



**VÍRUS: RELATO DE UM POSSÍVEL TEATRO-CIBORGUE**

**VIRUS: REPORT OF A POSSIBLE CYBORG-THEATRE**

**Luiz Bosco Sardinha Machado Júnior<sup>1</sup>**

**RESUMO:** Este texto fala de uma experiência estética na qual são pensadas questões contemporâneas em uma ação cênica intitulada “vírus”, narrada de maneira que o pensamento acadêmico e as experiências pessoais do autor estão intimamente conectadas. Para o referencial teórico tomamos o conceito de hipermodernidade em Lipovetsky e de ciborgue em Haraway. “vírus” aborda, de maneira trágica e intensiva, questões como: consumismo, individualismo e tecnociência; apresenta ainda um processo de criação multifacetado e fragmentário, que muito diz da própria lógica que se põe a pensar.

**PALAVRAS-CHAVE:** teatro; hipermodernidade; ciborgue

**ABSTRACT:** This text speaks about an aesthetical experience on which contemporary issues are approached in a scenic action entitled “virus”, narrated so that scholar thought and author’s personal experience are deeply connected. For theoretical reference we took Lipovetsky’s concept of hypermodernity and Haraway’s cyborg concept. “virus” approaches, in a tragic and intensive way, issues as: consumerism, individualism and technoscience; presents a creation process multifaceted and fragmented, that says about the very logic it proposes to think about.

**KEY WORDS:** theatre; hypermodernity; cyborg

*“A estética não é única nem primeiramente a sensação do ‘consumidor’ da obra de arte. É também, mais originalmente ainda, o feixe sensorial mais ou menos rico, do próprio artista: um certo contato com a matéria enquanto trabalhada”.*

*(SIMONDON, 1992)*

---

<sup>1</sup> Doutorando em Psicologia pela Faculdade de Ciências e Letras de Assis (Unesp); docente do curso de Psicologia e do curso de Artes Visuais das Faculdades Integradas de Ourinhos; docente do curso de Psicologia da Faculdade da Alta Paulista; ator, diretor e dramaturgo em caráter não profissional.



Nunca gostei de sistematizar, academicamente falando, minha produção artística. Sempre prezei minha posição de amador, de atuar *non-profit*, para ter a mais ampla liberdade de criação estética. Busquei leituras e *know-how* acadêmico, sim, mas nunca fiz questão em deixar claro quais seriam. Não queria em hipótese alguma ter de colocar uma etiqueta no braço: “Stanislavsky”; “Brecht”; “Artaud”; *et alli*. Gosto de construir arte com aquilo que me der na telha, sem ter que dar justificativas, sem explicar de onde tirei, sem referências nem rodapés. Mas aqui estou eu a escrever um artigo sobre uma experiência criativa, no qual pontuarei referências utilizadas à época, incluindo obras acadêmicas, filmes e músicas. O pensamento continua o mesmo: há leituras que nortearam o trabalho, sem que, necessariamente, elas façam parte de uma mesma “escola”.

Quando falo que quero fazer “aquilo que me der na telha”, parece até uma proposta dadaísta, ou surrealista, seguindo o que venha à baila, inconscientemente. Sem ser esquizoanalista, concordo que minha produção siga a afirmação de Deleuze e Guattari (1995, p. 7) de que “o inconsciente funciona como uma usina, não como um teatro (questão de produção, e não de representação)”. Que afirmação mais paradoxal! Apresentarei aqui proposições sobre uma produção teatral da qual participei e começo retomando afirmação de que os processos inconscientes atuam como em uma usina, produzindo, lançando energia ao espaço, dando corpo às coisas, e não como um *teatro!* Talvez não seja tão paradoxal assim. Tentamos um teatro que produzisse. Não está ali, de maneira direta, um jogo de isso-representa-aquilo. Existe muito mais a questão de pôr as coisas em movimento. Como um líquido a juntar coágulos, a entalhar, que nos pomos a mover. Isso fica bem patente durante a construção, em que muitas coisas são feitas primeiro, para que depois pensemos o sentido delas.

O processo foi todo rizomático, como poderia dizer ainda com Deleuze e Guattari (1995), e não deixa de sê-lo. “Um rizoma não cessaria de conectar cadeias semióticas, organizações de poder, ocorrências que remetem às artes, às ciências, às lutas sociais” (p. 15). Mas, posteriormente, encontrei um instrumento para pensar o que fizemos que pode ser proveitoso, que me parece acercar-se ao rizoma, mas tem maior proximidade com aquilo que fizemos em diversos aspectos que serão demonstrados ao longo do texto. Trata-se da metáfora do ciborgue empregada por Haraway (1991).



Este texto que lê é a primeira tentativa de dar forma mais clara ao que pensamos e realizamos ao longo dos três anos de construção de uma peça intitulada *Virus*. Alguns conceitos e referências estavam presentes desde o início. O de ciborgue foi agregado posteriormente, quando me pus a sistematizar o que havíamos realizado.

Poderás encontrar a última apresentação na íntegra na popular página de vídeos na Internet <<http://www.youtube.com>>. Basta procurar utilizando as seguintes palavras-chave (*tags*): *gruta*, *marginal*, *virus*. A apresentação encontra-se dividida em sete partes, cada uma correspondendo a uma cena ou “frase”, no sentido musical do termo.

Em 2006 participei da criação de um grupo de teatro no campus da Unesp na cidade de Assis. Sem ninguém com formação profissional em artes cênicas, coisa que não possuo até hoje, iniciamos um trabalho guiado por ideias que recolhíamos aqui e ali, num trabalho manual e intuitivo que aos poucos ganhou forma. Nossa predileção sempre foi pela experiência, e não pela adesão a esta ou aquela escola. Por meio de esquetes, performances e peças de não mais de uma hora, compúnhamos um cadinho de referências que resultava em uma alquimia forte, de tons trágicos e temática contemporânea.

O grupo é intitulado até hoje Grupo de Teatro Amador Marginal, Gru.t.a. Marginal, nome cuja origem é simples, mas diz muito de seu cariz. Sempre composto por amadores, estudantes universitários de maneira geral, passou seus primeiros cinco anos pouco afeito a editais, fomentos e ao circuito comercial.

Tais características têm suas delícias e suas dores. Pudemos sempre manter uma margem de liberdade criativa bastante ampla, podendo seguir as linhas de trabalho que quiséssemos. Por outro lado, a composição do grupo sempre foi instável. Pode haver diversas razões para isso. A mais evidente é o próprio fato de sermos universitários submetidos ao calendário acadêmico, que muda muito a cada semestre, fazendo com que horários tenham que ser repensados, quase nunca contemplando as muitas necessidades de todos. Mudar horários a cada semestre também dificulta a consolidação de um lugar para os trabalhos. Nunca tivemos espaço próprio; na maioria das vezes, utilizávamos o diretório acadêmico local, que sempre nos cedeu seu salão gentilmente. Contudo, é um espaço coletivo, e não se pode mudar horários conforme nossos caprichos. Assim, a cada mudança de semestre, alguns participantes saíam e outros entravam devido a conflito de horários entre seus compromissos acadêmicos e o trabalho com o Gru.t.a. Marginal.



É importante apresentarmos esse breve histórico do grupo para podermos contextualizar localmente a obra que é objeto de nossa discussão. No ano de 2009, após um período de êxitos, o grupo esteve à beira da extinção – por aquelas razões que praticantes de teatro conhecem bem. Sob minha direção desde março de 2008, vi o grupo ser reduzido de quinze para quatro participantes e um buraco negro formar-se à minha frente. Foi quando uma ideia vaga, pouco precisa, ganhou corpo como a possibilidade de evitar ser tragado pelo horizonte de eventos; como se isso já não fosse pouco, íamos encarar um experimento bem diferente do que vínhamos fazendo.

*Virus* surgiu como possibilidade de se trabalhar na instabilidade do número de componentes do grupo, contemplando uma ampliação das temáticas ligadas ao contemporâneo que abordáramos até então. Tomamos o conceito de conteúdo e expressão de Hjemslev (2009) para tornar pedagogicamente compreensível o que se fazia, lembrando que conteúdo e expressão são indissociáveis.

Em termos de expressão, os participantes poderiam variar: saírem, retornarem, entrarem novos integrantes em pleno processo criativo. Foi debatida, inclusive, a possibilidade de uma apresentação sem atores. Acompanhando tal movimento, cenas poderiam ser criadas exclusivamente para uma apresentação, ou para um/a ator/atriz específico, mantidas em todas as apresentações, até mesmo nunca encenadas. À primeira vista, parece um pesadelo em termos de execução. Mas o/a leitor/a logo verá que alcançamos êxito<sup>2</sup>.

Quanto ao conteúdo, havia liberdade de composição para todos, dentro da proposta, vasta e imprecisa, de se abordar o contemporâneo. Minha proposta original veio acompanhada de algumas leituras, assim como de algumas cenas, mas todos tinham espaço para crescer.

Com tais linhas, cada apresentação foi única. Não houve nenhuma apresentação idêntica à outra. Algumas cenas se repetiram em todas as apresentações, com mudanças. Por um lado, estavam organicamente ordenadas à proposta. Por outro, eram cenas realizadas por membros que não saíram do grupo.

---

<sup>2</sup> Quando falo de *êxito* refiro-me meramente a alcançar um ponto clímax do processo criativo, um momento-chave em que nos demos por satisfeitos com nossa produção. Em momento algum nos referimos a êxito comercial/financeiro.



Passemos ao primeiro átomo, aquele que sofreu fissão e produziu a energia que possibilitou nossa produção artística e impediu a dissolução completa do Gruta Marginal. Trata-se da metáfora do *vírus* aplicada aos tempos contemporâneos. Evidentemente, não havia, e nem se espere, uma *expertise* de nossa parte sobre esses fascinantes seres cuja denominação significa *veneno, toxina* (HARPER, 2013). Alguns conhecimentos sobre o ente biológico, aliados ao seu uso em informática, me chamaram a atenção, provocando um derrame de ideias que logo viria a *contagiar* os demais participantes do grupo. Procuramos nos informar sobre a figura que estávamos empregando, mas sempre de maneira intuitiva e pouco sistemática. Não se tratam de “teses” sobre os vírus. O que fizemos foi nos apropriar dessa representação social, mais do que do conhecimento científico sobre eles, e a partir daí explorar novos sentidos, rumos inesperados para nossa produção artística. Talvez, até mesmo com uma conotação “blasfematória” aqui e ali (cf. HARAWAY, 1991), produzindo sacrilégios quanto àquilo que os cânones científicos defendem sobre os vírus.

Assim, nos próximos parágrafos apresentaremos umas poucas definições do discurso científico sobre o vírus. Não se trata de ampla exploração da bibliografia disponível, recente ou não. É um recorte feito de maneira errática, que inclui um texto para iniciantes (VOET; VOET; PRATT, 2007) e um *paper* com público *peer review* que trata de aspectos gerais, mas com profundidade (KOONIN; SENKEVICH; DOLJA, 2006). Quando nossas significações não forem da ordem do discurso científico, o deixaremos evidente.

O vírus apresenta organização singular que o exclui da divisão entre seres procariontes (organismos unicelulares, sem núcleo organizado) e eucariontes (organismos uni ou pluricelulares, com núcleo organizado). Existe polêmica sobre se podem ser considerados seres vivos ou não. Voet, Voet, e Pratt (2007) não o consideram como tal, postura que não é adotada por Koonin, Senkevich e Dolja (2006).

Trata-se de um conjunto de genes envolto por uma cápsula proteica. Esse conjunto pode ser uma cadeia completa ou incompleta de ADN, ARN ou ambos. Vive no interior de outras células, e delas depende para se reproduzir, o que é base para Voet, Voet e Pratt (2007) argumentarem que não se tratam de seres vivos, pois estes se reproduzem individualmente ou com trocas genéticas entre membros da mesma espécie. O vírus depende da carga genética da



célula hospedeira para que possa replicar-se. Ele invade a célula, seja procarionte ou eucarionte, e usa dos genes dela, juntamente com os seus, para se reproduzir.

Estima-se que os vírus estejam presentes em todas as células vivas, ou, ao menos, o estejam sob formas mais simplificadas, como fragmentos genéticos, sendo mais numerosos do que todas as células vivas do planeta (KOONIN; SENKEVICH; DOLJA, 2006). É possível, inclusive, que os vírus possuam um papel ainda pouco compreendido na evolução de todos os seres vivos. Eles podem ser os responsáveis por saltos evolutivos, carregando traços de código genético entre células ao se replicarem em uma e invadirem outra.

Vê-se que os vírus não são meramente agentes infecciosos, ainda que este papel seja o mais salientado, inclusive no senso comum. De fato, são responsáveis por muitas enfermidades infecciosas, inclusive no ser humano, possuindo grande facilidade para se disseminar através dos mais variados meios.

O seu aspecto *virulento* me chamou muito a atenção. Tanto por sua facilidade em se disseminar através do *contágio* quanto o de se encontrar virtualmente em *todas* as células vivas do planeta. É uma força que tem pouco ou nenhum respeito por barreiras de qualquer espécie, em tudo passando e deixando sua marca, *os traços de seu código genético*. Penso que, uma vez em contato com um vírus, o corpo nunca mais seja o mesmo – afinal, esse é o mecanismo por excelência para prevenção de enfermidades virais: inocular o vírus em uma forma frágil, adormecida, afim de que a produção de anticorpos contra aquele vírus em específico seja ativada.

Podemos pensar também no uso do termo vírus em informática, que se refere a programas invasores que podem danificar computadores. Podem ser disseminados pela Internet ou por periféricos, como *USB*. Já o termo *viral* se refere a conteúdos da Internet que se disseminam e alcançam popularidade muito rapidamente, podendo cair no esquecimento de maneira igualmente rápida.

Nas últimas versões de *Vírus*, eu dizia ao início: “Uma vez aqui, você não tem mais saída, é parte de *Vírus*...” Buscávamos uma ação em palco que *contaminasse* o público, mesmo que à revelia, como os vírus do tipo *influenza*, responsáveis pelas gripes, que causam febre ao instalarem-se em seus corpos hospedeiros. Febre! Uma febre que fizesse o público transpirar, incomodar-se, ter dores no corpo, calafrios, delírios, escarrar todo o peso que ronca no peito...



Nossa postura busca eco em Artaud (2006), com suas propostas para o *teatro da crueldade*, um teatro que balance as certezas de nossa sociedade que estão incrustadas em todos nós, uma ação que nos tire do confortável lugar de homens e mulheres cotidianos, de seres mergulhados no dia-a-dia e em valores que já não nos dizem nada, que nos entorpecem para a vida. Artaud fala de como a peste produzia horrores na Europa, não pelo mero morticínio, mas por “provocar devastações sensivelmente igualitárias” (p. 7), por promover a dissolução de toda a segurança comercial, mercante, monárquica e divina, sobre a qual repousava o Medievo. “Sob a ação do flagelo, os quadros da sociedade se liquefazem. A ordem desmorona” (p. 6). Quando não se é atingido na própria carne, ao menos se assiste ao horror dos corpos infectos... Mesmo o corpo inerte, indiferente ao que se passa em palco, ao menos será *vacinado!* E como isso pode ser *irônico!*

Está a tornar-se patente que não buscávamos um teatro que agradasse ao público. Víamos a necessidade de uma produção estética em cena que fugisse aos ditames do convencional, daquilo que pode ser reduzido a mercadoria, com sua colcha-de-retalhos de clichês que tem como objetivo fazer parte de um rol de produções culturais reconhecíveis por um suposto e abstrato público.

Havia boa dose de pessimismo em nossas leituras, seja com relação à indústria cultural, seja com relação ao consumo, particularmente ao de tecnologias. Abordarei mais adiante esta última questão. Devo adiantar que o questionamento ácido foi predominante; entretanto, não se tratava de uma postura *neoludita*. De todo modo, buscávamos algo que expressasse nossas preocupações com o mundo contemporâneo.

Pontuemos algumas coisas que nos serviram<sup>3</sup>: temos as concepções sobre a “sociedade do espetáculo”, expressão alcunhada por Debord (1997), sobre o espaço e o tempo que os cuidados com a aparência tomam em nossa época. Escolho aqui o termo *aparência* sabendo da gama de sentidos que pode evocar. Com a proximidade aos ideais marxistas, mas sem a eles restringir-se, Debord e a Internacional Situacionista falam da espetacularização da sociedade, que produz uma ideologia de alheamento com relação à dinâmica concreta da própria sociedade. Há constante ocupação com aquilo que meramente aparenta, isto é, está à vista, está à mostra, exhibe-se, desde a

---

<sup>3</sup> Apresentamos ideias de alguns autores que nortearam nossa produção, cientes de que existem outros igualmente importantes omitidos aqui, como Bauman, Giddens, Costa, entre outros. De qualquer maneira, não é nossa pretensão uma análise exaustiva dos estudos sobre o contemporâneo.



caracterização individual até a indústria cultural. Toma-se a moda, a televisão, a indústria cultural ou indústria do entretenimento como realidade última e suficiente, esvaziando a esfera pública, de embate político e construção do social. Aquilo que é espetacular toma o lugar do político nas conversações, na imprensa, em todo o dia-a-dia, chegando ao ponto em que o próprio espetáculo é matéria para o espetáculo. Como exemplo, podemos citar programas televisivos cujo conteúdo é a própria televisão, como o *Videoshow* da Rede Globo de Televisão, aqui no Brasil. Existe algo de especular no espetáculo, um espelhamento de si mesmo produzido pela indústria do entretenimento, que nos toma, que nos ocupa, fazendo de si mesma a atividade para a qual mais se dedica atenção em nossa época.

Debord resgata ainda o conceito de fetiche em Marx, atribuído às mercadorias, sendo o próprio espetáculo uma mercadoria que funciona como artefato mágico, cuja posse garantiria o acesso a mundos encantados, verdadeiros nirvanas da completude por se possuir algo. O espetáculo se mostra como a grande realização do contemporâneo, propondo-se como bastante por si só para garantir-nos que este é o melhor dos mundos possíveis.

Outra leitura importante foi o texto de Deleuze (1992) sobre a sociedade de controle, o que pressupõe as concepções sobre sociedade disciplinar de Foucault (2004). Entretanto, esta última pouco apareceu nas diversas versões de *Virus*, estando presente em cenas compostas e protagonizadas pela atriz Marina Araújo, em que realizava repetidas vezes uma sequência de ações pantomímicas nas quais organizava caixas e, de tempos em tempos, puxava uma alavanca que fazia seu trabalho acelerar, até estafar-se. Tratava-se de uma encenação que remetia à disciplina enquanto poder duro e confinado de controle dos corpos, expressa através de uma estética taylorista.





Atriz: Marina Araújo. Crédito da foto: Eder Capobianco

Nesse ponto, o que mais produziu ressonâncias em nossa obra foi mesmo o texto de Deleuze, em que afirma que as formas de poder já não são majoritariamente aquelas da disciplina, com sua descontinuidade, seus espaços fechados em instituições e seu minucioso controle sobre movimentos, posturas e códigos, ainda que delas dependa. O poder exercido pelo controle se dá em espaço aberto, não se restringindo às instituições; a meu ver, por todos os lados somos cooptados por ondas de cargas semióticas da publicidade, do *marketing* e da indústria cultural, que nos diz como e o que fazer a todo instante, sempre emitindo mensagens no imperativo. Também chama atenção no texto deleuziano o papel das senhas, chave de permissão para que diferentes mundos se abram; pequenos códigos que somos obrigados a carregar conosco, de uma maneira ou de outra, para que tenhamos acesso à existência em sua suposta plenitude.

Outro pensamento importante para nossa produção foi o de Lipovetsky, pensador de orientação marxista, mas que não pode ser simplesmente reduzido a esse rótulo. Sua obra chama a atenção por abarcar objetos pouco comuns no pensamento filosófico; recebe particular destaque a moda, tanto no entendimento de sua própria dinâmica intrínseca, quanto àquilo que ela tem para nos falar sobre nossa época.

De início, Lipovetsky (1983) fala de uma “era do vazio”, em que o individualismo prepondera por toda a sociedade. Trata-se da consolidação de uma sociedade *self-service*, com possibilidades cada vez maiores e concretas de se personalizar a relação com o mundo. Todas as ações se encontram individualizadas, conformes ao gosto de cada um; tudo vem adaptado e segmentado em miríades de possibilidades estritas, criando espaços, ações, nichos de mercado e modos de vida em que se torna desnecessário o contato com a alteridade. Podemos compor quase tudo, de nosso almoço ao carro, incluindo as pessoas com as quais queremos conviver, de maneira *customizada*, como entes isolados na sociedade, sem ter que correr o risco de pagar o preço da convivência, de suportar o diferente. O embate entre gostos, posturas e posições políticas diferentes se encontra extremamente reduzido, pois foi reduzida ao mínimo a



necessidade de que se saia de um espaço de conforto onde posso configurar objetos e relações conforme minhas conveniências idiossincráticas. Ocorre-me que Lipovetsky redigiu essa obra na época do advento do *walkman* que levava a fruição musical a um individualismo nunca visto, podendo colocar qualquer pessoa dentro de uma bolha sonora, transformando sua vida em um contínuo *videoclipe* (outra expressão que ganhou força à mesma época). Tais elementos, por sinal, estão bem presentes em nossa obra *Vírus*, com *videoclipes* produzidos por nós e reproduzidos ao fundo de quase todas as cenas; referências aqui e ali ao isolamento vazio de subjetividades que já abriram mão do encontro com a alteridade.



Ator: David Piza. Crédito da foto: Eder Capobianco

Tudo isso parece exagero? Pois é essa a caracterização que Lipovetsky dá à nossa época. Para o autor, não vivemos a pós-modernidade, e sim, a hipermodernidade, com elementos da modernidade em grau superlativo. Retomemos o exposto no parágrafo anterior. A individualidade como descrita em “A era do vazio” (LIPOVETSKY, 1983) não é meramente produto gerado em nossa época. Trata-se de um valor moderno em um nível sem limites (LIPOVETSKY, 2004). Apresentemos uma síntese do próprio autor para discorrermos sobre suas implicações a seguir.



[...] na verdade, se trata simplesmente de uma outra modernidade que apareceu. Pós-moderno quer dizer: a modernidade está morta. Ora, ela não está morta. É uma outra modernidade, e penso até que se trata de uma modernidade muito mais radical, pois os antigos dispositivos que freavam a modernidade, como a política, a família, os papéis sexuais, tudo isso explodiu e somente os grandes princípios da modernidade estão nos conduzindo: a autonomia individual, o mercado, e a tecnociência (LIPOVETSKY, 2007b, s/p).

A autonomia individual foi uma construção moderna cujos méritos não podemos nos furtar a reconhecer. Tirou-nos do poderio esmagador da religião e da soberania, colocando cada pessoa como alguém que pudesse efetivamente participar da vida pública e guiar suas ações conforme suas próprias convicções políticas, religiosas ou quaisquer que sejam.

A individualidade encontra-se em nível superlativo, hipervalorizado, descolado de sua contraparte que é o exercício da democracia. A valorização da individualidade na época moderna tem sua razão de ser no ideal em que o indivíduo não se veria à mercê da maioria esmagadora e, assim, poderia ter liberdade para compor politicamente da maneira que lhe parecesse mais adequada, conforme sua ética. Com o hiperindividualismo, essa possibilidade está ofuscada por uma busca individual cujo fim está em si mesma, com pouco ou nenhum espaço para a construção política.

O raio de ação a que está restrito o indivíduo hipermoderno é o do mercado. Trata-se do segundo valor da modernidade que também alcançou hiperdimensionamento (LIPOVETSKY, 2004). O mercado é aquele que tomou o lugar das utopias, como o socialismo, o nacionalismo, entre outras (LIPOVETSKY, 2007). É visto como o grande regulador, que tudo pode resolver por si mesmo, como o deixa bem claro a ideologia neoliberal. Além disso, o consumo é colocado como bem supremo. A realização plena do indivíduo é apresentada como possível apenas através do hiperconsumo, a busca pela posse de mercadorias – materiais ou não – em número e variedade cada vez maior.

Há um contraponto que o autor faz: “Há espaços de liberdade muito grandes nessa sociedade de hiperconsumo, e esse é o aspecto positivo central” (2007, p. 13). Ele defende que a dinâmica social do hiperconsumo produz mais e melhor acesso à promoção da saúde, ao lazer, e



maior autonomia individual para a busca de bem-estar e satisfação. Os ditames comportamentais já não são tão estreitos, permitindo maior margem para modos de subjetivação singularizantes. Essa observação paradoxal diz muito da hipermodernidade, com suas construções sociais dúbias, que não permitem categorização simples. Meramente apontar algo como bom ou ruim já não cabe, exigindo pensarmos as características de nossa época em suas sutilezas e contradições.

Por fim, a tecnociência completa os três elementos básicos da hipermodernidade, elementos em indissociável relação e complementação. Podemos afirmar que exista certa forma de culto à tecnociência, apresentada como aquela que promoverá a emancipação humana, trazendo a superação dos limites espaciais (conquista do Sistema Solar), dos limites físicos (prolongamento da vida ou, até mesmo, imortalidade); proporcionando uma rede de relações com intensidade *non-stop*, através de páginas de Internet para contato (que possuem o desconfortável nome de *redes sociais*), uso frenético de aparelhos de telefonia móvel, uma gigantesca gama de bugigangas tecnológicas (*gadgets*) hipervalorizadas, prometendo nirvanas nos quais tudo está conectado, funcionando plenamente, sem barreiras, sem diferenças sociais...

O consumo dos produtos tecnocientíficos é empurrado pela quase onipresente propaganda, que tudo apresenta em linguagem extremamente sedutora (LIPOVETSKY, 1983), apelando aos sentidos, ao sentimentalismo, a imagens de pessoas felizes em festas, com amigos, com a família, com animais de companhia. A propaganda em geral, e aquela ligada a tecnociência particularmente, pinta em cores mais vivas do que as que concretamente vemos no dia-a-dia o melhor de todos os mundos. E não é este o discurso do modo capitalista de produção na hipermodernidade? Este é o melhor dos mundos.

Retomando o que disse há pouco, abordar tais questões não implica uma atitude neoludita de nossa parte. Os ganhos com a tecnociência são inegáveis em inúmeras áreas e na saúde e na comunicação mesmas. Nossa produção se coloca como um chamado a responsabilidade (HARAWAY, 1991). Ora, as vantagens da tecnociência já são apregoadas aos quatro ventos e não seria necessário uma peça de teatro para isso. Criticamos o paroxismo criado em torno dela, como se fosse panaceia universal.

Para dar conclusão a esse trecho em que pontuamos os debates sobre o contemporâneo que fomentaram a produção de *Virus*, julgamos necessário abordar outro conceito de Lipovetsky



sobre nossa época que é o de *efemeridade*. Tal possui particular relação com os estudos sobre a moda e o luxo realizados pelo autor.

Moda e luxo não surgiram no século XX, mas foi aí que ganharam contornos peculiares, paulatinamente deixando o círculo de grupos sociais de renda altíssima para tornar-se acessíveis a faixas de renda não tão abastadas (LIPOVETSKY, 2005). Moda e luxo passam a ser pequenos prazeres aos quais um número cada vez maior de pessoas tem acesso em todo o mundo.

O que não nos iludem quanto ao luxo ter se tornado *democrático*. Grifes estão a produzir mercadorias menos inacessíveis, mas o peso do fausto continua a ser marca distintiva, que dá *status* a quem a ostenta, ainda produzindo distinção entre quem pode consumir e quem não pode.

É salientada na ideia de efemeridade a crescente velocidade com que as mercadorias se tornam obsoletas, produzindo incessante demanda pelo novo. Demanda em seu sentido imperativo, no qual quem não acompanha aquilo que *se põe* como novo, fica para trás, caindo no risco da obsolescência, espécie de limbo do mundo contemporâneo. Observe que o mesmo serve, talvez até com mais exatidão, à tecnociência.

A efemeridade acaba por ser mola-mestra na lógica hipermoderna, indo para além da tecnociência e do mercado para constituir-se em modo de subjetivação que se alastra por todos os cantos. Nada permanece por muito tempo, em tudo se vê a ânsia por não estar ali mais do que se deve. Transformar, renovar, ir para frente, ao menos mudar o aparente, a superfície – é imperativo que não se esteja em um mesmo lugar alongadamente. Por tudo perpassa o tédio, sempre a exigir novidades, a considerar o estável, o duradouro, como ameaça, algo que vai contra nossos impulsos, nossa liberdade. Ainda que para garantir o incessante anseio por novidades seja necessário recorrer ao que já foi feito em outras épocas, apelando para o *démodé*, o *vintage*, o clássico, apresentado como novas realizações (SVEDEN, 2008).

De tudo isso não nos furtamos em *Vírus*. Nossa produção se encontra inscrita na lógica do contemporâneo debatida até aqui. Pesamos a mão ao criticar para lutar contra o discurso de que esse seja o melhor dos mundos. Existem muitos ganhos que acompanham todo o exposto. Buscamos um chamado à responsabilidade, a que se pense até que ponto o contemporâneo e suas dinâmicas são um imperativo que fecha possibilidades ou que as abre.

Entre 2009 e 2011, foram oito apresentações, cada uma delas distinta da outra. São elas: em 2009, *Vírus Beta*, *Vírus Demo*, *Vírus Shareware*, *Vírus Expanded*; em 2010, *Vírus 2.0*, *Vírus 3.0*,



*Vírus 3.01*; em 2011 encerramos com *Vírus 3.final*. São muitas coisas a relatar de cada apresentação, com suas peculiaridades, cenas e atores/atrizes que fizeram parte de apenas uma versão, desenvolvimento do trabalho criativo... Este texto que lê poderia ser escrito por cada pessoa que passou pela obra. As linhas gerais, em termos das que foram os principais meridianos de nossa composição, foram apresentadas até aqui. Desse ponto em diante, as reflexões tem caráter mais idiossincrático. Ainda que os créditos da concepção original sejam meus, a obra foi construída em conjunto. Apresento, então, minha visão parcial.

A primeira cena foi substancialmente diferente apenas em *Vírus Demo*. Trata-se da entrada dos/as atores/atrizes ao som de “Die Roboter”, da banda alemã Kraftwerk, pioneira da música eletrônica em suas diversas vertentes não-acadêmicas.

Vejamos o que nos diz sua letra<sup>4</sup>:

Colocamos nossas baterias/ Estamos cheios de energia/ Nós somos os robôs/ Nosso funcionamento é automático/ vamos fazer uma dança mecânica/ Nós somos os robôs/ Somos programados/ Para fazer o que vocês quiserem (HÜTTLER, SCHNEIDER, BARTOS, 1978; trad. aproximada)

Sempre houve presença muito marcante da música em minhas criações, e em *Vírus* não foi diferente. Os temas escolhidos compõem com o sentido da ação que se desenrola no palco. E são várias músicas, ao menos seis por apresentação, fazendo com que as cenas sejam marcadas por uma harmonia, seja como introdução, encerramento, condução ou *leitmotiv*.

Kraftwerk é uma banda composta por estudantes de música interessados em música electroacústica, feita com instrumentos não convencionais. Levaram seu interesse à música pop, utilizando somente sintetizadores e fazendo-se passar por robôs em seus shows, *die Mensch-Machine*, homens-máquinas.

Foi uma bomba na cena musical. Produziu um impacto que deu origem, na indústria do entretenimento, ao *synth-pop* (A-ha, por ex.), não sem antes mexer com jovens inquietos que já queriam dar um passo para além da *punk music*, particularmente artistas sob o peso da Cortina de

---

<sup>4</sup> Wir laden unsere Batterie/ Jetzt sind wir voller Energie/ Wir sind die Roboter/ Wir funktionieren automatic/ Jetzt wollen wir tanzen mechanic/ Wir sind die Roboter/ Wir sind auf Alles programmiert/ Und was du willst wird ausgeführt



Ferro. Estamos no fim dos 1970 e início dos 1980, surgiam ventos para o fim da Guerra Fria e se fazia possível uma sonoridade *nem à Leste, nem à Oeste*.

Trata-se da música industrial que, em suas origens, era dominada por sintetizadores, vocais graves e soturnos, acompanhados de sons e ruídos diversos, principalmente urbanos; também era muito utilizada a bricolagem, seja pelo uso de trechos de músicas literalmente destacados de fitas cassete e telex, seja pelo manuseio de *samplers*. Os materiais podem ser provenientes de diferentes contextos, participando de combinações sem nenhuma preocupação com qualquer forma de ortodoxia musical.

A banda britânica Throbbing Gristle<sup>5</sup>, cuja música *Still Walking* utilizamos na abertura das últimas versões de *Virus*, é considerada pioneira da cena pela fundação do selo Industrial Records, ao lado dos gritos, serras de arco e britadeiras de Einstürzende Neubauten, fundada em Berlim Ocidental em 1980<sup>6</sup> (ALLMUSIC, 2013; cf. NOVOTNY, 2009). É indispensável destacar ainda a banda Laibach, criada em 1980 na Eslovênia, então parte da Iugoslávia.

Novotny (2009) refere-se à estética da música industrial, juntamente com a literatura ciberpunk, como marcada pelo ecletismo, pela fragmentação, pela indeterminação e pela paródia, a trabalhar com a justaposição de materiais em diversas formas de bricolagem. Tais definições cabem muito bem para nossa produção *Virus*. Nunca terminada, sempre em construção, pensávamos a cada apresentação por onde conectar, o que desfazer, que parte *remixar*... Junção de videoarte, músicas, sons, pantomima, dança-teatro, poesia, sem narrativa que as costurasse, mas com um liame de sentido passível de ser captado por quem se dispusesse deixar-se impactar pelo rizoma cênico que produzíamos.

Buscávamos “problematizar os limites e fronteiras da representação” (NOVOTNY, 2009, p. 100); a estética industrial me inspirava, não como escola ou credo a ser seguido, mas como um catalisador de nossos questionamentos, da nossa insatisfação com o mundo contemporâneo. A

---

<sup>5</sup> Atualmente, o vocalista da banda, Genesis P-Orridge, transformou seu corpo em performance viva. Em 1993, casou-se com Lady Jaye Breyer P-Orridge e, juntos, principiaram o trabalho de tornarem-se idênticos, através de modificações corporais, para formarem uma “entidade” chamada Breyer P-Orridge. Lady faleceu em 2007 de um câncer, mas Genesis não interrompeu o projeto. Usa indistintamente pronomes masculinos e femininos para referir-se a si mesmo (cf. GENESIS BREYER P-ORRIDGE, 2013). Por que essa nota? Ora, tem coisa mais *Virus*? Tem coisa mais ciborgue?

<sup>6</sup> Justiça seja feita que por aqui já tínhamos Tom Zé...



presença das máquinas, inclusive como *Mensch-Machine*, na música industrial e no ciberpunk, atiçava-nos como possibilidade estética tanto em sua transgressão de fronteiras, que abre possibilidades de criação e pensamento, quanto na crítica à in-corporação das máquinas de maneira inconsequente, irrefletida, não-consciente, meramente capturada por fluxos do capitalismo contemporâneo e sua necessidade de que se venda mais e se consuma novos produtos.

Encontra-se aí, como Novotny aponta na literatura ciberpunk, o gosto pela parceria com a máquina acompanhada, de maneira totalmente ambígua, por um sentimento distópico, quase niilista, de frustração com o que há de brutalidade dos tempos hipermodernos. Descrevamos um pouco mais da ação em *Vírus* para que se ilustre de que estamos falando.

Logo após a entrada, a ação desenrola-se até o fim de *Die Roboter*. Eu entrego diversos objetos que tiro dos bolsos de um *blazer* ao ator David Piza, que os pega e leva a uma mesa ao lado como um robô. Duas atrizes, Carla Teixeira e Marina Araújo, ficam ao fundo passando pó compacto no rosto, também de maneira robótica. Uma projeção acompanha toda a ação.

Os objetos são: um molho de chaves; um *iPod Nano*; fones de ouvido; um celular; um maço de cigarros; um isqueiro; uma carteira; um *pen-drive*; até aí, objetos desses que carregamos para lá e para cá... Por fim, retirava um par de luvas médicas; uma borracha para extração de sangue, tipo *tripa-de-mico*; uma seringa enorme; uma máscara cirúrgica. Esses objetos seriam utilizados em outra cena. Houve uma ocasião em que decidi tirar uma cenoura também. Por fim, tirava o *blazer* e vestia-o em David.





Ator: Luiz Bosco. Crédito da foto: Eder Capobianco

Quantas coisas temos que carregar no dia-a-dia, não?

Passávamos então a duas cenas com David Piza; uma em que ele conectava um teclado de computador a mim e dava-me comandos, enquanto comia e bebia feito um Pantagruel, até que eu me revoltava e saía de cena. A seguir, fazia um solo pantomímico em que ele se conectava a máquina. Dois pontos a ressaltar nessa última parte.

A cena durava uma era geológica inteira. Na versão 3.01, que se encontra na íntegra no *YouTube*, dura treze minutos intermináveis. David impôs tamanha lentidão à ação que dava desespero, em um trabalho no qual era um corpo cada vez mais tomado pela máquina-informática. Ele foge do óbvio de uma movimentação rápida, frenética ou fluida, para optar pelo marasmo, pela repetição de ações, pelo *aborrecimento em que nossos corpos estão ao passarmos horas intermináveis à frente de um computador*. De início ele se embriaga ao plugar-se à cabeça e à boca, para depois enfadar-se. Enfadar-se até às raias do fóbico.

Terceira ou quarta cena: quem passa daqui, vai até o fim. Digo isso porque era muito comum abandonarem nossas apresentações em *determinadas* cenas.

O segundo ponto a destacar foi uma ação simplíssima, mas que, a meu ver, tem relevância para pensarmos a estética cênica contemporânea. Trata-se da projeção durante a cena do conteúdo da tela de um notebook enquanto acessa a internet. David fazia a ação enquanto eu acessava a internet de um notebook e o que eu fazia aparecia na projeção para todo o público. Durante parte da cena ele interagiu com a imagem, tentando agarrar o ponteiro do *mouse* e se deslumbrando com o conteúdo exibido (páginas de compras, de pornografia, de redes sociais. Incluía o acesso à rede *Facebook*, com conversa ao vivo com o primeiro desavisado que eu encontrasse *on-line*). Era o acesso em tempo real exibido em um palco de teatro, como parte da cena que se desenrolava sob a ação clássica de um ator. Fronteiras borradas.

Dessa cena, passava para a de Marina Araújo que, como já dissemos, nunca a fez da mesma maneira duas vezes. Nem nos ensaios. Havia um desespero que crescia em sua atuação a



cada vez que a realizava. Terminou por produzir ação em que tentava dormir, mas não conseguia, mesmo a base de muitos, muitos, muitos medicamentos, remédios tomados à náusea (acalme-se, leitor/a, ela mastigava confeitos tipo “confete”; mas dava engulhos vê-la enfiando tantos punhados na boca!).

Continuando com o mote das coisas enfiadas na boca, Carla Teixeira protagonizava cena em que tirava um fio de antena de televisão da boca, enquanto era tocada *Who the fuck*, de PJ Harvey – quase três minutos. O fio tinha cerca de dois metros e meio de comprimento e sim, existe técnica para isso, não faça bobagens. Ao fundo, era projetado um vídeo dela fazendo a mesma ação, em *close*. A angústia da cena era por motivos óbvios: não vai acabar NUNCA esse maldito fio?

Nessas duas cenas descritas nos parágrafos acima temos uma linha feminista em nosso trabalho. São mulheres silenciadas, a primeira pelos benzodiazepínicos, a segunda pela exibição televisiva do corpo feminino para o consumo da sociedade falocrática. A música citada nos diz<sup>7</sup>:

Que porra/ Você pensa que é?/ Dá o fora/ Do meu cabelo/ Eu não sou  
como as outras garotas/ Você não pode alisar meus cachos [...] Mas que  
porra/ Você tá fazendo aí?/ Tira seus dedos sujos/ do meu cabelo  
(HARVEY, 2004; trad. minha, aproximada).

Penso que dispensa maiores explicações.

Carla e eu protagonizávamos uma cena, a seguir, em que eu tentava lhe inocular algo utilizando a seringa e os demais materiais médicos retirados dos bolsos do *blazer* na primeira cena. Ela resistia, até que o tomava de minha mão e me fazia engoli-lo (era vinho). A partir daí, fazíamos um furioso trecho de ‘dança contemporânea’, que eu concluía quebrando todo o cenário, para desespero de meus colegas de grupo.

<sup>7</sup> Who t  
here/ V  
Coming  
straight  
in there



round  
here/  
can't  
doing



Atriz: Carla Teixeira. Crédito da imagem: incerto.

Eu compus esse trecho sem dar-lhe significados do tipo “isso-quer-dizer-aquilo”. Trabalhava como psicólogo em um Centro de Atenção Psicossocial, mas não havia ali em cena uma bandeira contra a medicalização. Passava a questão da inoculação de um vírus, mas isso tampouco era claro para nós. Poderia falar do videogame *Resident Evil*, em que pessoas eram transformadas em mortos-vivos mutantes assassinos devido a um chamado *T-virus*, experimento de uma imaginária *Umbrella Co.* Essa estória tornou-se filme também, com o mesmo nome. Semelhante enredo tem outro filme, *Extermínio*, em que uma variante do vírus da raiva transforma as pessoas em assassinos furiosos sanguinários. Vivos, mas sanguinários. É forte no imaginário contemporâneo a ideia de vírus espalhando-se e provocando o caos mundial. À época da elaboração de *Virus*, falava-se do H1N1, ou gripe A, que provocou a compra desenfreada de frascos de álcool em gel. São elementos que estavam ali na composição, não tenho dúvida, mas a cena não era uma tentativa de metáfora. Era apenas intensidade, contágio seguido por luta e fúria incontida dos dois.

A música que acompanhava a cena era *Machine Gun*, da banda Portishead. Vejamos um trecho<sup>8</sup>:

---

<sup>8</sup> Here are my front teeth, what more can I say?/ For I am guilty for the voice that I obey/ Too scared to sacrifice the choice chosen for me/ If only I could see you return myself to me/ And recognize the poison in my heart/ There is no other place, no one else I face/ The remedy to agree with how I feel



Aqui estão meus dentes da frente, que mais eu posso dizer?/ Que sou culpado por causa da voz que obedeci/ Muito assustado para sacrificar a escolha que fiz/ Se eu apenas pudesse ver você me devolver a mim/ E admitir o veneno em meu coração/ Não há outro lugar, não há outra pessoa com a qual eu encare/ o remédio de acordo com o que sinto (BARROW; GIBBONS, 2008; trad. minha, aprox.)

Estamos a falar de várias músicas e de música falarei um pouco mais, ao abordar as videoartes que elaborei para *Virus* intituladas *Mande uma bomba* e *Alice*, também disponíveis no *YouTube*. Com a participação de calouros e ex-membros do Gruta Marginal, são vídeos curtos de não mais que um minuto. O que gostaria de salientar é a trilha sonora desses vídeos, composta por mim também, utilizando um gravador de voz e um *software* de edição sonora. Trata-se basicamente de um ruído de gravação que costuma ser eliminado na mixagem de músicas, que tratei de forma a ganhar contornos, algum ritmo, quase uma harmonia. Que irônico. Além disso, há frases esparsas e sílabas sem sentido algum, formando uma textura musical que atordoia ao apanhar de surpresa o espectador.

Trata-se de um ruído, disse há pouco. Sim, trata-se de *noise*. E minha referência é o que se chama, de maneira não muito precisa, de *noise music*. A banda já citada aqui Einstürzende Neubauten é reconhecida por trabalhar a estética *noise*, utilizando todo tipo de ruído em suas músicas. Antes deles, um representante da música acadêmica fazia o chamado a que todo ruído pudesse ser utilizado para música, inclusive quatro minutos de silêncio: John Cage. Em seu “credo” (2004) defende que não se dependa mais dos instrumentos tradicionais, estabelecidos, mas que qualquer coisa possa ser instrumento, que tudo possa ser utilizado a favor da música. E mais: música já não deveria seguir a ordenação clássica, podendo transpor os limites harmônicos e rítmicos tradicionalmente conhecidos. Aborda até a “organização do som para finalidades extramusicais (teatro, dança, rádio, filme)” (p. 28). Cage coloca-se ao lado da libertação de cânones que ditam o que seja ou não estético, propondo a visão de que a estética se derrama sobre o mundo, podendo ser encontrada em qualquer lugar em que exista alguém para dar-lhe uma textura, linhas sobre as quais possa haver um sentido que as agence.



Toda nossa obra foi um *ruído cênico*. Cenas individualizadas, que poderiam ser destacadas e reordenadas à vontade, sem nunca deixar de compor um todo harmônico. Uma harmonia cageana, admitamos, mas era uma harmonia.

A cena final sempre esteve presente, com pequenas variações. Ao longo da execução de *Wrong*, de Depèche Mode, conduzíamos pessoas da plateia para o palco, orientando-as a andarem ao acaso. No último trecho da música, nós, atores e atrizes, abandonávamos o palco e deixávamos o público lá. Voltávamos apenas quando todos já tivessem ido embora.

Havia nessa cena, e em outras presentes nas primeiras versões da peça, uma interatividade forçada. Aliás, interatividade tem uso bastante forçado na grande mídia, como se escolher um filme ou quem vai sair do espetáculo da vigilância (vulgo *reality show*) de fato fosse estabelecer uma interação, no caso ação entre uma pessoa e um veículo de comunicação. Simulacro de vínculo, pseudo-encontro. Remetemos ao modismo da interação ao fazer com que as pessoas assumissem nosso lugar e as deixávamos lá. Para concluir tudo, abríamos mão dos aplausos, não retornando ao palco antes que o teatro se esvaziasse.

Está em um trecho da música empregada: “Há alguma coisa quimicamente errada comigo/ Algo errado comigo, inerente/ A combinação errada nos genes errados/ Procurei os fins errados pelos meios errados” (GORE, 2008; trad. minha)<sup>9</sup>

Estava lançada a toxina. Isso bastava.

Passemos à segunda parte de nossa sistematização. Como já dito, o conceito de ciborgue para Donna Haraway (1991) me veio *a posteriori*, como *possibilidade* de pensar a produção de *Vírus*. Espero não forçar conceitos a fim de que sirvam para explicar aquilo que pensávamos à época. Apenas lançarei mão da poderosa metáfora da pensadora estadunidense para multiplicar as possibilidades de leitura da peça e fazer proliferar os sentidos e os possíveis que ela suscita.

Falemos brevemente sobre a autora, baseados em seu perfil na página da *European Graduate School*, conteúdo que parece mais confiável em meio à babel da Internet. Haraway, nascida em 1944 em Denver, nos EUA, tem sua formação voltada à biologia e à filosofia. Seu trabalho mais conhecido, o “manifesto cyborg”, é base para este texto e será retomado a seguir. Haraway possui ainda reconhecida atuação em estudos culturais, envolvendo feminismo e

<sup>9</sup> “[...] There's something wrong with me chemically/ Something wrong with me inherently/ The wrong mix in the wrong genes/ I reached the wrong ends by the wrong means [...]”



questões sobre o uso de animais em experiências de laboratório, os animais domésticos (espécies de companhia, os *pets*) e um novo pensamento em ciência, não guiado por concepções de superioridade ou domínio da natureza.

Haraway escreveu a primeira versão do Manifesto em 1984; já conhecida por seu trânsito no feminismo marxista, a autora buscou com esse que é considerado seu texto-chave propor mudanças substanciais no pensamento feminista. Utilizou-se de uma figura então muito popular na ficção científica que é a do ciborgue, *cybernetic organism*, um ente cujo corpo é humano e máquina simultaneamente (distinto do robô, puramente máquina). Com tal metáfora, propunha o abandono do conceito de gênero para os estudos feministas. Já não é pouco, mas não foi só. Tentemos traçar uma breve cartografia do ciborgue.

Como pontuado, um ciborgue é um organismo cibernético; trata-se de um conceito advindo da cibernética, área interdisciplinar com estreita, quase indissociável, relação com a chamada teoria da informação. Nas palavras de Mindell, Segal e Gerovitch (2003), cibernética é “prima” da teoria da informação, nascida durante a Guerra Fria.

O termo vem do grego clássico e se refere a controle, timoneiro, condução; por extensão, o controle sobre um povo. Teria sido utilizado pelo eminente físico francês Ampère no século XIX, referindo-se a formas de governo. Mas seu uso intimamente ligado à teoria da informação é atribuído ao estadunidense Norbert Wiener.

Primeiramente, Wiener pesquisou na década de 1940 o uso de mecanismos autorreguladores, que, para tal, necessitam de determinadas respostas externas. Mais precisamente, trabalhou, a pedido do Exército dos Estados Unidos, envolvidos na 2ª. Guerra Mundial, com mecanismos de controle do fogo, que configuravam sua ação a partir das respostas que recebiam do meio, ou seja, eram máquinas cuja ação era alimentada por *feedbacks*.

Havia um problema subjacente a essa busca que era a imprecisão do controle humano sobre esses mecanismos; o feedback fornecido manualmente poderia não ser tão preciso quanto o feedback que pudesse ser colhido pela própria máquina. Logo, a ação da máquina sobre o meio, a mudança que este sofreria e a resposta que é fornecida à máquina – o próprio feedback, em suma – torna-se mais preciso por não depender de decisões humanas.



Wiener não foi bem sucedido em suas pesquisas militares e passou a interessar-se por fisiologia, neurologia e pelo behaviorismo. Buscava aplicar os princípios de resposta e finalidade aos organismos e ao comportamento.

Em 1948 publicou “Cybernetics: or control and communication in the animal and the machine” onde articulou controle e informação, dando fundamento à cibernética. A obra de Wiener revelou-se, por fim, uma síntese de teorias sobre comunicação, humanos e máquinas, que tanto combinou elementos de diversas disciplinas quanto acabou por constituir-se em uma frente de conhecimento com seus próprios conceitos e objetos. Por fim, pode ser considerada “uma ferramenta militar, uma técnica analítica e um programa filosófico” (MINDELL; SEGAL; GEROVITCH, 2003, p. 70).

Ao longo das décadas de 1950 e 1960, a cibernética consolidou-se, sempre com íntima proximidade às teorias da informação. Seu alcance não se restringiu aos EUA; a obra de Wiener e as concepções de outros teóricos da área se espalharam, e tiveram particular impacto na França e na União Soviética, conforme analisam Mindell, Segal e Gerovitch (2003). Na França, os pensadores de esquerda, de notável importância, viram-na com desconfiança, encarando-a como uma ciência burguesa e idealista; da mesma postura partilhava a União Soviética sob Stálin. Quando do falecimento deste, a postura mudou para uma tentativa de “desideologizar” a cibernética, a fim de dar-lhe a característica de uma “ciência pura”, sem conotações ideológicas. A *intelligentsia* francesa terminou por adotar o mesmo caminho e abriu-se à cibernética, dando-lhe, contudo, ares nacionalistas, buscando em pensadores da história da França, como Ampère, as origens da nova disciplina.

EUA e URSS travavam a Guerra Fria, duelo político, ideológico, econômico e, em alguns momentos, nunca dentro de suas fronteiras, também um duelo bélico, pela hegemonia global. Do lado estadunidense, encontrava-se a Organização do Tratado do Atlântico Norte, composta predominantemente pela Europa Ocidental; do lado soviético, o Pacto de Varsóvia, com os países do Leste Europeu sob a chamada Cortina de Ferro. Ao final da década de 1950 e ao longo da seguinte, ganhou corpo uma faceta desse embate, a chamada corrida espacial, na qual os países buscavam conquistas aeroespaciais, tanto para desenvolvimento tecnológico quanto para fins de propaganda. Em 1960, Nathan Kline e Manfred Clines, cientistas da Agência Nacional de



Pesquisas Espaciais dos EUA (NASA), publicaram o artigo “Cyborgs and Space” no *journal* “Astronauts” (ÄSBERG, 2010).

O estudo publicado propunha soluções para a permanência humana durante longos períodos no espaço. Apresentando a ideia de ciborgue, organismo cibernético, apontava possibilidades de uso de tecnologia para melhor desempenho dos astronautas, através de modificações em seus corpos com implantes mecânicos, próteses e órteses. Tratava-se da construção de um homem-máquina para a exploração do espaço. Em primeira instância, tais propostas visavam dar vantagem aos EUA na corrida espacial e, conseqüentemente, na Guerra Fria. A finalidade bélica da criação de homens-máquina era patente, pois, se suportassem melhor as condições do ambiente no espaço, poderiam ser igualmente mais eficientes em terra.

O ciborgue se apresentava como poderosa arma na política global. Não apenas se o ideal de homens-máquina viesse a efetivar-se. Tratava-se da disputa pela hegemonia em cada ponto do globo, incluindo não somente o espaço, mas a vida. O espaço biológico também era alvo de conquista. Apontava-se a possibilidade de tecnologias que aprimorariam a vida, o que daria poderes extremos para quem as detivesse, e os EUA, ao menos no papel, colocavam-se à dianteira nessa possibilidade (ÄSBERG, 2010).

A literatura e o cinema de ficção científica absorveram com entusiasmo as possibilidades que homens-máquina trariam, não somente em termos do que podem executar no espaço ou em conflitos bélicos. Inúmeros aspectos foram abordados, de androides que desenvolvem comportamentos e sentimentos humanos até cenários distópicos, com mundos dominados através das máquinas ou pelas máquinas.

Tomemos um exemplo, cronologicamente próximo ao texto original de Haraway (1984/1990), e forte referência na concepção de *Vírus*. Trata-se de *Blade Runner, o caçador de androides*, de 1982, baseado na obra “Do androids dream of electric sheep?”, de Philip K. Dick. Nele, homens-máquina intitulados *replicantes* são utilizados para expedições, principalmente de cunho bélico, em regiões longínquas do espaço. Dotados de força sobre-humana e inteligência, tornam-se insubmissos e são banidos da Terra, passando a ser caçados pelos *blade runners*. Sua semelhança aos humanos é tão grande que se exige o uso de uma espécie de polígrafo para detectar quem é humano e quem é replicante. Com cenário sombrio e contínuo suspense sobre quem será ou não um replicante, o filme apresenta um futuro em que plantas e animais são



sintetizados com tanta facilidade que são vendidos em feiras nas ruas; já o uso de replicantes é visto como ameaça pela superioridade que tem com relação aos humanos<sup>10</sup>. É necessário destacar que o protagonista, caçador de replicantes, é também um deles.

A figura do ciborgue aparece também em um ramo peculiar da literatura de ficção científica, a *sci-fi* feminista, que proliferou na década de 1970. Haraway (1990) lança mão de obras desse gênero para propor sua metáfora do ciborgue, que, em suas palavras, é “blasfematória” (p. 251). Entendo por blasfêmia uma atitude não exatamente iconoclasta, que destrói o objeto venerado, mas como uso considerado inapropriado, a alteração sacrílega do sagrado. Blasfemar ofende mais ao crente que ao objeto de crença. E Haraway comete uns tantos sacrilégios em seu manifesto...

Antes, uma definição dada pela autora que nos serve de ponto de partida: “Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também de ficção” (trad. minha; p. 253)<sup>11</sup>.

Em primeira instância, Haraway buscava nova posição para a luta feminista. Os diversos movimentos, particularmente os de inspiração marxista, haviam calcado nos anos 1970 sua posição baseada na afirmação da diferença de gêneros, colocando-o como o diferente que deveria ser respeitado. Uma “blasfêmia” de Haraway talvez se encontre aí, ao propor metáfora para a luta feminista contra a posição predominante no movimento. Ora, o ciborgue não tem gênero; possui semelhança, membros ou até mesmo ‘personalidade’ que se possa atribuir a um gênero ou a outro, mas de forma alguma sua construção visa um gênero; o ciborgue é um ser-máquina-bélica para quem não há interesse algum em se situar neste ou naquele gênero. Está no entre, como traquitana, maquinismo, algo difícil de dar nomes.

No caráter bélico dos ciborgues temos uma segunda “blasfêmia” de Haraway. Como vimos, foi concebido como ferramenta para a hegemonia do capitalismo global, um modo de subjetivação bélico-masculino com propósito de manutenção de um sistema de poder. A autora subverte esse propósito, dando ênfase ao seu caráter heterogêneo, de hibridação entre o orgânico

<sup>10</sup> Ponto a destacar, por ser próximo às nossas críticas à indústria cultural, é o grande número de versões que esse filme possui devido às inúmeras interferências dos executivos da produtora, contra a vontade do diretor Scott e do ator principal, Harrison Ford.

<sup>11</sup> Un cyborg es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción.



e o não-orgânico, entre natureza e cultura, físico e não-físico. Trata-se de uma “luta contra o código único” (p. 302), de propor “fusões ilegítimas” que não se encaixam em dicotomias. De máquina bélica, falocrática e capitalista, passa a ser instrumento de luta política contra o receio da intimidade homem-mulher, homem-máquina, homem-animal.

Temos aqui proposições que me parecem bastante interessantes para pensar *Vírus*. É a busca por afinidade com o ciborgue, e não de identidade. É preciso evitar tomar o ciborgue e colocá-lo novamente no lugar de dicotomias, seja através da dominação, seja através da incorporação. Quando elaboramos as cenas entre homem e mundo digital, colocamos o humano como sendo incorporado à máquina, de maneira *aditiva* (adição=vício=escravidão).

O ciborgue de Haraway vem criticar a submissão do humano à máquina, colocando-os como fundidos, em parceria que é difícil de dizer em que ponto um começa e outro termina, mas sem aniquilação de um ou outro. Em *Blade Runner*, o personagem de Rutger Hauer, o líder dos replicantes Roy Batty, é extremamente violento ao longo de todo filme, aniquilando humanos que cruzem seu caminho. Contudo, ao final, quando está para morrer devido a uma programação que dá aos replicantes existência limitada, revela, de maneira sensível, seu anseio por humanidade; mais do que isso, por singularidade, por não se restringir a uma identidade<sup>12</sup>: “Vi coisas em que as pessoas não acreditariam. Naves de ataque em chamas no ombro de Órion. Vi raios-c brilhar na escuridão, perto do portão de Tannhäuser. Todos esses momentos se perderão no tempo, como lágrimas na chuva. É hora de morrer”. (BLADE, 2012)

Haraway (1991) afirma que o ciborgue tem necessidade de realizar conexões. Não aceita a clausura de uma identidade, rompe com as dicotomias clássicas. A autora fala de “heteroglossia” (p. 259, nota), muitos idiomas juntos, uma luta política e cultural de rompimento, mas de conjunção, como uma mixagem a-civilizada em que os diversos sons, *noises*, se juntam e formam uma harmonia rizomática.

Trata-se de confundir fronteiras, de criar porosidade em superfícies até então duras. Os corpos são desnaturalizados em sua junção com as máquinas (GALINDO, 2003), produzindo

<sup>12</sup> “I’ve seen things you people wouldn’t believe. [*laughs*] Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched c-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate. All those moments will be lost in time, like [*coughs*] tears in rain. Time to die”. Esse solilóquio ficou conhecido como “Tears in rain” e foi elaborado pelo próprio ator.



novos corpos que fogem da constituição passiva e rigidamente estruturada de identidades cujo reconhecimento seja fácil.

O ciborgue confunde quem o contempla por desrespeitar as conceituações sobre o que seja homem, o que seja máquina, o que seja corpo. Construções políticas, que tem sua razão de ser na lógica de uma longa história que culmina com a atual forma de capitalismo (cf. GALINDO, 2003).

Haraway (1991) chega a afirmar que as dicotomias já estão desfeitas em nossa sociedade, que os fluxos já atingem um ponto de heterogeneidade em que os movimentos identitários não bastam. Estes procuram impor-se, buscar espaço, reafirmar sua força, mas em nossos tempos hipermodernos todos já nos constituímos como seres híbridos, quimeras de humanos, máquinas, animais e *marcas industriais*.

De 1981 temos *Tron: Uma odisseia eletrônica*, filme que tem como enredo um cientista que é totalmente transportado, corpo-mente, para dentro de um *mainframe* onde existe um mundo gerado por computador, no qual *softwares* têm vida própria e são apresentados como entes antropomórficos. O protagonista é um *usuário* e tem a capacidade de manipular o ambiente digital, que se encontra sob a tirania de um programa que absorve outros programas. Se não temos aí um ciborgue propriamente dito, deparamo-nos com a total fusão homem-máquina. O protagonista Kevin Flynn não permanece com seu corpo no mundo atual enquanto sua mente está no virtual. Seu corpo também é transportado para a plataforma do *mainframe*, sendo totalmente digitalizado e transcrito como ente digital.

Ora, é um filme da *Walt Disney Pictures*, com uma continuação lançada em 2010. Não me parece que esse estúdio buscasse proposta *politicamente* significativa, com questionamentos do *status quo*. Temos aí apenas um produto da indústria de entretenimento no qual nossa mutação em quimeras fica evidente quase por acidente.

O chamado de Haraway é não somente para que se “admita” tal coisa. Essas mutações podem se prestar a fins de restabelecer hegemonias. O ciborgue ainda pode ser um homem-máquina bélico, falocrático. É necessário adotar-se um ponto, colocar-se em um lado, ser parcial. De modo algum o ciborgue é neutro, abastêmio ou ingênuo. Pode-se compreendê-lo em termos racionalistas, dominantes, ou como um gerador de diversidade, que borra fronteiras e abre possibilidades criativas, produtivas, transformadoras, significativas, singularizantes.



Galindo (2003) fala dos ciborgues de Haraway como figuras de borda. Não se encontram dentro, nos territórios bem-estabelecidos das dicotomias, nem se encontram fora, completamente desconectados. Constituem uma anomalia. Não simplesmente uma anormalidade, que deva ser encerrada em um *asilum* qualquer que seja, que deva ser desterrada, reduzida à anátema. O anômalo encontra-se ali nas margens portando sentidos que dizem respeito tanto ao que está dentro quanto ao que está fora. Carrega as marcas da diferença que recorda a todos do possível, do que já está entre nós, mas é melhor não admitir, deixar como está, alimentar as moribundas certezas.

Retornemos à carga com o vírus e sua não-identidade. Um ser que se encontra no limiar entre o vivo e o não vivo, proteína ou organismo que infecta, ou interage, com outras células. Schneider (2012) propõe aproximar as características virais do que Haraway (1991) descreve como ciborgue. A blasfêmia, a transgressão, a invasão, são características virais (SCHNEIDER, 2012, p. 1). Possui capacidade, ou mais, necessidade, de sofrer mutações estabelecendo conexões heterogêneas.

Nossa produção *Virus* era divulgada por nós como uma peça de teatro. Era nossa blasfêmia. Sem linha narrativa, com muita música e videoclipe, poderia se encaixar em outras formas de experimentação cênica contemporânea. Os nomes para tal proliferam. Preferimos manter esse, “teatro”, bastante simples, muito ligado a uma dicotomia de representação, de pôr no palco uma historinha. Dessa maneira tentávamos contaminar, invadir ou interagir com a célula hospedeira, com quem se dispunha a assistir ao espetáculo. Com suas mudanças constantes, permitia ser o que quiséssemos. Era uma construção sempre em aberto, passível de novas conexões ou até mutações radicais, sem nenhuma ingenuidade, com posição bastante clara de questionar a produção cultural vigente.

Fiquemos por aqui com nossa narrativa. Tentei sistematizar e valer-me de alguma literatura acadêmica que, indubitavelmente, poderia ser melhor explorada em cada ponto do texto. Existem limitações evidentes de meu trabalho e, além disso, não havia como deixar de lado uma ação intuitiva, que tateasse os conceitos mas que não os esgotasse como explicação suficiente para tudo. Lacunas existem, como brechas para que se desdobrem os sentidos do que foi exposto, evitando um significado último, uma identidade fechada e bem definida de *Virus*.

O que me parece digno de um ciborgue.



## REFERÊNCIAS

ALLMUSIC. About industrial. Página da Internet: <<http://www.allmusic.com/style/industrial-ma0000002658>> Acesso em 10 jan 2013

ARTAUD, Antonin. **O teatro e seu duplo**. 3ª. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

ÄSBERG, Cecilia. Enter cyborg: tracing the historiography and ontological turn of feminist technoscience studies. **International Journal of Feminist Technoscience**, 2010. Pp. 141-160.

Disponível em: <[http://www.academia.edu/603854/Enter\\_cyborg\\_tracing\\_the\\_historiography\\_and\\_ontological\\_turn\\_of\\_feminist\\_technoscience\\_studies](http://www.academia.edu/603854/Enter_cyborg_tracing_the_historiography_and_ontological_turn_of_feminist_technoscience_studies)> Acesso 11 jan 2013

BARROW, Geoff; GIBBONS, Beth. Machine Gun. Intérpretes: BARROW, Geoff; GIBBONS, Beth; UTLEY, Adrian. Nova Iorque: Island, 2008. Formato digital, single.

BLADE Runner. O caçador de androides. Final Cut. Direção: Ridley Scott. Warner Bros.: 2007. 1 DVD (117min)

BRAIDOTTI, Rosi. Posthuman, all too human: towards a new process ontology. **Theory, Culture, Society**. Vo. 23, no. 7-8, dezembro/2006, pp. 197-208. Disponível em <<http://tcs.sagepub.com/content/23/7-8/197.abstract>> Acesso 11 jan 2013

CAGE, John. The future of music: credo. In COX, Christopher; WARNER, Daniel. **Audio culture: readings in modern music**. Nova Iorque: The Continuum International Publishing Group Ltd., 2004. Pp. 25-28.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DELEUZE, Gilles. Post-scriptum sobre as sociedades de controle. In DELEUZE, Gilles. **Conversações: 1972-1990**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992, p. 219-226.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs**. Capitalismo e esquizofrenia. Vol. 1. São Paulo: Editora 34, 1995.



DONNA HARAWAY – BIOGRAPHY. European Graduate School. Página da Internet. Disponível em: <<http://www.egs.edu/faculty/donna-haraway/biography/>> Acesso em 13 jan 2013.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**. Nascimento da prisão. 29ª Edição. Petrópolis: Vozes, 2004.

GALINDO, Dolores Cristina. Sobre os ciborgues como figuras de borda. **Athenea Digital**, no. 4, outono 2003. Disponível em <<http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/download/97/97>> Acesso em 11 jan 2013

GENESIS BREYER P-ORRIDGE. Página da Internet: <[http://www.genesisbreyerporridge.com/genesisbreyerporridge.com/Genesis\\_BREYER\\_P-ORRIDGE\\_Home.html](http://www.genesisbreyerporridge.com/genesisbreyerporridge.com/Genesis_BREYER_P-ORRIDGE_Home.html)> Acesso 10 jan 2013.

GORE, Martin. Wrong. Intérpretes: FLETCHER, Andy; GAHAN, Dave; GORE, Martin. Londres: Mute Records, 2008. Formato Digital. MP3.

HARAWAY, Donna. Manifiesto para *cyborgs*: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX. In HARAWAY, Donna. **Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza**. Madrid: Cátedra, 1991. Pp. 251-311

HARPER, Douglas. **Online etymology dictionary**. Página da internet: <<http://www.etymonline.com/index.php?term=virus>> Acesso 07 jan 2013.

HARVEY, PJ. Who the fuck? Intérpretes: HARVEY, PJ; ELLIS, Rob; HEAD. Nova Iorque: Island, 2004. 1 CD. Faixa 3.

HJEMSLEV, Louis. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

HÜTTLER, Ralf; SCHNEIDER, Florian; BARTOS, Karl. Die roboter. Intérpretes: HÜTTLER, Ralf; SCHNEIDER, Florian; BARTOS, Karl. Berlim: EMI, 1978. 1 EP. Lado A.



KOONIN, Eugene V.; SENKEVICH, Tatiana G.; DOLJA, Valerian V. The ancient virus world and evolution of cells. **Biology direct**, n. 1, v. 29, 2006. Disponível na Internet: <<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1594570/>>

LIPOVETSKY, Gilles. **A Era do Vazio**: ensaio sobre o individualismo contemporâneo. Lisboa: Relógio D'Água. 1983.

LIPOVETSKY, Gilles. Somos hipermodernos. **Extra classe**. Ano 10, no. 84, ago 2004. Disponível em: < <http://www.sinpro-rs.org.br/extraclasse/ago04/entrevista.asp>> Acesso em 8 jan 2013.

LIPOVETSKY, Gilles. Luxo eterno, luxo emocional. In LIPOVETSKY, Gilles; ROUX, Elyette. **O luxo eterno**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005. Pp. 11-86

LIPOVETSKY, Gilles. “As marcas se tornaram o sentido da vida das pessoas”. **Cult**. Ano 10, no. 120, dez 2007. Pp. 10-17.

LIPOVETSKY, Gilles. Entrevista com Gilles Lipovetsky. Disponível em <<http://brigadasinternacionais.blogspot.com/2007/08/entrevista-com-gilles-lipovetsky-310807.html>> Acesso 02 set 2007

MINDELL, David; SEGAL, Jérôme; GEROVITCH, Slava. Cybernetics and Information Theory in the United States, France and the Soviet Union. In WALKER, Mark (org.). **Science And Ideology: a comparative history**. Londres: Routledge, 2003. Pp. 66-95

NOVOTNY, Patrick. No future! Cyberpunk, industrial music, and the aesthetics of postmodern disintegration. In HASSLER, Donald M.; WILCOX, Clyde (orgs.) **Political Science Fiction**. Columbia: University of South Carolina Press, 2009. Pp. 99-125.

SCHNEIDER, Joseph. Haraway's viral cyborg. **WSQ: Women's Studies Quarterly**. Vol. 40, no. 1 e 2, primavera/verão 2012, pp. 294-300.

SIMONDON, Gilbert. Sobre a tecno-estética: carta a Jacques Derrida. 1992. Disponível em <<http://www.scribd.com/doc/39538756/1-Simondon-Tecno-estetica>> Acesso em 13 jan 2013



SVEDEN, Lars. A segunda pele. **Caderno Mais!**, Folha de São Paulo, 31/08/2008, pp. 4-5

TRON. Uma odisséia eletrônica. Original Classic. Direção: Steven Lisberger. Walt Disney Productions: 2012. 1 DVD. (96min)

VOET, Donald; VOET, Judith G.; PRATT, Charlotte V. **Fundamentos de bioquímica: a vida a nível molecular**. 2ª. Ed. Madrid: Editorial Médica Panamericana, 2007.