporo Soft Drinks*, *Coke* and *Fanta*. Another game called *Ridge Racer 7*, made by Namco Bandai, also advertises old games in the race cars such as *DigDug*, *Xevious* and *Pac-Man*¹².

American advertisers also sponsor videogames really well, and they also do it with games which are already brands themselves, and amazing blockbusters in each genre. For example Electronic Arts promotes the latest *FIFA 2007*¹³ in which football players wear *Reebok* shirts and all in-game outdoors reveal *Barclays Bank* ads. The same process already occurs in the *Virtua Tennis* game. The latest *Virtua Tennis World Tour*¹⁴ features advertising of *FujiFilm*, *Evian* and *Tennis Monthly Magazine*. Sports games are so much eye-catching that in *Need For Speed Underground 2*¹⁵, for instance, the entire city where the player drives freely is full of *Best Buy* logotype neons. But sports games apart, enterprises such as Ubi Soft, which already explore the brand *Tom Clancy* from books, have advertised the *Axe* deodorant in the acclaimed *Tom Clancy's Splinter Cell*¹⁶. If it wasn't enough, in one *Splinter Cell* sequel – *Pandora Tomorrow*¹⁷ – the main character Sam Fisher uses a *Sony Ericsson P900 Smartphone*.

Branding Games explore both the product placement logic and the concept

¹⁰ *Shenmue* - Sega Dreamcast – Sega/AM2 (2000).

¹¹ *Shenmue 2* – Sega Dreamcast – Sega/AM2 (2001).

¹² *Ridge Racer 7* - PlayStation 3 – Namco Bandai Games America, Inc. (2006).

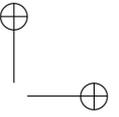
¹³ *FIFA 2007* - Xbox 360 - EA/EA Sports (2006).

¹⁴ *Virtua Tennis World Tour* - PlayStation Portable – Sumo Digital/Sega of America, Inc. (2005).

¹⁵ *Need For Speed Underground 2* - PC - EA Canada/EA GAMES (2004).

¹⁶ *Tom Clancy's Splinter Cell* - Xbox – Ubi Soft Montreal/Ubi Soft Entertainment SA (2002).

¹⁷ *Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow* - Xbox – Ubi Soft Entertainment SA (2004).



of in-game advertising, but some are major brands themselves. For example: *X-Files – The Game* continues the branding process started in the TV series but it didn't had much success. A more successful branding strategy was performed by Acclaim/Sega in the videogame *F355 Challenge*¹⁸, exclusively branding Ferrari automaker, in order to respond to the threatening niponic marketing of *Gran Turismo* from Poliphony Digital, where besides Ferraris it featured *Pirelli* and *Firestone* outdoors. The advertising logic of the real morphs into the virtual ad displays like solid gold over velvet blue. So far, the joint-venture processes work nicely in videogame as well. Lets see: automaker *Volkswagen* and american computer company *Hewlett-Packard* have joined efforts to create *HP Beetle Buggin'*¹⁹, a branding game in which the player controls a new micro-*Volkswagen Beetle* around an office desk full of HP printers, ink cartridges and digital cameras in search of pictures. This game is an obvious proof of an easy, cheap and fun form of ludic advertising.

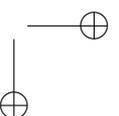
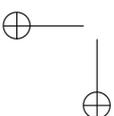
13.5 Advertising in and About Videogames Can Be Very Creative

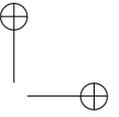
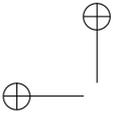
In order to reach their young target-markets, advertisers try to make ads with an audiovisual language which consumers may find appealing. That was the purpose of *Adidas*, with *Computer Soccer*, a TV commercial in which every time a cybernetic football player shoots the ball it disassembles himself in tiny 3D pieces, and then he passes the ball on to another player and the same thing happens, yet there is a close-up on all sports shoes. The main message, alike tunning-trend lovers, was that any one could *Assemble Your Foot*, so that is why all details, all pieces of the shoe mattered. Most of the advertising inspired in videogames is positive, like an ad made for DHL²⁰ Express Deliveries in which a pictured harbour revealed colored block-shaped containers incasing in others alike, as if it was in a *Tetris* game set. The strong slogan was: *We Move The World*. But the king of advertising, besides *Coke*, it still is *Nike*, in whose ad *Nike Tournament* it featured a sort of an underground football game apparently inspired in the *Speedball* videogame created by the

¹⁸ *F355 Challenge* - Dreamcast – Acclaim/Sega (2000).

¹⁹ This Flash Game is available in <http://beetle-buggin.freeonlinegames.com>.

²⁰ Deutsche Post – World Net (Mail Express Logistics Finance).





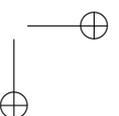
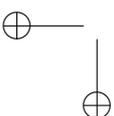
legendary *The Bitmap Brothers* in the nineties for the Commodore AMIGA 500.

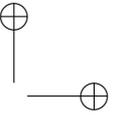
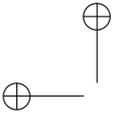
One of the best examples of a very creative ludic advertising is an image used for a campaign performed by the Portuguese Association Abraço²¹, which is led by slogans of prevention fight against AIDS contraction. In this image, divided in three equivalent parts, all very colourfull, it is shown in a tryptic the pelvic parts of the male body, right below it is the female pelvic area, and at the bottom of the picture stands a sort of pixelized virus image. Respectively, the subtitles for each picture are: *JoyStick*, *PlayStation* and *Game Over*. The target of this *ad* was teenagers and its purpose was to alert them about the dangers in sexual intercourse without condom protection.

Acclaimed video director Chris CUNNINGHAM also directed a Sony Entertainment commercial called *Mental Wealth*, in which a girl appears actually looking like a phototorrealistic big-eyed japanese *anime* character. The girl starts talking with a very noticeable british accent, in monologue-style before the camera, and really looks like an *alien*. Of course everyone notices this commercial because it is *really* different. Even so, most of the commercials for Sony PlayStation end up with a female voice whispering *PlayStation*, detail which actually works really good. Other ads like the *Mountain TVC* end up with the slogan *Fun Anyone?*, after streets getting piled up with people jumping on top of everybody till it looks like a sckyscraper of people running after a PS2 console. (Perhaps about the PlayStation2 launch?)

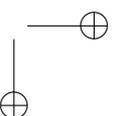
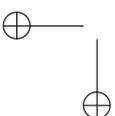
In the end, if advertising in and about videogames can be very creative, it also can be controversial. Despite the positive side of advertising inspired on videogames, it is also true that there were lots of ads not that fancy. For the videogames *Deathtrap Dungeon* and *Spawn: The Eternal*, their respective polemic commercials faced up lots of criticism in the US. And Sony Entertainment (owner of the PlayStation logo and trademark; therefore responsible) never bet on racially charged ads until the recent motto *Black vs White* used to promote the new ceramic-white PlayStation Portable, under the slogan *White is Coming!* This was a very xenophobic commercial, which featured a white-skin top-model girl in *punk* fashion grabbing the throat of a black-skin top-model girl in *afro* fashion. Of course the message was supposed to be: "the white PSP will be stronger and prettier", although in a racist view this mar-

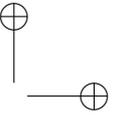
²¹ www.abraco.org.pt.





keting decision is very questionable. But controversial iconography sells just fine and what would be advertising itself without controversy?

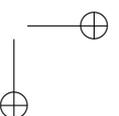
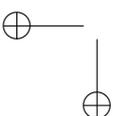




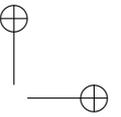
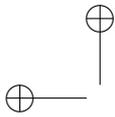
Capítulo 14

Bibliografia

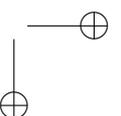
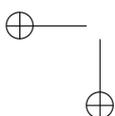
- AAVV 1 (s.d.). *Capitalismo e Esquizofrenia: Dossier Anti-Édipo*, Cadernos Peninsulares, Nova série, Ensaio 20
- AAVV 2 (1999). *El Paseante, la Revolución DIGITAL y sus dilemas*, 27-28. Madrid: Ediciones Siruela
- AAVV 3 (1997). *INTER@CTIVIDADES* Lisboa, FCSH-UNL. Lisboa: CML-DC, CECL
- AAVV 4 (1995). *Los Limites del Museo*. Barcelona: Fundacióó António Tapies
- AAVV 5 (1997). *Rethinking Architecture*, Neil Leach (ed.). Londres/Nova Iorque: Routledge
- AAVV 6 (1998). *Virtual Futures – Cyberotics, Technology and Post-Humanism*, Joan Broadhurst Dixon e Eric J. Cassidy. Londres: Routledge
- AGAMBEN, Giorgio (2002). *L'Ouvert: de l'Homme et de l'Animal*. Paris: Payot et Rivages
- AGAMBEN, Giorgio (1998). *O Poder Soberano e a Vida Nua – Hommo Sacer* (1995). Lisboa: Editorial Presença
- ALEKSANDER, Igor e BURNETT, Piers (1985). *Robot - Reinventar o Homem* (1983). Lisboa: Editorial Presença



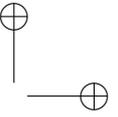
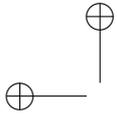
- ARNHEIM, Rudolf (s.d.). *A Arte do Cinema*. Lisboa: Edições 70
- ARTAUD, Antonin (1989). *O Teatro e o seu Duplo*. Lisboa: Fenda
- BABO, Maria Augusta (2003). *A auto-bio-grafia como Máquina Antropomórfica da Escrita*, in *Revista de Comunicação e Linguagens* nº32. Lisboa: CECL/Relógio d'Água
- BABO, Maria Augusta (2000). *A Reflexividade na Cultura Contemporânea*, in *Revista de Comunicação e Linguagens* nº8. Lisboa: CECL/Relógio d'Água
- BABO, Maria Augusta (2001). *Ars Scribendi: do grafo ao graffiti*, in *Revista de Comunicação e Linguagens* nº30. Lisboa: CECL/Relógio d'Água
- BAKER, Robin (1993). *Designing The Future – The Computer Transformation of Reality*. Hong Kong: Thames & Hudson
- BALLARD, J.G. (1985), *Crash*. Nova Iorque: Vintage Books
- BALLARD, J.G. (1978), *The Concentration City in The Best Short Stories of J. G. Ballard*. Nova Iorque: Holt, Rinehart and Winston
- BARTHES, Roland (1982). *Empire of Signs*, Trad. Richard Howard. Nova Iorque: Hill and Wang
- BAZIN, André (1971). *What is Cinema?*, Vol.2. Berkeley e Los Angeles: University of California Press
- BAUDRILLARD, Jean (1996). *O Crime Perfeito*. Lisboa: Relógio d'Água
- BAUDRILLARD, Jean (1994). *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio d'Água
- BAUDRILLARD, Jean (1987). *The Ecstasy of Communication*. Nova Iorque: Semiotext(e)
- BAUDRILLARD, Jean (1992). *A Ilusão do Fim*. Lisboa: Terramar
- BAUDRILLARD, Jean (1979). *A la Sombra de las Mayorías Silenciosas*. Barcelona: Editorial Kairós



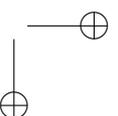
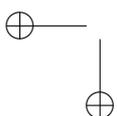
- BAUDRILLARD, Jean (1981). *Requiem For The Media*, Trad. Charles Levin, in *For a Critic of the Political Economy of the Sign*, Ed. Charles Levin. St.Louis: Telos Press
- BAUDRILLARD, Jean (1983). *In the Shadow of the Silent Majorities*, Foreign Agents Series, Trad. Paul Foss, Paul Patton e John Johnston. Nova Iorque : Semiotext (e)
- BAUDRILLARD, Jean (1976). *L'Échange Symbolique et La Mort*. Paris: Éditions Gallimard
- BAUDRILLARD, Jean (1983). *Simulations*, Foreign Agents Series, Trad. Paul Foss, Paul Patton e Philipp Beitchman. Nova Iorque: Semiotext (e)
- BAUDRILLARD, Jean (2002). *The Spirit of Terrorism and Other Essays*, Trad. Chris Turner. Londres/Nova Iorque: Verso
- BAZIN, Hugues (1995). *La Culture Hip-Hop*, col. Habiter. Paris: Ed. Desclée de Brower
- BENEDIKT, Michael (ed) (1991). *Cyberspace: First Steps*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press
- BENJAMIN, Walter (1992). *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio d'Água
- BERGER, John (1972). *Ways of Seeing*. Middlesex: Penguin Books
- BEY, Hakim (1985). *The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*. Brooklyn, Nova Iorque: Autonomedia
- BOLTER, Jay David & GRUISIN, Richard (2002). *Remediation: Understanding New Media* (1999). Massachusetts, Cambridge: MIT Press
- BRETON, Phillip (1997). *À Imagem do Homem: Do Golem às Criaturas Virtuais*. Lisboa: Instituto Piaget
- BROCKMAN, John (1997). *Digerati – Encontros com a Elite Digital*. Brasil: Editora Campus



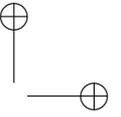
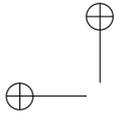
- BUKATMAN, Scott (1993). *Terminal Identity: The Virtual Subject In Post-modern Science Fiction*. Londres: Duke University Press
- BURROUGHS, William S. (s.d.). *A Revolução Electrónica*. Lisboa: Vega
- BURROUGHS, William S. (1966). *The Soft Machine*. Nova Iorque: Groove Press
- BUSSY, Pascal (1999). *KRAFTWERK – Man, Machine and Music*. Londres: S.A.F.
- C.CLARKE, ARTHUR (1982). *2001: Odisseia no Espaço* (1968), Tradução de Maria Nóvoa. Mem Martins: Publicações Europa-América
- CANGUILHEM, George (s.d.). *Máquina y Organismo in Incorporaciones*. Madrid: Cátedra
- CAMERON, James (1995). *Strange Days*. Nova Iorque: Penguin Books
- CASTELS, Manuel (1999). *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Editora Paz e Terra
- CHIROLLET, Jean-Claude (1994). *Esthétique et Technoscience – Pour La Culture Techno-Esthétique*. Liège: Pierre Mardaga (ed.)
- CLUTE, John (1987). *Introduction – Interzone: The Second Anthology*, Ed. John Clute. Nova Iorque: St.Martin's Press
- COELHO, Eduardo Prado (2000), *A Desconstrução Como Movimento in Revista de Comunicação e Linguagens* n°28, p.101-125. Lisboa: CECL/Relógio d'Água
- COTTON, Bob & OLIVER, Richard (1994). *The Cyberspace Lexicon*. Londres: Phaidon
- COUCHOT, Edmond (1998). *Tecnologias da Simulação – Um Sujeito Aparelhado*, in “Real/Virtual”, RCL n°25/26. Lisboa: Cosmos
- COYNE, Richard (1996). *Designing Information Technology in The Postmodern Age*. Cambridge, Massachussets: MIT Press



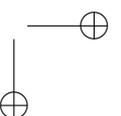
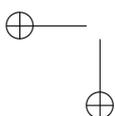
- DAVIS-FLOYD, Robbie e DUMIT Joseph (1998). *Cyborg Babies – From Techno-Sex to Techno-Tots*. Nova Iorque: Routledge
- DEBORD, Guy (1991). *A Sociedade do Espectáculo*, Trad. Francisco Alves e Afonso Monteiro. Lisboa: Edições mobilis in mobile
- DEBRAY, Régis (1992). *Chronique d'un Cataclysm, in Vie et Mort de l'Image: Une Histoire de regard en Occident*. Paris: Gallimard
- DeCERTEAU, Michel (1984). *The Practice of Everyday Life*, Trad. Steven Rendall. Berkeley, Califórnia: University of California Press
- DELEUZE, Gilles (2004), *A Imagem-Movimento* (1983). Lisboa: Assírio & Alvim
- DELEUZE, Gilles (1989). *Différence et Répétition* (1969). Paris: Presses Universitaires de France
- DELEUZE, Gilles (1974). *Lógica do Sentido*. São Paulo: Perspectiva (1969). Paris Les Éditions de Minuit
- DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix (1999). *A Thousand Plateaus – Capitalism and Schizophrenia*, Trad. Brian Massumi. Londres: Athlone Press
- DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix (s.d.). *O Anti-Édipo – Capitalismo e Esquizofrenia*, Trad. Joana Moraes Varela e Manuel Maria Carrilho. Lisboa: Assírio & Alvim
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix (2005). *Kafka: Para uma Literatura Menor* (2002). Lisboa: Assírio & Alvim
- DERRIDA, Jacques (2001). *De La Grammatologie*, Minuit, Paris, 1967; *Papier-Machine*. Paris: Éditions Galilée
- DERY, Mark (1995), *Escape Velocity – Cyberculture at the End of the Century*. Nova Iorque: Grove Press;
- DERY, Mark (ed) (1994). *Flame Wars – The Discourse of Cyberculture*. Durham: Duke University Press



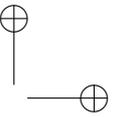
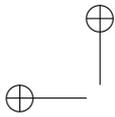
- DESCOMBES, Vincent (1979). *Le Même et l'Autre*. Paris: Les Éditions de Minuit
- DEUTSCH, David (1997). "Virtual Reality", in *The Fabric of Reality*. Penguin Books (edição espanhola, pp.106-129).
- ECHEVERRÍA, Javier, *Telépolis*, Ensayos, Destino, Barcelona, 1994.
- EISENSTEIN, Sergei, *Film Essays*, Dennis Dobson, Londres, 1968 ; *Film Form*, Harcourt, Brace, Nova Iorque, 1949; *Film Sense*, Faber and Faber, Meridian Books Nova Iorque, 1957.
- ELIAS, Herlander (2007). *A Moda dos Transformers*, in *Cibercultura*. Lisboa: Revista MédiaXXI n°90
- ELIAS, Herlander (2007). *A Nova Era da Tipografia Dinâmica*, in *Cibercultura*. Lisboa: Revista MédiaXXI n°91
- ELIAS, Herlander (2006). *A Publicidade do Futuro*, in *Cibercultura*. Lisboa: Revista MédiaXXI n°85
- ELIAS, Herlander (2006). *A Sociedade Optimizada pelos Media*. Lisboa: MédiaXXI
- ELIAS, Herlander (2007). *Black Box Vs White Pod – A História do Walkman*, in *Cibercultura*. Lisboa: Revista MédiaXXI n°89
- ELIAS, Herlander (ed) (1999). *Ciberpunk – Ficção e Contemporaneidade*. Lisboa: Dist. Sodilivros
- ELIAS, Herlander (2004). *Net Work On Network*, Leonardo Journal of Arts, Creativity and Technology, June Issue # 2004. Massachusetts: MIT Press
- ELIAS, Herlander (2002). *Performing Arts Beyond Shock in a Media Network Culture*, Kapitals Journal. Lisboa: ACARTE-Fundação Calouste Gulbenkian
- FLUSSER, Vilém (1985). *Filosofia da Caixa Preta*. São Paulo Hucitec
- FOUCAULT, Michel (s.d.). *As Palavras e as Coisas* (1966). Lisboa: Edições 70



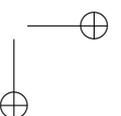
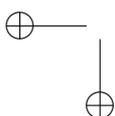
- FOUCAULT, Michel (1987). *Vigiar e Punir: História da Violência nas Prisões*, 14^a edição. Editora Vozes: Petrópolis
- FREUD, Sigmund (s.d.). *L'inquiétante Étrangeté* in *Essais de psychanalyse Appliquée*. Paris: Folio.
- GALHARDO, Andreia (2006). *A Sedução no Anúncio Publicitário: Expressão Lúdica e Espectacular da Mensagem*, 2^a edição. Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa
- GEADA, Eduardo (s.d.). *O Cinema Espectáculo*. Lisboa: Edições 70
- GEADA, Eduardo (1985). *O Poder do Cinema*. Lisboa: Livros Horizonte
- GIANETTI (ed), Claudia (s.d.). *Ars Telemática — Telecomunicação, Arte e Ciberespaço*. Lisboa: Relógio d'Água
- GIBSON, William (1999). *All Tomorrow's Parties*. Grã-Bretanha: Viking
- GIBSON, William (1987). *Burning Chrome* (1985). Nova Iorque: Ace Books
- GIBSON, William (1998). *Idoru*. Lisboa: Gradiva
- GIBSON, William (1988). *Mona Lisa Overdrive*. Nova Iorque: Bantam Books
- GIBSON, William (1995). *Neuromancer* (1984). Londres: Voyager/Harper Collins
- GIBSON, William (1988). *Neuromante*. Lisboa: Gradiva
- GIBSON, William (2003). *Pattern Recognition*. Nova Iorque: G. P. Putnam's Sons
- GIL, José (1994). *Monstros*. Lisboa: Quetzal, Lisboa
- GRANJA, Vasco (1981). *Dziga Vertov*. Lisboa: Livros Horizonte
- HABLES GRAY, Chris, et al. (s.d.). *Cyborgology: Constructing the Knowledge of Cybernetic Organisms*, in *The Cyborg Handbook*. Londres: Routledge



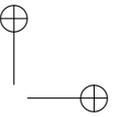
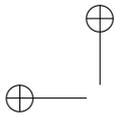
- HALBERSTAM, Judith & LIVINGSTON, Ira (s.d.). *Posthuman Bodies*, in *Posthuman Bodies*. Indiana: Indiana University Press
- HANHARDT, John G. (2000). *The Worlds of Name June Paik*. Nova Iorque: Guggenheim Museum
- HARAWAY, Donna (1989). *Simians, Cyborgs and Women*. Nova Iorque: Routledge
- HEIDEGGER, Martin (s.d.). *Essais et Conférences*. Paris: Galimard
- HEIDEGGER, Martin (s.d.). *Questions I et II*. Paris: Galimard
- HEIDEGGER, Martin (s.d.). *Língua de Tradição e Língua Técnica*, 2ª edição. Lisboa: Vega
- HEIM, Michael (1998). *Virtual Realism*. Nova Iorque: Oxford University Press
- HIBELINGS, Hans (1998). *Supermodernismo – Arquitectura en la era de la Globalización*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili SA
- HUXLEY, Aldous (1946). *Admirável Mundo Novo*. Lisboa: Livros do Brasil
- ICHBIAH, Daniel (1998). *Cyberculture*. Paris: Anne Carrière
- JACOBSON, Linda (ed) (1992). *CyberArts – Exploring Art & Technology*. São Francisco: Miller Freeman
- K.DICK, Philip (s.d.). *Blade Runner - Perigo Eminente* (“Sonham os Andróides com Carneiros Eléctricos?”), 2ª edição. Mem-Martins: Europa-América
- K.DICK, Philip (1968). *Do Androids Dream of Electric Sheep?*. Londres: Grafton
- K.DICK, Philip (1993). *O Tempo dos Simulacros*, Coleção Argonauta. Lisboa: Livros do Brasil
- K.DICK, Philip (1977). *Simulacra*. Londres: Methuen



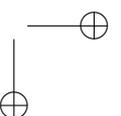
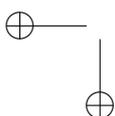
- K.DICK, Philip (1983). *UBIK*. Daw Books: Nova Iorque
- K.DICK, Philip (1997). *We Can Build You*. Londres: Voyager/Harper Collins
- KAFKA, Franz (1996). *A Metamorfose*. Lisboa: Editorial Presença
- KEENE, Suzanne (1998). *Digital Collections – Museums and the Information Age*. Oxford: Butterworth/Heinemann
- KELLY, Kevin (1998). *New Rules For the New Economy*. Nova Iorque: Viking
- KERCKHOVE, Derrick De (2001). *The Architecture of Intelligence*. Birkhauser: Basileia, Suíça
- KITTLER, Friedrich (1999). *Gramophone Film, Typewriter* (1986). Stanford: Stanford University Press
- KLEIN, Naomi (2002), *No Logo – O Poder Das Marcas* (1999-2000). Lisboa: Relógio D'Água
- KLOSSOWSKI, Pierre (1977). *La Monnaie Vivante* (1970). Paris: Rivages
- KOONTZ, Dean (1997). *Demon Seed*. Londres: Headline Book Publishing
- KROKER, Arthur (1987). *Body Invaders: Panic Sex in America*, Arthur Kroker e Marilouise Kroker (ed.). Nova Iorque: St. Martin's Press
- KRUGER, Barbara (1997). *Remote Control*. Londres: Routledge
- JAMESON, Fredric (1991). *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham: Duke University Press, N.C.
- JOHNSON, Steven (1997). *Interface Culture – How New Technology Changes The Way We Create and Communicate*. Nova Iorque: Basic Books
- LASN, Kalle (2000). *CULTURE JAMMING: How To Reverse America's Suicidal Consumer Binge – And Why We Must* (1999). Nova Iorque: Quill (Harper/Collins)
- LAUREL, Brenda (1993). *Computers as Theatre*. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley



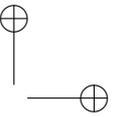
- LAUREL, Brenda (1990). *The Art of Human-Computer Interaction Design*. Reading – Massachusetts: Addison-Wesley
- LEARY, Timothy (1994). *Chaos & CyberCulture*. Berkeley, Califórnia: Ronin
- LeCOURT, Dominique (2003). *Humano, Pós-Humano*. Lisboa: Edições 70
- LISBERGER, Steven & DALEY, Brian (1982). *Tron*, Col. Bolso Noite Especial. Odivelas: Editora Europress
- LOOTSMA, Bart e RIJKEN, Dick (1998). *Media and Architecture*. Amsterdão: VPRO and Berlage Institute
- LYOTARD, Jean-François (1979). *La Condition Post-Moderne*. Paris: Les Éditions des Minuit, Paris
- LYOTARD, Jean-François (1990). *O Inumano: Considerações Sobre o Tempo*. Lisboa: Estampa
- MACEDO, Ana Gabriela (org.) (2002). *Género, Identidade e Desejo – Análise Crítica do Feminismo Contemporâneo*. Lisboa: Edições Cotovia
- MANOVICH, Lev (2001). *The Language Of New Media*. Cambridge: MIT Press
- MARCOS, Maria Lucília (2000). *Ligação e Interrupção*, RCL nº 28. Lisboa: Relógio d'Água
- MARCUSE, Herbert (1964). *One-Dimensional Man*. Boston: Beacon Press
- MARNER, Terence St.John (s.d.). *A Realização Cinematográfica*. Lisboa: Edições 70
- MATTHEWS, W.H. (1970). *Mazes and Labyrinths: Their History and Development*. Nova Iorque: Dover Publications
- McLUHAN, Marshall (1977). *La Galaxie de Gutenberg Vol.1*. Paris: Gallimard



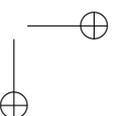
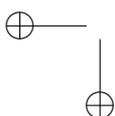
- McLUHAN, Marshall (1977). *La Galaxie de Gutenbergue Vol.2*. Paris: Gallimard
- McLUHAN, Marshall (2002). *The Mechanical Bride – Folklore Of Industrial Man* (1951). California: Gingko Press
- McLUHAN, Marshall (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964). Massachusetts: MIT Press
- McLUHAN, Marshall & FIORE, Quentin (1989). *War And Peace In The Global Village* (1968). Londres: Touchstone – Simon & Schuster
- MINSKY, Marvin (1988). *The Society Of Mind*. Londres: Pan Books
- MIRANDA, José A. Bragança de (1998). *As Ligações do Corpo in Metamorfoses do Sentir*. Porto: Balletatro
- MIRANDA, José A. Bragança de (s.d.). *Da Nova Mimesis Tecnológica* in GIANETTI (ed), Claudia (s.d.). *Ars Telemática — Telecomunicação, Arte e Ciberespaço*. Lisboa: Relógio d'Água
- MIRANDA, José A. Bragança de (1998). *O Controlo do Virtual in Traços: Ensaios de Crítica da Cultura*. Lisboa: Vega
- MIRANDA, José A. Bragança de (2002). *Teoria da Cultura*. Lisboa: Século XXI
- MIRANDA, José A. Bragança de & CRUZ, Maria Teresa (org.) (2002). *Crítica das Ligações na Era da Técnica*. Lisboa: Tropismos
- MOORCOCK, Michael (ed.) (1983). *New Worlds: An Anthology*. Londres: Flamingo Books
- NEGROPONTE, Nicholas (1996). *Ser Digital*. Lisboa: Caminho
- NICHOLLS, Peter & CLUTE, John (1990). *Encyclopedia of Science Fiction*. Londres: Serpent's Tail
- NIETZSCHE, Friederich (1978). *A Origem da Tragédia*, Lisboa: Guimarães

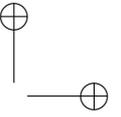


- OJEDA RIERA, Óscar e H. GUERRA, Lucas (1999). *Maquetas Virtuales de Arquitectura*. Espanha: Evergreen
- ORWELL, George (1991). *Mil Novecentos e Oitenta e Quatro*. Lisboa: Antígona
- OTMAN, Gabriel (1998). *Les Mots de la Cyberculture*. Paris: Belin
- PERNIOLA, Mario (2004). *Contro la comunicazione (2004), Contra a Comunicação*. Lisboa: Teorema
- PLANT, Sadie (1992). *Zeros and Ones*. Londres: Fourth Estate
- PLATÃO (s.d.). *O Banquete*, Lisboa: Edições 70
- PENLEY, Constance e ROSS, Andrew (1991). *Technoculture*. Minnesota: University of Minnesota Press
- POPPER, Frank (1997). *Art of the Electronic Age*. 2a Edição. Londres: Thames and Hudson
- POSTER, Mark (2000), *A Segunda Era dos Média* (1995). Oeiras: Celta Editora
- PODOVKIN, Vsevolod (1953). *Film Technique and Film Acting*. Londres: Vision Press
- PUGLISI, Luigi Prestinzenza (1999). *Hyper Architecture – Spaces in the Electronic Age*. Basileia, Suíça: Birkhäuser
- RAMOS, Jorge Leitão (1981). *Sergei Eisenstein*. Lisboa: Livros Horizonte
- RHEINGOLD, Howard (1996). *A Comunidade Virtual*. Lisboa: Gradiva
- RUTSKY, R.L. (1999). *High Techné: Art And Technology From The Machine Aesthetic To The Posthuman*. Minnesota: University of Minnesota Press
- SCHUITEN, François & PEETERS, Benoît (1997). *Memórias do Eterno Presente – Variação sobre o filme Taxandria de Raoul Servais*
- SCOFFIELD, Sean (1999). *David Cronenberg's eXistenZ – a Graphic Novel*. Canadá: Keyporter Books



- SHELLEY, Mary (1998). *Frankenstein ou o Moderno Prometeu*, Tradução de Éverton Ralph. São Paulo: Publifolha
- SHIROW, Masamune (s.d.). *Ghost In The Shell*. Canadá: Dark Horse Comics
- SILVERBERG, Robert (s.d.). *The Man In The Maze – Labirinto* (1969). Mem-Martins: Publicações Europa-América
- STERLING, Bruce (1988). *Islands in the Net*. Nova Iorque: Arbor House
- STERLING, Bruce (1986). *Mirrorshades – Reflexos do Futuro*. Lisboa: Livros do Brasil
- STERLING, Bruce (1985). *Schismatrix*. Nova Iorque: Ace Science Fiction
- STERLING, Bruce (2002). *Tomorrow Now – Envisioning the Next Fifty Years*. Nova Iorque: Random House
- STONE, Allucquère Rosanne (1995). *The War of Desire and Technology – At The Close Of The Mechanical Age*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press
- TOFFLER, Alvin (1984). *A Terceira Vaga* (1980). Lisboa: Livros do Brasil
- TOFFLER, Alvin (s.d.). *O Choque do Futuro* (1970). Lisboa: Livros de Brasil
- TUDOR, Andrew (s.d.). *Teorias do Cinema*. Lisboa: Edições 70
- TURKLE, Sherry (1997). *A Vida no Ecrã*. Lisboa: Relógio d'Água
- TURKLE, Sherry (1984). *The Second Self*. Nova Iorque: Simon & Schuster
- VATTIMO, Gianni (1991). *A Sociedade Transparente*. Lisboa: Relógio d'Água
- VIRILIO, Paul (1991). *The Aesthetics of Disappearance* (1980). EUA: Semiotext(e)
- VIRILIO, Paul (1993). *A Inércia Polar*, col. Ciência Nova. Lisboa: Publicações D. Quixote
- VIRILIO, Paul (1993). *L'Art du Moteur*. Paris: Galilée



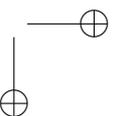
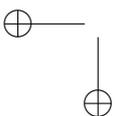


- VIRILIO, Paul (2000). *War and Cinema: The Logistics of Perception*, Trad. Patrick Camiller. Londres/Nova Iorque: Verso
- VIRILIO, Paul (1994). *The Vision Machine*. Blomington: Indiana University Press
- WIENER, Norbert (s.d.). *Deus, Golem & Cia*. São Paulo: Cultrix
- WOLF, Michael J. (1999). *The Entertainment Economy*. EUA: Penguin Books
- WOOLEY, Benjamin (1992). *Virtual Worlds*. Oxford: Blackwell Publishers
- ZIPPAY, Lory (2000). *Artist's Video – An International Guide*, Electronic Arts Intermix. Nova Iorque/Londres/Paris: Cross River Press

Textos Online

Artigos

- AAVV, *Advergimes: Advertising Via Video Games*, Geek.com, 31 de Agosto de 2001
[www.geek.com/news/geeknews/2001aug/gam20010831007638.htm]
- ARMAND, Louis (s.d.). *Intelligence and Representability*, Ctheory: Theory, Technology and Culture, Vol 28, No 3. (2006)
[www.ctheory.net]
- DEAN TAKAHASHI, *Electronic Arts To Put Dynamic Ads In Video Games: Ads Can Be Updated By Internet*, San Jose Mercury News, 31 de Agosto, 2006
[www.highbeam.com/doc/1K1-137d180000043207.html]
- FRAN KENNISH, *In-Game Advertising Dos and Don'ts*, iMediaconnection.com, 3 Março de 2006
[www.imediaconnection.com/content/8489.asp]



JO TWIST, *Ads In Video Games Set To Rise*, BBC News - Technology, 20 de Outubro de 2004

[<http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/3727044.stm>]

MIKE WEIGAND, *Feature: The Most Controversial Video Game Ads of All Time*, GamePro.com, 7 de Junho de 2006

[www.gamepro.com]

NICK CURRIE (aka Momus), *It's Madvertising!*, Wired.com, 24 de Outubro de 2006

[www.wired.com/news/columns/imomus/0,71975-0.html?tw=wn_index_3]

QUANG HONG, *Question of the Week Responses: In-Game Advertising?*, Gamasutra.com, 20 de Novembro de 2005

[www.gamasutra.com/features/20051130/hong_01.shtml]

RYAN SINGEL, *Sony Draws Ire With PSP Graffiti*, Wired.com, 5 de Dezembro de 2005

[www.wired.com/news/culture/0,1284,69741,00.html]

SEAN CARTON, *In-Game Advertising: How to Win the Game - The Leading Edge*, Clickz.com, 9 de Janeiro de 2006

[www.clickz.com/showPage.html?page=3575831]

WILLIAM VITKA, *In-Game Advertising - IGA Worldgroup Leads The Pack And They Might Be Getting It Just Right*, in GameCore, CBSNews.com, 16 de Julho de 2005

[www.cbsnews.com/stories/2005/07/15/tech/gamecore/main709467.shtml]

WILLIAM VITKA AND CHAD CHAMBERLAIN, *New Advertising Frontier: Games - IGN And Massive Inc. Are Viewing For Space To Sell In Video Games*, in GameCore, CBSNews.com, 7 de Julho de 2005

[www.cbsnews.com/stories/2005/06/04/tech/gamecore/main699689.shtml]

Ensaaios

BABO, Maria Augusta (s.d.). *Enciclopédia Hipertexto: A Escrita e Seus Dispositivos* (2006)

[Cf. www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/mbabo-esc.htm]

BABO, Maria Augusta (s.d.). *Ficcionalidade e Processos Comunicacionais* (2006)

[www.bocc.ubi.pt/pag/babo-augusta-literatura-ficcionalidade.pdf]

BABO, Maria Augusta (s.d.). *Hipertexto e Narratividade* (2006).

[www.eco.ufrj.br/epos/artigos/art_mbabo.htm]

BARNET, Belinda (s.d.). *Infomobility and Technics: some travel notes*, in *Ctheory: Theory, Technology and Culture*, Vol.28, N°3 (2006)

[www.ctheory.net]

CRUZ, Maria Teresa (s.d.). *Da Nova Sensibilidade Artificial* (2006)

[www.bocc.ubi.pt/pag/cruz-teresa-sensibilidade-artificial.pdf]

CUPITT, Cathy (s.d.). *Eyeballing the Simulacra - Desire and Vision in Blade Runner* (2006)

[www.geocities.com/Area51/Hollow/2405/blade.html]

DELEUZE, Gilles (s.d.). *Post-Scriptum Sur Les Sociétés de Contrôle* (2005)

[http://aejcpp.free.fr/articles/controle_deleuze.htm]

ELIAS, Herlander (2006). *Brand New World – O Novo Mundo da Anti-Publicidade* (2006)

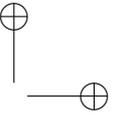
[www.bocc.ubi.pt/pag/elias-herlander-brand-new-world.pdf]

FELIX, Amedeo (s.d.). *Reality Or Simulacra – Blade Runner - Exploring The Works Of PHILIP K. DICK* (2005)

[www.fineyoungartists.ndirect.co.uk/BladeRunner.htm]

FLIEGER, Jerry Aline (s.d.). *Is Oedipus On-line?* (2006)

[www.fundacion.telefonica.com/at/eflieger.html]



KLEIN, Naomi (2002). *No Logo* (2006)

[www.nologo.org]

[www.sozialistische-klassiker.org/Klein/klein01.pdf]

McLUHAN, Marshall (Março 1969-1994). *The Playboy Interview, Playboy Magazine*, Playboy (2006)

[www.digitallantern.net/mcluhan/mcluhanplayboy.htm]

MIRANDA, José A. Bragança De (1997), *O Controlo do Virtual* (2007)

[<http://ubista.ubi.pt/~comum/miranda-controlo.html>]

ORBÁN, Jolán (s.d.). *Language Games, Writing Games - Wittgenstein and Derrida: A Comparative Study* (2006)

[www.bu.edu/wcp/Papers/Lang/LangOrba.htm]

RASCAROLI, Laura (s.d.). *Strange Visions: Kathryn Bigelow's Metafiction* (2006)

[www.ucc.ie/ucc/depts/italian/Ir.html]

STELARC (s.d.). *Prosthetic Head: Intelligence, Awareness and Agency in Ctheory, Theory, Technology and Culture*, Vol.28, Nº3 (2006)

[www.ctheory.net]

SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliveira (s.d.). *Esper Machine: A Metalinguagem em Blade Runner*, de Ridley Scott – I (2006).

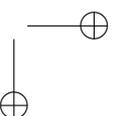
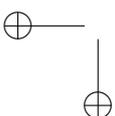
[www.studium.iar.unicamp.br/sete/2.html?=2.htm]

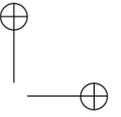
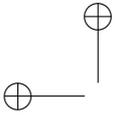
Web Sites

<http://beetle-buggin.freeonlinegames.com>

www.abraco.org.pt

www.labcom.pt





Filmografia

1984 (Michael RADFORD, 1984)

2001: A Space Odyssey (Stanley KUBRICK, 1968)

2046 (Wong KAR-WAI, 2004)

A Clockwork Orange (Stanley KUBRICK, 1971)

Akira (Katsuhiro OTOMO, 1988)

Alien (Ridley SCOTT, 1979)

Aliens (James CAMERON, 1986)

Alien 3 (David FINCHER, 1992)

Alphaville (Jean-Luc GODARD, 1965)

Animatrix, The (Mahiro MAEDA, Yoshiaki KAWAJIRI, Shinichiro WATANABE, 2003) *Assassins* (Mathieu KASSOVITZ, 1997)

Avalon (Mamoru OSHI, 2005)

BattleShip Potemkin (Sergei EISENSTEIN, 1925)

Blade Runner (Ridley SCOTT, 1982)

Breathless (Jean-Luc GODARD, 1960)

Brood, The (David CRONENBERG, 1979)

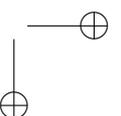
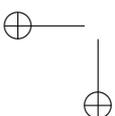
Castaway (Robert ZEMECKIS, 2000)

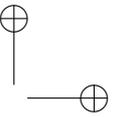
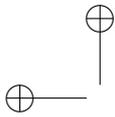
Chungking Express (Wong KAR-WAI, 1994)

City of God/A Cidade de Deus (Kátia LUND, Fernando MEIRELLES, 2002)

Crash (David CRONENBERG, 1996)

Crimes Of The Future (David CRONENBERG, 1970)





Cypher (Vincenzo NATALI, 2002)

Cube (Vincenzo NATALI, 1997)

Cube2 – HyperCube (Andrzej SEKULA, 2002)

Cube Zero (Ernie BARBARASH, 2004)

Dark City (Alex PROYAS, 1998)

Demon Seed (Donald CAMMELL, de 1977)

Der Macht Der Bilder – Leni RIEFENSTAHL – O Poder das Imagens (Ray, MULLER, 1993)

Doom – Sobrevivência (Andrzej BARTKOWIAK, 2005)

Duel (Steven SPIELBERG, 1971)

eXistenZ (David CRONENBERG, 1999)

Fallen Angels – Anjos Caídos (Wong KAR-WAI, 1995)

Fifth Element, The (Luc BÉSSON, 1997)

Fight Club (David FINCHER, 1999)

Final Cut, The (Omar NAIM, 2004)

Final Fantasy: The Spirits Within (Hironobu SAKAGUCHI, Motonori SAKAKIBARA, 2001)

Game, The (David FINCHER, 1997)

Gattaca (Andrew NICCOL, 1997)

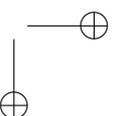
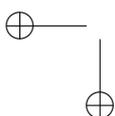
Ghost In The Shell (Masamune SHIROW, 1996)

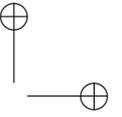
Halloween (John CARPENTER, 1978)

In The Mood For Love (Wong KAR-WAI, 2000)

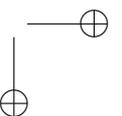
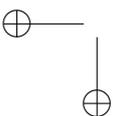
Interstella 5555 (DAFT PUNK & Leki MATSUMOTO, 2003)

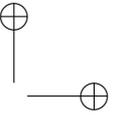
www.labcom.pt





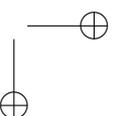
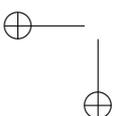
Island, The (Michael BAY, 2005)
Johnny Mnemonic (Robert LONGO, 1995)
L'Haine – O Ódio (Mathieu KASSOVITZ, 1995)
Lawnmower Man, The (Bret LEONARD, 1992)
Man Who Fell To Earth, The (Nicolas ROEG, 1976)
Man With a Movie Camera, The (Dziga VERTOV, 1929)
Matrix, The (Larry and Andy WACHOWSKY, 1999)
Matrix Reloaded (Larry and Andy WACHOWSKY, 2003)
Matrix Revolutions (Larry and Andy WACHOWSKY, 2004)
Metropolis (Fritz LANG, 1926)
Minority Report (Steven SPIELBERG, 2003)
Natural Born Killers (Oliver STONE, 1994)
Net, The (Irwin WINKLER, 1994)
Net, The 2.0 (Charles WINKLER, 2006)
No Logo: Taking Aim At The Brand Bullies
No Maps For These Territories - William GIBSON (Mark NEALE, 2003)
North By Northwest (Alfred HITCHCOCK, 1959)
Nothing (Vincenzo NATALI, 2003)
Olympia (Leni RIEFENSTAHL, 1938)
Panic Room (David FINCHER, 2002)
Pay Check (John Woo, 2003)
Pulp Fiction (Quentir TARANTINO, 1994)

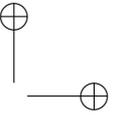
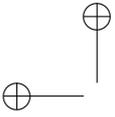




- Predator* (John McTIERNAN, 1987)
Rear Window (Alfred HITCHCOCK, 1954)
Returner, The (Takashi YAMAZAKI, 2002)
Robocop (Paul VERHOEVEN, 1987)
Running Man, The (Paul MICHAEL GLASER, 1987)
Sex Lies and Videotape (Steven SODERBERGH, 1989)
Shining, The (Stanley KUBRICK, 1980)
Star Trek: First Contact (Jonathan FRAKES, 1996)
Strange Days (Kathryn BYGELOW, 1997)
Taxandria (Raoul SERVAIS, 1995)
Terminator, The (James CAMERON, 1984)
Terminator 2 – Judgement Day (James CAMERON, 1991)
Tetsuo: The Iron Man (Shinya TSUKAMOTO, 1989)
Tetsuo II: Body Hammer (Shinya TSUKAMOTO, 1992)
THX: 1138 (George LUCAS, 1971)
Total Recall (Paul Verhoeven, 1990)
Trial, The – Le Procès (Orsson WELLES, 1963)
Triumph of the Will (Leni RIEFENSTAHL, 1934)
Tron (Steven LISBERGER, 1982)
Until The End of The World (Wim WENDERS, 1990)
Vertigo – A Mulher Que Viveu Duas Vezes (Alfred HITCHCOCK, 1958)
Videodrome (David CRONENBERG, 1982)

www.labcom.pt





Village, The (M. Night SHYAMALAN, 2004)

X-Files – FPS Episode (Escrito por William GIBSON e Tom MADDOX, 2000)

