

FUTU
R O S

S E
QUES
T R A
D O S



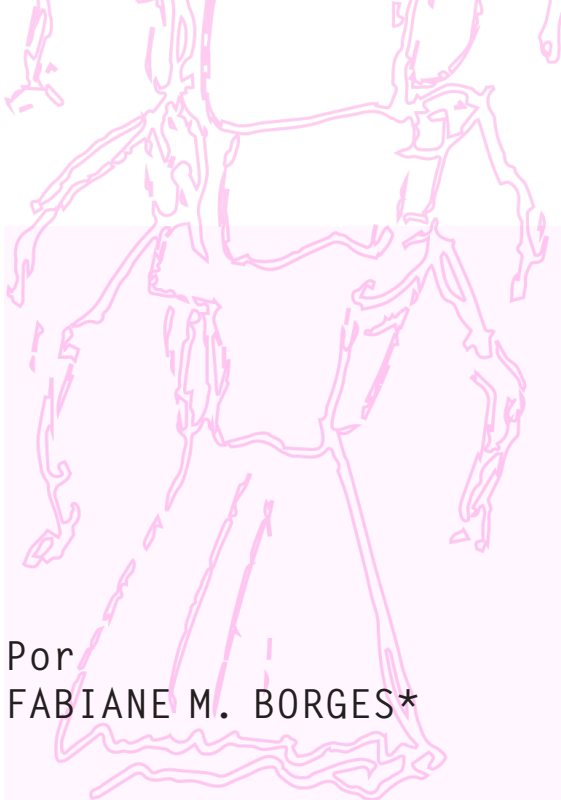
O

ANTI-SEQUESTRO

X

DOS

SONHOS



Por
FABIANE M. BORGES*

1. SEQUESTRO DA SUBJETIVIDADE NOS FILMES DE FICÇÃO CIENTÍFICA

A mulher está num piquenique, feliz com o marido apaixonado e as filhas gêmeas perfeitas. De repente, tudo começa a degradingolar, tudo tremula. A realidade está sofrendo interferência. Sua sensação de pertencimento começa a falhar e ela se desespera. Ao gritar, em estado de pânico, acorda em outro lugar. Uma fábrica futurista, onde ela se vê de pé numa cabine de sonhos que se chama Dreamatron – Fully Interactive Dream (Sonhos Integralmente Interativos), e o nome de sua cabine é “Piquenique no Campo”. Ao sair de sua cabine com a sensação de que foi abduzida, encontra um técnico. Ele lhe pergunta se antes de voltar houve repetições no sonho, ela diz que sim, então ele aperta alguns parafusos no equipamento e lhe diz para voltar à cabine, pois ainda faltam seis minutos de sonho. Ao voltar para o marido, lhe diz que teve um pesadelo, que estava numa máquina do futuro, mas que gostaria de ficar ali com ele para sempre. Seu marido a beija docemente enquanto ela sente cheiro

* Psicóloga, ensaísta, pesquisadora. Fez Pós doutorado em Artes Visuais no PPGAV/UFRJ 2016-2018 (Capes). Fez Mestrado (2003-2007) e doutorado (2008-2013) em Psicologia Clínica na PUC/SP (Capes). Realizou estágio de doutoramento no Programa de Artes Visuais da Goldsmiths University of London 2010-2011 (Capes). Graduou-se em Psicologia (1992-1998) pela URCAMP/ RS (Pró Reitoria de extensão). Atua como psicóloga clínica (individual e de grupos), faz consultoria para empresas, corporações, órgãos governamentais e não governamentais. É articuladora de redes de arte e tecnologia desde o ano de 2003, como “Integração Sem Posse” (2003-2007), tecnoxamanismo (tecnologia e ancestralidade - 2011 até agora) e Comuna Intergaláctica (arte e ciências espaciais - 2017 até agora). Escreveu e/ou organizou livros e revistas relacionadas a Arte, Tecnologia e Subjetividade como: Extremophilia - Subjetividade, Arte e Ciências Espaciais -2018, Tecnoxamanismo-2016, Peixe Morto- 2012, Ideias Perigosas- 2010 (relançado em 2017), entre outros. Tem escrito artigos para revistas nacionais e internacionais. Nos últimos anos tem feito inúmeras residências artísticas em várias cidades brasileiras e internacionais e organizado Festivais de Arte e Tecnologia. Blogs de referência <http://catahistorias.wordpress.com>, <http://tecnoxamanismo.wordpress.com>, <http://comuna.intergalactica.space>

Para Giseli Vasconcelos, Leandro Nerefuh, Rafael Frazão, do esquema anti-sequestro

de queimado vindo do outro lado. “Dreams for Sale”^{*} fala de uma questão fundamental, que se repete em vários outros filmes scifi:^{**} a intromissão de um sistema de sequestro na subjetividade.

O sequestro é mediado pela intrusão de dragas de sucção nos mais recônditos territórios subjetivos (individuais e coletivos) para extração de jazigos de vdessejos e sonhos. Durante a aspiração são implantados dentro da lama psíquica, algoritmos de controle, que se ligam, tal qual retrovírus, aos modos de manufatura das células inconscientes.

No episódio “Playtest” (2016), da série Black Mirror, um homem tem um implante interativo introduzido em seu cérebro, que escaneia seus personagens inconscientes e os tornam avatares de um game, ativando uma tecnopsicose, e provocando a morte do personagem. No filme O congresso futurista (The Congress, 2013) vemos uma multidão viciada em uma droga cujo efeito é a vida paralela virtual em um hotel cinco estrelas repleto de celebridades. Mas a protagonista principal ingere a droga que lhe devolve ao real, e este real é profundamente explorado e dizimado. Já no filme Sleep Dealer (2008) a personagem sequestra memórias dos outros a partir da conexão de seu DNA à internet. Ela sequestra imaginários dos que vivem do lado mexicano do muro (Tijuana), que é o lugar da exploração irrestrita. O diretor Alex Rivera^{***} fala que seu filme

* “Dreams for Sale” (Sonhos à venda) é o segundo episódio da primeira temporada (1985-86) da série de televisão (CBS) The Twilight Zone, conhecida no Brasil como Além da Imaginação. Episódio dirigido por Tommy Lee Wallace e escrito por Joe Gannon (04/10/1985). Cfe. https://en.wikipedia.org/wiki/Dreams_for_Sale (acesso em 11/10/2017).

** Alguns exemplos: Coma (2018), Cemetery of Splendor (2015), The Congress (2015), Source Code (2011), Inception (2010), Sleep Dealer (2008), 1408 (2007), Paprika (2006), Stay (2005), Eternal Sunshine of the Spoteless Mind (2004), Waking Life (2001), Lost Children (1995), Strange Days (1995), Total Recall (1990), Dark City (1998), Dreamscape (1984), Wel am Draht (série 1973), Solares (1972), The Lathe of Heaven (1971), entre outros.

*** Entrevista de Alex rivera para a Plaform Summit (2014). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eHPsmfLdiUs> Acesso em 10/04/2017

trata de dois temas que demonstram sua ideia de futuro: 1) a tecnologia como dispositivo de aproximação e conexão entre as pessoas; 2) as fronteiras cada vez mais restritas e controladas do mundo globalizado. Conexão e impedimento. Por um lado, o mundo se torna integrado, por outro fissurado, minerado, com recursos escassos.

Em *Matrix Reloaded* (2003) vemos a fala do arquiteto – criador da Matrix – para Neo, sobre a situação da Matrix: “Uma consciência singular que gerou uma raça inteira de máquinas (...) Não sabemos quem atacou primeiro, nós ou elas, mas sabemos que fomos nós que escurecemos o céu, porque sabíamos que elas não poderiam sobreviver sem uma energia abundante como o sol, daí elas passaram a se alimentar da energia humana. Há muito tempo os humanos não nascem, mas são cultivados”. Nessa conversa o arquiteto conta para Neo o que aconteceu com o mundo, depois da supermineração, quando a vida foi garimpada, os sonhos e futuros sequestrados, para sustentar a megamáquina que os próprios humanos inventaram.

Em “*Dreams for Sale*” (1985), a personagem morre na realidade virtual. “Pelo menos ela morreu feliz”, diz o técnico que não conseguiu consertar a máquina de sonhos. Na maioria dos filmes scifi citados vê-se que o imaginário é substituído por realidades artificiais, por hologramas que capturam a sensação, percepção e afecção humana e se tornam aos poucos a única fonte de realidade. Em muitos desses filmes os sujeitos são avatares, personagens virtuais, ou resíduos digitais conjugados pelas próprias máquinas. Muitos deles se dão conta do sequestro de sua subjetividade e futuro através dos sonhos.

Na indústria de produção de realidades pré ou pós-factuais cada um de nós tem uma vida dupla ou tripla, ou multidimensional,

que, ao contrário de nos possibilitar liberdade de atravessamento, nos encurrala em ambientes de poucos direitos, onde o corpo biológico vai sendo paulatinamente imobilizado e o psíquico sequestrado.

2. TECNOCENO - SEQUESTRO DE FUTUROS

O tecnoceno associa tecnociência + capitalismo corporativo. Tem como um dos seus projetos de futuro o trans-humanismo (singularity). Estamos sendo conduzidos gradualmente para o campo de cultivo de humanos – controlado por quem? Gigantes da tecnologia*. Megamáquinas que nos induzem inconscientemente para as esteiras de produção e consumo programado (zumbização). Estamos prestes a ser superados pela nossa própria inteligência conectada e controlada pela inteligência artificial de Deus – à imagem e semelhança do homem! Mas isso não eliminará as fronteiras, nem diminuirá a pobreza, muito menos a opressão. A escravidão provavelmente será a condição humana generalizada, mas sempre disfarçada de liberdade a partir de um cardápio de opções mercadológicas (falsa liberdade = escravidão alienada).

O tecnoceno é um dos braços fortes do antropoceno. Dá-se como um de seus excessos, antropotécnica saturada, espichada aos mais distantes rincões do inconsciente coletivo, até onde não há mais nada a ser descoberto, mas explorado. A técnica superando antropos, invertendo a lógica de escravização das máquinas. A máquina escravizando antropos. Um buraco negro com grau absoluto de gravidade. Os ossos de antropos amolecem,

* "Gigantes da tecnologia" ou "tech giants" é o termo usado para nomear as maiores corporações de informação, inteligência artificial, tecnologia, etc., do mundo. Aqui tem uma análise de dados do Facebook, como exemplo: <https://labs.rs/en/> (acesso em 05/06/2017).

a voz perde a propagação, vai criando sua própria ruidocracia – na bolha que murcha e infla –, como uma respiração catatônica. O tônus vital vai cedendo à depressão. “Humanos não nascidos, mas cultivados em monoculturas.”

A extração do metal de dentro da terra é concomitante à extração do mental de dentro dos corpos. Terra e corpo se ressentem, adoecem. Os humanos vão incorporando o astronauta para lidar com o declínio do seu próprio planeta. Enquanto isso, as bases espaciais tentam acelerar os projetos de panspermia com DNA terrestre para outros planetas, mas falta investimento financeiro e prioridade. Primeiro será preciso construir corpos com mais durabilidade e conectar seus cérebros. A promessa “daqui a 20 anos” insiste. Enquanto não chegam os “20 anos”, os donos do mundo se reengenharizam para dominar a cena do antropoceno, produzindo mais capital com energia limpa, controle de água e cidades, enquanto saltam exponencialmente para a sociedade do super-mega-hipercontrole*.

A soma (pedagógica) do sequestro do futuro é mais ou menos essa:

$$TC + CC + IAD = SFS^{**}$$

(tecnociência + capitalismo corporativo + inteligência artificial de Deus = sequestro dos sonhos e do futuro).

A equação que esse texto apresenta é mais ou menos essa:

$$TX + AF + RI = LFS^{***}$$

(tecnoxamanismo + ancestrorfuturismo + redes de inconscientes = liberação do futuro e dos sonhos).

* Vale assistir o vídeo “Hyper-Reality”, de Keiichi Matsuda. Disponível em: < <https://vimeo.com/166807261> > (acesso em 04/06/2017).

** Para entender mais a relação entre a sociedade de controle e a inteligência artificial de Deus, ver o livro Comunidade dos espectros I – antropotecnia, de Fabian Ludueña Romandini. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2012.

*** Cfe. BORGES, Fabiane M. “Prolegômenos para um possível tecnoxamanismo”, publicado na revista Cadernos de Subjetividade, vol, 10, nº 15, 2013 – disponível em: < <https://catahistorias.files.wordpress.com/2014/03/prolegc3b4menos-para-um-possoc3advel-tecnoxamanismo.pdf> > (acesso em 02/10/2017); e BORGES, Fabiane M. “Ancestrorfuturismo – rituais do it yourself e cosmogonia livre”, publicado no livro Tecnoxamanismo. Rio de Janeiro. Invisíveis Produções, 2016. Disponível em < https://issuu.com/invisiveisproducoes/docs/tcnxmnsnsm_ebook_resolution_1 > (Acesso em 02/10/2017)

A primeira equação aponta para uma tecnologia desenvolvida a partir de paradigmas voltados para a segurança e o controle absoluto, com toda a sua onipresença, onipotência e onisciência, representando o Deus-machine. Este sobrevive, entre outras coisas, através do constante sequestro da subjetividade humana, e utiliza supressores de sofrimento psíquico através da medicina psiquiátrica (e biopirataria). Nesta visão é dada a poucos a incumbência de controlar o mundo. A guerra prevista aqui é uma guerra entre gigantes com consequências para toda a humanidade. O paradigma é o do controle (zumbi alienado).

A segunda aponta para a busca de outras referências ontológicas (desperdiçadas) para pensar a produção de ciência e tecnologia e seu desenvolvimento. Isso concebido a partir de critérios tecnoxamanistas, ancestrofuturistas, hipersticionais, que conecta os inconscientes maquínicos coletivos a fim de promover a emancipação dos sonhos e do futuro, a partir da criação imaginária radical desde o ordinário. Opera com a lógica de autonomia e interdependência, lógica das comunas interconectadas. A ética fundamental é a do “bem viver” atrelada a uma relação de convivência animista entre substâncias, elementos, terráqueos, tecnologia, planeta Terra e Cosmos. A guerra prevista aqui é a guerra contra os donos do mundo, assim como guerrilhas constantes entre grupos civis, muitos subsidiados por corporações em competição. O paradigma é o da liberdade. Mas...

A armadilha: o que aconteceu com o nosso sonho de liberdade? Este documentário*, de Adam Curtis, traz vários inputs sobre o sequestro dos sonhos de liberdade no

* Cfe. Documentário The Trap: What Happened to our Dream of Freedom? [A armadilha: o que aconteceu com o nosso sonho de liberdade?], de Adam Curtis. Reino Unido, 2007.

período do pós-II Guerra Mundial, ou sobre como as instituições/corporações dos países aliados se organizaram para implantar a ideia de “democracia e liberdade”, quando o real interesse era aproveitar a vulnerabilidade política internacional para gerar mais capital e estender suas corporações e territórios. Tratava-se de uma nova colonização, a das corporações mundiais, que apresentava o sonho da liberdade individual como bandeira, renovando o desejo imanente-revolucionário de libertar os povos dos despotismos e autoritarismos. Um vivo investimento no individualismo e na competição, desatrelando a liberdade da convivência comunitária, forçando-a a caber em uma lógica de produção e consumo controlado e protegido por targets e números. O documentário fala de políticos e cientistas que promoveram a noção de que a natureza humana é baseada no interesse próprio. Essa natureza interesseira constantemente monitora e cria estratégias para ganhar ou vencer o outro, e se fosse levada ao seu limite criaria equilíbrio no corpo social. O projeto se afirma durante a Guerra Fria, onde a democracia se coloca contra o comunismo, optando por potencializar essa “natureza” como base de um novo modelo de sociedade livre e próspera, que por fim constitui um extraordinário sistema de controle social, que atualmente finca no combate ao terrorismo sua nova bandeira, e que no tecnoceno só intensifica seus mecanismos de controle.

Essas afirmações grandiloquentes são fundamentais para nos manter em alerta sobre o atual estado de terrorismo da máquina, que cada vez acelera mais seu processo. O sistema criminalizava até pouco tempo atrás mais incisivamente os movimentos radicais islâmicos, afrodescendentes ou neocomunistas, mas agora coloca todos nós no mesmo saco (todos são potenciais terroristas). No





terrorismo da máquina estamos todos sendo controlados por algoritmos e sistemas incapazes de serem absorvidos pela mente humana, mas capazes de manipular (e punir) os humanos a partir de suas perigosas heranças tecno-ideológicas. Cada um responde por si mesmo contra essa máquina de terror, já que cada um vive em seu tanque particular, alimentando a megamáquina.

A disputa ontopolítica por trás da pesquisa científica e tecnológica ainda é a grande questão. Para que usos, para responder quais perguntas, quais os critérios para sua produção? Para tirá-la desse aparente caminho sem volta em busca do Deus-machine é preciso uma reestruturação das nossas alianças metafísicas e ficcionais.

A ficção é tida normalmente como habilidade imaginária sem capacidade de inscrição no real, ou que só opera no campo simbólico. Mas ideias como hiperstição, revertem essa interpretação, dando valor à operacionalidade das invenções ficcionais, investindo em sua potência de concretização, sua plasticidade, sua capacidade de materialização no mundo. É um conceito que inspira e instrumentaliza as pessoas para que elas se apropriem dos mecanismos de constituição de realidade, a partir da construção de ficções capazes de disputar os desdobramentos dos futuros caminhos da ciência e tecnologia, por exemplo. O atual estado de coisas também é fruto de fenômenos hipersticionais, que grande parte das massas assume como única fonte de realidade, mas que estão atrelados a um projeto monocultural (globalização ascendente em detrimento das peculiaridades culturais). Parte dos que percebem a imposição desses hologramas ficcionais sobre as relações terrestres, abandona a disputa por não ser capaz de criar ficções à altura. Habitamos já um mundo simulado.

É importante salientar que, dentro do

contexto da ficção científica que temos trabalhado até aqui, os filmes anunciam o terrorismo da máquina e o sequestro da subjetividade, mas também se prestam a adiantar possibilidades de resistência. E quando falamos em resistência é inevitável pensar nas ontologias que são desperdiçadas por essa lógica individualista, apregoada por uma máquina de promoção da competição, que não dá espaço para as outras perspectivas, que, apesar de tudo, resistem.

3. ANCESTROFUTURISMO E A REDE DE INCONSCIENTES

Onde foram parar os projetos de futuro sucumbidos no passado? Esse futuro que estamos vivendo agora foi disputado antes de nós, e todas as outras projeções futuristas foram e estão sendo desativadas em nome desse projeto de supercontrole.

Pensar o ancestrofuturismo é perceber desde o desejo de expansão do universo até seus pontos de aglutinação e a formação de suas órbitas, que por sua vez foi e continua sendo capaz de gerar inteligências que pensem tudo isso, ou que já pensaram a partir do futuro. A ancestralidade radical é uma conexão direta com o futuro, com o eterno retorno, com as recombinações de tempo-espaço. Acontece como se de repente mudássemos nossa escala de frequência e acessássemos um novo horizonte de eventos, que reconfigurasse a relação entre passado e futuro, entrelaçando suas cordas independentemente das distâncias, e que ainda desplugasse o tempo do espaço, a ponto de ser possível acessar estados multidimensionais. Somos inevitavelmente a consequência de um projeto de futuro de uma época, ao mesmo tempo que alicerçamos o passado de um futuro por vir. Isso nos torna inegáveis viajantes do tempo, já que somos nódulos de existências passadas e futuras. Enquanto

isso, reivindicamos na atual existência as ontologias perdidas. Que tipo de consciência ordinária sobreviveria a esse nível de percepção ampliada? Chegamos a um ponto em que não acessar essa compreensão, nos levará indubitavelmente à miséria ontológica.

Aqui entram em cena as redes de inconscientes. O projeto de comunicação esquizoanalítico entre humanos e os outros (não humanos). A relação do autista com a matéria, os diferentes estágios da esquizofrenia e seus correspondentes imateriais. Penso no vídeo *Assemblages** e no texto “O aracniano”,** que exploram a relação entre autistas e elementos invisíveis, ou elementos da natureza, invocando aí uma interlocução sensível, que foge da linguagem habitual, mas acessa uma comunicação animista. Ao invés de perceber essas dinâmicas relacionais como alienadas à realidade, os autores nos ajudam a perceber isso como conexão ativa entre entes, conhecimento esse desperdiçado por nossa sociedade.

As redes de inconscientes são malhas de transmissão de dados que se comunicam através de uma espécie de emaranhado de filamentos sutis, como colônias de pequenas raízes subterrâneas comunicantes, responsáveis pela absorção de nutrientes e sustentação dos fungos ou das florestas. Essa comunicação entre inconscientes não é interpretativa, apesar de processar informações em todos os níveis: de dentro para fora e de fora para dentro – uma espécie de deep web ou P2P que transmite conteúdos não facilmente encontrados na internet de superfície. Nessa lama caudalosa e profícua do inconsciente coletivo subjazem ontologias que, apesar de todos os riscos, insistem em sustentar futuros e mundos ainda não inventados. Os massacres culturais não são

* Cfe. “Assemblages” (2011), de Angela Melitopoulos e Maurizio Lazzarato. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=4L_m5vPQoaY > (Acesso 10/10/2017)

** Cfe. DELIGNY, Fernando. O aracniano e outros textos. São Paulo: n-1, 2015.

capazes de esgotar essa troca de raiz, mas... é preciso fortalecer essa comunicação de redes de inconscientes em épocas de devastação.

Davi Kopenawa fala dessas redes de inconscientes no seu livro *A queda do céu**, quando diz que para os Yanomami a formação xamânica passa necessariamente pelos sonhos. É preciso desenvolver um corpo de sonhar, virar fantasma, para poder sair do corpo (dormindo ou acordado) e reconhecer outros mundos. Não só o mundo real, mas universos de várias grandezas, os muito grandes e os muito pequenos. O mundo dos xapiris, por exemplo, que são muito antigos, mas prenunciam o futuro, ou seja, são ancestrais e futuristas, já que anunciam a queda do céu, o fim do mundo que na verdade já aconteceu outras vezes. E ainda diz que os brancos não sabem sonhar, pois só sonham consigo mesmo e suas mercadorias, por isso não veem e acham que essas outras perspectivas são mentiras. É porque suas redes de inconsciente estão desativadas, comprometidas demais com a modernidade.

Essas conexões entre redes de inconscientes não são feitas somente entre humanos. Como no caso dos Wailpiris (aborígenes australianos), assim como em muitos outros casos ameríndios, entre outros, os sonhos são imprescindíveis para a demarcação de terra, por exemplo, já que faz parte do cotidiano desses povos sonhar a Terra e a ancestralidade. Por onde andaram, o que comeram, o que falaram na terra que não se conhece, mas que foi das suas gerações passadas e deverá voltar a ser das do futuro. É trabalho do sonho percorrer essas áreas outrora habitadas, ou narradas em cantorias. Esses sonhos são trazidos pela própria terra para o inconsciente indígena. Também é trabalho do sonho (não só do sonho) pensar o futuro, o destino do mundo, a relação entre humano e máquina. Aqui cabe lembrar, por exemplo, do polêmico documentário de Jean Rouch, *Os*

* Cf. KOPENAWA, Davi e ALBERT, Bruce. *A queda do céu: palavras de um xamã yanomami*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

** Cf. GLOWCZEWSKI, Barbara. *Devires totêmicos: cosmopolítica do sonho*. Tradução: Jamille Pinheiro e Abrahão de Oliveira Santos. São Paulo: n-1, 2015.

mestres loucos* filmado em Acra, no Gana, onde participantes do movimento religioso Hauka fazem rituais de elaboração cognitiva e performática sobre a nova colonização e seus colonos, com possessão, mímica e dança. As possessões incluem elementos tecnológicos como armas e ferrovias, que criam uma cena de reflexão sobre essas relações entre passado e futuro, misturando ritos ancestrais com os novos elementos coloniais.

O assim chamado “pensamento mágico” dos povos originários está intrinsecamente ligado ao mundo dos sonhos e suas potências de construção de realidade, assim como de produção de conhecimento. Os sonhos como tecnologia de visão ancestrofuturista – que não se resume ao humano, nem ao planeta Terra, muito menos ao cotidiano neurótico – apesar de que ele possa sonhar tudo isso. Quanto menos trabalhado, mais ensimesmado o sonho. Sonhar é outrar-se. Fortalecer a potência das redes de sonhos e inconscientes é uma das possibilidades de aproximação das ontologias desperdiçadas.

4. ESTÃO TIRANDO O NOSSO SONO!

Por que sonhar é uma resistência? Talvez Jonathan Crary tenha muito a colaborar com essa resposta em seu livro 24/7: capitalismo tardio e os fins do sono, quando nos alerta que dormir tem sido considerado pelos sistemas corporativos de produção de consumo, um modelo antiquado que já não diz nada à sociedade moderna. Esta tem investido largamente em projetos para a eliminação do sono.

Por iniciativa da Darpa (Defense Advanced Research Projects Agency) — divisão de pesquisas avançadas do Pentágono —, diversos

* Les maîtres fous [Os mestres loucos], de Jean Rouch, filmado em Acra, Gana, em 1985. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=z2jG3rQ0MNA> > (acesso em 13/07/2017).

** Cf. CRARY, Jhonatan. 24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep. Londres/Nova York, Verso, 2014

laboratórios estão conduzindo testes experimentais de técnicas de privação de sono, recorrendo a substâncias neuroquímicas, terapia genética e estimulação magnética transcraniana. O objetivo de curto prazo consiste em desenvolver métodos que permitam a um combatente ficar pelo menos sete dias sem dormir, e, no longo prazo, a ideia é duplicar esse período, preservando níveis altos de desempenho mental e físico. Os atuais meios de indução à insônia têm apresentado preocupantes déficits cognitivos e psíquicos (a diminuição da atenção, por exemplo), como ocorreu com o uso difundido de anfetaminas em grande parte das guerras do século XX, e, mais recentemente, de medicamentos como o Provigil (modafinil). Agora, em vez de investigar formas de estimular a vigília, a ciência pretende reduzir a necessidade de sono do corpo. (CRARY, 2013).

Nosso trabalho se opõe drasticamente aos projetos de redução de sono e, ao contrário, vê os sonhos como um espaço público de produção ontopolítica, explorado pelos sistemas de controle. Ativar a rede de inconscientes e a comunidade dos sonhos a partir do nosso ponto de vista, é uma forma potente de resistência, que nos abre espaço para compreender as relações em disputa para o domínio do inconsciente e nos instrumentaliza para essa disputa. Dentro dessa luta precisamos encontrar linhas de comando que ativem nossa capacidade coletiva de produção de mundo.

* Les maîtres fous [Os mestres loucos], de Jean Rouch, filmado em Acra, Gana, em 1985. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=z2jG3rQ0MNA> > (acesso em 13/07/2017).

** Cf. CRARY, Jhonatan. 24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep. Londres/Nova York, Verso, 2014

5. RECUPERAÇÃO DO ESPAÇO PÚBLICO ONTOPOLÍTICO DOS SONHOS

São inúmeros os trabalhos feitos em torno dos sonhos e todos nos interessam. Desde papiros antigos apresentando tratados de experiências e interpretação dos sonhos da Babilônia, Egito, Grécia, até os mais recônditos povos com suas mitologias e práticas de sonhos. Nesse campo há uma profusão de pesquisas e narrativas que não pretendemos aqui dar conta. Práticas xamânicas nórdicas, tecnologias ameríndias e aborígenes, métodos tribais africanos e cultos afrodescendentes, técnicas orientais para expansão onírica, exercícios religiosos, teorias da psicologia e psicanálise, produção literária, cinematográfica e artística, pesquisas científicas da neurobiologia, narrativas místicas, sono REM, sono paradoxal, projeção astral, sonho lúcido, experiências de sonhos com ressonância magnética funcional, máquinas de sonhos e sonhos do Google, que utiliza dados de usuários para criação aleatória de imagens. A ficção científica, como podemos ver, até aqui produziu fabulações sobre sonhos de todos os tipos: anômalos, de terror, de androides, de robôs, de naves que sonham, planetas que sonham, de sonhadores animados e inanimados.

Os sonhos continuam sendo um campo de investigação estimulante, apesar de tantos milhares de anos de sonhos e de tantos projetos de exploração e mercantilização dos inconscientes.

Abaixo apresento algumas experiências e reflexões sobre o que temos feito em torno dos sonhos, no intuito de potencializar a formação das redes de inconsciente. Trago três ações como exemplos de treinamento/tratamento dos sonhos (esquema anti-sequestro): duas feitas no Rio de Janeiro (Casa Nuvem e Capacete) e uma na Suíça (bancada pela Universidade de Artes de



Zurique, executada nos Alpes Suíços).

Essas ações foram produzidas dentro do contexto da clínica e da arte, na hibridização desses campos. Articulo dispositivos da esquizoanálise, da performance e da tecnologia (computacional e digital). Estas têm como base conceitual/política as atuais preocupações relacionadas ao antropoceno (crises climáticas, escassez de recursos naturais, mineiração da Terra para promoção da sociedade tecnologicizada e de controle, fim do mundo etc.). Também dialoga com recortes de teorias contemporâneas referentes a filosofia especulativa, perspectivismo e pós colonização, assim como dialoga com elementos da ficção científica.

Essas ações são como uma aparelhagem metodológica que serve para amplificar o espectro de narrativas, cosmogonias, mitologias, especulações ficcionais e hipersticionais. Seu fio condutor é a construção de um campo de treinamento e tratamento dos sonhos. Treinamento porque o inconsciente é um território de guerrilha, com invasões por todos os lados, sugado constantemente para alimentar a máquina de terror e controle. Por isso é preciso treiná-lo, formar as quadrilhas, as redes, as comunas oníricas, fazer os signos girarem, ampliar os graus de comunicabilidade. Tratamento por pensar, como Davi Kopenawa, que a sociedade está adoecida, encarnada de um “espírito maligno”, que opera a produção de mundo a partir da devastação do inconsciente e homogeneização do desejo.

Importante salientar que essas ações são nódulos metodológicos experimentais, que podem ser recriados, remixados, sampleados etc., desde que sirvam para ativar as ondas de comunicação entre as redes de inconscientes e acionar o esquema anti-sequestro dos sonhos. Em épocas de antropoceno, é preciso recuperar a Terra, assim como recuperar o espaço público

ontopolítico dos sonhos.

6. METODOLOGIAS DE TREINAMENTO/ TRATAMENTO DOS SONHOS - ESQUEMA ANTI-SEQUESTRO:

Aqui apresento o esqueleto das três ações:

6.1 - ESQUIZOANÁLISE E PERFORMANCE-RITUAL - FICÇÃO E RUIDOCRACIA*

Casa Nuvem – Rio de Janeiro (RJ) 17/10/2015.
Curso executado por Fabiane M. Borges com a
colaboração de Renato Fabri + Giuliano Obici.
Ação dividida em cinco partes:

- 1) Os sonhos;
- 2) A tradução dos sonhos (escrita);
- 3) Mineração dos sonhos com Processamento de Linguagem Natural - PLN** (com Renato Fabri);
- 4) Edição de sonhos com Simulacrum Voices*** (Giuliano Obici),
- 5) Esquizodrama**** (Fabiane M. Borges).

6.1.1) Os sonhos

Antes ainda do primeiro dia do curso, os participantes foram estimulados a sonhar e lembrar dos sonhos durante o dia, para ir ganhando intimidade entre sonhar, memorizar e traduzir.

* O curso completo pode ser visto com mais detalhe nesse link: < <https://catahistorias.wordpress.com/2015/08/04/curso-de-esquizoanalise-na-casa-nuvem/> > (acesso em 29/09/2017).

** Tese de doutorado de Renato Fabri: "Topological stability and textual differentiation in human interaction networks: statistical analysis, visualization and linked data". Publicada no Instituto de Física de São Carlos/SP. Disponível em: < <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/76/76132/tde-11092017-154706/pt-br.php> > (acesso em 29/09/2017).

*** Site do Voices Simulacrum: < <http://www.giulianobici.com/site/voicessimulacrum.html> > (acesso em 29/09/2017).

**** Cf. Gregório F. Barembliitt: "Denominamos o paradigma preferencial do esquizodrama como: ético, estético, político e, secundariamente, como científico, mítico... etc. Tal paradigma deve ser entendido como dramático, no sentido de que se trata de uma arte, que dramatiza uma filosofia, que, por sua vez, dramatiza ciências e que também dramatiza mitos... e... e... assim multiplicariamente. É viável dizer, então, que se trata da dramatização de conceitos filosóficos, que dramatizam funções científicas ou variedades artísticas, e outras variegadas diversas em tempos intempestivos e em espaços lisos, segundo diversos regimes de signos, semióticas etc.". Blog do autor: < <http://artigosgregorio.blogspot.com.br/2008/02/dez-proposies-descartveis-acerca-do.html> > (acesso em 29/09/2017).

6.1.2) A tradução dos sonhos (escrita).

Existem várias formas de se traduzir um sonho: através da escrita, da fala, da gravação etc. No caso desse curso optamos pela linguagem escrita, para que fosse possível trabalhar com PLN e Simulacrum Voices. Ao todo recebemos 26 sonhos dos participantes do curso ao longo de 2 meses.

Alguns exemplos dos sonhos escritos recebidos:

“Escorregava num escorregador de parque de praça no espaço, entre as luzes das estrelas e o escuro profundo, até cair numa sala onde estavam um amor e as pernas de uma mulher entrelaçadas, ao observar as pernas, percebi: seus pés eram glandes”.

“Barras de sabão de coco molhadas pelo orvalho, de dentro dessas barras saem lagartixas translúcidas e lindas, elas lambem suas próprias caras e sorriem para mim.”

“Andei de bicicleta por um lugar que tinha paisagistas no canto, meio e no fundo trabalhando como construtores. Pessoas chegaram flutuando como que pousando na Terra (como os aviões, com leveza, só que em pé).”

“Pessoas trabalhavam para a cura de uma doença fatal em duas máquinas grandes, havia vários testes e eu vestia como criança. A empregada sai correndo e tira a roupa velha e coloca a roupa nova e diz: ‘Lá se vai um carro’. ‘Eu quero estar na rua com as pessoas’, ela fala, com sua roupa cara e nova.”

6.1.3) Mineração dos sonhos com PLN - Processamento de Linguagem Natural:

Foi uma mineração de dados feita em Python pelo programador Renato Fabbri, aplicada aos sonhos escritos dos participantes. Utilizamos filtragem de frases, reordenação baseada no alfabeto e contagem de incidência de palavras com ou sem repetição de palavras, aproximação por número de caracteres ou por palavras que começam e terminam sentenças, entre outras coisas.

A canalização dessas minerações produziu uma coleção de sonhos derivados (não originários, mas referentes aos originários), pois foi aplicada conjuntamente aos 26 sonhos, não em sonhos isolados. Essas derivações oníricas subsidiaram discussões sobre arte e clínica, assim como sobre a mineração computacional, resultando em artigo científico para ciência da computação*.

Aqui dois exemplos da mineração feita com os sonhos escritos dos participantes do curso:

* Cf. Renato Fabbri e Fabiane M. Borges, "Text Mining Descriptions of Dreams: Aesthetic and Clinical Efforts", publicado no Encontro Nacional de Modelagem Computacional em 19/10/2017.

Exemplo 01:

“Escorregava glandes
Numa assustavam
Eu suada
Os cavalos
Não acabou
Barras mim
Andei construtores
Pessoas
Sonhei formei
Estava menino
Depois boa
Esse meu
Sonhos descendo
O irmão
Minha punição
Começa irmão
Meu ele
Meu demonstração
Depois
Eu parede
Sinto dele

A importância
O buraco
Acordei ofegante
Sensação NÃO
Já rumo
Estava perseguido
Quando percebeu
A tempo
Até porta
O disso
Eu sobreviver
Parecia ferramentas
Três mim
Lavo piano
Havia tirano
Nele tudo
Jogaram fogo
Pessoas presas
Comecei ali
Mas destruíse
Pessoas criança”

Exemplo 02:

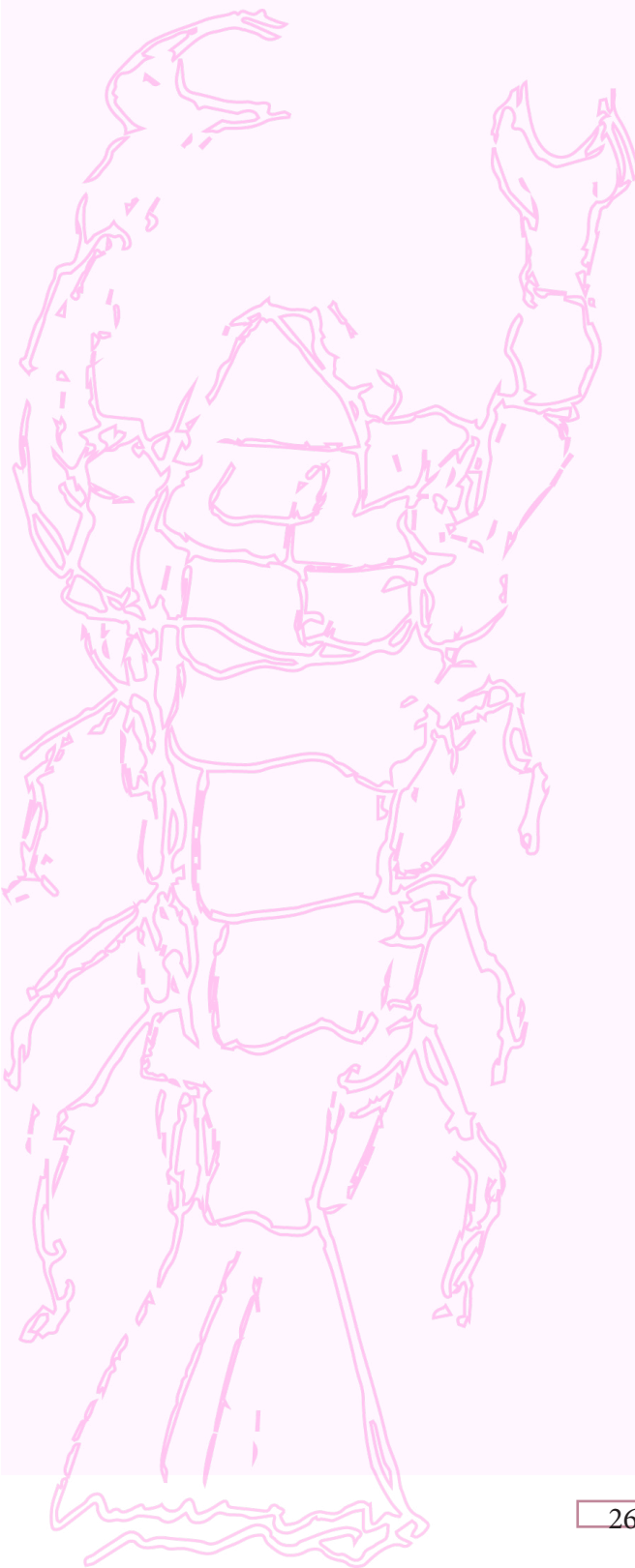
“A carro	Acordo lado
Eu nova	Uma janela
Um muito	O rosada
Coloquei buraco	Eu)
Lívia tecnoxamanismo	Íamos estava
Sonhei	Depois ovos
Só fisicamente	Ele quebravam
Eu contato	Uma pressa
Ele independência	Era burocracia
Estava assim	Eu tempos
Lá lua	Na era
Em lua	Eu hoje
Alguém muito	Tínhamos naufrágio
Acordo Acordo	Estavam legíveis
Eu música	O voar
Em musical	A imensa
Eu vivo	Então vista
Reparo admiram	Eu fechado
Sonhei baratas	
Todos mortas	Estávamos piscina
Todos cozinha	Em curioso
As cachorro	Ele lugar
Tudo interrompe	Comentávamos indolor
Corta cabelo	o aumentando
Ela pontas	Eu)
No microfone	No assim
Tentamos novo	Os pelos
Chamamos fumar	Quando tudo
Entramos saímos	Reclamei né
Estamos externa	Ela rápido
Precisamos gente	eu etc .
	Essa”.

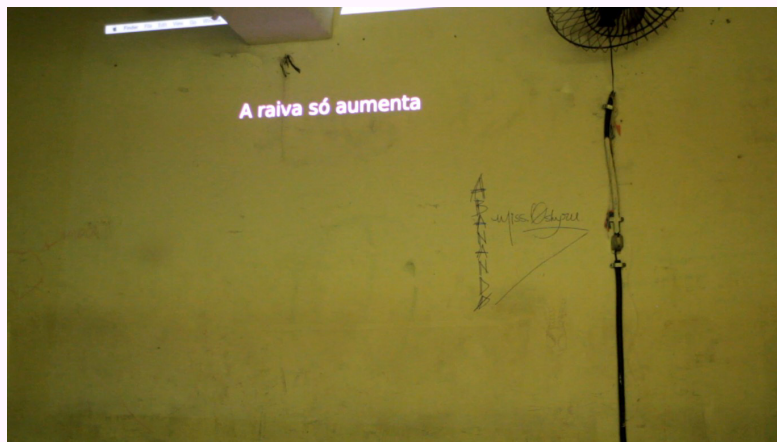
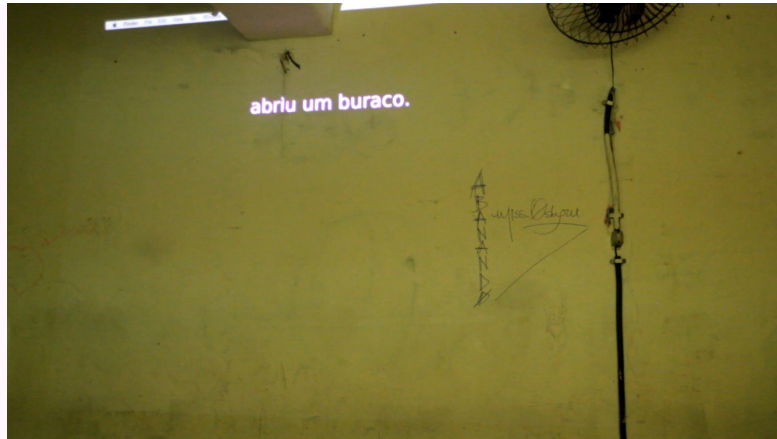
6.1.4) SV - Simulacrum

Voices:

um programa desenvolvido pelo músico eletrônico Giuliano Obici que simula vozes humanas através de algoritmos que sintetiza texto em fala TTS (text to speech). É feito com e através de computadores. O SV, que utiliza dispositivos integrados no computador, como placas de rede, som, vídeo, produziu um instrumento audiovisual, redistribuindo os sonhos dos participantes. Os sonhos foram mixados pelos simulacros trazendo uma atmosfera futurista para o encontro, produzindo uma sensação de máquinas delirantes ou de memórias esquecidas no passado, retomadas por realidades sintéticas, uma gambiarra onírica entre humanos e máquinas.

Frame da projeção do Simulacrum Voices produzindo os acoplamentos de sonhos:





Vídeo: Amanda Flou

6.1.5) Esquizodrama:

Depois desses dois processos fomos para o terceiro, onde conduzi uma sessão de esquizodrama, simulando os caminhos anteriores, ou seja, produzindo as derivações oníricas, mas dessa vez sem nenhuma utilização de computadores. A ideia era testar os sonhos em diferentes níveis para avaliar os resultados derivados entre os participantes.

Aplicamos um método ruidocrático, onde cada participante acessou os sonhos escritos um dos outros construindo ritmos, entonações, repetições, trocas de sonhos de forma falada, gritada, segredada. Quando os sonhos estavam devidamente trocados, já que na ruidocracia se começa com um sonho, mas durante o processo vai se misturando os signos e entrelaçando as narrativas, pedi que o grupo se dividisse em dois. Com todos sentados no chão, coloquei uma vela no meio e cada grupo tinha que falar junto para o outro grupo dos seus sonhos. Falavam juntos ainda em programa ruidocrático. O outro grupo ouvia e devolvia o que ouvia de forma ruidosa, não harmônica, ou seja, sem consenso ou discussão prévia, e assim sucessivamente. Repetimos essa sequência centrífuga até que se criasse uma dimensão de narrativa delirante, absurda. Logo pedi para que cada um abandonasse a roda e elegeisse sozinho pelo menos o clima dos sonhos misturados que mais se fixou em sua cabeça, depois o reduzisse a um tamanho plausível, a um personagem, ou a uma instância, um sentimento. E assim formamos duplas para que trocassem esses climas, ambientes, personagens, e a partir dessa relação, se construísse uma narrativa onírica derivada.



Imagens da aplicação do Esquizodrama. Foto: Amanda Flou

Exemplo de um sonho derivado com o processo de Esquizodrama:

“Estava num caminho, que sabia que tinha que passar para sobreviver, mas esse caminho estava todo atrapalhado pela quantidade de objetos e mais objetos, que impediam a passagem. Uma voz dizia ‘não adianta insistir, não adianta insistir’. Mas de repente toquei num objeto e ele se desfez, e na verdade dava para passar pelo lugar que quisesse, era só tocar nos objetos para que eles se desfizessem”.

6.2 FUTURO SEQUESTRADO X O ANTI-SEQUESTRO DOS SONHOS.

Curso Imersivo de 10 dias - “Clínica e Arte” no Capacete, Rio de Janeiro (RJ), executado por Fabiane M. Borges e Leandro Nerefuh com a colaboração de Giseli Vasconcelos, Marcelo Marssares, Paola Barreto e Rafael Frazão - < <http://capacete.org/?p=1950> >

Para ver as fotos de todo o processo (por Rafael Frazão) - < <https://www.flickr.com/photos/22405820@N08/albums/72157666726214083/with/27179169320/> >

Aqui os sonhos passaram por diferentes técnicas de manipulação (linguagem da alquimia):

6.2.1) Os sonhos.

Antes ainda do primeiro dia do curso, os participantes foram estimulados a sonhar e lembrar dos sonhos durante o dia, para ir ganhando intimidade entre sonhar, memorizar e traduzir.

6.2.2) Tradução dos sonhos (escrita)

No primeiro dia de curso foi pedido para que cada participante trouxesse escrito os sonhos da noite anterior. Esses sonhos foram passando por várias técnicas de manipulação no decorrer dos 10 dias. Ao todo foram 28 sonhos.

6.2.3) Dia 1 - Organizamos quatro salas diferentes para o primeiro dia: Recepção - Anomia - Ruidocracia - Contação de sonhos derivados.

1ª sala - Recepção: Todos sentados em roda, com seus sonhos nas mãos, tendo os primeiros esclarecimentos conceituais e práticos sobre o programa.

2ª sala - Anomia: Na segunda sala pedimos para que todos colocassem seus sonhos numa bacia de metal. Os sonhos foram misturados. Logo redistribuídos. Caso alguém pegasse seu próprio sonho, foi acertado previamente que o colocasse novamente na bacia e o trocasse. Pedimos para que as pessoas lessem muitas vezes o sonho do outro que tinha em mãos, até gravar bem as imagens. Logo os sonhos foram devolvidos para a bacia de metal, e pusemos fogo nestes. Todos em volta da fogueira de sonhos, até virarem cinza. Logo fomos colocando uma venda nos olhos de cada um e os vestimos com um saco preto de lixo. A partir disso fomos conduzindo os participantes através de ruídos, sons e cuidado, porque não podiam ver nada, para a terceira sala.

3ª sala – Ruidocracia: Na terceira sala havia projeções, amplificadores, microfones, caixas de som, luz, instrumentos, mixadores, e foi pedido para que as pessoas comesçassem a contar uma para as outras dos sonhos do outro, aumentando e diminuindo a voz, gritando ou sussurrando, cantando ou gesticulando. As pessoas ainda não se conheciam inteiramente, o espaço era de ruído pesado, os microfones passavam pegando as histórias e amplificando-as. Depois desse estado de transe ruidocrático, pedimos para que cada um (todos ainda vendados) fosse achando um pequeno grupo de duas e três pessoas, e fosse montando um novo sonho, a partir do que ficou na memória. Os grupos foram tirando as vendas, se reconhecendo e compondo os sonhos derivados. Assim fomos para a quarta sala.

4ª sala – Contação de sonhos derivados: A quarta sala era a mesma que a primeira, só que modificada. Cada dupla ou pequeno grupo apresentou seu sonho derivado para o grande grupo, constituindo finalmente os sonhos que subsidiariam o processo dos próximos nove dias.

6.2.4) Dia 2

Organizamos três salas diferentes para o segundo dia: Sonhos Derivados – Processo de Performatização – Conversa.

1ª sala - Sonhos Derivados: Colocamos três tábuas grandes cobertas de papel divididas em três categorias. 1ª tábua: Ambiente. 2ª tábua: Personagem. 3ª tábua: Incidência. Pedimos para os participantes escreverem em cada madeira de acordo com suas lembranças dos sonhos derivados. As pessoas foram colocando conforme suas memórias os ambientes, os personagens e as incidências. Logo levamos as madeiras para a segunda sala.

2ª sala - Processo de Performatização: Com panos no chão, luzes, microfones e instrumentos eletrônicos, digitais e acústicos, os participantes foram convidados a se reorganizar em duplas ou pequenos grupos, diferente do formato do dia anterior, para juntos verem os ambientes, personagens e incidências, e para traduzirem isso para uma linguagem performática. Os grupos criaram cenas sem utilização de linguagem lógica, enquanto em seus corpos eram projetadas imagens oníricas de filmes ou vídeos.

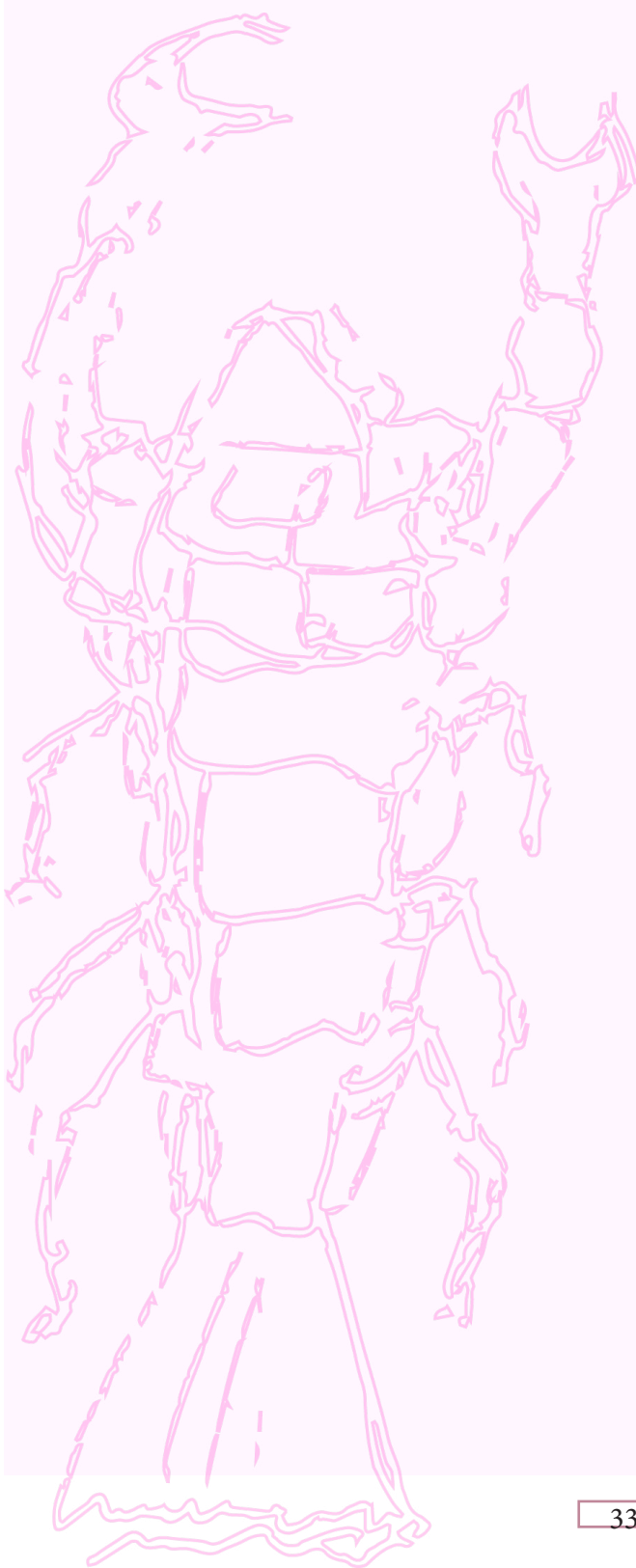
3ª sala - Conversa sobre o processo: Roda de conversa – comida e bebida.

6.2.5) Dia 3 - Curso de espectrômetro com Paola Barreto

Paola Barreto iniciou o encontro falando da sua tese sobre Cine Fantasma. Os participantes receberam um kit para criar seu próprio espectrômetro. A discussão sobre espectros (materiais e imateriais) foram trazidas para a cena do curso e materializadas com os barulhos emitidos pelos aparelhos. O estudo dos espectros criou a aura necessária para a ideia de que estávamos atuando com coisas invisíveis, mas que são presentes, mesmo que nem todos tenham conseguido terminar o espectrômetro.

6.2.6) Dias 4, 5 e 6

Todo mundo foi para um sítio por três dias (no ônibus do Ducha). Lá fizemos acampamento e propusemos três processos:



1º - Exercício de escrita e memória: Giseli Vasconcelos fez uma dinâmica dadaísta com o grupo, pedindo para que todos pegassem papel e caneta, fizessem silêncio e começassem a escrever sobre os sonhos conforme os inputs e o tempo que ela ia dizendo. O processo foi baseado na memória dos processos anteriores, o que chamamos de rascunhos memorativos.

2º- Recorte dos rascunhos memorativos: Os rascunhos também foram misturados e redistribuídos. Pedimos que os participantes ficassem em silêncio, e em estado de concentração sublinhassem as imagens e cenas que mais lhe chamavam a atenção no papel que tinham nas mãos. Os textos sublinhados foram novamente redistribuídos. Daí em diante, os participantes iam lendo espontaneamente as partes sublinhadas preferidas dos seus textos redistribuídos, enquanto essas frases iam sendo computadas. Os rascunhos viraram um roteiro. O roteiro memorativo se tornou um roteiro memorativo, que serviu de referência para a criação de um working process aberto ao público:

Exemplo 01:

“Um deserto de sal
nuvem de fumaça
veias
magma terrestre
está de cabeça pra baixo
inversão da gravidade
líquido que se torna ácido
uma corda no pilar de concreto
uma sala com líquido vermelho
cinematográfico
o canto da cigarra que perfura a pedra
os líquidos são a casa da humidade
amêndoas negras das imagens fecundação
tsunamis

generoso
como se é ouro como se é meu
ativismo sensorial
o investigador abre o tal estado de
perplexidade
fanfarrão e bêbado se encontravam no mesmo
lugar
tsunami
pra que temer outro tsunami
cachorro lobo com boca na barriga e dentes de
esperar
de onde sai a purpurina uma cabeça
escutar de ondas
escrita de escuta”

3º - Ritual na praia: Pedimos para os participantes trazerem de casa elementos ritualísticos, fantasias, tecidos para um ritual na praia, já pensando nos personagens e sonhos. Fomos no ônibus do Ducha para a praia. A praia estava deserta. Saímos em uma espécie de procissão, caminhando pela praia, até acharmos um local adequado para nos concentrarmos e fazermos um encontro de personagens oníricos.

6.2.7) Dias 7 e 8

Construção do trabalho de apresentação: De volta ao Capacete, começamos a elaboração de uma apresentação (formato working process total) para o grande público. O Capacete virou o cenário do mundo onírico dos participantes que tinham o roteiro dos sonhos em mãos, e já alguma intimidade com os cenários e personagens produzidos durante o processo imersivo. Cada pergunta sobre performance individual ou coletiva, ritual, fantasia, ambientes, comida, bebida, processos, era remetida ao roteiro dos sonhos.

6.2.8) Dia 9

Apresentação para o público: Foram ocupadas todas as salas do Capacete. Se atualizaram os elementos presentes nos sonhos, como sal grosso, tsunami, estátua de sal, plantas, alimentação (como a sopa cósmica ou a bebida do fim do mundo), vídeos, sons, luz, plantas, projeções, instrumentos, colagem. Muita coisa do roteiro dos sonhos se concretizou de alguma forma nas cinco salas ocupadas. Cada pessoa do público tinha que trazer um saco de sal grosso para poder entrar, e o mesmo era colocado em uma bacia de metal, até encher, e depois era despejado pelo chão das salas e nos ombros do público. Antes da entrada já havia pessoas operando na venda de cachaça e sal grosso, em cima dos entulhos. As paredes em frente à Escola Capacete foram tomadas por palavras do roteiro dos sonhos, na entrada um ritual de passagem com banho de sal grosso e arruda. No espaço interno, uma cozinha fechada vendendo bebida do fim do mundo e uma sopa escura com dedos de batata saindo pelos cantos do prato, muita fogueira de cheiro, máquina de fumaça, os corpos dos visitantes

eram atados uns nos outros, seus olhos tapados, e eram levados por alguns participantes para as outras salas. A estátua de sal ficou quase cinco horas imóvel em cima de uma montanha de sal grosso. O salão era ocupado por sonhos falados, cantados, tocados, barulhos, silêncios, explosões de batuques, ervas de cheiro, alguns de pé, outros deitados. A terceira sala ocupada por silêncio, projeção de vídeos produzidos durante a imersão, lugar para deitar e calar; a salinha de cima foi ocupada por uma personagem que escutava e massageava quem ia lá. Foram cinco horas de ritual onírico, onde os personagens, os textos, as ambiências se atualizavam.

6.2.9) Dia 10

Fechamento do curso: Dia de elaboração do que aconteceu, limpeza do espaço, organização do material, abraços, despedida.

Participantes do processo e apresentação final: Franciele Castilho, Julia Lameiras, Mariana Kaufman, Raisal Inocência, Sue Nhamandu, Oliver Bulas, Mariana Marques, Anna Costa e Silva, Luisa Marques, Thelma Vilas Boas, Cecilia Cavallieri, Rodrigo Krul, Patricia Chiavazzoli, Livia Valle, Kadija de Paula, Caetano EhMaacumba, Ian Erickson-Kery, Aurélia Defrance, SoJin Chun, Julia Retz, Camilla Rocha Campos, Giseli Vasconcelos, Marcelo Marssares, Rafael Frazão, Leandro Nerefuh, Fabiane M. Borges.

Algumas imagens do processo:



Fotos: Rafael Frazão

6.3) HIJACKED FUTURES VS. ANTI-HIJACK OF DREAMS IN THE SWISS ALPES

Curso imersivo “Clínica e Arte” em Zurich University of Arts, executado por Fabiane M. Borges, com organização/produção de Melanie Matthieu e Riikka Tauriainen em 08 e 09 de outubro de 2016, no alpe suíço Fessis - Seeli.

Fotos:

< <https://www.flickr.com/photos/22405820@N08/albums/72157673706597872> >

Áudio:

< <https://archive.org/details/hijacked-futures-vs-anti-hijack-of-dreams> >

6.3.1) Os sonhos:

Foi pedido que os participantes (a maioria alunos de artes visuais da Universidade de Artes de Zurique) comesçassem a anotar seus sonhos uma semana antes do curso, e que cada um trouxesse transcrito (para o inglês, já que o curso seria dado neste idioma) seu sonho mais significativo.

6.3.2) A subida na montanha:

Subimos a montanha íngreme, caminhando cerca de 2.750 metros. No topo, num frio de 10 graus negativos, fizemos a troca de sonhos. Trocamos os sonhos. Decoramos os sonhos um dos outros, depois ateamos fogo aos sonhos.

6.3.3) Ruidocracia:

As pessoas se espalharam pelo topo da montanha e passaram a falar uns para os outros dos outros sonhos que leram, trocaram informações oníricas, gritaram, sussurraram, foram para o topo das montanhas, falaram muito alto para o eco da montanha, ou se esconderam numa pedra e falavam só quando alguém se aproximava.



Foto: Riikka Tauriainen

6.3.4) Dormir juntos: Passamos para uma planície onde todos tiveram seus olhos vendados, e pedi para que buscassem parceiros em silêncio. Só depois de encontrar as pessoas é que se poderia começar a elaborar os sonhos derivados, sem racionalização, somente a partir das três características pedidas: 1) ambiente, 2) incidência, 3) personagem. Formaram-se quatro grupos e cada um produziu uma narrativa onírica complexa, sem finalização, já que dois dias são muito pouco tempo para se propor um desfecho.



Foto: Riikka Tauriainen

Exemplo de sonhos derivados dos Alpes:

“Nós estamos numa árvore com a criança recém-nascida, essa árvore é maior do que todas as outras árvores, nós estamos viajando com essa árvore pelo deserto. Seus galhos nos protegem.

Eles nos protegem de todas as coisas. Nós somos todas as coisas. A criança recém-nascida é todas as coisas. E lá tem luz. As gargantas estão sorrindo. Todas as coisas caem em um buraco no chão. O barco vai em direção ao deserto e se transforma em um jardim maravilhoso. Nesse maravilhoso jardim aparecem mais árvores. As árvores vão em direção à luz. Nós todos estamos sorrindo com a criança recém-nascida. Nós somos todas as coisas no buraco do chão do deserto”.

7. ALGUMAS ANÁLISES E RESULTADOS DAS PRÁTICAS DE TRATAMENTO E TREINAMENTO DOS SONHOS

Durante 2016 e 2017 fiz vários cursos imersivos de sonhos. Escolhi esses três exemplos por serem os mais relacionados aos assuntos que estamos trabalhando nesse texto: ficção científica, antropoceno, teorias especulativas sobre o fim do mundo, perspectivismo, pós-colonização etc. Durante essas vivências percebemos que, se forem estabelecidas algumas bases conceituais para servir como sustentação dos exercícios, os sonhos começam a se dirigir para essas bases e começam a produzir uma espécie de elaboração onírica a respeito delas. Os cursos de dois, três dias não são tão eficazes (quanto os cursos com maior duração) para dar a noção da formação das redes de inconscientes.

Aqui, primeiro, é necessário falar da precariedade dessa investigação. Não operamos com tecnologia de ponta, mas com projetos individuais de programação computacional ou eletrônica do it yourself, que nossos parceiros têm desenvolvido. Essas pesquisas entram em confluência com o trabalho dos sonhos, não são feitas exclusivamente para isso, de modo que é preciso criar adaptações para colocar os diferentes projetos a funcionar. No caso dos exemplos trazidos nesse texto, podemos falar de quatro operadores: 1) o uso de equipamentos eletrônicos diy, como o espectrômetro de Paola Barreto; 2) a mineração feita em PLN (Processamento de Linguagem Natural) por Renato Fabbri; 3) Simulacrum Voices, feito por Giuliano Obici; 4) a utilização de tecnologia





digital nos programas ruidocráticos feitas por Rafael Frazão.

1) No uso de equipamentos eletrônicos diy, inserir o projeto de espectrômetro de Paola Barreto foi fundamental para trazer a dimensão da escuta do invisível. Os participantes aprenderam a fazer o aparelho eletrônico e logo a fazer escuta dos campos magnéticos e a relação com a espacialidade como disparador de derivas. A ideia de que existem pedaços de energia concentrada que também produzem ruídos, ou leituras ruidosas, gerou um momento de excitação e elucubração conceitual: espectrologia, fantasmagoria, campo magnético, energia onírica, realidade dos sonhos etc. Nem todos conseguiram terminar seus espectrômetros, mas todos experimentaram o aparelho diy.

2) A mineração com PLN, com Renato Fabbri, abriu um campo novo de trabalho, colocou os sonhos dos participantes numa análise precisa de repetições de palavras, reincidência de termos, referência de gênero/raça/classe etc. Ao mesmo tempo, produziu linguagem literária com a programação, definindo usos não convencionais para a mineração, como formação de frases novas a partir de começos e fins de frases, palavras maiores e menores, cacofonias etc. O resultado da mineração pode servir para várias áreas, tanto para o uso artístico: roteirização de filmes, peças de teatro, produção poética, literária ou musical, ou um working process, como também para o uso terapêutico, já que ativa uma comunidade onírica simulada pelo computador, mas que conecta os signos inconscientes, faz girar os seus significados, cria memória comum entre participantes, apesar de ser feita por programação.

3) O uso do Simulacrum Voices, de Giuliano Obici, gerou uma discussão, logo em seguida da demonstração, sobre enteógenos, futurismo, decadência humana, acoplamento humano-máquina, inteligência artificial, inteligência de rede etc. Uma rede de inconscientes foi ativada, suscitando fortes impressões e conversas íntimas entre participantes, que falavam sobre

como tinha sido reconhecer seus sonhos no coro de vozes simuladas e o que isso trazia para o grupo. Aqui, como no Processamento de Linguagem Natural, um mundo onírico derivado foi ativado com e por computador. Os sonhos dos participantes foram remixados pelos robôs programados, que os narravam e depois os embaralhavam, fazendo novas narrativas. Isso trouxe uma dimensão ciborgue para o encontro, e despertou um clima de angústia relacionado aos sonhos dos robôs, ou ao sequestro dos sonhos humanos pelas máquinas.

4) A utilização de tecnologia digital nos programas ruidocráticos feitos por Rafael Frazão ajudou a criar uma atmosfera imersiva, criando camadas sobrepostas de narrativas e colaborando para que os signos fossem amplificados. Geralmente utilizamos alguns microfones, mixer, pedais de efeito, projetores, vídeo mapping etc. Em alguns casos conseguimos trabalhar com até nove camadas sobrepostas de narrativas, que ganham consistência onírica e podem provocar estado de transe se ouvidos por mais de 40 minutos. Essa atmosfera é criada pelos próprios participantes, e depois escutada por todos. Abaixo, no programa ruidocrático, é possível entender mais essas sobre camadas e seus alcances comunicacionais. É importante salientar que o uso dos equipamentos também cria sonhos derivados, parte humano, parte máquina.

A mistura de sonhos ou programa ruidocrático: A mistura ruidocrática de sonhos tem colaborado para criar uma espécie de força centrífuga que produz a separação dos signos, e promove uma decantação dos elementos, separando-os por densidade, espessuras, ou, na nossa linguagem, personagens, ambientes, sensações, incidências etc. Conforme essa situação acontece, o dono do sonho vai perdendo a autoria, colocando seus dados no rotor, fazendo-o descolar-se de si mesmo e dos outros, até começarem os novos acoplamentos, que vão determinar os sonhos derivados. Esse método também serve para que as pessoas se conheçam de um outro modo que não o das trocas de informações racionalizadas, mas

os das trocas de informações improvisadas, ilógicas, imaginárias, onde todos fazem parte a partir do seu recorte pessoal. Cria-se aí um ambiente ruidocrático. No início a ruidocracia produz uma sensação de estranhamento, mas depois de um certo tempo de prática se aciona um outro tipo de comunicabilidade, como uma outra língua, onde as pessoas começam a falar e responder em um ambiente aparentemente delirante, mas que na verdade está sendo composto por signos oníricos, o que vai ativando diferentes perspectivas, e a partir daí começam as construções narrativas oníricas de acoplamento sígnico coletivo.

Sonhos derivados: Os sonhos derivados (ou as construções narrativas oníricas de acoplamento sígnico coletivo) são uma fase inicial do trabalho. Quando se atinge esse momento, se está usando um método que, de certa forma, força a conexão entre signos inconscientes. Para formar a rede de inconscientes, algo como uma intranet (algo que é específico e local), esses signos devem ser desdobrados, analisados, inflacionados. Se coloca esses signos como arquétipos, ou entidades, e passa-se a pensar sobre eles, como se trouxessem mensagens do logos. Essa associação de signos, trazida pelos sonhos dos participantes, começa a se relacionar, algumas vezes se associando, outras se diferenciando. Mas as narrativas que eles geram subsidiam os próximos passos do processo, ou seja: como a ruidocracia gera um efeito imersivo e catártico, esses signos adentram a rede de inconscientes e passam a se repetir nos sonhos. Ou seja, os sonhos derivados começam a subsidiar os novos sonhos, que, somados à intimidade do grupo, começam a operar uma narrativa coletiva, que pode ser utilizada para quaisquer fins: políticos, artísticos, de pesquisa etc.

Comunidades oníricas: No curso dado no Capacete, no Rio de Janeiro, averiguamos que a partir do terceiro dia de imersão as pessoas começam a sonhar uma com as outras e também a explorar oniricamente os signos que foram surgindo no decorrer dos dias anteriores. Nesse caso começamos a entender os sonhos como uma arena pública, onde os encontros sígnicos

e interpessoais ocorrem. Os participantes que já estão envolvidos com os sonhos ainda antes do curso, começam muito rapidamente a constituir uma espécie de mundo paralelo, onde o sonho se torna prioridade. As pessoas começam a valorizar os sonhos e a trazer essa dimensão para as conversas cotidianas: estes se tornam referência dos assuntos e das análises, das risadas e dos pensamentos. A constituição da arena pública onírica denota uma potência de encontro que desperdiçamos, enquanto sociedade racionalista e niilista, mas que apresenta sinais plenos de existência, quando acionada de forma concentrada e imersiva. Este território público não é valorizado, mas é um espaço de incursões exploratórias da sociedade de controle e do terrorismo da máquina. Avançar na constituição de sociedades oníricas fortalece o esquema anti-sequestro dos sonhos, enquanto nos alavanca para uma rede de proteção e construções hipersticionais mais conectadas com desejos animistas, ou seja, com “os outros”, os não humanos, já que uma das referências desse trabalho é exatamente a comunidade de sonhos dos Warlpiris*. A busca dessas imersões é acionar também uma cosmopolítica onde não só os humanos fazem parte. Nesse sentido vale também citar o livro *Linhas de animismo futuro*** , que traz a discussão sobre animismo e cosmopolítica e busca incluir na arena pública das decisões os não humanos. Os sonhos são fundamentais para se entender essas outras singularidades e as forças geradas a partir do aprofundamento no mundo onírico.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A primeira parte desse texto começou apresentando alguns filmes de ficção científica cujo tema é o sequestro da subjetividade humana, ou a intromissão do sistema de controle nos sonhos humanos. Logo em seguida apresenta nossa sociedade mediada pelo Tecnoceno, que é um dos braços fortes do Antropoceno, e como este promove o sequestro

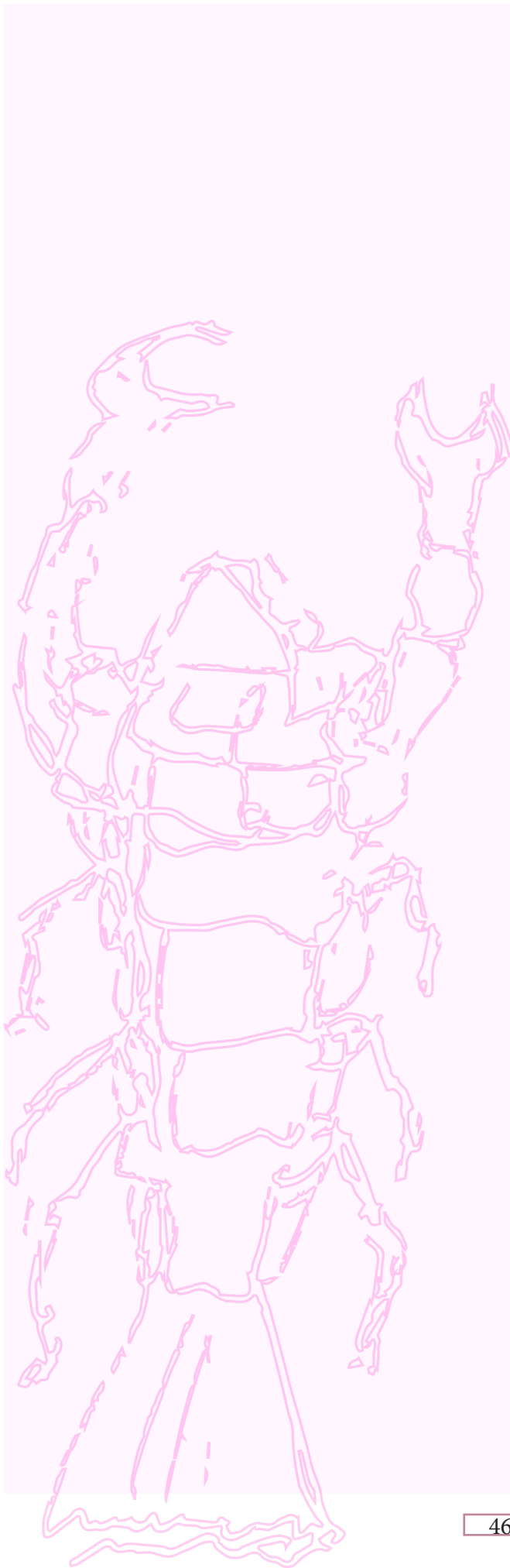
* GLOWCZEWSKI, Barbara. Devires totêmicos: cosmopolítica do sonho. São Paulo: n-1, 2015.

** BENSUSAN, N. Hilan. Linhas de animismo futuro. Brasília. Ed. IEB/ Mil Folhas, 2017

do futuro, a partir da tecnociência + capitalismo corporativo. Evidencia a ideia de que o excesso de extração dos recursos naturais de dentro da Terra é concomitante à extração do “espírito” de dentro dos corpos, e isso está nos levando aos desastres climáticos, assim como à miséria ontológica.

Depois disso, esse texto apresenta uma equação pedagógica, onde define as bases ontopolíticas que sustentam suas proposições, dizendo que intentam maior liberação dos futuros e sonhos. São elas: tecnoxamanismo + ancestrofuturismo + redes de inconscientes. Antepõe isso às bases tecno-ideológicas da sociedade de controle, responsáveis pelo sequestro do futuro e dos sonhos, que são: tecnociência + capitalismo corporativo + inteligência artificial de Deus. Deixa claro que essas ideias estão em conflito e disputam a rede de inconscientes e o futuro da Terra. Sugere que a grande ideologia de liberdade e individualidade prometida no pós - II Guerra Mundial pelas corporações industriais dos países aliados, foi uma grande armadilha, que culminou na criação de um terrível sistema de controle.

Depois disso salienta a importância da ficção e sua capacidade de criar mundo, tirando-a do aprisionamento do universo simbólico e imaginário, trazendo-a para a concretização de fato. A ficção então é apresentada como um dos instrumentos mais poderosos de produção de realidade, assim como a hiperstição, que é a capacidade de criar ficções grandes, em bandos, e materializá-las na realidade. Aqui o texto retorna aos filmes, dizendo que essas ficções apresentam o terrorismo da máquina, o encurralamento que a sociedade de controle está impondo a todo o mundo, ao mesmo tempo em que apresenta (no campo da fantasia = real) inúmeras formas de resistência ou de fuga. Com base nessa ideia de ficção como algo determinante, o texto traz o ancestrofuturismo e redes de inconsciente, apresentando-os como projetos metafísicos de ampliação forçado das nossas bases ontológicas e reestruturando a ideia de comunicabilidade entre inconscientes, apresentando-a como um operador radical de ancestralidades e futuros entre humanos e os outros (que não são humanos, mas são outros entes). Aqui entram questões relacionadas



à espectrologia, aos universos paralelos de signos que atravessam a linguagem e os campos invisíveis não acessáveis com esse nível de consciência mesquinha, como mostra Davi Kopenawa, que diz que os brancos só sonham consigo mesmo e suas mercadorias e por isso não veem nada, e pensam que tudo o que não veem é mentira.

A última parte do texto mostra os sonhos como um dos portais mais poderosos de resgate das ontologias perdidas no passado, assim como de produção de futuros mais livres. A partir de várias referências, sugere uma metodologia de tratamento/treinamento dos sonhos, partindo da relação entre arte e clínica. Nesse momento aparecem alguns modelos de trabalho oriundos de práticas tais como Programa Ruidocrático, Sonhos Derivados, Comunidades Oníricas. Cada um deles nos levando para um grau de entendimento sobre sonhos como espaço público ontopolítico, que deve ser urgentemente resgatado para que haja possibilidade de resistência subjetiva à sociedade de controle e para que se fortaleça a liberação do futuro através do esquema anti-sequestro dos sonhos.

BIBLIOGRAFIA

- BENSUSAN, N. Hilan. Linhas de animismo futuro. Brasília: Ed. IEB/Mil Folhas, 2017.
- BORGES, M. Fabiane. “Ancestrofuturismo”. In: Tecnoxamanismo. São Paulo: Invisíveis Produções, 2016.
- BORGES, M. Fabiane. “Prolegômenos para um possível tecnoxamanismo”. In: Cadernos de Subjetividade, vol. 10, nº 15, 2013.
- BURROUGHS, S. William. The Ticket That Exploded. Paris: Olympia Press, 1962.
- CARVALHAES, Goldenstein Ana. Persona performática: alteridade e experiência na obra de Renato Cohen. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- CASTAÑEDA, Carlos. The Art of Dreaming. Connecticut: Easton Press, 1993. 1ª edição
- CASTRO, Eduardo Viveiros de. Metafísicas caníbales. Madrid: Katz Editores, 2010.
- COHEN, Renato. Performance como linguagem. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- COHEN, Renato. Work in progress na cena contemporânea: criação, encenação e recepção. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- CRARY, Jonathan. 24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep. Londres/Nova York: Verso, 2014.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. Mille Plateaux. Paris: Les Éditions de Minuit, 1980.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. O anti-édipo: capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: 34, 2010.
- DELIGNY, Fernando. O aracniano e outros textos. São Paulo: n-1, 2015.
- DOMHOFF, G. William. The Mystique of Dreams: A Search for Utopia Through Senoi Dream Theory. Berkeley: University of California Press, 1990.
- DUNNE, J. W. An Experiment with Time. London: Faber, 1939 (4ª edição).
- FABBRI, Renato e BORGES, M. Fabiane. “Text Mining Descriptions of Dreams: Aesthetic and Clinical Efforts”, publicado no Encontro Nacional de Modelagem Computacional em 19/10/2017.
- FABBRI, Renato. “Topological stability and textual differentiation in human interaction networks: statistical analysis, visualization and linked data”. Tese publicada no Instituto de Física de São Carlos/SP.
- FREUD, Sigmund. A interpretação dos sonhos. Tradução do alemão de Renato Zwick. Porto Alegre: L&PM, 2012.
- GLOWCZEWSKI, Barbara. Devires totêmicos: cosmopolítica do sonho. Tradução: Jamille Pinheiro e Abrahão de Oliveira Santos. São Paulo: n-1, 2015.
- HARAWAY, J. Donna. Staying With the Trouble. Nova York: Duke University Press Books, 2016 (1ª edição).
- JUNG, Carl Gustav. Os arquétipos e o inconsciente coletivo. Tradução Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis: Vozes, 2000.
- KOPENAWA, Davi e ALBERT, Bruce. A queda do céu: palavras de um xamã yanomami. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- KUZWEIL, Ray. The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology. Nova York: Viking Penguin, 2006.
- LANA, Firmiano Arantes e LANA, Luiz Gomes. Antes o mundo não existia. São Paulo, Livraria Cultura Editora, 1980.
- LAND, Nick. Fanged Noumena: Collected Writings. Organização de Robin Mackay e Ray Brassier. Falmouth, UK: Urbanomic, 2011.
- PELBART, Peter Pál. “Esquizocenia”. In: Vida capital: ensaios de biopolítica. São Paulo: Iluminuras, 2004.
- ROMANDINI, Ludueña Fabian. Comunidade dos espectros I – antropotecnia. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2012.
- ROMANDINI, Ludueña Fabian. H. P. Lovecraft: a disjunção do ser. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2013.
- STENGERS, Isabelle. No tempo das catástrofes. São Paulo: Cosac Naify, 2015.
- TADEU, Tomaz. Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica Editora Ltda, 2009.

FILMOGRAFIA

- Coma – Direção: Nikita Argunov. Rússia/2018
- Cemetery of Splendor – Direção: Apichatpong Weerasethakul. Tailândia/2015.
- “Dreams for Sale” – Direção: Tommy Lee Wallace, 1ª temporada, 2º episódio - da série de televisão The Twilight Zone. EUA e Canadá/1985.
- The Congress – Direção: Ari Folman. França,

Israel, Bélgica, Polônia, Luxemburgo e Alemanha/2013.
Source Code – Direção: Duncan Jones. EUA e França/2011.
Inception – Direção: Christopher Nolan. EUA/2010.
Sleep Dealer – Direção: Alex Rivera. EUA e México/2008.
1408 – Direção: Mikael Hafstrom – EUA/2007.
Paprika – Direção: Satoshi Kon. Japão/2006.
Stay – Direção: Marc Forster. EUA/2005.
Eternal Sunshine of the Spotless Mind – Direção: Michel Gondry. EUA/2004.
Waking Life – Direção: Richard Linklater. EUA/2001.
The Cell – Direção: Tarsem Singh. EUA/2000.
Matrix – Direção: The Wachowski Brothers. EUA/1999.
The Thirteenth Floor – Direção: Josef Rusnak. EUA e Alemanha/1999.
Abre los ojos – Direção: Alejandro Amenábar. Espanha, França e Itália/1997.
Ghost in the Shell – Direção: Mamoru Oshii. Japão e Reino Unido/1995.
La Cité des Enfants Perdus – Direção: Marc Caro e Jean-Pierre Jeunet. França, Alemanha e Espanha/1995.
Strange Days – Direção: Kathryn Bigelow. /1995.
Total Recall – Direção: Paul Verhoeven. EUA/1990.
Dark City – Direção: Alex Proyas. EUA e Austrália/1998.
Dreamscape – Direção: Joseph Ruben. EUA/1984.
Welt am Draht – Direção: Rainer Werner Fassbinder. Série de televisão. Alemanha/1973.
Solaris – Direção: Andrei Tarkovsky. União Soviética/1972.
The Lathe of Heaven – Direção: David Loxton e Fred Barzyk. EUA/1971.

“Playtest” – Direção: Dan Trachtenberg. 3ª temporada, 2º episódio da série Black Mirror. Inglaterra/2016

DOCUMENTÁRIOS

The Trap: What happened to our dream of freedom? Adam Curtis. Reino Unido, 2007.
Les maîtres fous. Jean Rouch. Acra – Gana/1955

LINKANIA

“Gigante da tecnologia ou tech giants”. Disponível em: <https://labs.rs/en/> (acesso em 05/06/2017).

Hyper Reality. Keiichi Matsuda. Disponível em: <https://vimeo.com/166807261> (acesso em 04/06/2017).

Fala de Alex Rivera para a Platform Summit (2014). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eHPsmfLdiUs> (acesso em 10/04/2017).

BAREMBLITT, F. Gregório. Dez proposições descartáveis acerca do esquizodrama. Disponível em: <http://artigosgregorio.blogspot.com.br/2008/02/dez-proposies-descartveis-acerca-do.html> (acesso em 03/10/2017).

ROLNIK, Suely. Esquizoanálise e antropologia. Disponível em <http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/Antropesquizoan.pdf> (acesso em 03/10/2017).

IMAGENS

Imersão no Capacete – Futuros sequestrados x o Anti-sequestro dos sonhos – 2016

<https://www.flickr.com/photos/22405820@N08/albums/72157666726214083/with/27179169320/>

Imersão nos Alpes Suíços – Hijacked futures vs. anti-hijack of dreams in the Swiss Alps – 2016
<https://www.flickr.com/photos/22405820@N08/albums/72157673706597872>