

## Sobre a arte das mídias imaginárias

Eric Kluitenberg<sup>1</sup>

Tradução: Murilo Henrique Sanches

**Resumo:** Em 2006, Eric Kluitenberg lançou o livro *Book of Imaginary Media*, que propõe uma escavação do imaginário midiático, através de uma metodologia em busca de mídias que nunca foram de fato concebidas, mas existiram 'imaginariamente' em contos, novelas e, principalmente, na literatura fantástica e do absurdo e, no final, acabaram ajudando na criação de mídias que existem hoje em dia. Neste artigo, o autor propõe uma análise de obras de arte e artistas que acabaram fazendo uso – mesmo que inconscientemente – de mídias imaginárias para desenvolver a concepção de suas expressões artísticas.

**Palavras-chave:** Mídia imaginária. Tecnologia. Arte. Literatura fantástica.

**Abstract:** In 2006 Eric Kluitenberg published the *Book of Imaginary Media*, which proposed an excavation of the imaginary media through a methodology in search of media that were never really conceived, but existed "imaginarily" in short stories, novels and especially fantastic literature. These imaginary media ended up helping in the creation of media that exist nowadays. In this paper, the author proposes an analysis of artworks created by artists who made use – even though unconsciously – of imaginary media to develop the conception of their artistic expressions.

**Keywords:** Imaginary media. Technology. Art. Phantastic literature.

“Eu quero mídia com gigabytes de imaginação, em vez de memória”.  
Peter Blegvad - *On Imaginary Media*

### 1. Introdução

Mídias imaginárias são máquinas que mediam desejos impossíveis. O conceito de *mídia imaginária* foi originalmente criado durante a preparação para o mini-festival *A Arqueologia das Mídias Imaginárias*, que foi realizado no De Balie, um centro para cultura e política em Amsterdã, entre os dias 5 e 8 de fevereiro de 2004. Discussões sobre o possível significado do termo começaram, no entanto, no ano de 1999,

---

<sup>1</sup> Eric Kluitenberg é teórico cultural e midiático e também curador em Amsterdã. Em 2006 editou o livro *Book of Imaginary Media*, que introduziu o conceito de “mídia imaginária” no campo dos estudos em arqueologia das mídias. Kluitenberg é professor de artes e teoria das mídias na ArtScience Interfaculty na Universidade The Hague na Holanda e editor chefe do Tactical Media Files <<http://www.tacticalmediafiles.net>>, uma fonte de documentações online.

seguidas da apresentação do teórico e curador de mídias finlandês Erkii Huhtamo, em Amsterdã, lugar onde eu sugeri a ideia a ele pela primeira vez.

Juntamente a Siegfried Zielinski, Huhtamo pode ser creditado como o cocriador do altamente produtivo campo de pesquisa de história e teoria da mídia, geralmente classificado como arqueologia das mídias. Dentro da abordagem arqueológica do estudo das mídias, o instrumento dado é uma posição proeminente como substrato material para a escrita de histórias e teorias de mídia. A primeira vista isto parece oferecer uma base firme para estes textos, uma maneira efetiva, em que o indisputável material é evidência do empenho humano de desenvolver dispositivos de comunicação competentes, o que sugere um ponto seguro de ancoragem. Entretanto, arqueólogos das mídias não coletam apenas máquinas, os dispositivos por si só. Eles também são fascinados pelo que é escrito sobre estes dispositivos, pelos criadores, pelas propagandas, manuais, patentes, notas técnicas, mas também visões do futuro, sobre máquinas que ainda serão construídas. Com o mesmo interesse, os arqueólogos das mídias consideram de que maneiras essas máquinas de mídia, uma vez produzidas, são recebidas pela sociedade, como elas são analisadas, como as pessoas fazem comentários sobre, o que pode ser encontrado como depoimento em conversas informais sobre estas máquinas, representações, cartuns, fantasia, escárnio, contas em primeira e segunda mão, declarações de fascínio, desgosto ou tédio. [...]

Huhtamo é um colecionador incessante. Ele coleciona máquinas de mídia, propagandas, produções obscuras da mídia, documentações (preferencialmente as de máquinas esquecidas), histórias perdidas e legado de gêneros fora de moda e uso. Ao assisti-lo, como fiz em sua apresentação em 1999, em que ele demonstrava seu arquivo aparentemente inesgotável, nesse caso de “arqueologia da interatividade”, cada vez mais estas “mídias interativas” pareceram perder sua eficiência. Em vez disso, elas tornaram-se objetos de desejo. Mas para que exatamente? A pergunta permaneceu sem resposta.

Eu já pensei exaustivamente sobre o caráter mitológico da tecnologia. Particularmente no Ocidente, onde do século XIII em diante as mais avançadas máquinas de cada era foram decoradas com significações quase divinas. Ou, em sua aparência mais secular, onde estas máquinas vieram para substituir as mecânicas do

divino ao todo. Até o momento, de alguma maneira eles parecem ter retido seu caráter místico. Tecnologia (máquinas) vista por essa ótica poderia ser entendida como uma combinação entre imagem e ideia. A realização material real parece importar menos do que a imaginação que produziu a máquina. Desta perspectiva os termos “mídia imaginária” ou “máquinas imaginárias” parecem sugerir a si mesmos de maneira natural. No entanto, o que isso significava exatamente não estava claro, para mim ao menos.

Podem existir muitos tipos diferentes de máquinas imaginárias, máquinas de teleporte, máquinas do tempo, projetores de pensamento, mecanismos de voz eletrônica, naves espaciais, vassouras voadoras. Literatura, ficção popular e cinema são cheios disso. A primeira limitação que impomos ao projeto foi restringir nosso foco à mídia imaginária, em vez da categoria genérica que seriam as máquinas imaginárias, amarrando a análise próxima ao processo de comunicação humana, e então vê-la florescer. O que me fascinou particularmente foi a ideia de que máquinas eram consideradas aptas a remodelar a comunicação humana e superar deficiências inerentes.

Mídias imaginárias davam a impressão de serem dispositivos compensatórios para todas essas deficiências humanas, em particular à pompa da comunicação interpessoal (o que é uma expectativa curiosa de ser colocada em uma máquina). Entretanto como um adendo à comunicação, como relacionamentos humanos, as próprias máquinas são vulneráveis e frágeis, inadequadas e mais frequentemente não falham na realização de funções estabelecidas por seus criadores e usuários.

Deste modo, na arqueologia das mídias imaginárias nós tentamos “escavar” os sonhos da humanidade sobre o meio de comunicação definitivo. Estas explorações arqueológicas são focadas nas imaginações de mídia como foram expressas em histórias, desenhos, impressões, filmes, sons, propagandas ou imaginários quase filosóficos. Elas não tratam tanto da mídia realizada como mídia em potencial e/ou possível: mídia sonhada, mídia fantasiada, são visões de como a comunicação humana pode ser remodelada por meio de máquinas.

Nós podemos encontrar traços do efêmero nas primeiras escritas que serviram como base para o emergente campo da arqueologia das mídias, ao qual eu queria

trazer minhas perguntas sobre mídia imaginária. Em 1996, duas publicações, de Erkki Huhtamo<sup>2</sup> e Siegfried Zielinski,<sup>3</sup> surgiram com a tentativa de delinear a abordagem arqueológica de história e teoria de mídia mais claramente. Nas extensivas explorações das expressões artísticas e histórias culturais nestas publicações, tanto Zielinski quanto Huhtamo indicaram o momento mais poético na (não) escrita da história da tecnologia.

Desta maneira, a arqueologia da mídias imaginárias que nós quisermos evitar no primeiro momento, e direcionamos para algo mais próximo a imaginação da tecnologia, serviu apenas para retornar ao dispositivo após esse exercício. Uma inversão de perspectiva da máquina para a imaginação rapidamente provou-se insuficiente para explicar as assombrosas complexidades em que nos encontramos emergidos. Traçando as imaginações do meio de comunicação final por um amplo alcance de diferentes culturas e configurações sociais requereu uma abordagem mais diversificada. Particularmente, como não é só a imaginação que modela a verdadeira percepção das máquinas e dispositivos de mídia, mas também as máquinas concebidas estimulam, efetivamente, a imaginação, adiciona novas camadas novas de complexidade. Muito frequentemente, as máquinas transcendem o que poderia ter sido imaginado antes delas aparecerem. Esta é a descoberta dos reforços antes impensáveis, o quase divino ou diabólico *status* da “máquina”, na recepção popular.

Mais ainda, ficou aparente que certas constelações só podiam ser explicadas como uma interação da imaginação e entendimento de máquinas midiáticas específicas. Enquanto estas máquinas as vezes criam novas conexões entre pessoas através do tempo e espaço, muito do que foi deixado de fora na “mediação” foi preenchido pela imaginação. A fronteira entre o imaginado e o percebido, na mídia, acabou sendo muito mais ofuscado do que o antecipado. Imaginação e descoberta entrelaçam-se continuamente um na outro, no desenvolvimento das tecnologias (midiáticas). Isto abre um complexo campo de investigação e sentido, mas também um campo altamente produtivo para experimentação e engenharia artística, onde de fato ambas as formas de atividade criativa tornaram-se muito mais próximas do que eram geralmente consideradas.

---

<sup>2</sup> Erkki Huhtamo, From kaleidoscomaniac to cybernerd, in *Electronic Culture: technology and visual representation*, Timothy Druckrey (Ed.) (New York: Aperture, 1996) p. 302-303.

<sup>3</sup> Siegfried Zielinski, Media Archaeology, In: *CTheory*, Special Issues: ga111, date published: 7/11/1996 – disponível neste [link](#).

Cada vez mais perdido nesta exploração, mas com uma profunda sensação de alívio, era a suposta condição de realidade das mídias / máquinas. Para estar apto a seguir de forma bem sucedida nessa direção – mesclando o imaginado e o realizado – era claro que nós precisávamos articular um novo tipo de subjetividade considerando essas máquinas efêmeras. Algo que Zielinski enfaticamente citou em seu livro sobre arqueologia das mídias, e que ainda hoje é comunicado no seu trabalho. Nós precisávamos descobrir e revelar a arte das mídias imaginárias.

## **2. Imaginado, lembrado, observado – Peter Blegvad**

Peter Blegvad é um artista incrivelmente produtivo e poliglota. Durante o trabalho com ele no projeto *Mídia Imaginária*, ele também se tornou um amigo querido (Siegfried Zielinski dá ênfase na importância da “economia da amizade” nestes tipos de processos de desenvolvimento criativo). Hábil em ilustração, um reconhecido inovador do gênero cartum, produtor talentoso de peças de rádio (“eartoons”), escritor, poeta, cantor e compositor mundialmente renomado, Blegvad trouxe exatamente o tipo de perspectivas de várias camadas e sensibilidade para as nossas explorações que a mídia da arte imaginária requer.

No início de sua carreira de ilustrador e cartunista, Blegvad desenvolveu um método original de desenho comparativo – algo que fora profissionalmente treinado para fazer. Com base no seu método de desenhar objetos imaginados, observados e finalmente lembrados, foi que ele nos deu a possibilidade de investigar como a imaginação, a observação e a memória informam umas as outras, através da separação e comparação dos resultados. Blegvad comentou sobre esse método:

Eu comecei fazendo desenhos comparativos de assuntos que eu Imaginava, Observava e Lembrava, em 1977 em Nova Iorque, perseguindo uma linha de pesquisa que cresceu desde as minhas primeiras incumbências como um ilustrador e meu esforço para desenvolver um estilo que servisse para aquele gênero. No trabalho, geralmente era exigido que eu pintasse coisas que eu não poderia, sem recorrer a um modelo, renderizar realisticamente, mas que eu poderia inventar hieróglifos reconhecíveis (já que o cartum é um hieróglifo) me baseando nesta abordagem eidética do item em particular que eu poderia “ver” com aquele órgão indetectável, os “olhos da mente”. Em minha imaturidade, eu as vezes experimentava um tipo de vertigem ao desenhar, para um cliente, coisas puramente como eu imaginei ou lembrei como eram. Seria a imagem de um espectro idiossincrático ou

fantasma em minha imaginação, legível ao público como um signo para a coisa? Eu duvidei disso. Normalmente eu destruía a unidade das minhas ilustrações, por um momento, um cartum estilizado com itens (os adereços da cena) os quais eu havia copiado de maneira acadêmica da vida ou de fotos em minha compulsão de fazê-las da maneira correta. Portanto, primeiramente como terapia comecei a desenhar vários itens, três vezes. Iniciava pela forma como eu as imaginava ser, então eu realmente as observava e desenhava e depois de um intervalo considerável de tempo, como eu lembrava que elas eram. Eu concordei em não alterar o grau de realidade do objeto da forma como ele apareceu na minha imaginação ou memória, resultando o que Blake chamou de “órgãos vegetativos de visão”.<sup>4</sup>

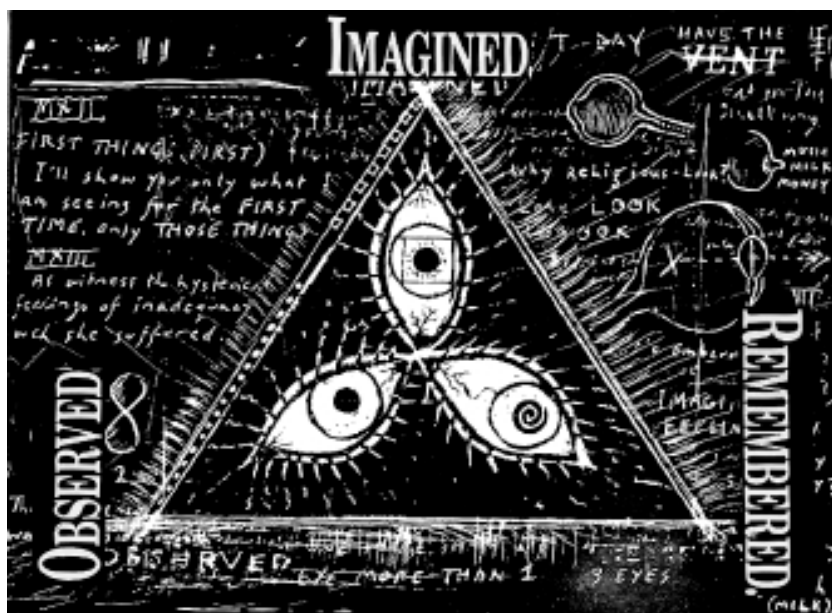


Figura 1. *Observed, Imagined, Remembered*, Peter Blegvad, 1984.

Blegvad também propôs uma série de mídias imaginárias, as quais incluem um projetor de pensamentos (baseado em Nikola Tesla), um detector de Deus (um dispositivo para registrar a presença do divino em seres vivos), um *walkie-talkie* (receptor portátil) para falar com os mortos que era utilizado por seu personagem de HQs Leviathan, um bebê sem face, um ser dotado com visão intocada, e a tabula rasa. Leviathan usa o *walkie talkie* basicamente para “assustar” os mortos de uma forma bastante inofensiva, gritando “Booh” no aparelho, E por fim, Leviathan também usa Extensores de Rezas para aumentar o alcance e eficiência de suas preces, e um moderno mudra (uma posição de mãos adaptada de rituais Budistas e Hindus como uma maneira de

<sup>4</sup> Disponível em: <<http://www.amateur.org.uk/ior/ior.htm>>.

expressar a ordem cosmológica e se conectar com o divino) usado por ele como um aparelho de comunicação móvel que tem o sentido de falar diretamente com Deus.

Em particular uma das mídias enigmáticas, a *Armadilha de Anjos*, foi utilizada por Blegvad como escrita adjunta – uma atividade de deslocamento para pôr a distância suas inseguranças sobre as letras que estava escrevendo para seu colega e músico John Greaves. Em uma entrevista com a revista *The Believer*, Blegvad explica:<sup>5</sup>

Ela se une a meu interesse em imagens mentais e meu amor pelo filme *Orphée*, de Cocteau, em que Jean Marais fala através do rádio de ondas curtas *Death's Rolls-Royce*: “Um simples copo de água ilumina o mundo”. BLVR: Você acredita que a “sensação Órfica” é um conduíte da sua escrita?

PB: Eu não sou um visionário, mas eu passei metade da minha vida desenhando coisas que eu imaginei, lembrei e observei, comparando as diferenças entre elas, e meu estudo confirma que a diferença entre dia e noite não é tão grande como as pessoas dizem. Nós estamos sonhando a todo o momento. Quando eu estava escrevendo letras para John Greaves, nos anos 70 e 80, eu não queria ter responsabilidade sobre o que eu escrevi, então com inseguranças e tédio eu desenvolvi uma elaborada forma de atividade de deslocamento, uma técnica estranha a mim, criando o que eu chamo de “O mapa de Armadilha de Anjos”, um papel pintado com símbolos e impregnado com aromas criados para atrair vários poderes e domínios do ar para me auxiliar no ato da composição. Eu queria ser ditado, como meus heróis poéticos, Yeats, Rilke, Cocteau, Jack Spicer. Funcionou, de uma maneira bem humorada.



**Figura 2.** *Angel Trap (Blue)*, Peter Blegvad, 1977.  
Tinta e aquarela impregnada com Suze, um licor feito com a flor Genciana-amarela.

<sup>5</sup> Peter Blegvad interviewed in *The Believer Magazine*, The Art Issue, November / December 2009. Disponível no [link](#).

### 3. O grande vidro de Duchamp

A mídia imaginária impregna as histórias da vanguarda. Uma das mais bizarras e elaboradas manifestações é a *Máquina Solteira*, reconhecida como uma composição específica dos elementos naturais e mecânicos da composição pelo teórico literário Michel Carrouges, nos anos 1950. Marcel Duchamp criou o seu modelo mais compreensivo com a construção do *Grande Vidro, ou a noiva despida por seus celibatários, mesmo*, em que trabalhou entre os anos de 1915 e 1923 (e que foi deixado sem término).

Na concepção de Carrouges (1954)<sup>6</sup> sobre a *Máquina Solteira*, ela é um dispositivo imaginário no qual os princípios de homem e mulher são intensificados por um análogo mecânico que se posiciona entre homem e mulher (como uma mídia mecânica – uma máquina de conexão). A *Máquina Solteira* transforma o ato de fazer amor – o tal “princípio de vida” – em um mensageiro de alienação, desilusão, destruição e, por fim, de morte. Esse dispositivo imaginário pode ser interpretado como uma reflexão sobre a implacável natureza da biologia mecânica e das forças que perturbam as socializadas tentativas de trazer união (família) e harmonia (amor) para a relação entre homem e mulher.

Na emblemática obra de Duchamp, o essencial distanciamento entre machos (os solteiros, na região inferior da foto) e a fêmeas (a máquina de noivas na parte superior) é acentuado pelo fato que essas criaturas habitam dimensões totalmente diferentes. A noiva – possível de ler nas notas de Duchamp – é uma máquina do amor movida à gasolina do amor, e é uma criatura de 4 dimensões, enquanto os solteiros são seres tridimensionais, ligados à terra e à existência mortal. A noiva seduz o solteiro, continuamente, com o seu longo tentáculo para manter a máquina do amor funcionando assim como para produzir a gasolina do amor, da qual ela depende. A gasolina do amor produzida pelo solteiro passa por uma série de purificações alquimistas que permitem a transcendência para o domínio da noiva. Essa troca de dimensão é proibida para os solteiros, deixando eles para trás, presos em suas frustrantes máquinas do desejo.

Enquanto o grande quadro das maquinarias de frustração de Duchamp, num primeiro nível pode ser interpretado como um comentário sarcástico em relação às

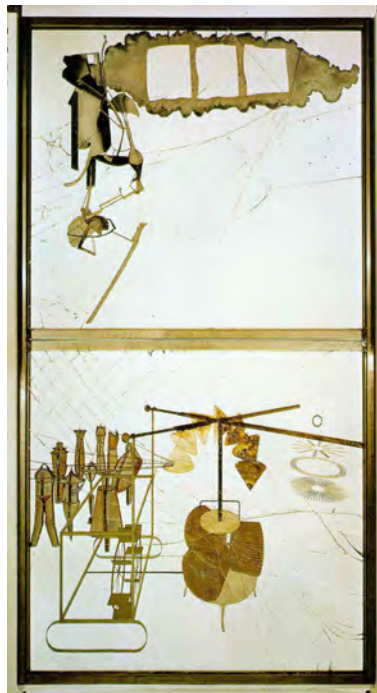
---

<sup>6</sup> Michel Carrouges, *Les Machines Célibataires*, 1954 (reedição Paris: Chêne, 1976).



concepções burguesas de família e amor e como um escárnio, ele também é claramente ordenado na forma de uma engenhoca imaginária, um tipo de alegoria dos desejos impossíveis. Estranhamente, em particular essa máquina apareceu em incontáveis serviços de “fone sexo”, operando ao redor do mundo por muitos anos. O grande vidro de Duchamp, em retrospecto, lê isso tudo como uma descrição perfeita de todos os elementos dessa telemática *Máquina Solteira*: os tentáculos das noivas telemáticas (anúncios produzindo desejos ilícitos) e os solteiros mortais ligados a seu domínio tridimensional. A dependência da noiva na produção da gasolina do amor, purificado pelo sistema de transação de contas de telefone, permitindo ele transcender o domínio da noiva imaginária – uma noiva que só existe no desencarnado domínio de ondas eletromagnéticas.

No fim, esses solteiros contemporâneos não interagem com a mulher real, a noiva desejada, mas só com seu imaginário eletromagnético e projeção mediada. O sistema não produz amor, unidade e vida familiar já que os desejos carnis dos solteiros não podem ser consumados com uma noiva telemática imaginária. Então, essa máquina de frustração só pode produzir desilusões, desejos frustrados, contas de telefone fora de controle, divórcio, e possivelmente até suicídio.



**Figura 3.** *A Noiva Despida por seus Celibatários* (1915), *Mesmo* (1923), Marcel Duchamp.

#### 4. Cinema espectral – Zoe Beloff

O desejo final que abastece a construção da mídia imaginária, é a transcendência da eterna divisão entre o que está vivo e morto. Como o rádio receptor órfico de Blegvad, incontáveis mídias transcendentais foram imaginadas, mas provaram não funcionar, incluindo o receptor de áudio para mediação das almas daqueles que partiram presos na magnetosfera da Terra (nunca desenvolvido), de Thomas Edison – o extenso movimento de Fenômenos de Voz Eletrônicos e seu aparelhos idiossincráticos. É claro que também existe uma rica história de médiuns místicos que podem conjurar as almas dos mortos (a sessão) e agir como conduítes para os seus pensamentos e sentimentos não resolvidos.

A produtora de filmes Zoe Beloff<sup>7</sup> ficou particularmente fascinada pelas trágicas histórias de jovens mulheres médiuns que se tornaram conhecidas como figuras públicas no fim do século 19 e início do 20. O trabalho dela investiga o espaço onde a tecnologia intersecta com o desejo inconsciente. Como ela diz: “Eu sou inspirada por histórias e casos de médiuns e mulheres loucas de um século atrás. As aparições deles e alucinações abrem novos modos de conceituar a imagem em movimento”.<sup>8</sup>

Beloff tem investigado particularmente o gênero da fotografia de espíritos, em que as emanações do médium, as vezes em estado de transe, são capturadas visualmente. Nestas recordações fotográficas, é possível ver cenas absurdas, com suportes de cartão óbvios agindo como se fossem a aparição de fantasmas de amados e membros familiares falecidos. Mas estes aparelhos fotográficos tem um papel ambíguo, ao capturar a ação. Novos dispositivos ópticos, como o estereoscópio, foram trazidos para comportar o fenômeno da aparição de fantasmas e também como prova científica de sua fabricação natural, que permite desmascarar as trapaças dos olhos (visão).

Ao fazê-lo, as notas de Beloff serviram, em parte inadvertidamente, para dar uma ampla visibilidade pública às aparições, assim como aos médiuns que atuam como seus conduítes, os transformando em personalidades públicas. Para Beloff, “esses aparelhos são um pouco contraditórios, enquanto propõem desmascarar aparições

<sup>7</sup> Ver p. 114, rodapé 1.

<sup>8</sup> Zoe Beloff, Towards a spectral cinema. In: Eric Kluitenberg (Ed.), *Book of Imaginary Media* (Rotterdam: NAI Publishers, 2006), p. 214-239.

eles na verdade encorajam a visão delas. Isso foi certamente a verdade do estereoscópio inventado por David Brewster com o propósito explícito de mostrar como o olho podia ser enganado. Fantasmas estavam em todos os lugares na cultura popular.

Outro aspecto curioso desse culto de jovens mulheres médiuns é a extrema excitação e êxtase impregnados em tais fotografias. Frequentemente, essas médiuns apareceriam quase nuas, como se aparições de fantasmas estivessem emanando de seus corpos joviais, abundantes em vida e recheados de energia sexual. Além disto, existe uma forte energia sexual homossexual nas imagens, e com base em fontes autobiográficas Beloff descobriu que isso deve estar relacionado à relações sexuais proibidas. Essas questões não foram discutidas publicamente, apesar de sua ampla recepção pública.

Beloff traz uma curiosa mistura de transcendência, tecnologias ópticas e energia sexual ilícita de volta aos seus filmes, instalações e trabalhos de arte, refletindo acerca do tempo o qual novamente a pleora de um novo visual e tecnologia de mídia transbordaram a imaginação pública.

## **5. Mídia morta revivida: o *VinylVideo*<sup>™</sup> de Gebhard Sengmüller**

Mídias mortas são lembradas (ou esquecidas) – elas não existem mais, ou talvez sejam somente espécimes de museus. Elas costumavam existir e nesse sentido elas não eram imaginárias. O escritor Bruce Sterling propôs a categoria e coletou por muitos anos a documentação das mídias mortas e esquecidas. Sterling observou que aquela mídia estava morrendo em uma taxa exponencial, com a introdução da tecnologia digital.

O artista Austríaco Gebhard Sengmuller reverteu essa tendência por retroativamente imbuir uma mídia quase morta, o vinil gravado, com novas capacidades midiáticas, a codificação e a reprodução de imagens de vídeo, o que foi chamado de *VinylVideo*.

Sengmuller: “O VinylVideo é um novo, maravilhoso e fascinante desdobramento na história das mídias audiovisuais. Pela primeira vez na história da invenção da tecnologia, o VinylVideo torna possível o armazenamento de vídeo em um disco analógico. A reprodução de imagem do VinylVideo é possível com uma VinylVideo Unit, que consiste

em um toca discos normal, uma caixa de conversão especial (vulgo VinylVideo HomeKit) e uma televisão.

É em uma combinação de elementos analógicos e digitais que VinylVideo é uma relíquia falsa da arqueologia das mídias. Ao mesmo tempo, o VinylVideo é um vislumbre das novas possibilidades de mixagem de vídeos. Por simplesmente colocar o reproduzidor em diferentes pontos da gravação, o VinylVideo torna possível o acesso randômico à manipulação do eixo do tempo. Com uma imagem e qualidade de som extremamente reduzida, um novo modo de percepção audiovisual evolui.

Neste sentido, o VinylVideo reconstrói uma mídia caseira como um elo perdido na história da gravação de imagens em movimento, ao mesmo tempo que incorpora formas contemporâneas de DJ e VJ.<sup>9</sup>

Mídia morta pode ser considerada como uma mídia imaginária inversa. Quando certa linha de desenvolvimento de mídia está rompida, resta um certo potencial – isso talvez seja uma linhagem em particular de evolução das mídias/tecnológicas. Esse campo de potencialidades é um domínio imaginário, normalmente deixado inexplorado. Sengmuller preencheu esse potencial inexplorado, não sem um claro senso de humor, com seu dispositivo anacrônico, o qual articula a um espaço teoricamente infinito de outras potencialidades.



Figura 4. Gebhard Sengmüller, *VinylVideo*™. (© Eric Kluitenberg)

## 6. Sun Ra e a missão pela liberação no espaço sideral

A vida no planeta Terra é normalmente desconfortável e às vezes definida por um intenso sofrimento, com esperança de fuga. O legado colonial do comércio de escravos e a economia de trabalho ainda persiste no mundo Ocidental, e é

<sup>9</sup> Disponível em: <[http://www.gebseng.com/03\\_vinylvideo](http://www.gebseng.com/03_vinylvideo)>.

primariamente incorporada em deslocadas comunidades dos próprios descendentes de trabalhadores escravos. Com os seus ancestrais tendo sido violentamente tirados de suas terras natais, e vendidos após a abolição da escravatura, seus descendentes mantiveram-se alienados, vivendo em uma cultura e no contexto de estrangeiros. Depois de diversas gerações, eles continuaram deslocados em um vácuo pós-colonial. O retorno à terra mãe é impossível, grandes falhas como o *Black Star Liner* atestam esta impossibilidade, mas o contexto dentro do mundo Ocidental, inconfortavelmente arquivado tal como a “cultura negra” e os afro-americanos apenas testemunham uma existência marginalizada inseridos num quadro social mais amplo.

O processo de emancipação, de assimilação, de integração é fraude com contradição e controvérsia? O legado colonial poderia ser utilizado ou descartado, assimilado ou esquecido? A heterogeneidade cultural deveria ser utilizada ou descartada? Entramos em uma nova cultura mega globalizada ou devemos preservar nossas raízes? Nenhuma destas ou outras questões foram resolvidas e nos acompanharão durante um bom tempo.

Uma série de escritores tem entendido o recorrente tema da Nave Mãe na Ficção Científica Negra como cultura popular, mas também em seitas obscuras como a Black Nation do Islã, como tentativa de gerar um “curto-circuito” para este triste, doloroso e dificultoso debate em busca de libertação no espaço. Se a existência, aqui e agora, é definida pela alienação e o impossível retorno para a terra mãe, é por que não é mais a casa para gerações que tem crescido fora disso. Então, o futuro da cultura negra é a libertação fora da alienação, direcionada para um novo mundo, algum lugar lá fora, no infinito do espaço. Sendo assim, a nave mãe é a mídia imaginária para a libertação.

A afirmação mais comovente sobre este desejo pelo impossível, eu encontrei em uma entrevista com o compositor Sun Ra, que reflete em seu retorno do espaço: eu estive lá antes, e foi como ir para casa. Esta não é a minha casa, este planeta para mim é como uma estação de trem em que pessoas estão aqui hoje e vão embora amanhã. Não é realmente a casa de ninguém, e não foi feito para ser casa para ninguém, é como uma grande universidade, onde as pessoas se sentam para aprender como ser punidas,

se assim escolherem. Existem muitas cadeias neste planeta, muitas forças destrutivas, mas eu posso parar todas elas se algum governo me ajudar.<sup>10</sup>



**Figura 5.** Sun Ra - Jogo de Carta. (© Eric Kluitenberg)

---

<sup>10</sup> *The Man from Outer Space*, uma discussão com Sun Ra, por Robert Franza em WUSB-FM, e publicado em Stony Brook Press, vol. 10 No. 9, 1989.