

Ricardo Barreto*

Linguagem eletrônica e psicanálise**

Esta entrevista nasceu da nossa visita e interação com o FILE, Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, que este ano chegou à sua oitava edição, realizado do dia 13 de agosto a 9 de setembro de 2007, na Galeria de Arte do SESI, em São Paulo. Ricardo Barreto participou juntamente com Luiz Carlos Junqueira Filho do IV Encontro Bienal da SBPSP em 1998, com a apresentação de um vídeo sobre o filme de Peter Greenaway “O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e seu amante”. Desde a década de 90 dedica-se ao mundo digital com trabalhos de net-arte e instalações interativas. Participou de várias exposições nacionais e internacionais tais como: XXV Bienal de São Paulo (2002), Institute of Contemporary Arts (ICA), London, Web 3D Art (2002), entre outras. Atualmente organiza, juntamente com Paula Perissinotto, o FILE.

ide: Na época em que você e o Junqueira apresentaram o áudio visual “A estética cinematográfica de Peter Greenaway”, no IV Encontro Bienal da SBPSP (1998), sua atividade era essencialmente de professor de História da Arte e atualmente você está mergulhado na questão da linguagem eletrônica. Gostaríamos que você nos contasse como foi esta transição, ou migração, de professor de História da Arte para o universo da linguagem eletrônica.

Ricardo Barreto: Eu sempre me interessei pelas vanguardas tanto como artista quanto como professor. Eu achava que lá era onde estariam as inovações, as experimentações e eu sempre me interessei por esse lado das artes e nunca pelo lado histórico, museológico. Neste sentido, tanto como artista ou como professor eu sempre procurei entender quais eram as linguagens mais contemporâneas e as perspectivas desses encaminhamentos. Quando surgiu o computador eu fiquei estupefato com a nova invenção do “computador pessoal” e adquiri um. Ao ligá-lo, não acontecia nada. Aparecia uma tela parada e eu não sabia o que significava aquilo. Eu era totalmente leigo. Daí eu perguntava para as pessoas e elas respondiam que eu tinha que apertar os botões. E aí fui apertando-os e comecei a perceber que era uma mídia em que se

você não participasse, não acontecia nada. Nós estávamos educados pela mídia analógica, isto é, quando você liga a televisão, a informação aparece sem parar, constante, e você só para quando se desliga o aparelho ou muda de canal. Com o computador era diferente, não havia esse fluxo contínuo unidirecional que muitos teóricos anteriormente imputavam às mídias de massa. Para eles a mídia analógica comunica entre aspas, porque a teoria da informação e da comunicação se baseia numa relação em que há o emissor, o receptor e depois um *feed back* recíproco em que o emissor se torna receptor e vice-versa. Então, eles criticavam a mídia analógica porque ela era unidirecional, ou seja, só envia a informação e por outro lado a massa só absorve sem retornar a informação posteriormente e fica por aí. Ao contrário, com a nova mídia, os computadores, você tem que ir lá, apertar os botões, procurar saber o que você quer para poder pesquisar, e assim por diante. Então, isso para mim foi uma mudança muito grande e que me fazia associar à corrente da OP-Art e da arte Cinética na História da Arte em que certos artistas, oriundos da linha abstracionista, faziam obras nas quais se propunha a participação do espectador – eles já faziam uma crítica à relação contemplativa da arte. Mas, foi apenas uma tendência a mais e não chegou a ser algo predominante nas artes visuais. Isso aconteceu na década de 50, época em que artistas latino-americanos tiveram muito destaque como o caso de Jesus Soto e de Cruz de Diez. Eles inventaram uma nova forma de obra em que havia a participação das pessoas e que chamaram de “penetráveis” –, e já havia o conceito de imersão que depois vai surgir com a tecnologia computacional. Esses artistas de certo modo já haviam proposto uma nova tendência, mas que a partir dos computadores passou a ser realmente estrutural. Você precisa da participação do usuário para que esta mídia (os computadores) funcione. Esta é a base.

A outra coisa que me surpreendeu é que você poderia optar. A pessoa não se ligava apenas ao fluxo contínuo da informação. Ela poderia optar por “n” coisas. Na televisão isto se deu pelo zapeamento, a mudança indiscriminada dos canais da TV, que para Peter Greenaway, foi o iní-

* Artista Plástico e filósofo.

** Realização: Camila Pedral Sampaio, Dione M. Pazzetto Ares, Jassanan Amoroso Dias Pastore, Stela Grunberg, Vera Montagna e a colaboração especial de Luiz Carlos U. Junqueira Filho. Edição: Jassanan Amoroso Dias Pastore e Luiz Carlos U. Junqueira Filho. Sociedade Brasileira de Psicanálise de São Paulo, 29 setembro 2007.

cio do fim do cinema. Com os computadores não se tratava só de mudar o canal. Você podia optar por vários caminhos e posteriormente por mais outros. Camadas e camadas de opções. Ora isto já se dava na História da Arte e na História do pensamento humano ocidental. Lá encontramos essa tendência – que se chamou de hipertexto. Os mídias digitais são hipertextuais e hipermediáticos. O que seria isso? Aí eu fui pesquisar. Na literatura já encontramos alguns escritores que tentavam sair do texto linear. Um texto linear é uma maneira unidirecional de conceber ou de construir uma obra. Um texto é linear quando ele tem um início, um meio e um fim. Aquela coisa que poderíamos chamar de aristotélica. Na história, muitos encaminhamentos foram dessa maneira, ou seja: linear. Então, por outro lado, já existiam outros literatos como, por exemplo, Julio Cortázar, que tinha o livro chamado *O jogo da amarelinha* (Rayuela), onde se podia lê-lo por vários caminhos. Havia também Borges no seu conto “Nos jardins que se bifurcam” em que ele elaborava uma concepção de mundo multiversal. Ao aprofundar os meus estudos um pouco mais, descobri que o hipertexto, na área da tecnologia, teve seu início com Vanevar Bush e Ted Nelson, e com este último, com seu projeto chamado Xanadu. Eles propunham que a informação se desse de forma hipertextual, ou seja, que o complexo de informação sobre as diversas coisas pudessem se conectar por variados encaminhamentos, assim o usuário poderia ter várias opções e abrir leques e mais leques de opções. O conceito de hipertexto levou àquilo que na literatura veio se chamar de ficções arborescentes – *fictions tree* – fundada pelos franceses do grupo Oulipo, em particular pelo poeta Raymond Queneau, que inventou com Paul Fournel o teatro *tree*. Eles entenderam os hipertextos como uma série de galhos que saíam de um tronco comum. Aliás é a mesma forma que os computadores pessoais se organizam, contudo isto ainda era linear.

A crítica mais avassaladora à linearidade, não veio da área da tecnologia, mas sim da filosofia com o francês Gilles Deleuze, onde afirmava que as estruturas arborescentes, apesar da aparente complexidade, são ainda lineares. Desta maneira, o filósofo francês sugere um conceito bem mais radical que ele intitulou de “rizoma” e que, segundo ele, é aquilo que expressa o não-linear. Um rizoma acontece quando cada parte se conecta com todas as suas partes, contudo sem constituir uma estrutura, pois um rizoma, segundo ele, é uma *performance* ou melhor uma máquina.

A princípio poderíamos dizer que é um ponto que se liga a todos os outros pontos do sistema, mas Deleuze vai falar que o rizoma não é nem sistema e nem uma estrutura. Ele dirá que o rizoma é um acontecimento. Esse é o segredo, porque cada nova conexão não está já pronta como se fosse uma simples combinatória, a nova conexão potencial não está criada. Não se pode *a priori* saber todas as conexões. Elas estão em aberto e, portanto, elas têm que ser criadas a partir de alguma proposta. Esse conceito é pode-

roso, pois elas constituem as redes e as multiplicidades. A rede é preparada com textos, imagens, vídeos, conversas e assim por diante, mas as conexões possíveis não estão dadas, estão em aberto. Não se trata de apenas associarmos isto com aquilo, mas de criar algo novo entre uma coisa e outra. Depende de como você vai fazer essas conexões. É como na vida, vamos conhecer várias pessoas, algumas nos conectamos, e outras nos desconectamos, com algumas construiremos algo, com outra apenas um blá-blá-blá. Mas não está determinado *a priori* como será, ou os que serão. É por isso que você é quem vai inventar essa conexão, como uma nova amizade, um novo relacionamento. Está em aberto, senão seria um determinismo gigantesco. E não é o caso, porque justamente o que ocorre é o acaso de um lado e a criatividade do outro.

Para Deleuze o conceito do rizoma é um conceito mais amplo – ele nem estava preocupado com a tecnologia. Nêle, ele vai substituir o conceito de estrutura pelo conceito de máquina e considerar a máquina como anterior a qualquer tecnologia. As tecnologias derivam da conceituação da máquina. A máquina é um acontecimento, o puro devir. Existem duas máquinas para o Deleuze: as abstratas e as de guerra. As abstratas, na sua conceituação, são transversais. No domínio teórico, por ex., as máquinas abstratas atravessam em diagonal os domínios e inventam novas disciplinas, novas teorias e novas conexões, por exemplo, entre a psicanálise e a culinária. São domínios totalmente independentes, mas ao atravessá-los em diagonal um novo potencial criativo emerge e se aproximam áreas completamente díspares, heterogêneas e heteróclitas. As máquinas de guerra são aquelas que vão transformar o mundo. Deleuze vê a guerra do lado do nomadismo, e a paz do lado dos sedentários. Mas, o inventor, aquele sujeito que vai mudar alguma coisa, que vai transformar alguma coisa no mundo não pode não ser um guerreiro, pois o guerreiro é o criador por excelência. A guerra para Deleuze é diferente, não é uma guerra destrutiva. Ela é construtiva porque você consegue fazer novas coisas. A esfera da guerra está no mundo e depende de muitas conexões, relações: é o jogo do mundo. É bem mais complicado. O Deleuze, assim como o Hobbes, separa a guerra do Estado (cultura sedentária), da guerra pré-estado ou pós-estado das culturas nômades, entretanto, a máquina de guerra nômade penetra nos meandros e interstícios do mundo e dos Estados. São os pensadores, os transformadores e os criadores.

Nesse sentido a tecnologia é o produto destes inventores, bem como as revoluções tecnológicas. Vivemos cada vez mais numa era em que os criadores, os inventores se tornaram o elemento principal não só das artes e das ciências, mas da própria economia. Um exemplo disto foi o aparecimento, da tecnologia computacional que se deu por meio, da matemática e da ciência através do criador Allan Turing. Ele foi o inventor daquilo que se chamou a Máquina Universal. Ele foi uma personalidade discriminada em sua

época. Um gênio que foi destruído pela intolerância do Estado inglês, por ser homossexual. Ele foi obrigado a entrar num programa de castração homossexual de base química. Não agüentou, pegou uma maçã, encheu de cianureto e se suicidou. Dizem que a *Apple* tem a maçã semi-comida como símbolo em homenagem a ele. Pascal inventou a máquina de calcular, de calcular números, porém Turing inventou uma máquina que não só calculava símbolos como ela era capaz de programar. Sua particularidade era a de copiar qualquer máquina, qualquer máquina de Turing. A máquina U implicava na simulação universal. Veja o computador pessoal ele pode ser uma máquina fotográfica, uma máquina de escrever, uma máquina de olhar, assim por diante. Assim surgiram as máquinas moles (*softwares*) que simulam qualquer máquina dura. Até então nós só conhecíamos estas últimas.

As idéias de Allan Turing possibilitaram o surgimento dos primeiros computadores. Durante a segunda guerra mundial, um dos primeiros computadores se chamou *Colossus*. Era usado como máquina de decifragem para decodificar os códigos gerados pela máquina nazista cujo nome era o “enigma”. O *Colossus* era um computador de válvulas, porém não preenchia todos os requisitos das máquinas de Turing, e também não era programável. Depois, um outro gênio americano chamado Von Neumann amigo de Allan Turing participou da construção do primeiro computador eletrônico que é o Eniac, Electronic numerical integrator and computer ou Computador e integrador numérico eletrônico. Era um computador enorme, uma coisa incrível, quando usado na época consumia tanta energia que piscava as luzes da cidade da Filadélfia. Von Neumann, a partir das teorias de Turing, inventou outra forma de simulação: a possibilidade de simular a vida, que se denomina: vida artificial, e também de simular a inteligência, que se denomina: inteligência artificial.

ide: Aproveitando que você mencionou a mídia analógica e a mídia digital, colocamos a seguinte questão: Como poderíamos entender o aparente paradoxo de que sendo o poder de representação da imagem primordialmente analógico, ou seja, ele remete diretamente à coisa representada numa relação de um para um, como é que a tecnologia digital substituiu a analógica na eficiência da geração da imagem?

R. B.: A grande mudança foi que o mundo da representação entrou em declínio para o surgimento do mundo da simulação. A simulação é uma espécie de representação, porém, ela difere desta última, pois sua principal característica é a de que ela é uma máquina. Veja só, uma coisa é você representar uma montanha. Você vai lá e desenha aquilo. Outra coisa é você representar, através de um modelo, alguma coisa. Agora, se esse modelo funciona, ele é uma máquina de simular. Por exemplo, uma coisa é alguém re-

presentar uma locomotiva, ele pode fazê-lo através de um modelo. Agora, se ele coloca um motor na neste modelo, ele não é mais só uma representação. Eu poderia também fazê-lo de forma virtual, então eu construiria o modelo num mundo virtual. O mundo virtual não é nenhuma novidade. A Geometria Euclidiana, por exemplo, sempre foi algo virtual porque não existem cubos, círculos ou esferas no mundo físico. Existem no mundo físico somente coisas semelhantes a isso. Era a velha dicotomia entre mundo inteligível (virtual) e mundo corpóreo. Só que a Geometria Euclidiana trabalha com um sistema axiomático que também entrou em crise. Quando o matemático Kurt Gödel demonstrou que todos os sistemas axiomáticos são incompletos, pois eles não conseguem se auto-justificar. Isto levou o mundo científico a uma crise sem precedente, pois qualquer sistema axiomático passou a ser por princípio um sistema de crença. Ou você acredita nele e aí a coisa funciona, ou você não acredita e aquilo não serve para nada, porque eles não conseguem demonstrar toda verdade que ele exige. A consequência deste fato é que podemos constituir modelos que não mais correspondam ao mundo físico. Você constrói taticamente problemas que têm “n” modelos possíveis e que podem gerar “n” simulações possíveis, portanto “n” mundos virtuais possíveis com leis tão rigorosas quanto a de modelos que correspondem ao nosso mundo físico. Multiplicidade de mundos virtuais.

A simulação pode se dar num nível concreto, físico, e num nível virtual. Como se constroem os mundos virtuais? Você tem que ter uma geometria para poder construir o mundo. A Geometria Euclidiana é ainda muito usada. Mas também temos as não euclidianas que criam várias dimensões: 4, 5, 6. Temos também as geometrias fractais em que as dimensões são infinitas onde as dimensões são fracionadas. Para a construção de um mundo virtual se construíram *softwares* que manipulam a geometria de uma maneira inovadora. Antes, o compasso fazia o desenho, e o arquiteto construía a casa a partir de uma planta, pois isto era um sistema orientador para você construir fisicamente a casa. Então veja como nós já trabalhamos com o virtual e o físico já há muito tempo. Só que uma coisa é você usar isso como sistema de representação e outra é você fazer com que isso vire uma máquina, um programa, um *software*. Ora isto muda tudo. Uma coisa é você fazer combinações com círculos e quadrados, com formas geométricas, para inventar uma casa e outra coisa é você ter um *software* que manipula essas figuras de forma que ele pode esticá-las, cortá-las, dilacerá-las e construí-las de uma maneira muito rápida e relativamente fácil, possibilitando arquiteturas como o Guggenheim de Bilbao. É um outro modo de se construir, passamos do mundo dos instrumentos para o mundo das máquinas. A arquitetura necessita cada vez mais destas máquinas. Tudo isto acontece dentro delas, onde pode-se construir também simuladores de corpos que são chamados “avatars”. O avatar é um corpo vir-

tual manipulado pelo o usuário. Ele é uma possessão. Você possui o outro. Você constrói primeiro um mundo virtual, depois um corpo que você pode manipulá-lo através de certos botões, certos equipamentos. É a avatarização – daí o nome “avatar” para esses corpos. Dentro do mundo virtual simulado se pode também simular “n” coisas. Você pode construir um carro, uma pista onde o carro anda, e você pode apostar corrida. Você simula uma corrida de carro. E assim começaram a simular tudo, até chegar nesses mega-simuladores mais complexos como é o *Second life*. Aí se simula a vida social de uma maneira bem ampla. As pessoas começam a trabalhar, a casar, a terem relacionamentos sociais e até relacionamentos mais íntimos. É um mundo duplo. As pessoas adoram isso porque é uma válvula de escape. Imagina a pessoa que não pode ter uma casa bonita, um carro. Lá, ela pode. É tudo simulado. É muito parecido com o sonho. O sonho já era uma máquina abstrata de compor imagens. Mas, os mundos virtuais são mundos onde as pessoas vivem de forma consciente; pois eles são uma outra realidade, numa outra dimensão. É melhor você pensar desse jeito porque aí vai ser possível você começar a perceber como é possível viver em outros mundos. O mais notável é que esses mundos tenderão a entrar no nosso mundo físico e a se relacionar com ele. Isso é bem louco. Chama-se a isto de realidade aumentada. Por exemplo, você tem botões de um equipamento qualquer. Eles são físicos. Alguém pode construir uma realidade virtual, com botões virtuais, contudo eles aparecem agora sobre aquele equipamento onde os botões físicos só funcionam se você acionar os botões virtuais. Isto é a inserção do mundo virtual no mundo físico. Em breve conviveremos com pessoas virtuais em nosso mundo.

ide: Você fala que é um mundo próximo da nossa realidade física. Para a psicanálise, o mundo virtual parece abrir um espaço a mais para aquilo que consideramos o inconsciente – alguma coisa que não conseguimos atuar no mundo físico. E, justamente por essa interação com o mundo virtual, você acha que alguma barreira pode ser afastada?

R. B.: Na internet temos milhões de textos e programas. É inviável para nós, humanos, ler e programar todas estas coisas, que começam a se tornar cada vez mais desproporcionais. Eu chamo a isto de uma espécie de inconsciente digital. Quando você constrói um mundo, estruturalmente falando, emergem dessas estruturas várias coisas, inclusive aquelas que são conscientes e aquelas que não mais serão da nossa consciência. Uma biblioteca, com um milhão de livros, não é o meu inconsciente literário? Eu tenho até acesso, mas não tenho a viabilidade de lê-los na sua completude. É claro que existem várias definições do inconsciente, no momento eu entendo por inconsciente aqueles mecanismos que nós não temos controle. Por exem-

plo, o batimento cardíaco, a digestão, são mecanismos físicos que são totalmente inconscientes. A mesma coisa acontece com o mundo digital. Ninguém conhece todas as programações. Elas são o nosso inconsciente digital.

ide: Na introdução do catálogo da FILE que visitamos com você encontramos o artigo “A aura do digital”, do artista Michael Bittencourt, em que ele fala: “A tecnologia digital é entrevista ilusoriamente gerando um campo auto-produtivo infinito, capaz de criar valor sem gastos, ao contrário das formas clássicas de produção. Em relação à sua natureza o objeto digital seria composto ao mesmo tempo pela mídia física que transmite, armazena e apresenta a obra digital ao público, e a obra digital em si, que é passível de ser lida por um observador humano desde que os sinais binários da gravação original tenham sido traduzidos por uma máquina.” Ora, os objetos psicanalíticos de acordo com certos referenciais teóricos também seriam determinados por experiências emocionais binárias como, por exemplo, a desagregação/ agregação, o conter/ser contido, e assim por diante. A tarefa do psicanalista seria ajudar o seu analisando a rastrear a presença dessas experiências emocionais elementares na constituição da sua própria identidade, ou seja, de uma especificidade. Os objetos digitais, no entanto, seriam basicamente iguais na sua essência já que lhes faltaria uma característica singular de forma que define as diferenças entre esculturas, livros, ou sons. Em realidade, o estado digital poderia ser entendido como uma forma de linguagem instrumental para reproduzir aquela informação que está armazenada”. Daí, indagamos: seria isso um forte indício de que na aura digital teria se perdido o interesse pela identidade ou pela autoria?

R. B.: As primeiras revoluções industriais criaram formas serializadas de produção e portanto uma maneira muito forte de entrar no mercado e competir de uma maneira incrível, porque se produziu um valor de uma forma super barata, portanto, se poderia competir de forma muito forte dentro do mercado. Chamou-se a isto de fordismo, da fabricação em série. Agora, imaginemo-nos no mundo da revolução digital; alguém inventa um programa; coloca-o na rede e então as pessoas, por necessidade, dão um *download* naquele programa e pagam por aquilo. Quantas vezes você pode dar um *download*? Indeterminadamente. Quanto dinheiro você pode ganhar sem fazer mais nada? É incalculável. Você é capaz de criar valor praticamente sem gastos. Estamos na época do pós-capitalismo onde a indústria clássica será substituída pela indústria da criatividade (Economia da criatividade). Por outro lado, na biologia temos os neodarwinistas, e um dos neodarwinistas mais polêmicos é o Richard Dawkins que criou a teoria dos *mêmes*. *Mêmes* são vírus, *softwares* mentais que são inoculados na mente das pessoas através da

cultura. Uma idéia é um *même*. Por exemplo: um pai explica para o filho que Deus existe, que ele é importante. A criança com o tempo passa a respeitar e a acreditar em Deus. O que aconteceu? O pai, hospedeiro contaminado, inoculou um vírus poderoso na cabeça da criança, esta por sua vez, passa a organizar seus comportamentos e a sua vida segundo aquela programação que ela desconhece totalmente. Dawkins também desenvolveu pesquisas sobre a vida artificial, e conseguiu daí um nexos incrível. Ele concluiu que nós humanos, ou melhor, a vida é digital. A digitalidade compreende elementos mínimos que são de base binária: zero e um. A partir disso você pode construir palavras e conexões entre as palavras até séries numéricas que vão expressar tudo o que você quiser. Nós, também nos constituímos da mesma forma, pois a estrutura do DNA se constitui de quatro ácidos. Ao invés de binários somos quaternários, mas a relação é a mesma, somos digitais. A grande sacada da vida em nosso planeta é que ela é uma máquina que consegue superar a entropia. Isto se dá pelo que Maturana e Varela chamaram de *auto-poiesis*. Ela é a replicação celular. Existe um momento em que a célula consegue fazer outra igual ou semelhante a ela, porém, mais jovem. A célula filha viverá mais que a célula mãe. Quando eu comprei o meu computador eu não conseguia compreender como era possível você copiar uma coisa e copiar “n” vezes a mesma coisa. Era a idéia da *cornucopia* grega, da qual uma coisa sai da outra ou como na replicação dos pães.

ide: É a clonagem.

R. B.: Sim, e porque existe a clonagem? Porque nós somos digitais. Nós temos uma base que pode se replicar de “n” maneiras.

ide: E aonde entra a mutação?

R. B.: A mutação é o erro e ele é importantíssimo, é o que faz a diversidade das coisas, bem como a originalidade. Nós somos educados para não errar, mas o erro é fundamental. Vocês já viram como as máquinas erram?

ide: Tem a questão do instrumento que se amplia de uma forma tão avassaladora que propicia horizontes muito extensos. Se a gente for pensar em todas essas configurações possíveis quando você aborda o mundo, quando você está em contato com o mundo, vemos que é um instrumento muito rico e poderoso de movimento, de transformação, de mudança, mas que não é possível dominar. A coisa hoje está numa rede tão extensa... Mas, se você olha o céu ou o mar, qualquer pessoa ou máquina é incapaz de apreender o céu, ou apreender o mar. Uma obra de arte também é impossível de ser apreendida como tal. Você tem que pegar aquele canal oblíquo, transversal de que você falou porque são “n”

leituras. Você pode pegar qualquer obra de arte e ela terá esse caráter aberto inesgotável. O mundo da obra de arte, da literatura também propicia que você navegue por mundos impensáveis. Poderíamos dizer que o mundo virtual é mais um instrumento?

R. B.: Eu acho que não é mais um instrumento, eu acho que é uma máquina porque existe a fase do instrumento e existe a fase da máquina. Eu acho que os instrumentos se tornaram máquinas.

ide: Quando você fala máquinas o que você quer dizer?

R. B.: Máquina é um complexo de ações, mecânicas ou não, para um determinado objetivo ou não. Você pode hoje construir máquinas que não tem nenhum objetivo. A arte, por exemplo, você não pode dar um objetivo. O FILE, este festival de arte eletrônica, mostra as “máquinas estéticas”. O estético sempre foi algo livre, essa é a grande diferença da ciência e da filosofia. A arte é um território de liberdade para, onde se pode combinar as faculdades ou as programações de uma forma livre. Não é como na ciência que você tem o objetivo de chegar num objetivo. A arte está livre para explorar caminhos inéditos.

ide: Estamos compreendendo, por essa conversa, que o mundo digital nos propõe, fundamentalmente, uma mudança de linguagem, uma mudança de modo de perceber o mundo, porque passado o mundo da representação temos o mundo da perpetuação. As coisas se perpetuam, ou pretendem se perpetuar ao serem representadas, lembrando aqui que a forma básica da representação é o embalsamamento.

R. B.: O que você acha que é o signo? O signo é uma espécie de múmia.

ide: Mas, se você passa a pensar pela via da simulação, quer dizer, uma máquina de pensar, a simulação é a potência de devir. Então você começa a pensar tudo de uma maneira diferente. O que é ideologia se torna vírus. É uma micro-mudança, mas terrível, porque uma coisa é o pai colocar Deus na cabeça do filho ideologicamente e você perceber isso como autoridade, ideologia, e tal. Outra coisa é você perceber isso como vírus. É uma outra maneira de perceber a realidade.

R. B.: A questão é: Como você destrói isso? É terrível. Você tem que ter outras táticas maquinicas para exterminar o vírus pai, o vírus deus.

ide: A nossa conversa chegou num ponto interessante que nos permite aproveitar um pouco da experiência que o grupo teve junto com você que nos serviu de cicerone na

exposição FILE e que foi uma grande vantagem porque afinal de contas você sendo o realizador você pôde dar um testemunho com a vivência prática. Na exposição, a proposta é que o público seja menos observador e mais participante e isso nós vimos lá com você. Em especial, tivemos três instalações dentre as várias de que nós participamos que estão muito próximas de questões psicanalíticas. A primeira delas da qual participamos durante quase meia hora foi *Dreamlines*, ou seja, uma máquina de produzir sonhos. E nós participamos da proposta do artista que era colocar uma palavra, ou uma expressão, para que a partir do *input* dessa expressão na WEB houvesse uma captura de imagens, uma ressonância de imagens que pudesse criar uma imagem continuada. Até você disse que ao invés de termos um quadro na parede da nossa casa a gente pode projetar esse tipo de imagem, e é uma imagem que estaria em constante mutação.

R.B.: O trabalho *Dreamlines* é o exemplo de como a pintura que era algo estático se transformou numa máquina pictórica. Uma máquina que o tempo todo está pintando, ou seja, você não tem a pintura como uma coisa congelada, cristalizada.

ide: Nós vivenciamos isso ao percorrer o FILE com você, e a sua excitação hoje, ao falar da *cornucopia* nós também sentimos lá porque havia aquela constante mutação, uma proliferação na projeção praticamente infinita. Porém, nós também presenciamos o “pau da máquina”, o erro da máquina e aí nós tivemos também uma experiência muito particular: a gente tinha passado por determinadas configurações e determinadas imagens, e de repente, a máquina dá um pau e a gente vive um *dejá vu*. Não exatamente o mesmo, mas algo que evocava muito as imagens anteriores. Então, a máquina *Dreamlines* poderia ser vista como um desafio para pensarmos a proliferação de um lado e, de outro, uma espécie de compulsão à repetição, usando um termo do Freud. Ou seja, o objeto digital teria também uma espécie de tendência, além da tendência à proliferação, a um retorno, a uma compulsão à repetição?

R. B.: Muitas pessoas acham que o programa só faz o que está programado. É uma visão antiga sobre a programação. Uma programação pode ser um ator, com comportamentos específicos bem determinados. Pode haver vários atores em que cada um deles é também especificamente determinado, porém, a relação entre os atores na sua interação está indeterminada e começam a surgir daí novos comportamentos que não estavam determinados em nenhuma programação.

Há pesquisas que adotam teleologicamente propostas para que haja uma evolução daquelas programações. A grande jogada é: será que é possível uma programação que se auto-programa? Na natureza parece que temos algo pa-

recido: é o vírus. O vírus ao entrar no hospedeiro, troca material genético e se modifica. E posteriormente se replica mantendo aquela modificação. Por isso os vírus talvez não possam ser classificados como uma espécie entre outras espécies. Ele é uma máquina poderosa, pois se reinventa o tempo todo. Foi Antonin Artaud quem criou o conceito do andrógino no qual ele se via como o pai e a mãe de si mesmo. O andrógino é aquele que se auto-inventa o tempo inteiro. Isto nada mais seria que o vírus. Para Artaud a androginia por ele concebida advinha de uma história por ele inventada na qual ele se concebia como a reencarnação de Héliogabalo, um imperador romano que subiu ao trono muito jovem. Héliogabalo vivia perto da Síria, onde lá teria caído um meteoro e que ele passou a adorar como o sol negro, daí talvez o nome de Héliogabalo. Quando ele subiu ao trono, ele retira a religião vigente e introduz a religião de adoração a este sol. No decorrer do tempo ele resolve fazer uma operação para ter uma vagina com a intenção de mais tarde se prostituir como mulher nas noites romanas. Posteriormente se apaixona por um escravo louro, o qual chama de marido e que pretende abdicar do trono para torná-lo imperador e virar assim a imperatriz de Roma. E aí a guarda da época mata todo mundo. Essa é a versão do Héliogabalo de Antonin Artaud. O interessante é que Artaud mostra o individuo se transformando. Ele é o transformista, o que se transforma em outro. Daí o conceito de auto-criar-se: o andrógino.

ide: O título dessa oitava edição do FILE é Geomatrix e o subtítulo Re-configuração de hábitos, que é muito expressivo e interessante. Conte-nos como nasceu o título Geomatrix.

R. B.: Não temos um tema no FILE, porém achamos que é interessante algo que norteie o *design* do evento. Então lançamos mão de um conceito ficcional que chamamos de geomatrix. A idéia do geomatrix seria aquela em que os elementos da natureza como os animais são máquinas forjadas pelo planeta. A brincadeira é o planeta como uma grande máquina que criou tudo isso.

ide: Outra instalação ligada diretamente com a psicanálise e, particularmente, com a questão da identidade é a instalação *Alter Ego* que consiste em que uma pessoa fique sentada de frente a uma espécie de espelho onde está projetada uma face meio potencial, no início, sem muita especificação, meio generalizada, branca, como se fosse um retrato falado e aí o sujeito tem a sua face filmada por uma *webcam*, que está situada exatamente na frente, que tenta superpor essa imagem projetada neste molde pré-estabelecido, poligonal, e encaixar. Quando isso ocorre o programa captura, fotografa a imagem da pessoa que está na frente e reconstrói esse avatar potencial com as características agora da pessoa física que está na sua frente.

O interessante é que uma vez isso estabelecido o sujeito pode começar a interagir com esse avatar. E aí surge uma interação, proposta pelo artista no catálogo, que é particularizada porque as reações dessa imagem, ou deste avatar, derivam de algum tipo de proposta do sujeito de piscar um olho, por ex., e assim por diante.

R. B.: Isto é o avatar ou esse boneco-pinóquio que não chega a ter uma vida própria, porque a vida dele é a vida do usuário, contudo na instalação *Alter Ego* o usuário se identifica com o avatar dada a semelhança fisionômica com o usuário. Eu fiz um trabalho chamado “O avator” que justamente coloca uma inversão na tentativa de identificação com o avatar. O avator é o nome dado quando a máquina manipula o avatar, quando a máquina coloca comportamentos no avatar. Já o avatar é aquele que é manipulado pelo humano. Quando o boneco-pinóquio é manipulado pela máquina temos então o avator. Ele seria então a vida da máquina? Neste trabalho, com parceria de Maria Hsu, nós criamos um banco de dados em que o avator age e pensa como se fosse Nietzsche. E aí você faz perguntas ao avator e ele responde sempre do ponto de vista do Nietzsche. O que queríamos com este trabalho era dar à máquina uma “persona”.

ide: Você acha que esse avator estava à altura do Nietzsche?

R. B.: Não. De jeito nenhum. Isso foi só uma simulação do pensamento Nietzscheano.

ide: Não estamos pensando em poder se equiparar, mas perguntando se, na sua revolução, na sua transgressão, ela não fez feio diante das transgressões do Nietzsche.

R. B.: O pensamento do Nietzsche é algo vivo que está sempre mudando. Têm coisas que ele afirmou que depois ele rejeitou, ele entra em contradição. Mas, o pensamento se concretiza em algum momento, por ex. escrevendo um livro. Um livro nunca tem uma unidade e é uma forma de cristalização do pensamento que pode ser descristalizado através de leitores que podem repensar, de maneira diferente, o que leram. Ele fica vivo novamente. Porém, essa simulação do pensamento do Nietzsche só pode ser feita através do pensamento que ele fez. Nós poderíamos até dar uma dinâmica maior, trabalhar com uma inteligência artificial em que o Nietzsche poderia dar respostas que o Nietzsche vivo não necessariamente daria, mas que esse Nietzsche artificial daria. Seria uma programação em que a simulação do pensamento seria mais líquida.

ide: A instalação *Alexitimia* – que refere-se a um termo que nos remete à psicossomática, cuja característica principal é uma incapacidade de nomeação por falta de vida de fantasia – era uma semi-esfera, que poderia ser um grande

seio, ou um grande mamilo, ou uma glândula, com uma cor que parece uma pele, sugerindo um órgão humano. O tipo de interface que essa instalação propiciava com o meio ambiente era interessante ao convidar o público a passar a mão naquela espécie de pele, que aí produzia um líquido que poderia ser, como está sugerido no painel, uma espécie de sudorese. Mas existem vários tipos de suores: o do trabalho, o do amor, etc. Nesse sentido era uma proposta polissêmica. Mas podia também ser uma lubrificação erotizada...

Na semana seguinte eu tinha que comentar um trabalho, cujo título era “O corpo máquina”, a respeito de uma disfunção erétil e esta instalação foi um modelo muito interessante porque se discutia que a pessoa não tinha vida de fantasia, e queria resolver o seu problema sexual. Na falta de fantasia a pessoa tentava usar próteses químicas ou mecânicas, injetando plásticos no pênis, e assim por diante.

R. B.: O trabalho *Alexitimia* tem, a meu ver, uma preocupação de fazer com que a máquina adquira um comportamento humano, a preocupação da artista é humanizar o robô. Quanto a questão patológica você está me dando várias idéias para fazer um trabalho com essa disfunção erétil. Não sei se alguém tocaria o objeto.

Quanto à suposta patologia eu acho que é uma tentativa da pessoa de se auto-construir, mesmo que seja de uma forma “patológica”. Provavelmente ela tinha um problema de ereção e ela tenta construir aquilo de uma outra forma. É uma maneira de se inventar. A gente pode até considerar: “Isso é uma coisa que não vai dar certo, é patológico”. Bem...

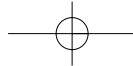
ide: Ocorrem outras maneiras que podem ser decorrentes de uma falência de recursos ou uma impossibilidade de utilizar algo que é natural e a pessoa inevitavelmente se lança numa coisa artificial até...

R. B.: Mas a droga também é um recurso artificial. Você não pode usar de um dispositivo químico para poder ter ereção?

ide: Sim, mas o problema aí que eu acho que a psicanálise vê é você abdicar, abrir mão daquilo que lhe é natural e tentar substituir por algo artificial, o que temporariamente até pode ser necessário, mas ao se cronificar pode fazer com que a pessoa perca aquilo que lhe é próprio e se transforme, talvez, numa prótese.

R. B.: Eu acho que o grande desafio da nossa contemporaneidade é a manipulação genética daquilo que se julgava natural e permanente. A questão passará a ser: O que é o homem?

ide: É o estranhamento do homem diante dele mesmo. A gente está acostumada a pensar um psiquismo formado pela repetição. Eu percebo pelo meu filho a impor-



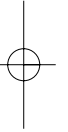
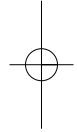
RICARDO BARRETO

ENTREVISTA

tância, porque ele fica falando: “Conta de novo aquela história”. E vão se fundando algumas coisas identitárias nesse sentido, a partir da reposição do mesmo, da repetição. Então eu fico pensando como será pensar um psiquismo formado a partir dessa multiplicação de possibilidades, dessa mutação infinita.

R. B.: A mutação mais terrível será a da manipulação genética. E ainda acho que a maior angústia ainda está por vir e será a era do pós-humano, quando vivermos com seres modificados artificialmente. Não será apenas o clone. Nós, pessoas comuns, viveremos com outras com Q. I. bem mais alto que o nosso, com talento bem mais alto que o nosso, com uma aptidão física acima das nossas. A mais terrível de todas as angústias será a da imortalidade. Você morre e eles não.

ide: Barreto, queremos agradecer a sua presença.



Ricardo Barreto
ricardobarreto22@terra.com.br

