



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Educação e Humanidades

Instituto de Artes

André Lavaquial Veloso de Castro

Sobre ruínas rituais:

Os rituais contemporâneos e a virtualidade.

Reflexões e desdobramentos.

Rio de Janeiro

2023

André Lavaquial Veloso de Castro

**Sobre ruínas rituais:
Os rituais contemporâneos e a virtualidade.
Reflexões e desdobramentos**



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Artes, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Arte e Cultura Contemporânea.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Ana Luzia de Lima Cunha

Rio de Janeiro
2023

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CEH/B

L395 Lavaquial, André, 1978-.
Sobre ruínas rituais: os rituais contemporâneos e a virtualidade.
Reflexões e desdobramentos / André Lavaquial Veloso de Castro. –
2023.
63 f: il.

Orientadora: Ana Luzia de Lima Cunha.
Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado do Rio de
Janeiro, Instituto de Artes.

1. Vídeoarte - Teses. 2. Algoritmos - Teses. 3. Realidade virtual
na arte – Teses. 4. Trípticos - Teses. 5. Ritmo – Teses. 6. Memória
na arte. I. Cunha, Analu, 1956-. II. Universidade do Estado do Rio de
Janeiro. Instituto de Artes. III Título.

CDU 7:6

Bibliotecária: Eliane de Almeida Prata. CRB-7 4578/94

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial
desta dissertação, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

André Lavaquial Veloso de Castro

**Sobre ruínas rituais: os rituais contemporâneos e a virtualidade. Reflexões e
desdobramentos**

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Artes, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Arte e Cultura Contemporânea.

Aprovado em 20 de dezembro de 2023.

Banca examinadora:

Profª Dra. Ana Luzia de Lima Cunha (Orientadora)
Instituto de Artes – UERJ

Profª Dra. Marisa Flórido Cesar
Instituto de Artes – UERJ

Prof. Dr. Cezar Tadeu Bartholomeu
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Rio de Janeiro

2023

AGRADECIMENTOS

Um obrigado especial aos meus familiares, aos meus amigos e aos professores do PPGArtes/UERJ pela inspiração, pela troca e pelo apoio.

Carmen Lucia Lavaquial, Sergio Murilo Teixeira, Joanne Anicka Yi, Paulo Sergio Veloso, Analu Cunha, Nanci de Freitas, Marisa Flório Cesar, Cezar Tadeu Bartholomeu, Paloma Carvalho, Tadeu Capistrano, Regina de Paula, Luisa Serran, Julia Serran, Wilza Moura, Daniel Garcia, Rafael Hora, Bento Hora, Igor Cabral, Felipe Cataldo, Fabíola Trinca, Alexandre Heberte, Izak da Hora, Catharina Braga, Karla Koehler, Diana Grimmer, Iuri Frigoletto, Marcos Chaves, Luis Abramo, Rodrigo Martins, Felipe Canedo, Pedro Rossi, Isabel Joffily, José Joffily, Murilo Salles, Jorge Durán, Gabriel Durán, Ruy Gardnier, Fel Barros, Ana Klaus, Valéria Rousseau, João Carlos Jr. e Sandro Silva.

O virtual possui uma plena realidade, enquanto virtual.

Gilles Deleuze

RESUMO

CASTRO, André Lavaquial Veloso de. *Sobre ruínas rituais: os rituais contemporâneos e a virtualidade. Reflexões e desdobramentos*. 2023. 63 f. Dissertação (Mestrado em Artes) - Instituto de Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2023.

Esta pesquisa tem como objetivo refletir sobre a imposição da virtualidade nas sociedades, os métodos utilizados pelas corporações para chamar a atenção dos indivíduos, os subterfúgios para mante-los conectados e seu impacto direto na maneira como as pessoas se relacionam. Busco apresentar um panorama das tecnologias e os seus desdobramentos, o aprofundamento da virtualidade através da utilização das tecnologias de realidade virtual. Reflito sobre a obras de diversos artistas e sobre duas obras que produzi durante o processo: um video com tecnologia 3D chamado *Meta-abismo* de 2021 e um tríptico em 2D chamado *Metamemória* de 2023.

Palavras-chave: metaverso; algoritmo; realidade virtual; tríptico; ritmo; vídeoarte; memória.

ABSTRACT

CASTRO, André Lavaquial Veloso de. *About ritual ruins: contemporary rituals and virtuality. Reflections and developments.* 2023. 63 f. Dissertação (Mestrado em Artes) - Instituto de Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

This research aims to reflect on the imposition of virtuality in societies, the methods used by corporations to attract the attention of individuals, the subterfuges to keep them connected and their direct impact on the way people relate to each other. I seek to present an overview of technologies and their developments, the deepening of virtuality through the use of virtual reality technologies. I reflect on the works of different artists and on two works that I produced during the process: a video with 3D technology called *Meta-abismo* from 2021 and a 2D triptych called *Metamemória* from 2023.

Keywords: metaverse; algorithm; virtual reality; triptych; rhythm; video art; memory.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 - André Lavaquial, <i>Meta-abismo</i> , vídeo 3D, 2021.....	11
Figura 2, 3, 4, 5 e 6 - Alejandro González Iñárritu, <i>Carne y Arena</i> , instalação VR, 2017.....	40
Figura 7 - Tsai Ming-Liang, <i>The Deserted</i> , filme VR, 2017.....	43
Figura 8 - Dominique Gonzalez-Foerster, <i>Endodrome</i> , instalação VR, 2019.....	43
Figura 9 - <i>Contagion VR</i> , jogo VR, 2018.....	44
Figura 10 - Richard Serra, <i>Hand Catching Lead</i> , filme, 1963.....	48
Figura 11,12 e 13 - Chris Marker, <i>La jetée</i> , filme, 1962.....	50
Figura 14, 15 e 16 - Chris Marker, <i>Sans soleil</i> , filme, 1983.....	51
Figura 17 - André Lavaquial, <i>Metamemória</i> , tríptico, 2023.....	54
Figura 18 - Detalhes- André Lavaquial, <i>Metamemória</i> , tríptico, 2023.....	55
Figura 19 - Detalhes- André Lavaquial, <i>Metamemória</i> , tríptico, 2023.....	56
Figura 20 - Detalhe - André Lavaquial, <i>Metamemória</i> , tríptico, 2023.....	57

SUMÁRIO

1	RITUAL	9
1.1	Introdução	9
1.2	Sobre uma obra realizada durante a pandemia	10
1.3	Algumas observações sobre o objeto da pesquisa	12
1.4	Algumas reflexões sobre o sentido estrito do ritual	13
1.5	Um glossário de conceitos encontrados durante o processo	14
2	VIRTUAL	16
2.1	Ruínas rituais	16
2.2	Armadilhas algorítmicas	17
2.3	A Imagem e a subjetividade	19
2.4	Dispositivos de distração	21
2.5	Sugestões da máquina	22
2.6	Humanidade dispersa / A imagem limbo	23
2.7	Novos rituais de preservação da atenção	24
2.8	Artistas X Máquina	26
3	ABISMO	29
	DENTRO DO ABISMO	29
3.1	A dialética do abismo: uma falsa dialética	29
3.2	Do Metaverso ao meta-abismo	32
3.2.1	<u>Uma experiência com VR e macacos</u>	34
3.2.2	<u>Memória virtual / Memória material</u>	35
3.3	Os desdobramentos e possíveis caminhos da tecnologia VR	37
3.3.1	<u>Cinema expandido / O VR e as artes visuais</u>	38
3.3.2	<u>Entretenimento virtual / Games imersivos</u>	44
	FORA DO ABISMO	45
3.4	A Reativação dos espaços / Reativações rituais	45
3.5	Artista material / Artista virtual	46
3.6	Algumas reflexões sobre Chris Marker e a memória	49
3.7	Sobre um tríptico chamado Metamemória	53
	CONCLUSÃO	58
	REFERÊNCIAS	60
	APÊNDICE	63

1 RITUAL

1.1 Introdução

Quando percebi o objeto da minha pesquisa, “a crise do ritual na contemporaneidade”, criei em minha mente a imagem de um templo religioso destruído. Uma representação síntese de um templo corrompido. Uma ruína ritual.

Quando essa imagem se formou, estimulada pelos textos de Byung-Chul Han sobre a crise do ritual, este processo se iniciou. O objeto primeiro tomou forma e depois tornou-se norte. A busca por elucidá-lo foi o que moveu a pesquisa, que foi iniciada no começo da pandemia de 2020, antes do meu ingresso no PPGArtes/UERJ como discente.

Sou diretor e diretor de fotografia e por trabalhar com imagens, percebo que elas sempre vêm antes do seu sentido. A imagem, no meu processo, geralmente vem antes da palavra, e muito da minha busca artística parte de dar sentido àquelas que ficam retidas em minha memória, que permanecem. Uma representação que se repete compulsivamente como uma maldição; ou uma bênção.

Desenvolver este tema não foi uma questão de opção.

Por pertencer talvez à última geração que teve uma infância analógica, mesmo tendo sido usuário de computadores na adolescência, tendo a ser cauteloso em relação à aceleração e ao aprofundamento da dependência humana do suporte digital. Lembro-me do estranhamento que o uso compulsivo de smartphones me causou quando a tecnologia começou a se difundir. As pessoas pareciam zumbis olhando para as pequenas telas. Poucos meses depois desta perspectiva crítica, tornei-me também zumbi. Afinal de contas, *algumas tecnologias são incontornáveis*. Será?

Uma outra experiência que me fez refletir sobre a potência da virtualidade ocorreu em 2016, quando eu fiz uma pesquisa sobre tecnologia 3D: submeti-me a uma espécie de game em realidade virtual de suspense/terror com atmosfera “David Lynchiana”, cuja experiência ficou impregnada em mim por algumas semanas. A experiência virtual, por ser imersiva e emular a tridimensionalidade do mundo, acabou se tornando uma memória “real”. A memória virtual passou a “habitar” as

regiões reservadas às experiências reais da minha mente; um “lugar” diferente das memórias de filmes e de imagens bidimensionais.

Foi nesse momento que comecei a ficar apreensivo com as possibilidades de influência das novas tecnologias imersivas na vida dos indivíduos. Nesse dia eu descobri a *metamemória*, algo que só conceituaria anos depois durante o processo desta pesquisa.

A maior parte da dissertação foi concebida durante a pandemia e o governo Bolsonaro. Momentos distópicos que, ainda bem, foram superados! Esta pesquisa foi fundamental para manter a minha sanidade nesse período conturbado. Espero que ela auxilie e estimule as pessoas a se prepararem para novos desafios que se colocam no nosso horizonte.

1.2 Sobre uma obra realizada durante a pandemia

A pandemia foi um fator de aprofundamento da virtualidade no cotidiano dos indivíduos. As pessoas estão se acostumando à distância física e à conexão virtual: ao “novo normal”. Vivemos uma ruptura sem precedentes.

No vídeo em 3D *Meta-abismo*, que produzi como parte dos protocolos de defesa, vemos um homem cindido: um ser apartado caminhando pela cidade durante a pandemia. Um indivíduo que se isola da natureza através de dispositivos virtuais e de roupas anticontaminação. Um homem adaptado à nova realidade; protegido do vírus e do humano.

O trabalho convida o espectador a observar esse personagem que usa óculos VR (realidade virtual) em situações cotidianas e a refletir sobre esse dispositivo que nos isola do mundo material.

Figura 1 - André Lavaquial, *Meta-abismo*, Vídeo 3D, 2021.



1.3 Algumas observações sobre o objeto da pesquisa

Acho importante definir o conceito de ritual que adotaremos neste trabalho. Trata-se de um conceito mais amplo, visto que não se limita às suas definições convencionais, religiosas e antropológicas, mesmo contemplando-as em algum grau.

O filósofo Byung-Chul Han define a crise do ritual como um objeto de reflexão. Em sua abordagem, ele ressalta a importância da concentração, da atenção, como elemento fundamental para se alcançar um estágio religioso. Um ritual demanda uma atenção especial. Um ritmo próprio, contemplativo.

Seria um sacrilégio querer acelerar uma ação sacrificial, os rituais e cerimônias têm seu tempo, ritmo e cadência específicos. A sociedade da transparência elimina todos os rituais e cerimônias, visto que esses não podem ser operacionalizados, pois são impeditivos e atrapalham a aceleração da circulação da informação, da comunicação e da produção. (HAN, 2017c, p. 70)

Uma pessoa dispersa não alcança esse estágio, como também não alcança o outro. A questão primordial na abordagem de Han não é religiosa, não é a busca de algo sagrado, para além do material, para além do mundo. A crise que ele ressalta, na verdade, é a crise da atenção humana, uma crise de engajamento. O objeto a que ele se refere se dá no mundo, no cotidiano.

O uso da palavra ritual no pensamento de Byung-Chul Han é mais amplo do que o seu sentido estrito.

Um ritual, além de servir para que os indivíduos estabeleçam uma conexão subjetiva com o divino (quando creem), também pode gerar um sentimento de comunhão, uma sensação de coletividade; pode servir como estímulo ao engajamento humano.

Mesmo não adotando o sentido estrito da palavra ritual, Han não a utiliza de forma gratuita. Os rituais religiosos têm um potencial agregador, socialmente organizador, mas não somente. Eles têm um espectro amplo de influência: atuam subjetivamente, permitindo o contato do indivíduo com a divindade, e coletivamente,

proporcionando o engajamento. Sua efetividade opera no campo subjetivo e no âmbito material.

Creio que, por esta ampla influência, Byung-Chul Han adotou a crise do ritual como objeto de estudo, denotando dessa forma a potência das forças disruptivas que se opõem à lógica ritual; à vida, ao engajamento. Ele expõe as forças que atuam desorganizando a subjetividade humana e as relações humanas.

O seu objetivo foi definir a amplitude da mudança que estamos experienciando, uma vez que os rituais tiveram, e podem ter, um papel profundo na maneira como nos relacionamos e pensamos. As forças que Han revela em seus textos têm um papel desorganizador inversamente proporcional à lógica ritual. Buscando ressaltar, assim, que estamos sendo profundamente afetados, material e subjetivamente, ao mesmo tempo.

Temos de pensar a origem comum de teorias e cerimônias ou rituais. Elas colocam o mundo em forma. Formam o curso das coisas e lhe dão enquadramento a fim de que elas não extrapolem as fronteiras. A massa de informação de hoje, ao contrário, atua de modo deformativo". (HAN, 2017a, p.88)

1.4 Algumas reflexões sobre o sentido estrito de ritual

O antropólogo Victor Turner, em seu livro *Do Ritual ao teatro* (2015), divide os rituais em duas categorias: liminares e liminoides. Alguns rituais liminares, segundo ele, estão ligados à experiência religiosa; desempenham uma lógica fundamental dentro das sociedades onde são praticadas. Em outros casos, estão ligadas à transição na hierarquia social. Podem ser ritos de passagem, por exemplo, que transferem conhecimento ancestral de geração a geração.

Os rituais liminoides são mais fluidos e permitem uma adaptação dos códigos rituais; visam partilhar conhecimento e podem servir como entretenimento.

Em seu livro *Performance e Antropologia*, o teórico do teatro Richard Schechner reflete dizendo que:

A execução de rituais ajuda os povos a passarem por períodos difíceis de transição. O ritual também é uma forma de os povos se conectarem a um estado coletivo e, ao mesmo tempo, a um passado místico e constroem uma solidariedade social, para formar uma comunidade. Alguns rituais são liminares, existem entre ou fora da vida social cotidiana. Por causa de sua liminaridade, performances rituais podem produzir “communitas”, uma sensação de algo entre os participantes, maior ou fora de seu eu individual. (SCHECHNER, 2012, p. 88)

Essa característica do ritual ressaltada por Schechner, gerar potencialmente um senso de “communitas”, foi um dos principais elementos que definiram a escolha do objeto desta pesquisa.

A batalha é pelo engajamento.

1.5 Um glossário de conceitos encontrados durante o processo

Os conceitos organizam a nossa percepção:

A poesia traça rotas múltiplas e ambíguas para o sentido, e conceitos agem de maneira similar. Conceitos são criados para enquadrar a nossa cognição: etimologicamente, um conceito é um captor de diferentes entidades materiais ou puramente intelectuais (conceito vem do latim concipere, que significa conceber, engravidar). (BERARDI, 2020, p. 164)

Conceitos, assim como rituais, organizam o pensamento e, potencialmente, o mundo material. Na busca por refletir sobre a crise do ritual, a crise do engajamento humano, encontrei conceitos que me ajudaram a entender melhor o meu objeto de pesquisa. Listarei alguns deles com objetivo de facilitar a leitura do texto e organizar melhor alguns “focos de inspiração” que encontrei durante o processo.

Entende-se para efeito deste trabalho:

Imagem limbo: uma imagem ou conteúdo digital, que chama a nossa atenção e nos coloca no mundo digital, navegando por conteúdos em um estado disperso e sem um propósito definido. Uma espécie de limbo virtual.

Devir difuso: um estado de presença parcial, presença distraída, um contato sem intensidade com o presente.

Meta-abismo: uma representação dos ambientes de realidade virtual que colocam os indivíduos em contato com conteúdos virtuais totalmente segregados do mundo material. Criam um falso sentimento de engajamento com o nada, com o abismo.

Dialética do abismo: a falsa equiparação entre virtual e o material, entre o metaverso e o mundo real, o aprofundamento da alienação material.

Metamemória: um acúmulo de memórias produzidas no metaverso ou através do uso de tecnologias de realidade virtual, memórias artificiais que se confundem com as memórias produzidas por experiências no mundo material.

Espero conseguir estimular a leitora/o leitor com os conceitos que formulei durante o processo de pesquisa, assim como fui inspirado pelos conceitos e pensamentos dos autores que me ajudaram nesse processo.

O Meta-abismo não é raso.

2 VIRTUAL

Uns anjos tronchos do Vale do Silício. Desses que vivem no escuro em plena luz.
Disseram: vai ser virtuoso no vício. Das telas dos azuis mais do que azuis.
Agora a minha história é um denso algoritmo. Que vende venda a vendedores reais,
Neurônios meus ganharam novo outro ritmo. E mais e mais e mais e mais e mais.

Caetano Veloso

O cinema não deveria mostrar o que está acontecendo, o que você vê todos os dias
no Facebook, mas o que não está acontecendo, o que você nunca verá no
Facebook.

Jean-Luc Godard

2.1 Ruínas Rituais

Adotando a perspectiva proposta por Byung-Chul Han em relação à crise do ritual, esse colapso do engajamento humano e da atenção humana, analisarei os elementos que corroboram para aprofundar esse problema. Buscarei elencar e analisar os elementos que estão tornando a percepção humana diante do mundo material disfuncional.

Trabalharei com alguns autores que compartilham da mesma perspectiva e buscarei encontrar e elaborar conceitos que auxiliem na compreensão da extensão dessa crise. Entender os desafios que se colocam no presente e no futuro próximo, uma vez que a velocidade da implementação de novas tecnologias se acelera sem nos dar tempo para refletirmos sobre os seus impactos.

Vivemos uma crise de engajamento global que não se dá por acaso, está sendo minuciosamente arquitetada por engenheiros do caos que moldam futuros de modo furtivo. A sua atuação é muito sutil; ela acontece no campo virtual, atravessando os cotidianos de todos nós, tornando mais complexa a sua

identificação e influência. Só notamos a sua profundidade quando os danos já estão estabelecidos.

A crise do ritual se materializa muitas vezes na ruína material. Quando a notamos, nós já estamos soterrados nos seus escombros.

2.2 Armadilhas algorítmicas

Os algoritmos estão acelerando a homogeneização da humanidade. A virtualidade, que poderia ser uma chave para democratização das multiplicidades culturais, está servindo como meio para difundir um tsunami de informações, um bombardeio imagético, que contestam a pluralidade e a subjetividade humana.

As últimas gerações que experienciaram um mundo não digital ainda estão vivas, cabe a estas refletirem sobre os impactos e riscos do mergulho virtual que a humanidade está dando.

Somos submetidos a uma gama enorme de estímulos, a múltiplas imagens que nos confundem em vez de comunicar. Imagens e conteúdos que colocam o espectador/usuário de dispositivos em um “não lugar”. O lugar do estímulo vazio, que visa prender a atenção e exercer influência sobre os indivíduos. Imagens e estímulos que “roubam o tempo” dos nossos globos oculares. Neste trabalho chamarei este tipo de conteúdo de *imagem limbo*¹.

A atenção das pessoas está em disputa pelas grandes corporações e os nossos neurotransmissores estão sendo moldados pela lógica algorítmica.

A máquina nos está doutrinando, e a cada clique, um sistema de recompensas gera a compulsão no uso das redes através da liberação de dopamina. Nossos perfis digitais estão sendo internalizados e começamos a reproduzir a lógica das redes no mundo real.

Mark Zuckerberg diz que está criando conexões com a plataforma criada por ele, mas na verdade não está. Ele chama de linha do tempo o que deveria ser

¹ Imagem limbo é um conceito criado durante o processo de pesquisa que significa uma imagem ou conteúdo digital, que chama a nossa atenção e nos coloca no mundo digital, navegando por conteúdos em um estado disperso e sem um propósito definido. Uma espécie de limbo virtual.

chamado de ruptura do tempo. Essa lógica fragmentada está influenciando a maneira como articulamos os nossos pensamentos.

A quantidade de conteúdo a que somos submetidos está gerando muito mais ruído do que informação. As notícias vão rolando em nossa timeline e desaparecendo, esse fluxo faz com que busquemos “novidades” constantemente sem termos tempo para processá-las.

O cérebro humano tem limites físicos para o processamento de informações. Ao sermos submetidos a esse volume de conteúdo, experimentamos uma perda de referências coletiva. Deixamos de apreender informações e passamos a introjetar o caos.

A ideologia wired [conectada] se mostrou falsa porque seus ideólogos não consideraram os limites do lado subjetivo da economia. O mercado de atenção mergulhou em uma sobrecarga que resultou numa superprodução semiótica. E, como os cérebros e os corpos individuais não são capazes de acelerar cada vez mais e mais e mais, a consciência global enlouqueceu. A possibilidade de exaustão de recursos físicos é o limite intrínseco do ciberespaço. O sonho de explosão infinita da economia conectada ruiu porque a energia psíquica não é ilimitada e porque a potência infinita da inteligência coletiva em rede encontra a sua limitação na finitude dessa mesma energia.” (BERARDI, 2020, p. 90)

As populações podem ser manipuladas através de ideias massificadas, por uma força catalisadora artificial, pela máquina, a lutarem contra os seus próprios interesses. Ideias endereçadas através do algoritmo precisamente criadas para estimular o indivíduo, sua visão política, ideológica; sua visão de mundo.

Informações por si só não esclarecem o mundo. Podem até mesmo obscurecê-lo. Além de um certo ponto, as informações não são informativas, mas reformativas. Este ponto crítico já foi ultrapassado há muito tempo. O rápido aumento da entropia informacional, ou seja, do caos informativo, está nos mergulhando em uma sociedade pós-factual. A distinção entre verdadeiro e falso está sendo nivelada. As informações agora circulam sem nenhuma referência à realidade em um espaço hiperreal. *Fake news* também são informações que possivelmente são mais eficazes do que fatos. O que conta é o efeito a curto prazo. A efetividade substituiu a verdade. (HAN, 2022, p. 20)

Os conceitos de verdade e mentira foram banalizados. A extrema-direita mundial, através de métodos maquímicos de difusão de mentiras, manipula populações e as desinforma. Promove um processo de desreferencialização do real.

Populações são distraídas propositalmente e levadas a um regime de *devir difuso*². Desconectadas da realidade material, do mundo real, alimentadas por um catalisador de mentiras precisamente endereçadas. A espiral de mentiras não tem fim.

Vivemos um período de democratização da ruína ritual que se desdobra na ruína material. Esse é um processo que não pode mais ser mascarado. A combinação do neoliberalismo com o neofascismo está corroendo as democracias do mundo através de métodos que limitam e direcionam a vontade coletiva para as sombras. Hito Steyerl chama essas forças perigosas que operam furtivamente de “fascismo derivativo” (Steyerl, 2017, p. 182).

O fascismo seria a entidade subjacente destas forças do atraso que derivam dele.

Mentiras e imagens podem nos distrair e confundir em função de um projeto de desestruturação das sociedades e de seus laços de sociabilidade.

A crise do ritual é um projeto em andamento.

2.3 A Imagem e a subjetividade

Segundo Henri Bergson, em seu livro *Matéria e Memória*, a imagem estimula a memória, que, por sua vez, estimula a ação. Ambas se confundem e o sujeito estaria sempre em um lugar intersticial. Para Gilles Deleuze, Bergson definiria que:

Com efeito, a imagem retém algo das regiões nas quais fomos buscar a lembrança que ela atualiza ou que ela encarna; mas essa lembrança, precisamente, não é atualizada pela imagem sem que esta a adapte às exigências do presente, fazendo dela algo de presente. Assim, a diferença de natureza entre o presente e o passado, entre a percepção pura e a

² Devir difuso é um conceito criado durante o processo de pesquisa que significa um estado de presença parcial, presença distraída, um contato sem intensidade com o presente.

memória pura, é por nós substituída por simples diferenças de grau entre imagens-lembranças e percepções-imagens.(DELEUZE, 2012a, p.49)

O celular, de certa forma, democratiza a imagem em movimento. Ele incita ao engajamento com o dispositivo e à passividade em relação ao nosso redor material. Nos torna reféns das *imagens limbo* e potenciais produtores destas. Somos distraídos ao mesmo tempo que produzimos imagens/conteúdos que distraem.

Os algoritmos atuam para nos impor produtos e personas digitais com as quais temos alguma afinidade essencial. Temos uma máquina da otimização da distração nas mãos, que nos separa da realidade material e nos suga para a virtualidade.

Como cobaias vivas, temos os movimentos oculares hackeados por técnicas que estudam a percepção humana, os ritmos da atenção humana e a melhor maneira de conteúdos e imagens chamarem a atenção dos usuários de dispositivos.

Existe um profissional específico que desenvolve e otimiza conteúdos e aparelhos para uma maior performance das imagens e dispositivos em relação aos usuários. Estes são os designers de ux: designer de experiência do usuário. Para estes profissionais, rastrear os movimentos oculares é uma ferramenta essencial. Essa informação indica quais são os meios técnicos mais adequados a “capturar o olhar” do usuário em uma tela ou em um dispositivo. É relevante saber a primeira fixação no espaço da tela que um usuário faz. Assim como cruzar está informação com o tempo de fixação, o número de piscadas e a maneira como a pessoa utiliza o dispositivo.

Segundo, Jonathan Crary:

A prioridade não é apenas direcionar o espectador para um objeto visual em particular, mas também canalizar o nosso engajamento visual de um ponto de fixação para o próximo. É importante que nada seja visto por tempo demais, e é por isso que há um sequenciamento de atrações que por um breve período sustentam um “ponto focal” e depois, levam a outro lugar. Paradoxalmente, um objeto visual capaz de “capturar o olhar” corresponde àquilo que é raso e desprovido de complexidade. É necessário que ele tenha atributos perceptualmente atraentes, mas que logo sejam esvaziados de interesse. (CRARY, 2023, p. 148)

Com esse tipo técnica que visa intensificar o regime das *imagens limbo* sobre o indivíduo, as pessoas são submetidas a um novo ritmo, um tempo que não é naturalmente humano. O ritmo da máquina gera a perda de referências. Passamos a viver sobre um regime de tempo maquínico no qual os fluxos humanos tendem a ser profundamente modificados.

Quando a aceleração do ciberespaço quebra o ritmo do tempo mental e nós já não sabemos mais o que é relevante e o que é irrelevante no ambiente que nos rodeia, é isto a que chamamos “caos”: a incapacidade de atribuir sentido ao fluxo, o colapso de nossas estruturas de relevância. Uma vibração especial da alma se dissemina nesse momento - aquilo a que chamamos “pânico”: a inscrição subjetiva do caos. (BERARDI, 2020, p. 158)

2.4 Dispositivos de distração

A humanidade está emocionalmente ligada a um pedaço de plástico luminoso que vibra. Uma máquina que atrai a nossa atenção e pela qual nos tornamos profundamente dependentes. Nada como acordar pela manhã e se esticar para pegar o celular. O que o algoritmo tem para nos apresentar? Um novo livro na Amazon, um post com milhares de likes no Twitter?

Uma ferramenta que teoricamente nos conecta com outras pessoas, porém, desconecta-nos de nós mesmos. Impondo, assim, o seu furtivo adestramento, limitando a atenção para o que está presente, para quem está ao redor. Essa quebra no regime de atenção confunde e anestesia, gerando caos e a perda do referencial: “Quando as coisas começam a fluir tão rápido que o cérebro humano se torna incapaz de criar sentido a partir da informação, entramos na condição de caos” (BERARDI, 2020, p. 162).

Esta avalanche informacional e a mudança do ritmo da vida modificou não somente os nossos regimes de atenção, de sono, de contemplação, mas acima de tudo modificou a maneira como nos relacionamos, como trocamos informações. As forças que conectam os sujeitos, segundo Byung-Chul Han, os rituais humanos.

A capacidade de adaptação humana talvez seja a maior virtude que temos. A questão mais relevante que se impõe é que estamos nos adaptando à máquina.

Consequentemente, limitamos as nossas capacidades mentais mais sofisticadas de apreensão da realidade por causa de uma enxurrada de estímulos fragmentados; muitas vezes conteúdos vazios que visam apenas capturar o *devir*³.

As novas gerações que nasceram em meio a estas tecnologias estão muito mais abertas para um mergulho digital total.

Como a interface digital tornou-se algo fundamental na vida da grande maioria das pessoas – um dispositivo conectado física e subjetivamente ao indivíduo –, Agamben nota que:

Não seria provavelmente errado definir a fase extrema da consolidação capitalista que estamos vivendo como uma gigantesca acumulação e proliferação dos dispositivos. Certamente, desde que apareceu o homo sapiens havia dispositivos, mas dir-se-ia que hoje não haveria um só instante na vida dos indivíduos que não seja modelado, contaminado ou controlado por algum dispositivo. De que modo, então, podemos fazer frente a esta situação, qual a estratégia que podemos seguir no nosso corpo-a-corpo cotidiano com os dispositivos? Não se trata simplesmente de destruí-los, nem, como sugerem alguns ingênuos, de usa-los de modo justo. (AGAMBEN, 2014, p.13)

2.5 Sugestões da máquina

Os algoritmos “conhecem” as brechas da nossa vontade e percepção. Apresentam possibilidades limitadas de futuro que poderiam ser preenchidas de múltiplas maneiras se fossem submetidas à nossa razão livre, sem estímulos direcionados para nossos perfis.

Temos muitos caminhos possíveis, o algoritmo destaca um número limitado de opções, tornando difusas todas as outras possibilidades. É um mecanismo constante de sugestão. Quando distraídos, podemos nos agarrar na primeira opção que nos é sugerida. As possibilidades de futuro ficam reduzidas. Assim sendo, temos nossos múltiplos futuros possíveis sequestrados.

Segundo Fernanda Bruno:

³ Devir ou vir-a ser. 1. Mesmo que mudança (v. MOVIMENTO). 2. Uma forma particular de mudança, a mudança absoluta ou substancial que vai do nada ao ser ou do ser ao nada (ABBGNANO, 2000, p. 268).

A mediação algorítmica não intervém apenas na paisagem atual, mas também na ação seguinte e, portanto, na paisagem por vir, que é constantemente antecipada, projetada de modo a aumentar a probabilidade de que o nosso próximo passo seja na direção que os algoritmos sutilmente recomendam. Nesse sentido, o futuro e a ação possível, como reserva aberta de possibilidades, de encontros e de inesperados, são sequestrados nessas microantecipações cotidianas nos ambientes e plataformas online. (DUARTE, 2020, p. 250)

Estamos sendo atingidos por uma espécie de confisco do comum, em que a pluralidade e as forças divergentes são isoladas, tornando o diferente invisível. As trocas e os debates se tornam mais rasos e mais pobres. É preciso ter contato com o aquilo que é distinto para que possamos fortalecer um ponto de vista e uma opinião, ou para mudarmos. Dessa maneira, os algoritmos favorecem a estagnação e a imutabilidade. Recebemos apenas mais do mesmo. Apenas o nosso reflexo.

As sociedades contemporâneas estão sob a égide do algoritmo e se adaptaram rapidamente por causa de uma crise pandêmica global, que serviu de fator de aprofundamento da virtualidade.

2.6 Humanidade dispersa / A imagem limbo

Para Byung-Chul Han, os desempenhos culturais da humanidade se devem a uma atenção profunda, contemplativa. Essa atenção profunda é cada vez mais deslocada por uma forma de atenção bem distinta, a “hiperatenção” (HAN, 2017b, p. 33), uma forma de atenção dispersa. Esta se caracteriza por uma rápida mudança de foco entre diversas atividades, fontes informativas e processos. Tal dinâmica nos torna intolerantes ao tédio profundo. Tédio e devaneio são elementos importantes para o processo criativo.

É preciso resgatar a contemplação. É necessário que brechas sejam abertas. A cultura pressupõe um ambiente onde seja possível uma atenção profunda. Nunca foi tão necessário desacelerar e contemplar.

O autor aproxima a atenção profunda a uma capacidade conquistada há muito tempo, fazendo com que a sua perda represente uma espécie de retrocesso para a humanidade.

Assim como Byung-Chul Han, Christoph Türcke concorda que o regime de atenção humano está sendo contestado. Segundo ele, os rituais e a repetição destes foram muito importantes para que a humanidade aprimorasse a maneira como absorve conhecimento. Foram necessárias muitas gerações para a habilidade contemplativa se desenvolver.

Segundo Türcke, a velocidade e o volume de informações a que somos submetidos está deteriorando a nossa preciosa capacidade de contemplação: o choque da imagem exerceria um poder sobre o sentido humano: “o olho é magneticamente atraído pela abrupta alteração luminosa, e dela só consegue se afastar através de um grande esforço da vontade. O choque da imagem exerce fascinação estética; constantemente ele promete novas imagens, ainda não vistas” (TÜRKE, 2016, p. 33).

Em poucas gerações estaremos comprometendo amplamente esta capacidade contemplativa e reflexiva, que tem o seu ritmo próprio e que serviu como um fator diferencial para a humanidade.

Türcke nos lembra as palavras de Nicolas Malebranche⁴: “Atenção é uma oração natural”.

As cores do mundo virtual podem ser mais vivas, mais saturadas; com isso, o mundo real se torna mais opaco. As motivações para tirarmos o olho da tela e observarmos o mundo real vão sendo subliminarmente suprimidas.

A ubiquidade da eletroluminescência debilitou nossa capacidade e até mesmo nossa motivação para ver, de modo atento ou mais constante, as cores da realidade física. A habituação ao brilho dos visores digitais tornou nossa percepção das cores indiferente e insensível à fugacidade delicada dos ambientes vivos.” (CRARY, 2023, p. 158)

⁴ Nicolas Malebranche foi um filósofo racionalista e padre francês nascido no século XVII. Em suas obras, procurou sintetizar o pensamento de Agostinho de Hipona e René Descartes, a fim de demonstrar o papel ativo de Deus em todos os aspectos do mundo.

A sociedade e os indivíduos devem ter consciência da profundidade do problema para que possam se defender desta “máquina anti-ritual”.

2.7 Novos rituais de preservação da atenção

Seres humanos são reincidentes. E mais: só por terem sido especificamente reincidentes é que se tornaram seres humanos. Por menor que seja o conhecimento da origem da humanidade, uma coisa é certa: a formação dos costumes é parte integral da hominização, que tem origem nos rituais sagrados. (TÜRKE, 2016, p.16)

Os rituais cotidianos estão se transformando profundamente. Alguns dirão que novos rituais virtuais estão se formando, porém na verdade estamos vivendo um ritual coletivo de recusa do mundo.

Um dos fenômenos que mais vemos nas cidades, em qualquer lugar, são as pessoas vidradas, completamente absorvidas pelos conteúdos de seus dispositivos. Submetidas a um transe coletivo, a um regime de *devir difuso*.

Como consequência deste fenômeno, muitos espaços públicos estão perdendo a sua função social e se transformando em ruínas. Esse processo acaba proporcionando uma lógica de recusa da comunidade, da interação social. As trocas humanas diretas, fundamentais na formação das comunidades, parecem estar se tornando dispensáveis.

No seu livro *Hiperativos!*, Christoph Türke escreve sobre as doenças que assolam as novas gerações e os reflexos disso na sociedade. A Síndrome do Déficit de Atenção (TDA) é uma delas. Uma porcentagem imensa de adolescentes e crianças, em todos os países, estão sendo acometidos por este mal. Muitas vezes fruto do uso abusivo de dispositivos digitais como videogames, celulares, tablets e computadores.

Türke aponta o problema e imagina soluções. Uma delas seria resgatar as nossas capacidades cognitivas através de disciplinas escolares que instaurem “regimes rituais”. Que possibilitem que nossas mentes se acostumem novamente

com a repetição que abre espaço para a reflexão e para regimes de atenção mais profundos.

Türke propõem a criação de “disciplinas rituais” desde os primeiros anos escolares. Uma disciplina que nos prepare cognitivamente para regimes de atenção profundos. Que respeitem e desenvolvam o ritmo contemplativo humano. Rituais de reflexão.

Os Estudos Rituais por enquanto estão apenas nebulosamente delineados. Eles atravessariam três fases. Nos primeiros quatro anos eles seriam o eixo do programa inteiro. Todos os professores da escola fundamental precisariam trazer consigo uma formação geral no sentido dos Estudos Rituais um cabedal de expressões infantis espontâneas, como sustentáculo de sua paciência verdadeiramente inesgotável e de sua confiança na força da repetição humana. Nos dois anos seguintes, o eixo ritual geral deveria se estabilizar como espinha dorsal de colóquios disciplinares performativos. Só então os Estudos Rituais passariam a fazer parte do andamento escolar como disciplina explícita, reunindo em si ciências sociais e religião/ética - destas acumulando o total de horas/aula.(TÜRKE, 2016, p. 128)

Impossível afirmar se essa idéia de Türke funcionará ou chegará a ser implementada por alguma instituição de ensino. Mesmo assim, é de suma importância buscarmos alternativas e soluções para um problema que tende a se aprofundar cada vez mais.

2.8 Artistas X Máquina

Talvez a máquina nunca consiga alcançar a complexidade da mente humana; a maneira como combinamos estímulos, sentimentos e desenvolvemos ideias. O modo como nosso cérebro é capaz de criar é muito complexo. No entanto, o grande risco que corremos é do cérebro humano ser estimulado pela máquina e emulá-la, limitando o seu potencial e desenvolvimento. Um cérebro moldado por estímulos fragmentados, maquínicos.

Segundo o neurocientista Miguel Nicolelis:

O cérebro humano - sendo o mais perfeito camaleão criado pela natureza -, quando exposto a novas contingências estatísticas do mundo exterior, particularmente às associadas a experiências hedônicas fortes, em geral dá início a um processo de autorreformatação imediata da sua microestrutura orgânica interna e, a partir de então, usa a informação recém-embutida no seu tecido neural como guia para definir comportamentos e ações. No contexto peculiar criado pelas nossas interações com sistemas digitais, há uma possibilidade real de que o estabelecimento de uma rotina de reforço positivo constante - derivada da nossa interação contínua com computadores digitais, algoritmos computacionais e interações sociais mediadas por sistemas digitais, para listar poucos exemplos - desencadeie uma remodelagem gradual no processo pelo qual o nosso cérebro adquire, estoca, processa e manipula informação. (NICOLELIS, 2020, p. 335)

A máquina está nos impondo um processo de desumanização. A imagem do ciborgue dos filmes de ficção científica com oitenta por cento do corpo tomado pela máquina está se tornando real. A sua expansão ainda não é nítida, pois ela está tomando inicialmente a subjetividade humana antes de substituir a pele por metal.

Franco Berardi reflete sobre o fenômeno:

De minha parte, imagino que essas duas tendências vão coexistir e interagir. A civilização sobreviverá, mas deixará de ser humana. A humanidade sobreviverá, mas será cada vez menos civilizada – a menos que encontremos uma nova afinação entre mente emocional e a neuromáquina. (BERARDI, 2020, p. 174)

O escritor Italo Calvino diz que estamos perdendo “a capacidade de pôr em foco visões de olhos fechados”⁵ (CALVINO, 2002, p. 79). O excesso de informação obtura a nossa capacidade de imaginar. A crise que vivemos é, acima de tudo, criativa.

A arte é um canal fundamental para reestabelecer e reforçar os regimes de atenção e amenizar a desintegração da capacidade humana de ver; de olhos abertos e fechados.

⁵ Se incluí a Visibilidade em minha lista de valores a preservar foi para advertir que estamos correndo o perigo de perder uma faculdade humana fundamental: a capacidade de pôr em foco visões de olhos fechados, de fazer brotar cores e formas de um alinhamento de caracteres alfabéticos negros sobre uma página branca, de pensar por imagens. Penso numa possível pedagogia da imaginação que nos habitue a controlar a própria visão interior sem sufocá-la e sem, por outro lado, deixá-la cair num confuso e passageiro fantasiar, mas permitindo que as imagens se cristalizem numa forma bem definida, memorável, autossuficiente, “icástica” (CALVINO, 2002, p. 79).

A pandemia modificou por completo a veiculação de apresentações artísticas; cinema, teatro, música. Os artistas tiveram que se adaptar profundamente. A relação do público com o artista se virtualizou, e todos os elementos em torno das apresentações, trocas possíveis entre pessoas no mundo material, foram limitados.

Assistir a uma peça de teatro virtualmente representa uma quebra ritual muito profunda. A utilização de plataformas como Netflix e MUBI se aprofunda. A pandemia reforçou a tendência de ficarmos em casa consumindo produções audiovisuais. A experiência coletiva das salas de cinema, e as possíveis trocas e encontros ao acaso, ficaram suspensas por muito tempo. Acho que mesmo com uma abertura total, a tendência dos canais virtuais e do público continuar segregado permanecerá. Mesmo a troca de referências entre pessoas conhecidas tende a se enfraquecer com a precisão que o algoritmo tem em apresentar aquilo que tem conexão com os nossos interesses.

Estamos perdendo o contato. Seria importante voltarmos a valorizar as experiências reais, de certa forma, promover a “ressacralização” do mundo material.

O engajamento 24/7 com telas nos anestesiou tão completamente que perdemos a capacidade sensorial de experimentar a nós mesmos como parte da matriz viva da experiência terrestre. Como David Abram e outros alertaram, perdemos nossa compreensão corpórea do mundo e de seus ritmos e já não estamos sinestesicamente imersos em ambientes vivos. Podemos deplorar de forma abstrata as milhões de vidas e de espécies tornadas dispensáveis pelo capitalismo ou a devastação de ecossistemas de que dependemos, mas nos agarramos nas nossas rotinas on-line descorporificadas e à ilusão de que o complexo internético, por algum motivo, não é um dos principais agentes da catástrofe. (CRARY, 2023, p. 161)

Creio que cabe aos artistas terem consciência do momento crucial que estamos passando; da crise civilizacional universal que atravessamos. A responsabilidade é pela busca de soluções que tirem a humanidade da passividade, animem novamente a alma humana com imagens e obras que contestem esse regime de *devir difuso* que se instalou em nossos cotidianos.

A nossa luta principal é contra a máquina; ainda bem que tivemos o Godard do nosso lado.

3 ABISMO

Body is reality.

David Cronenberg

...o Teatro refunde todas as ligações entre o que é o que não é, entre virtualidade do possível e o que já existe na natureza materializada... O Teatro devolve-nos nossos conflitos dormentes e todas as suas potências e dá a essas potências nomes que aclamaremos como símbolos...

Antonin Artaud

DENTRO DO ABISMO

3.1 A dialética do abismo

As coisas hoje estão cada vez mais relegadas para segundo plano de atenção. A atual hiperinflação das coisas, que leva ao seu aumento explosivo, aponta precisamente para a crescente indiferença em relação a elas. Nossa obsessão não é mais com coisas, mas com informações e dados. Agora produzimos e consumimos mais informações do que coisas. Ficamos totalmente intoxicados com a comunicação. As energias libidinosas se desviam das coisas e ocupam não-coisas. (HAN, 2022, p. 14)

Existem movimentos dos detentores do capital que permitem a percepção da mensagem subliminar que está sendo propagada por toda a rede influenciadora destes: o virtual e o real teriam o mesmo valor, seriam uma espécie de continuação.

Enquanto os meios do mundo material se concentram na mão de poucos, estes emitem a mensagem que o mundo das coisas não importa tanto. A virtualidade e a financeirização estão interligadas. Segundo Franco Berardi:

Graças a digitalização das trocas, as finanças se transformaram em um vírus social que se espalha por toda parte e que transforma coisas em símbolos. A espiral simbólica da financeirização suga e engole o mundo das coisas físicas, das habilidades e dos conhecimentos concretos. (BERARDI, 2020, p. 25)

O discurso neoliberal potencializa uma falsa equivalência entre o mundo virtual e material. Cria uma falsa *dialética*⁶, uma *dialética do abismo*⁷, em que o choque dialético se torna absorção por um dos opostos. O “antidialético” cria a ilusão de uma possível dialética. Uma dialética sem atrito que absorve o lado oposto ao ser atravessado.

A *dialética do abismo* me remete à imagem de uma pessoa correndo ao encontro de outra para abraçá-la, porém a pessoa que seria abraçada é etérea, e é atravessada pela outra ao não encontrar nenhuma resistência. Após esse atravessamento, a pessoa estaria diante de um abismo, em processo de queda. A financeirização suga e engole o mundo das coisas físicas.

A *dialética do abismo* promove a cisão da palavra e do seu significado material direto. Tornando o significado material impreciso e difuso. Causando uma desreferencialização da materialidade. Criando uma forma de *alienação*⁸ em relação ao mundo material.

A revelação do século é a espiral devastadora da abstração e do niilismo: abstração do trabalho em relação à atividade, abstração das mercadorias com relação à utilidade, abstração do tempo com relação aos sentidos. A abstração separou a epiderme da linguagem da carne do corpo linguístico. (BERARDI, 2020, p. 35)

A financeirização funciona como elemento que confunde os referenciais materiais. Despotencializando simbolicamente o mundo material:

A financeirização da economia capitalista traz implícita uma crescente abstração tanto da função útil do trabalho como da dimensão corpórea da comunicação. Assim como o simbolismo experimentava com a separação entre significante linguístico e suas funções denotativa e referencial, também o capitalismo financeirizado, concluída a internalização das potências língüísticas, separou o significante monetário das funções

⁶ Dialética é um conceito que significa a síntese dos opostos.

⁷ Dialética do abismo é um conceito criado durante o processo de pesquisa que significa a falsa equiparação entre virtual e o material, entre o metaverso e o mundo real, o aprofundamento da alienação material.

⁸ A alienação é o dano ou a condenação maior da sociedade capitalista. A propriedade privada produz a alienação do operário tanto porque cinde a relação deste com o produto de seu trabalho (que pertence ao capitalista), quanto porque o trabalho permanece exterior ao operário, não pertence à sua personalidade, “logo no seu trabalho, ele não se afirma, mas se nega, não se sente satisfeito, mas infeliz... E somente fora do trabalho sente-se junto de si mesmo, e sente-se fora de si no trabalho” (ABBGNANO, 2000, p. 27).

denotativa e referencial ligadas a produtos concretos. (BERARDI, 2020, p. 22)

Em outubro de 2023, Yanis Varoufakis⁹ concedeu uma entrevista ao canal *Novara Media*¹⁰ para lançar o seu livro, *Techno Feudalism*: o economista reflete dizendo que o capitalismo está em crise e dando origem a algo novo, muito pior. O pensamento neoliberal aplicado em diversas sociedades do mundo teria aprofundado contradições e gerado danos em todos os lugares onde foi aplicado. A desigualdade atingiu níveis muito preocupantes. A insatisfação que se espalha está abrindo espaços para que o fascismo encontre terreno para se instalar. Ele lembra que a crise de 1929 serviu de base para que o fascismo e o nazismo pudessem se fortalecer na década de 1930 na Europa.

Ele observa que as empresas mais ricas da história do capitalismo são as *big techs*, elas operariam em um regime que, segundo ele, seria uma espécie de *cloud capitalism*¹¹, uma vez que empresas como Amazon, Facebook, Twitter acumulam poder transnacionalmente sem produzir materialmente nada, apenas disponibilizam a sua estrutura virtual para que aqueles que produzem alcancem o consumidor. A Amazon, empresa americana de Jeff Bezos, cobra uma taxa de 40% sobre as vendas: a empresa lucrou em um ano de transações comerciais, só com a União Europeia, 42 bilhões de dólares, orçamento maior do que o de muitos estados nacionais. O poder destas empresas é gigante, e segundo Varoufakis, elas operariam o que ele chama de *Tecno Feudalismo*: assim como os senhores feudais faziam com os seus vassalos cobrando pelo uso da terra, eles não concedem nada materializado, apenas emprestam a sua estrutura virtual, em grande parte maquínica, e cobram por isso.

Empresas como a Volkswagen, por exemplo, empregam milhares de pessoas e entregam um produto no final: carros. Demandam infraestrutura física, fábricas,

⁹ Yanis Varoufakis é um economista e ex-ministro das Finanças da Grécia. Defende a justiça e igualdade entre os membros da União Europeia.

¹⁰ VAROUFAKIS, Yanis: entrevista, *Novara Live broadcasts*, entrevistador: Aaron Bastani. [8 de outubro de 2023]. Link: <https://www.youtube.com/watch?v=VatYrw0uqjU>

¹¹Cloud capital, o "capitalismo de nuvem", fazendo referência à possibilidade de armazenamento virtual em clouds, seria uma espécie de variante do capitalismo, um vírus mutante, que se reproduziu e agora está matando o seu hospedeiro, o próprio capitalismo. Suga o capital da economia real e joga diretamente no mercado financeiro.

pesquisa em tecnologia, mão de obra especializada, uma série de elementos que têm uma forte repercussão no mundo material. As *big techs* que operam nesse novo regime, além de gerarem poucas vagas de trabalho, fazem suas transações através de algoritmos e robôs, dependendo basicamente da sua estrutura virtual para realizarem as suas operações, apresentando pouco impacto direto nas sociedades. A maior parte desse lucro é drenado da economia real direcionado para a *nuvem*, tornando-se assim capital especulativo financeiro: *cloud capitalism*. Esse capital é impedido de circular na economia real, deixando de gerar benefícios para trabalhadores e famílias de trabalhadores. Colocam assim sociedades em ruínas.

Essa operação que inviabiliza e despotencializa o mundo material, fortalecendo a lógica virtual, é o modelo aplicado pelos bilionários donos das *big techs*. No momento, estamos dentro dessa espiral que suga os recursos do mundo, concentrando-os.

Nos novos *feudos* criados pelos capitalistas que se entregaram ao *Tecno Feudalismo* não é possível plantar nada que se come.

Os seres humanos sempre tenderão a escolher aquilo que, na prática, torna a sua vida mais fácil, menos dolorosa. Quanto menos atrito melhor. Aceitamos com facilidade a comodidade dos serviços prestados por estas corporações: elas nos protegem contra a resistência do mundo, muitas vezes sem medirmos o preço que será cobrado no futuro próximo.

Como nos lembra Franco Berardi, "Bill Gates escreveu uma carta afirmando que: "a essência da revolução digital é a facilitação – a criação de ferramentas para facilitar as coisas." De modo geral, podemos dizer que a essência do poder, na era digital, é a capacidade de facilitar as coisas." (BERARDI, 2020, p. 19)

3.2 Do metaverso ao meta-abismo.

A popularização das tecnologias VR (realidade virtual), diferentemente das tecnologias dos computadores e celulares – que utilizam telas e permitem simultaneamente o contato com o mundo virtual e o mundo real –, pode representar mais do que um aprofundamento da virtualidade no cotidiano das pessoas;

configurando-se como um mergulho mais profundo, uma vez que representa uma suspensão parcial do mundo material: o isolamento deste. Mesmo que seja apenas nos momentos em que o usuário está imerso na experiência virtual por meio dos óculos VR, estes dispositivos provocam uma fissura na realidade. As plataformas da internet têm investido muito dinheiro no aprimoramento das tecnologias de realidade virtual, de maneira que o acesso a elas, nos próximos anos, tende a gradativamente substituir as telas – como meio de acesso primordial aos seus conteúdos – por óculos VR.

O Facebook, por exemplo, investiu milhões em pesquisa nos últimos anos e comprou uma empresa que produz *headsets* de realidade virtual: a Oculus. Os executivos projetam que a transição para esta nova tecnologia ocorrerá nos próximos três anos e estão desenvolvendo uma estrutura virtual que chamam de *metaverso*; um universo paralelo que permitirá “encontros” em lugares virtuais. Através dele, reuniões poderão ser marcadas em espaços virtuais e os participantes poderão ser representados nesses não lugares por avatares com a sua própria imagem reproduzida em 3D. Será possível marcar reuniões entre pessoas que moram em Tóquio, no Rio de Janeiro e em Luanda, em uma praia virtual que simula o Havaí (sem vento, areia ou sol). Os participantes poderão se movimentar neste ambiente, se “aproximar” uma das outras, se “afastar”; ou quem sabe no intervalo sair para uma caminhada virtual pela “praia”.

O aprofundamento e o aprimoramento destas tecnologias imersivas tendem a fazer com que as pessoas passem ainda mais tempo online.

A humanidade está se acostumando com a vida sintética, com a emulação da vida como alternativa mais fácil. Menos dolorosa e sem choques com o mundo real:

Vinte e cinco anos de disseminação crescente da rede digital produziram uma mutação no formato enunciação-recepção-interpretação entre organismos conscientes e sensíveis. A lógica conectiva penetrou e remodelou a linha semiótica de trocas até o ponto em que as moléculas sociais se tornaram incapazes de conjunção. Uma nova fase dessa mutação digital está surgindo: o sensório em si está mergulhado em ambientes computacionais de experiência simulada: vida sintética. (BERARDI, 2020, p. 177)

3.2.1 Uma experiência com VR e macacos

Numa entrevista realizada em maio de 2022 em um podcast de internet, *Flow Podcast*¹², o neurocientista Miguel Nicolelis comentou alguns experimentos que tem realizado com macacos e VR. Ele e sua equipe desenvolveram pesquisas com animais em que utilizam óculos de realidade virtual.

No experimento realizado em laboratório, um dos macacos, quando imerso no mundo virtual, via-se com oito braços e os controlava através de um sistema de eletrodos conectados à sua cabeça. Depois de alguns meses de experimentos com o animal sendo submetido a algumas horas de realidade virtual e sendo recompensado com suco de laranja, descobriram que no cérebro dele foram criadas zonas reais de estímulo para os braços virtuais, que ele só via quando utilizava os óculos. Ou seja, mesmo após sair do mundo virtual, o cérebro do animal ainda apresentava a capacidade de estimulá-los.

Na entrevista, Nicolelis falou também sobre como o cérebro humano é adaptável. Disse que no momento em que estamos sendo constantemente estimulados por impulsos maquínicos, corremos o risco de limitarmos as possibilidades do nosso cérebro. Isso se daria pelo uso constante de dispositivos eletrônicos que fazem com que o nosso pensamento se adéque à máquina e ao seu ritmo.

O cientista prevê que em pouco tempo, no âmbito da realidade virtual, não conseguiremos discernir o que é virtual e o que é real. Nosso cérebro será enganado pela perfeita emulação do mundo real no metaverso (Nicolelis, entrevista, 2022).

Estamos assistindo ao aprimoramento do *meta-abismo*¹³ e participando desse experimento como macacos em um laboratório das *big techs*. Infelizmente, sem direito ao suco de laranja.

¹² NICOLELIS, Miguel: entrevista, Flow podcast #48, entrevistadores: Igor 3K, Alvaro Machado Dias, Sacani. [22 de maio de 2022]. Link: <https://www.youtube.com/watch?v=KISC7ZMITgs&t=4s>

¹³ Meta-abismo representa os ambientes de realidade virtual que colocam os indivíduos em contato com conteúdos virtuais totalmente segregados do mundo material. Criam um falso sentimento de engajamento com o nada, com o abismo.

3.2.2 Memória virtual / Memória material

Para Henri Bergson, quando interagimos com o mundo, as experiências se tornam lembranças que podem ser acessadas independentemente do momento em que ocorreram. Assim sendo, quando nos deparamos com a realidade e a apreendemos, ela já é passado, já se tornou parte do nosso banco de memórias.

Deleuze nos diz que segundo a concepção de Bergson, “O passado e o presente não designam dois momentos sucessivos, mas dois elementos que coexistem: um que é o presente e que não para de passar; o outro, que é o passado que não para de ser, mas pelo qual todos os presentes passam” (DELEUZE, 2012a, p. 50).

Não sabemos os efeitos que a ultraexposição ao metaverso pode causar nos indivíduos. Imaginemos quando acumularmos um grande número de experiências virtuais que produzem lembranças. Passaremos a ter memórias da virtualidade que, dependendo do número de horas e da intensidade das experiências, podem suplantar as memórias que temos do mundo real. Chamo esse fenômeno de *metamemória*¹⁴.

Certamente nossos sonhos também serão invadidos pela virtualidade. A memória ficará neste lugar entre a virtualidade e o mundo material. O embaralhamento delas tornará a realidade mais difusa. A materialidade perderá potência.

Que espaço nos sobrarão quando estivermos no espaço virtual acessando memórias que tivemos na virtualidade? Adotando uma perspectiva bergsoniana, e quando a realidade e as memórias da virtualidade se conectarem?

Estamos em processo de normalização de um *devir difuso*. De um estado de presença parcial, distraída, um contato sem intensidade com o presente.

Adotando uma abordagem bergsoniana, Deleuze reflete que:

Com efeito, a imagem retém algo das regiões nas quais fomos buscar a lembrança que ela atualiza ou que ela encarna; mas essa lembrança,

¹⁴ Metamemória significa um acúmulo de memórias produzidas dentro do metaverso e de tecnologias de realidade virtual, que se confundem com memórias produzidas por experiências no mundo material.

precisamente, não é atualizada pela imagem sem que esta a adapte às exigências do presente, fazendo dela algo de presente. Assim, a diferença de natureza entre o presente e o passado, entre percepção pura e a memória pura, é por nós substituída por simples diferenças de grau entre imagens-lembranças e percepções-imagens. (DELEUZE, 2012a, p. 49)

Corremos o risco de misturarmos perigosamente memórias produzidas no mundo da realidade virtual com as memórias produzidas no mundo real. O espaço da nossa memória do mundo real também será invadido pelo metaverso. O indivíduo estará neste lugar intersticial entre a memória do mundo virtual e a memória do mundo real.

Segundo Deleuze: “Quando Bergson fala em níveis ou regiões do passado, esses níveis são tão virtuais quanto o passado em geral” (DELEUZE, 2012a, p. 54).

O espaço que ocupamos virtualmente pode ser inversamente proporcional ao espaço que ocupamos no mundo material. Se sucumbirmos a todas as seduções virtuais, pouco do mundo nos restará.

As pessoas estão experimentando a procrastinação diante do mundo. Quanto mais nos sujeitarmos a emulações deste, mais renunciaremos às memórias matérias da vida. Passaremos a ter um passado emulado repleto de memórias virtuais.

Segundo Franco Berardi,

A Informação está longe, é um estímulo nervoso que acelera e se intensifica a ponto de tornar inalcançável o que está perto. Um tipo de reformatação se configura não só como um investimento do espaço interativo nas trocas semióticas. Suas raízes são mais profundas e alcançam a esfera da cognição em si mesma: percepção, memória, linguagem, orientação no tempo e no espaço. O continuum de experiências conjuntivas é interrompido pela simultaneidade fractal da conectividade. A esfera emocional está envolvida no processo evolutivo da automação cognitiva: os infoestímulos proliferam e o sistema nervoso adentra uma condição de agitação permanente e de procrastinação. (BERARDI, 2020, p. 203)

3.3 Os desdobramentos e possíveis caminhos da tecnologia VR

Quando pensamos na influência da Inteligência Artificial e dos algoritmos combinados, devemos ter em mente que as indicações de produtos na Amazon são apenas o começo.

Jaron Lanier¹⁵, em seu livro *Dawn of the New Everything*, levanta a possibilidade de a Inteligência Artificial (IA) começar a criar conteúdos exclusivos que atendam às demandas e aos gostos pessoais específicos de cada um de nós. Se você gosta do compositor Erik Satie¹⁶, por exemplo, a IA poderia compor especialmente para você centenas de *Gymnopédies*¹⁷. Ou quem sabe produzir virtualmente um parceiro sexual virtual ideal. Lanier acredita que estas possibilidades estão em nosso horizonte, porém, é uma opção aceitarmos ser “ratos de laboratório” nesta experiência ou não.

A questão mais profunda é que muitos estão sendo levados a acreditar que os algoritmos e a IA serão capazes de entregar a emulação virtual de nossos maiores desejos.

Se sucumbirmos a esse fenômeno tecnológico sem críticas, o experimento social e virtual a que estamos sendo submetidos terá sido bem-sucedido.

A humanidade está encantada e desnordeada com os impactos que a IA tem no presente. A sua implementação em nossos cotidianos está se dando sem critério algum, sem que levemos em conta as consequências que sentiremos muito em breve em todos os âmbitos de nossas vidas.

No horizonte próximo com todos os benefícios que esta ferramenta proporcionará, teremos também, como consequência dela, taxas de desemprego altíssimas e pessoas que em vez de usarem a ferramenta, serão utilizadas pela máquina. A regulamentação da IA é urgente:

No seu livro, *Neo-humano*, Lucia Santaella destaca que se faz necessária uma legislação específica para regular as atividades da IA. Segundo ela, isso deve ser feito com urgência uma vez que os impactos da implementação dessa tecnologia vão gerar muita instabilidade e danos às sociedades. Além do desemprego em

¹⁵ Jaron Lanier é um dos precursores da realidade virtual. Lanier é um dos maiores conhecedores de realidade virtual no mundo, por ser um dos primeiros a estudar o tema e construir produtos de realidade virtual desde o início dos anos 1980.

¹⁶ Erik Satie foi um compositor e pianista francês. Relevante no cenário de vanguarda parisiense do começo do século XX, foi o precursor de movimentos artísticos como minimalismo.

¹⁷ As *Gymnopédies* são peças calmas. Ao compor este conjunto de obras, Satie desafiou a tradição clássica, usando dissonâncias deliberadas contra a harmonia e produzindo um efeito melancólico que combina com as instruções de execução, que são tocar cada peça lenta e dolorosamente.

massa e da desvalorização dos salários dos trabalhadores, existe também uma ameaça em relação às democracias, uma vez que a IA pode ser usada para gerar e difundir conteúdos fake em massa. Segundo a autora, “é preciso prontidão nas reações, antes que os danos se realizem. Não é a IA em si que deve ser culpabilizada, mas o tipo de uso que está implantado no momento” (SANTAELLA, 2022, p. 270).

Atualmente, existem ferramentas IA para potencializar produções criativas. Produção de imagens, criação de roteiros, aprimoramento de textos. As pessoas podem ganhar tempo e economizar dinheiro utilizando estes métodos para produzir, porém um elemento importante para o aprimoramento subjetivo, o processo, se perderá. A utilização de IA representa uma ruptura, uma quebra do ritual criativo.

O mundo virtual, em teoria, poderá atender “melhor” às nossas demandas mais específicas do que o mundo material. Tornaremos-nos espectadores de nós mesmos. Vivemos dentro de um espelho de Narciso virtual.

3.3.1 Cinema expandido / O VR e as artes visuais

Existem riscos que devem ser previstos para que os possíveis efeitos nocivos de novas tecnologias sejam limitados. Contudo, é interessante também ressaltar aspectos positivos. Refletir como a realidade virtual está sendo usada nos campos da arte e do entretenimento. Como alguns artistas estão usando as novas tecnologias para expandir a linguagem.

No livro *Dawn of the New Everything*, Jaron Lanier, um dos precursores da tecnologia VR, listou 51 definições do que seria a tecnologia. Destaco duas de suas definições abaixo:

- a) Uma sugestão da experiência de vida sem todas as limitações que sempre definiram a personalidade¹⁸ (LANIER, 2017, p. 297).

¹⁸ Tradução livre do original: “Fiftieth VR Definition: A hint of the experience of life without all the limitations that have always defined personhood.” Todas as traduções foram feitas por mim.

- b) O meio que pode colocar você no lugar de outra pessoa; esperançosamente, um caminho para aumentar a empatia¹⁹ (LANIER, 2017, p. 299).

Em 2017, o cineasta mexicano Alejandro González Iñárritu concebeu e realizou a instalação *Carne y Arena*. O projeto, que foi financiado pela Fondazione Prada, utiliza a tecnologia VR para potencializar uma experiência de alteridade, ao emular a entrada de imigrantes ilegais nos EUA que são capturados pelas autoridades migratórias americanas na fronteira.

Sobre as motivações para fazer a obra, o diretor diz:

Minha intenção era experimentar a tecnologia VR para explorar a condição humana numa tentativa de quebrar a ditadura da grande tela, através da qual as coisas só podem ser observadas, e reivindicar o espaço para permitir que o público passe pela experiência de andar com os pés dos imigrantes, sob a pele deles e em seus corações. (IÑARRITU, entrevista, 2017)²⁰

Na primeira sala da instalação é solicitado ao participante que retire os sapatos e meias ao receber o headset VR, os fones e uma mochila. Na segunda sala, já fazendo uso de todos os dispositivos, a pessoa pisa em areia real. Através da realidade virtual, o participante é transportado para um deserto com um grupo de pessoas tentando cruzar a fronteira do México com os Estados Unidos durante a noite. A temperatura da sala é aquecida para simular o calor de um deserto. É possível ouvir os sons da noite e animais à espreita. Depois de algum tempo, sons de helicóptero e luzes de lanterna se aproximam. O participante tem a sensação de ter sido cercado e capturado pela polícia.

A experiência continua no espaço seguinte, uma sala de detenção com a temperatura muito mais fria. Nesse ambiente virtual, o participante vê o grupo que estava no deserto sendo revistado e aprisionado.

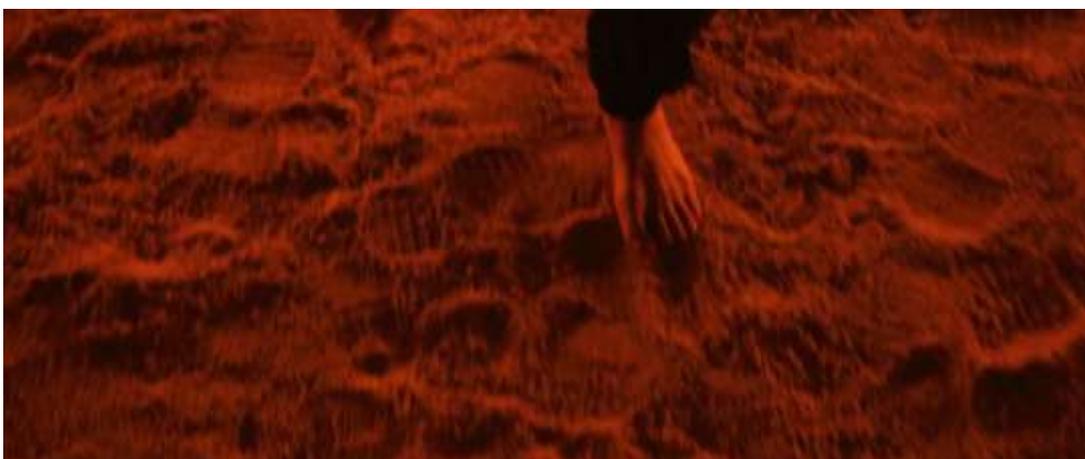
¹⁹ Tradução livre do original: “Fifty-first VR Definition: The medium that can put you in someone else’s shoes; hopefully a path to increased empathy.”

²⁰ Tradução livre do original: My intention was to experiment with VR technology to explore the human condition in an attempt to break the dictatorship of the frame, within which things are just observed, and claim the space to allow the visitor to go through a direct experience walking in the immigrants’ feet, under their skin, and into their hearts.

Ao fim da experiência, os óculos são retirados e o participante é apresentado a uma série de fotografias nas paredes de pessoas que tentaram cruzar a fronteira dos Estados Unidos e perderam suas vidas.

Figura 2, 3, 4, 5 e 6 - Alejandro González Iñárritu, *Carne y Arena*, Instalação VR. 2017.





Existe um grande mercado para projetos de arte em VR. Alguns festivais de cinema têm sessões específicas para este segmento.

Alguns cineastas, como o malaio Tsai Ming-Liang, têm experimentado estas possibilidades. Em 2017, ele apresentou no Festival de Veneza o projeto *The Deserted* e declarou ter sido um grande desafio se adaptar à tecnologia. O cineasta produziu o filme com 1.6 milhão de dólares e utilizou as possibilidades mais avançadas disponíveis naquele momento. O filme tem duração de 55 minutos e apresenta um homem que se recupera de uma doença e está com dificuldade de se comunicar com sua mãe e com uma mulher fantasma que mora ao lado de sua casa. Em vez disso, ele prefere falar com um peixe. Tsai Ming-Liang, mesmo em VR, faz uso de tempos estendidos mortos; um traço marcante na sua obra cinematográfica.

Em 2019, a artista Dominique Gonzalez-Foerster apresentou na Bienal de Veneza o *Endodrome*. Obra experimental feita com tecnologia VR que insere o espectador em um universo etéreo e abstrato, onde a perspectiva humana é substituída por formas coloridas e imagens que flertam com a psicodelia. A obra foi pensada de maneira em que as pessoas que estão usando os óculos, e interagindo com os conteúdos VR, façam (inadvertidamente) uma performance à parte para os demais espectadores que não estão utilizando o headset. Criando assim um estranhamento entre os participantes imersos na experiência e o público que observa as suas interações com os ambientes virtuais.

Figura 7 - Tsai Ming-Liang, *The Deserted*, filme VR, 2017.



Figura 8 - Dominique Gonzalez-Foerster, *Endodrome*, instalação VR, 2019.



3.3.2 Entretenimento virtual / Games imersivos

Os jogos que utilizam a tecnologia VR estão se desenvolvendo muito rapidamente e atingindo um realismo surpreendente. As possibilidades de interação do espectador/jogador com os conteúdos apresentam um grau de complexidade muito imersivo; cada vez mais aproximam a experiência virtual da experiência real.

Alguns jogadores são capazes de passar horas utilizando os dispositivos sem se incomodarem. O tempo, quando estamos inseridos no mundo virtual, passa em outro ritmo. Neste tipo de entretenimento, não há espaço para o tédio. As camadas de áudio e imagem operam para deixar o jogador sempre em alerta; um entretenimento total.

Em alguns jogos como *Contagion VR*, de 2018, o principal objetivo é matar zumbis que fazem “jorrar” sangue virtual sobre o jogador; uma experiência pavorosa para alguns e prazerosa para outros.

Alguns equipamentos VR apresentam, além dos óculos, luvas e sensores de movimento, que permitem ao jogador se movimentar pelo espaço e “tocar” nos objetos virtuais. Possibilitando ações como pegar fotos e abrir portas e gavetas.

Outro elemento interessante da tecnologia são os sensores de espaço, que servem para delimitar o ambiente real onde o jogador está. Por maior que seja o espaço virtual em que o jogador tenha a ilusão de estar inserido, esses sensores emitem um sinal visual,

Figura 9 - *Contagion VR*, jogo VR, 2018.



alertando-o que se ele der mais um passo, se chocará com a parede real da sua sala. O equipamento mais popular para este tipo de jogos é o Oculus Quest.

A Apple lançara em 2024 o dispositivo Vision Pro, óculos que filma em 3D e funciona em realidade virtual, mista e aumentada. Apesar do alto preço, U\$ 3.499,00, parece ser mais um passo da empresa em direção à difusão das tecnologias conectadas ao metaverso.

As pessoas poderão gravar em 3D as suas memórias familiares, o nascimento dos filhos, o casamento, suas experiências sexuais, e terão essas lembranças ultraimersivas que poderão ser virtualmente compartilhadas e experimentadas por outros.

Em vez de álbuns de família, teremos coleções de experiências imersivas em 3D.

Novos dispositivos causam estranhamento até nos adaptarmos à sua implementação em nossos cotidianos. Após esse período, não nos lembraremos como era a realidade antes deles.

FORA DO ABISMO

3.4 A Reativação dos espaços / Reativações rituais

Rituais são processos de incorporação, encenações do corpo. Os regimentos válidos e os valores de uma comunidade são experienciados corporalmente e sedimentados. São inscritos no corpo, incorporados, ou seja, internalizados corporalmente. Desse modo, os rituais criam um saber e uma memória corporalizada, uma comunhão corporal. (...) a digitalização enfraquece em tal medida o vínculo comunitário que surge dela um efeito descorporizante. A comunicação digital é uma comunicação descorporizada". (HAN, 2021b, p. 24)

Essa “comunicação descorporizada” está normalizando a cisão; a distância entre as pessoas.

Como meio de resistência é relevante pensar na reativação dos espaços. Refletir sobre a importância e potência da aglomeração ritual para a formação do sujeito e dos laços de sociabilidade.

Para Berardi, o *ritornelo*²¹ é um conceito tão agregador quanto um ritual. Catalisador de mudanças que transformam o mundo material. O *devir* múltiplo no mundo gera o *ritornelo*, que promove o movimento da subjetividade para a coletividade, do espírito para a matéria e nos faz lembrar que o mundo é o lugar dos encontros.

O ritornelo é um ritual obsessivo que permite que o indivíduo – o organismo consciente em constante variação – encontre pontos, se territorialize e se represente em relação ao mundo circundante. O ritornelo é a modalidade de semiotização que permite que o indivíduo (um grupo, uma pessoa, uma noção, uma subcultura, um movimento) receba e projete o mundo de acordo com formatos reproduzíveis e comunicáveis. (BERARDI, 2020, p. 102)

Os *ritornelos* organizam os fluxos materiais e os ritmos da vida de uma comunidade. A percepção do tempo seria moldada por *ritornelos sociais*. Alguns dispositivos são desagregadores; anulam o seu potencial agregador. Tornando-se barreiras entre os indivíduos e o mundo. Forças artificiais, falsos catalisadores da atenção máqunicos, tornam a experiência cotidiana mais confusa, mais caótica, desreferencializada.

Fragmentação eletrônica, sobrecarga de informações, aceleração das trocas semióticas, fractalização do tempo, competição. O atributo essencial do ritornelo é o ritmo, e o ritmo é uma configuração especial da relação entre ritornelo singular e o caos universal (BERARDI, 2020, p. 103).

3.5 Artista material / Artista virtual

²¹ No livro *Caosmose: um novo paradigma estético*, Guattari define o ritornelo como uma multiplicidade de maneiras de “marcar o tempo”. Trata-se de definir um espaço funcional bem definido (GUATTARI, 2012, p. 26).

O espectro da arte pode ter uma amplitude que nos restitua o engajamento assim como um ritual. Ativando simultaneamente o material e o subjetivo. Potencialmente um catalisador da nossa atenção ritual.

A poesia é o excesso da linguagem: ela é aquilo que a linguagem não consegue reduzir a informação e que não é negociável, mas dá lugar a um novo território comum de entendimento, de sentido compartilhado – à criação de um novo mundo (BERARDI, 2020, p. 116).

A poesia e o teatro podem ter esse papel regenerativo; subjetivo e material. É tempo de imaginarmos performances totais!

Qual é a potência da imagem de um Hamlet contemporâneo segurando um dispositivo VR em suas mãos, observando-o fixamente e dizendo: “Ser ou não ser, eis a questão.”?

Hamlet no Meta-abismo...

Precisamos nos colocar em um estado de consciência material. Um estado de atenção ritual que nos permita um encontro com a materialidade do mundo real. Que nos permita encontrar novamente o que existe de “sagrado” na materialidade, na vida.

Certamente é um erro acreditar que a matéria não é viva. Sou fascinado pela matéria. Hoje estamos completamente cegos para a *magia da matéria*. A desmaterialização digital do mundo é dolorosa para o amante da matéria. Posso concordar com Barthes que todo metal da alquimia é vivo. A “maravilhosa ideia de uma *vida inorgânica*” é, escreve Deleuze em *Mil Platôs*, uma “inspiração da metalurgia”. Para o metalúrgico, tudo parece animado. Ele é um *romântico*, um “andarilho, porque ele segue a corrente de matéria do subterrâneo” (HAN, 2022, p.167)

Acho interessante destacar este pensamento de Byung-Chul Han que exalta a materialidade das coisas, que “sacraliza a matéria”. A vontade do homem agindo sobre a matéria é realmente algo especial na natureza. O homem pode interferir no inanimado através da força sobre a matéria que resiste.

Figura 10 - Richard Serra, *Hand Catching Lead*, filme, 1963.



A mão sobre a matéria me lembra do primeiro filme de Richard Serra²², *Hand Catching Lead*, de 1968, que apresenta uma mão que tenta pegar um pedaço de chumbo que cai repetidamente. A mão no material. A repetição ritual.

Byung-Chul Han destaca que a imagem de uma mão que pega, a intervenção no mundo através da mão, também desempenha um forte papel na concepção ontológica de Heidegger. O homem só existiria através do seu contato direto com o mundo. Essa perspectiva de existir com o mundo material estaria sendo corrompida pela massificação da virtualidade.

A análise do *Dasein* de Heidegger em *Ser e tempo* requer uma revisão que leve em conta a informatização do mundo. O “ser no mundo” de Heidegger se dá como um “manejo” de coisas que estejam disponíveis, ou de “antemão” ou “à mão”. A mão é uma figura central na análise do *Dasein* de Heidegger. O “*Dasein*” de Heidegger (o termo ontológico para o ser humano) se abre ao meio ambiente por meio da mão. Seu mundo é uma esfera de coisas. Mas hoje vivemos em uma infosfera. Não *manejamos* as coisas passivamente, mas nos *comunicamos* e *interagimos* com os

²² Artista norte-americano nascido em 1938, conhecido por suas esculturas de grande proporção feitas de metal. Tem uma ligação com os escultores minimalistas.

infômatos, e estes mesmos agem e reagem como atores. O ser humano agora não é um “*Dasein*”, mas um “Inforg” que se comunica e troca informações. (HAN, 2022, p.15)

3.6 Algumas reflexões sobre Chris Marker e a memória

No filme *La jetée*, de Chris Marker, um experimento de viagem no tempo é feito com um personagem que foi escolhido por ter a capacidade apurada de acessar suas memórias do passado. Essa virtude o colocou numa posição de cobaia neste experimento. A memória funcionaria como um elemento potencializador do transporte no tempo: a força da imagem mental, das “memórias que podemos tocar”.

O filme se passa em um futuro distópico. Marker nos apresenta essa realidade através da história deste personagem escolhido pela grande capacidade de reter imagens em sua mente. Talvez os contemporâneos deste personagem de ficção criados por Marker tenham perdido a capacidade de produzirem imagens mentais. Será que perderam a capacidade de sonhar?

Talvez Marker tenha acertado na projeção futura. A complexidade da subjetividade humana está sendo limitada. A virtualidade a que estamos sendo submetidos pode ser disfuncional para as capacidades mentais humanas. A capacidade de reter imagens mentais é um diferencial humano. Uma imagem pode ter diversas camadas de complexidade. Não só memórias de imagens do passado, mas imagens que habitam a nossa mente e se transformarão em presente. A possibilidade que temos de materialização daquilo que toma forma em nossa subjetividade.

A humanidade pode estar perdendo essa capacidade de definir futuros, como já nos alertava Chris Marker desde a década de 1960.

Figura 11,12 e 13 - Chris Marker, *La Jetée*, filme, 1962.



Outro filme que reflete sobre a memória na filmografia de Chris Marker é *Sans soleil*, de 1983. Neste filme vemos o mundo através das lentes de um cameraman, alter ego de Marker no filme, Sandor Krasna. Segundo o personagem, ele buscou mostrar “the two extreme poles of survival”, “os dois pólos extremos da sobrevivência”. Ele viaja por Cabo Verde, Guiné-Bissau, Estados Unidos, Islândia e Japão.

Em um certo momento do filme, Krasna mostra o trabalho de um amigo japonês, Hayao Yamaneko, que desenvolve videogames e paralelamente aplica obsessivamente imagens de filmes em sintetizadores de imagem digitais. Ele chama o resultado disso de “The Zone”, em referência ao filme *Stalker*, do cineasta russo Andrei Tarkovsky²³.

O personagem Yamaneko

acredita que as mutações gráficas da Zona são, em muitos sentidos, mais verdadeiras do que a presença ilusória evocada por filmes e fotografias convencionais, uma vez que retratam literalmente a ação mutável e transformadora do tempo e da lembrança sobre as imagens do passado.(LUPTON, 2005, p. 152)

Figura 14,15 e16 - Chris Marker, *Sans Soleil*, filme, 1983.



²³ Andrei Tarkovsky é considerado um dos mais importantes cineastas da história do cinema. Fez clássicos do cinema, como *Solaris* e *Andrei Rublev*. Faleceu em 1986.

O espectador é apresentado apenas ao resultado do trabalho de Yamaneko. Às Imagens processadas, que por serem memórias manipuladas, seriam mais verdadeiras que as imagens puras. Se a máquina nos entrega memórias mais “puras” do que a própria memória, por que produzir novas memórias no embate com o mundo real?



3.7 Sobre um tríptico chamado *Metamemória*

Com o tríptico que produzi como motor e materialização desta pesquisa, tento apreender o momento de transição em que estamos inseridos para posicionar o espectador neste lugar entre, intersticial, em que nos encontramos no momento, e produzir memórias virtuais e materiais simultaneamente. Fazer uma obra sobre mundos emulados, sobre a *metamemória* e o nada.

Creio que o suporte tríptico é ideal para simular os múltiplos estímulos a que somos submetidos cotidianamente. Mesmo tendo adotado um ritmo contemplativo na obra, quando somos apresentados a três imagens simultaneamente, tentamos decodificar o sentido de uma forma diferente do que quando somos submetidos a apenas uma imagem. Os nossos sentidos ficam um pouco desorientados.

A figura apresentada no filme é um homem que se submete à tecnologia; essa força quase impossível de conter.

Memórias reais da vida deste indivíduo surgem através de fotos; imagens que podemos “tocar”. A saudade, a memória vivida, confundem-se com a natureza.

No vídeo, os fluxos do mundo real são substituídos por imagens geradas por um dispositivo que anula a realidade e apresenta uma forma simulada de natureza. Uma natureza artificial com ritmos próprios. Imagens que enganam os sentidos.

Somos apresentados às imagens virtuais emuladas, produzidas por uma IA: às lembranças verdes filtradas pela máquina.

Talvez não precisemos de novas imagens. Basta reprocessá-las, basta torná-las um pouco diferentes para que nossos sentidos acreditem que são novas. Memórias processadas, *metamemórias*. Dessa forma, tornaremos entes totalmente desreferencializados, mergulhados em um pântano processado, que, por não ter atrito, aproxima-nos do nada artificial; algo bem diferente da morte, mas também bem diferente da vida. É urgente que tomemos consciência do quão sagrada é a materialidade da vida. Ritualizar novamente o cotidiano antes que nos tornemos, de fato, entes totalmente segregados.

Figura 17 - André Lavaquial, *Metamemória*, tríptico, 2023.

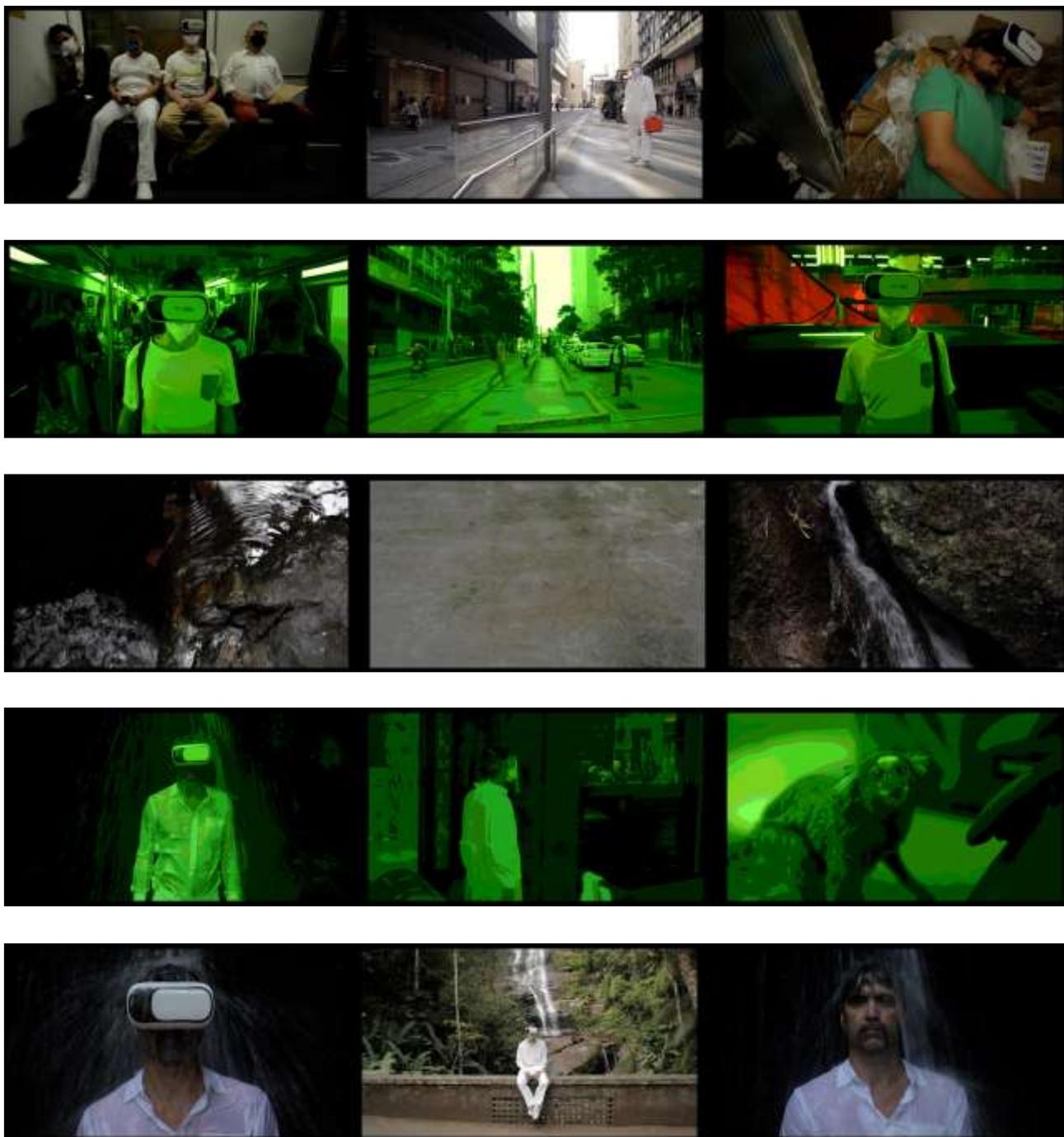


Figura 18 - Detalhes- André Lavaquial, *Metamemória*, tríptico, 2023.



Figura 19 - Detalhes- André Lavaquial, *Metamemória*, tríptico, 2023.

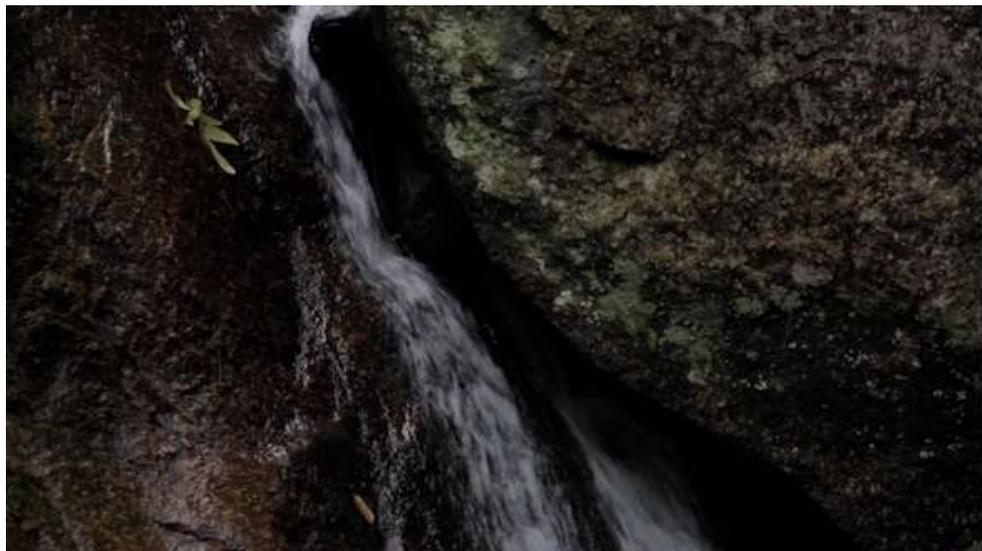


Figura 20 - Detalhe- André Lavaquial, *Metamemória*, tríptico, 2023.



CONCLUSÃO

Como afirmei nesta dissertação, creio que temos que permanecer atentos à crise do engajamento que nos assola, à crise do ritual que estamos vivendo. Buscar o equilíbrio entre a nossa vida material, ritual, e a esfera digital, virtual. São domínios muito distintos e não podem ser equiparados. Não vejo o metaverso como uma extensão do mundo material.

Isto posto, creio que o campo das novas tecnologias imersivas está em disputa. Seus rumos ainda estão em aberto. E quanto mais pessoas criativas e artistas ocuparem esse campo, mais chances teremos de humanizá-lo. Talvez não exista outro meio de atuação. Mesmo não sendo um entusiasta desta tecnologia, procuro me atualizar tecnicamente para poder desenvolver em breve um projeto em VR. Tudo depende do conteúdo que queremos produzir. Ainda temos a nossa criatividade e a nossa bagagem civilizacional humana para apresentar: eles têm os robôs, o capital e a tecnologia.

Talvez não tenhamos outra alternativa a não ser nos tornarmos amigos do caos. Se formos lutar contra ele, talvez não tenhamos chance alguma.

Durante esta pesquisa, me coloquei em um lugar antagônico para poder compreender melhor o meu objeto. E, quem sabe, antecipar problemas. Observar questões tão novas e tão presentes em nossos cotidianos não foi tarefa fácil. São fenômenos tão sutis que podem facilmente passar despercebidos. Muitas vezes me autoanalisei, pois como todos, também sofro de muitos dos males que apontei nesta pesquisa.

Espero ter sido bem-sucedido na tarefa de criar alguns conceitos e termos que podem sintetizar questões relativas à crise do ritual. As duas obras que produzi foram batizadas com conceitos que surgiram durante as suas produções. O filme em 3D, *Meta-abismo*, e o tríptico *Metamemória* levam nomes de conceitos que foram criados organicamente durante o processo.

Talvez todos nós já estejamos inseridos no *Meta-abismo*. Alguns se adaptarão à queda, outros não.

Neste término de ciclo eu vislumbro um novo projeto. Uma obra com tecnologia VR que se chamará *Dialética do abismo*: nela veremos, em perspectiva

imersiva, um casal tentando se abraçar compulsivamente, porém um deles será etéreo. Será atravessado pelo outro.

Despenquemos atentos sabendo que o chão ainda é material.

REFERÊNCIAS

- ABBGNANO, Nicola. *Dicionário de filosofia*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- AGAMBEN, Giorgio. *O que é um dispositivo?* Florianópolis: Editora Argos, 2014.
- ARTAUD, Antonin. *O Teatro e seu duplo*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BALL, Matthew. *Metaverse and how it will revolutionise everything*. New York: Liveright, 2022.
- BERARDI, Franco. *Depois do futuro*. São Paulo: Ubu Editora, 2019.
- BERARDI, Franco. *Asfixia*. São Paulo: Ubu Editora, 2020.
- BERGSON, Henri. *Matéria e memória*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- CALVINO, Italo. *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.
- CASSINO, João Francisco; DA SILVEIRA, Sergio Amadeu; SOUZA, Joyce (org.). *Colonialismo de dados*. São Paulo: Autonomia Literária, 2021.
- CRARY, Jonathan. *Terra arrasada*. São Paulo: Ubu Editora, 2023.
- DELEUZE, Gilles. *Bergsonismo*. São Paulo: Editora 34, 2012a.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs vol.3*. São Paulo: Editora 34, 2012b.
- DUARTE, Luisa, GORGULHO, Victor (org.). *No tremor do mundo*. Rio de Janeiro: Editora Cobogó, 2020.
- GUATTARI, Félix, *Caosmose: um novo paradigma estático*. São Paulo: Editora 34, 2012.
- HAN, Byung-Chul. *Agonia de eros*. Rio de Janeiro: Vozes, 2017a.
- HAN, Byung-Chul. *A sociedade do cansaço*. Rio de Janeiro: Vozes 2017b.
- HAN, Byung-Chul. *Sociedade da transparência*. Rio de Janeiro: Vozes, 2017c.
- HAN, Byung-Chul. *No exame: perspectivas do digital*. Rio de Janeiro: Vozes, 2018.
- HAN, Byung-Chul. *Hiperculturalidade: cultura e globalização*. Rio de Janeiro: Vozes, 2019.
- HAN, Byung-Chul. *Favor fechar os olhos: em busca de um outro tempo*. Rio de Janeiro: Vozes, 2021a.

HAN, Byung-Chul. *O desaparecimento dos rituais: uma topologia do presente*. Rio de Janeiro: Vozes, 2021b.

HAN, Byung-Chul. *Não-coisas: reviravoltas do mundo da vida*. Rio de Janeiro: Vozes, 2022.

HEIDEGGER, Martin. *Ser e tempo*. Rio de Janeiro: Vozes, 2022.

IÑARRITU, Alejandro: Alejandro Iñárritu ushers in the future of film with 'Carne y Arena', entrevista, Carita Rizzo. Revista Variety, 10 nov. 2017 . Disponível em: <https://variety.com/2017/film/awards/alejandro-inarritu-carne-y-arena-governors-awards-2017-1202606852/>. Acesso em: 2022.

LANIER, Jaron. *Dawn of the new everything*. New York: Picador, 2017.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 2011.

LUPTON, Catherine, *Chris marker: memories of the future*. London: Reaktion Books, 2005.

MACLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensão dos homens*. São Paulo: Editora Cultrix, 2006.

MOROZOV, Evgeny. *Big Tech: a ascensão dos dados e a morte da política*. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

NICOLELIS, Miguel. Entrevista, *Flow podcast #48*, entrevistadores: Igor 3K, Alvaro Machado Dias, Sacani. 22 maio 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KISC7ZMITgs&t=4s>. Acesso em: 2022.

NICOLELIS, Miguel. *O verdadeiro criador de tudo*. São Paulo: Editora Crítica, 2020.

O'NEIL, Cathy. *Algoritmos de destruição em massa*. São Paulo: Editora Rua do Sabão, 2020.

SANTAELLA, Lucia. *Neo-humano*. São Paulo: Paulus, 2022.

SCHECHNER, Richard. *Performance e Antropologia*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2012.

STEYERL, Hito. *Duty free art: art in the age of planetary civil war*. Londres: Verso, 2017.

TÜRKE, Christoph. *Hiperativos!* São Paulo: Paz & Terra, 2016.

TURNER, Victor. *Do ritual ao teatro*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2015.

VAROUFAKIS, Yanis: entrevista, *Novara Live broadcasts*, entrevistador: Aaron Bastani. 8 out. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VatYrw0uqjU>. Acesso em: 2023.

VIRILIO, Paul. *A máquina de visão*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.

APÊNDICE

Link

Link para o tríptico *Metamemória* de André Lavaquial:

<https://vimeo.com/879485426>

Senha: triptico