

Apocalipse da Caixa Preta

Texto de Fabiane Borges, com participação de Glerm Soares e Lucida Sans

Construímos a performance “Apocalipse da Caixa Preta” na Bicletaria Cultural e Jardim dos Volts¹ em Curitiba (31/08/2012). Fizemos a caixa pensando na casa de um morador de rua, chamamos um pichador (Cupim) que trabalha na Bicletaria para nos dar uma mini-oficina de pichação, ele nos ajudou a criar estilos gráficos e ainda, interpretar palavras e símbolos utilizados pelos pichadores. A pichação trazia à tona a linguagem de rua. A caixa continha textos do livro Domínios do Demasiado, do Tecnomagia e do Yupana Kernel, que tratam de estados de miséria, das zonas de risco, dos satélites, de tecnologia e magia².

A caixa foi feita com mistura de Sensores, interação mecatrônica, sintetizadores de voz, displays de texto, grafismos em leds, lcd, video eletrônica, programação em PureData (PD), microfones, lanternas, projeções, colagens, sacos de lixo. Contou com ajuda de várias pessoas que frequentam o local, ajudantes, oficinairos, artistas, amigos, cada um deles participando de diferentes estágios da caixa, seja gravando sons, entrando dentro da caixa para testá-la, sugerindo elementos, cortando fio, colocando bateria nos leds, etc. A caixa foi construída em três dias, o que indica sua precariedade assim como a velocidade em que foi feita.

Devido os diferentes interesses dos criadores da caixa, tínhamos algumas opções para defender seu uso:

- 1) Estávamos inventando uma nova caixa orgônica reichiana com pinceladas esquizoanalíticas;
- 2) Estávamos trazendo à tona o espírito Renato Coheniano para a performance, com uma revisão ética social baseada em nossas experiências com arte experimental e movimentos sociais;
- 3) Estávamos tentando fazer da experiência da caixa um percurso dentro do sintoma dos hacklabs, da arte-ciência e da cultura DIY (Do It Yourself);
- 4) Estávamos fazendo prevalecer o tecnoxamanismo, pois a caixa é um portal que coloca as pessoas em contato com algum misticismo pagão multicultural;

1- <http://jardins.devolts.org/> <http://bicicletariacultural.wordpress.com>

2- Os textos tratam dos estados de miséria radicalizados, da ética da pobreza absoluta, das fronteiras que existem dentro de um mesmo território social, o morador de rua aqui é tratado como um sujeito da ação urbana, uma ação irrefletida, mas constante, um comportamento antriantropocêntrico - negação dos sistemas de civilidade. Tem textos também referentes a dessacralização da ciência, à distribuição de saberes e meios de produção tecnológicos, e por fim a tomada da comunicação através da ocupação de satélites - para ler os textos acesse: <http://catahistorias.wordpress.com/2012/09/07/textos-da-caixa-tecnoxamanica/>

5) Estávamos tomando uma perspectiva niilista para provar que tudo não passava de uma grande viagem, tateante vertiginosa, tomada por um automatismo que questiona nosso livre arbítrio e inércia.

Não se trata de criar um labirinto semiótico, mas de tentar delimitar minimamente os campos de saber com os quais lidamos: arte-ciência-clínica-religião, para que possamos exercer nosso hibridismo com lucidez e não cairmos no risco de tratar todos os campos como sinônimos e enfraquecer nossa ação, como se tivéssemos descoberto a grande solução para todos problemas de fronteiras ou territórios. Com as bordas mais definidas afirmamos a caixa como um dispositivo híbrido, que atravessa a clínica, a performance, a cultura hacklab, o misticismo pagão multicultural e a negação de todo esse automatismo. Ela é clínica porque promove momentos de saúde e experiência intensiva de percepção e afeto, é performática porque produz uma estética que comunica e cria um lugar de acontecimento artístico, é hacklab porque possui elementos eletrônicos feitos à mão, é místico pagão multicultural porque cria uma aura espiritual sem devoção a nenhum princípio e é niilista porque não se assume como saída ou verdade para nenhum problema.

A caixa como dispositivo híbrido não nos garante lugar de consolo, diferente disso ela fica vagando nessas fronteiras sem porto pré-estabelecido, causando incômodo nas travessias. Por falar em travessias, importante falar das dificuldades que tivemos em tentar sincronizar o elemento hacklab³ com a performance⁴.

Pensamos a performance como linguagem investigativa, híbrida, que manifesta conteúdos sígnicos condensados, que explora sensações muitas vezes inconclusas, inconscientes, que ajudam a ampliar a realidade semiótica de determinada sociedade. Sabemos de sua importância para a ruptura de valores incrustados na produção de regimes estéticos e de valor moral do sistema, assim como da sua capacidade de inovação de comportamentos no corpo social. Sabemos também que a performance apresenta sintomas evidentes, relacionados a vícios estéticos, repetições de gestos, idiossincrasias, dependência excessiva de público, formatos de apresentação voltados à sociedade de espetáculo, entre outras coisas.

O hacklab, por sua vez, é fruto da vontade de pessoas interessadas em ciência e tecnologia, que querem compartilhar conhecimentos de forma autônoma, sem vínculos de

3 - hackerspace or hackspace (also referred to as a hacklab, makerspace or creative space) is a location where people with common interests, often in computers, technology, science, digital or [electronic art](#) (but also in many other realms) can meet, socialise and/or collaborate. Hackerspaces can be viewed as [open community](#) labs incorporating elements of [machine shops](#), workshops and/or studios where hackers can come together to share resources and knowledge to build and make things. Cfe. <http://en.wikipedia.org/wiki/Hackerspace>

4- O conceito de performance que utilizamos nesse texto refere-se a um gênero de atividade artística, assimilado pelo establishment da arte contemporânea, uma prática interdisciplinar entre teatro, artes plásticas, dança e arte conceitual.

dependência com indústrias ou universidades. Surge das Zonas Autônomas Temporárias ou Permanentes, e é influenciado pelo movimento do software livre. Sua emergência pressupõe a existência de uma autoregulação do sistema, que mantém a base econômica/social funcionando, mas as pontas dessas bases é sempre cooptada por empresas e indústrias, que é a engenharia, a ciência. Ao lidar com a precariedade, falta de possibilidade de produção extensiva dos aparatos criados nos hacklabs, a única saída é o hackeamento incessante das descobertas científicas, mas essa ação não equivale ao nível da produção industrial, que é infinitamente superior, o que torna os hacklabs uma prática quase diletante, que serve para tapar buracos do sistema e achar saídas para problemas produzidos nele. Isso cria uma sensação de paralelismo e ineficiência, apesar de se saber muitas vezes visionário, antecipador de respostas para o mercado científico e Estatal. A crença política na apropriação de conhecimento, compartilhamento de informações e invenção de novos substratos tecnológicos é o que salva os hacklabs de sua derrocada. É preciso crer que se está no jogo para ganhar território, colocar o vírus no mundo, ampliar o conhecimento humano.

Essa crença, esse esforço, esse paralelismo cria também seus vícios, suas repetições, suas hierarquias tecnocráticas. Agremiações pseudo-científicas que orgulham-se de sua aparência de ciência. Não raro os técnicos dos hacklabs são capturados pela sociedade de espetáculo e são seduzidos pelo mercado da arte/tecnologia. Como essas coisas tem sua própria demanda de investimento, os hacklabistas se tornam facilmente importantes, exibem seus conhecimentos nas galerias e bienais, por vezes esquecendo-se da proposta inicial de construção coletiva de conhecimento, distribuição de saberes, convivência, passando diretamente para a auto-promoção arrivista e exibicionista. É certo que o trato com as máquinas e a especialidade em eletrônica impõem uma hierarquização, um empoderamento sobre outras linguagens que faz parte de uma fetichização da tecnologia, comum aos artistas do DIY - Do it your self - ou software livre. Fetichização essa que faz parte de um grande teatro que articula suas relações pessoais de identidade em uma sintomática inércia com gêneros de atividade cada vez mais difíceis de serem superados. Nossa técnica é nossa zona de conforto. Tudo é uma grande tentativa de apaziguar as vertigens coletivas do nosso mal estar civilizatório.

Essa questão é comum em muitos campos do conhecimento. Cooptação dos pontos de resistência na sociedade são práticas ordinárias. Contudo não deixamos de assinalar o fato que essa constante captura enfraquece as redes de autonomia e por consequência a sociedade em geral, que sem esses focos de resistência se tornam mais facilmente dependentes das estruturas de produção de subjetividade em massa.

Nossa crítica se levanta contra o apelo ao reconhecimento individualista e capitalista da sociedade de espetáculo, ao mesmo tempo em que propõe outros formatos de investimento em redes como hacklabs, ou hackerspaces, que são as formas que conhecemos mais eficazes de aproximar a ciência e tecnologia das pessoas comuns da sociedade. Investir em espaços como

esses dinamiza a produção de pesquisas, acelera o processo investigativo no campo da ciência e fortalece a construção de conhecimento. São propostas criadas no seio da sociedade civil que apresenta alternativas pedagógicas à educação, assim como cria demandas de agremiações mais livres, que capacita as pessoas para resoluções práticas do cotidiano. Hacklabs e biohacklabs pretendem tornar normal a produção de ciência e tecnologia, humanizar esse conhecimento, dessacralizar seu uso, retirá-lo da redoma higiênica e hierárquica que se encontra⁵.

O fato de juntar a linguagem do hacklab com a da performance num formato de espetáculo apresentou algumas dessas dificuldades. Depois do que foi dito acima, fica mais claro evidenciar o drama. Vejam bem, não estamos falando de um programador que inventa um software interativo novo, todo feito em software livre e no Do it yourself (DIY) e vai exibí-lo na galeria, nem de um objeto eletrônico manual que integraria uma performance multimídia num espaço privado ou público. Isso já sabemos como funciona, não atende nossa questão e apesar de acompanharmos esses trabalhos e praticá-los, também o criticamos. Estávamos preocupados em conseguir cumprir com a demanda de fazer uma performance com a caixa, sem torná-la um objeto de fetiche eletrônico, nem descaracterizar seu processo de construção coletivo. Queríamos que essas características aparecessem, e que a caixa servisse como dispositivo de integração entre uma discussão política de ponta, que no caso era a questão dos moradores de rua, em sua performance cotidiana de borda e invisibilidade, e a cultura da tecnologia desmistificada, que no caso eram os aparatos tecnológicos contidos na caixa.

Como a caixa propunha uma imersão, uma experiência individual de claustrofobia, solidão cujo bombardeamento eletro-acústico propunha uma mudança perceptiva sobre a realidade dos moradores de rua e da miséria radicalizada, ela prescindia absolutamente de público. O público que interessava para a caixa era o indivíduo que se oferecia para viver essa situação e assim se aproximar de suas dinâmicas imersivas eletrônicas. Quem estaria realmente interessado no que havia por trás do automatismo da caixa? Aí sim teríamos uma porta de entrada para as discussões sobre Inteligência Computacional e sua suposta artificialidade, sua suposta imaterialidade. No entanto a aura de espetáculo da caixa nos confundia. Como transformar um trabalho processual em uma apresentação para o público? Deveríamos tornar a performance uma oficina de tecnologias livres? Deveríamos dessacralizar a tecnologia e os dispositivos eletrônicos e criar um blackout durante a performance, para assinalar sua previsão e constante possibilidade?

5- É importante frisar aqui, que os Pontos de Cultura, implantados durante a gestão do governo Lula, surgiram dos modelos de hacklabs. Apesar dos Pontos de Cultura serem um sucesso em relação a produção de cultura popular no Brasil, e construção de organização em rede, existe um déficit na questão de produção em software livre e nos espaços de produção colaborativa. Oficinas são a base dos pontos de cultura, o que não cria necessariamente uma dinâmica colaborativa, nem promove uma alternativa aos modelos de educação. A diferença essencial de um hacklab para um ponto de cultura, seria a produção de conhecimento colaborativo, e a apropriação dos modos de produção contemporâneos (hardware e software).

Nossa alternativa foi circundar a caixa com elementos ritualísticos: velas acesas, bebida alcólica com ervas, máscaras e luvas de cirurgião, sala escura. Convite para que as pessoas viessem aos poucos para a sala onde a caixa estava inserida. Pedidos de silêncio. Travestimento das pessoas em cirurgiões antes de entrarem na sala onde estava a caixa. Vestir os performers de saco preto de lixo. Toda uma parafestiva simbólica que ajudava produzir um ataque subjetivo ou um terrorismo poético, aos modos habituais de se lidar com questões sociais tão importantes. Não se tratava de colocar a caixa num lugar sacralizado que criticamos na ciência, mas de aproveitar a linguagem da performance para criar um clima de imersão, de abrir os canais de comunicabilidade, ao mesmo tempo debochar da situação de sacralização científica, transformando o público em cientistas travestidos.

Por paradoxal que pareça fizemos a performance, com ruídos, blackouts, produções polifônicas, dessincronias entre os performers, projeções do interior da caixa para a sala do público. A caixa vasava literalmente e o acesso do público à obra, eram esses vasamentos. Como estamos longe de encontrar uma saída concreta sobre todas essas questões, fica aqui o compartilhamento da metodologia da caixa tecnocrática, e a vontade que os problemas aqui levantados causem seu próprio distúrbio.

Dito isso, que fique a questão do dispositivo híbrido e suas infinitas possibilidades de uso. A caixa não precisa ser uma performance, ela pode ser qualquer outra coisa. Mas ainda ecoa nosso atrapalhamento em misturar linguagens de processo com linguagens de espetáculo.

- 1- Uma caixa de 2 metros para qualquer pessoa poder entrar (pode ser de qualquer tamanho)
- 2- Criar dispositivos técnicos de acordo com a necessidades e habilidades dos participantes da construção da caixa
- 3- Fazer gravações de textos para os futuros displays, assim como som e ruídos
- 3- Pensar no local da caixa e a relação dela com o local (interação mecatrônica, sintetizadores de voz, displays de texto, grafismos em leds, lcd, video eletrônica, programação em PureData (PD), microfones, lanternas, projeções, colagens, sacos de lixo)
- 4- Performatizar a entrada do público na caixa (fones, vestuário, bebidas, etc)
- 5- Fazer vasar os acontecimentos internos à caixa para o exterior (som, projeções, streaming, etc)
- 6- Produzir a experiência sensorial
- 7- Destruir a caixa - para não correr o risco de colocá-la em um museu, mesmo que isso possa ocorrer.