

ESTADOS NÃO-ORDINÁRIOS DE CONSCIÊNCIA COMO INTERFACE TECNOLÓGICA

Matheus Moura Silva¹

Resumo:

Este artigo trabalha os conceitos de arte, tecnologia, virtualidade, imersão e xamanismo de modo a correlacioná-los. A premissa para tanto parte do ponto da interdependência entre esses campos/conceitos para o desenvolvimento do ser humano contemporâneo. Quando se fala de xamanismo, invariavelmente, estase a falar de Estados Não-Ordinários de Consciência, a representação artística que busca dar forma ao visto durante tais estados faz parte do que costumou-se chamar de Arte Visionária. Com base em tais pressupostos, é apresentado ainda uma obra de arte tecnologia, intitulada Incorpore-me, que visa proporcionar ao fruidor a possibilidade de imersão em ENOC para que ele obtenha suas próprias imagens/visões. A imersão, dessa forma, toma proporções que vão além do determinado por Oliver Grau (2009).

Palavras-chaves: xamanismo, arte visionária, êxtase

Abstract:

This article deals with the concepts of art, technology, virtuality, immersion and shamanism in order to correlate them. The premise for this starts at the interdependence point between these fields / concepts for the development of the contemporary human being. When talking about shamanism, invariably, this is talking about Non-Ordinary States of Consciousness, the artistic representation that seeks to give form to the seen during such states is part of what is used to be called Visionary Art. Based on these assumptions, it is still presented a work of art technology, entitled Incorpore-me, that aims to provide the spectator the possibility of immersion in ASC for it to get his own images / visions. Immersion thus takes proportions that go beyond determined by Oliver Grau (2009).

Keywords: shamanism, visionary art, ecstasy

O conceito em si de Arte é algo amplamente discutido no meio acadêmico e artístico mundial. Muitas são as especulações a respeito do que viria a ser Arte e, por consequência, o artista e sua função no mundo. A proposta aqui não é dar soluções para este imbróglio, mas problematizar a questão a partir de algumas reflexões com base na arte, tecnologia e xamanismo. Talvez, contribuir com apontamentos para a escassa historiografia que envolve arte e tecnologia – como aponta Edward A. Shanken (2009) – e, de modo mais abrangente, o conceito de virtualidade apresentado por Oliver Grau (2007), porém à luz do que conhecemos a respeito dos *Estados Não-Ordinários de Consciência - ENOC*. Tal intuito surge de provocações como a de Baudrillard (1981) ao identificar os psicodélicos como a “apoteose de uma tecnologia que se tornou ela própria intersticial e molecular” (1981, p.131). Em outras palavras, essa seria uma espécie de tecnologia paratópica – por não possuir local definido na ciência, mesmo com atuação à nível intra-corporal.

O sociólogo Laymert Garcia dos Santos (2005), pensador das influências

1 Mestre em Arte e Cultura Visual, doutorando em Arte e Cultura Visual no PPGACV-FAV/UFG. E-mail: saruom@gmail.com Telefone: 62-3205-1980

sociais da tecnologia, volta seu olhar para as culturas tradicionais arcaicas a fim de aprender com elas. Para o pesquisador, o xamã seria o primeiro tecnólogo (GARCIA DOS SANTOS, 2005, p. 173), além do detentor de uma tecnologia (o transe xamânico) avançada e que passa a ser, atualmente, melhor compreendida. Não só ele, mas existe uma extensa bibliografia – principalmente antropológica e sociológica – que trabalha a convergência entre saberes arcaicos e tecnologia. Talvez, como explica Daniela Villalta (2010), seja porque é crescente a necessidade em

pensar uma articulação entre a cultura e conhecimentos arcaicos e as novas tecnologias audiovisuais na perspectiva de que toda tecnologia foi pensada primeiramente no mundo dos mitos. Isso leva a investigar o que é comunicar na perspectiva da tecnologia do silício, quais os contornos dessa comunicação interativa, que transformações ela é capaz de implicar na subjetividade do homem contemporâneo. (VILLALTA, 2010, p. 58)

Por outro lado, autores como McLuhan (2005), por exemplo, imputam aos artistas a tarefa de interpretar e dar soluções singulares para os problemas sociais e tecnológicos de suas épocas – “criar modelos de percepção” (MCLUHAN, 2005, p.250). Se seguirmos essa linha de interpretação, podemos entender que essa “função” do artista e da arte extrapola o limite do que venha a ser humano pela ótica eurocentrista e aproxima o processo criativo artístico do ato xamânico – por exigir preparação prévia, mudança de estados mentais, além da visualização de imagens e interação com realidades distintas.

Exemplos de manifestações artísticas na história da humanidade são inúmeros. Qualquer trabalho de História da Arte citará milhares de casos. Quase sempre a remontar a era das cavernas. Estão nelas o que reconhecemos como o início da atividade humana nas artes gráficas – não por acaso também relacionada com práticas xamânicas (LEWIS-WILLIAMS, 2005). No entanto, durante um século a hegemonia acadêmica seguiu viés um tanto quanto ingênuo para a interpretação destas e de outras imagens tidas como primitivas e o possível potencial tecnológico envolvido na criação destas. A esse respeito o antropólogo sul-africano, David Lewis-Williams, comenta que

a ênfase contemporânea ocidental sobre o valor supremo da inteligência tendeu a suprimir certas formas de consciência e a considerá-las como irracionais, marginais, aberrações ou mesmo patológicas e por consequência a eliminá-las das investigações do passado remoto (2005, p. 123).

Por tecnológico, entendemos aquilo que o termo em si remete: do grego, *technê* (arte, ofício) e *logos* (estudo de), tendo como conceito etimológico restrito o “conjunto das técnicas, processos e métodos específicos de uma ciência, ofício, indústria etc.” (AULETE, 2014). Em outras palavras, tecnologia é o apanhado de conhecimento, empírico ou teórico que possua um resultado, ou melhor, que chegue a um objetivo. Lawrence E. Sullivan (1988), citado pelo sociólogo Pedro Peixoto Ferreira (2005) e por Daniela Villalta (2010), descreve a ideia de tecnologia xamânica como “a ciência sistemática da alma extática” (apud Ferreira 2005, p.2). O autor define, ainda, tecnologia “como conhecimento íntimo e sistemático” (apud Ferreira 2005, p.2). Talvez aqui o conceito de Arte e Tecnologia pareça difuso, uma vez que tecnologia não está ligada necessariamente ao eletrônico ou pós-industrial. Claro, dentro do contexto da

arte contemporânea, o termo tecnologia se liga mais a ideia de tecnologia-eletrônica ou digital, ou virtual, ou qualquer outra denominação pós-biológica (KURZWEIL, 2003) que se dê.

Por outro lado, artistas e pesquisadores da Arte Tecnologia como Roy Ascott (2003), e suas mídias úmidas que unem a tecnologia mineral com a vegetal (biológica); e Diana Domingues (2011), com o estudo do sagrado e do transe xamânico na ciberarte; há anos procuram extrapolar possíveis interpretações limitantes de Arte Tecnologia para outras vias que não só às vinculadas ao silício – mesmo que apenas conceitual e plasticamente. Mais precisamente ao fazerem uma aproximação com a tecnologia biológica, de carbono, ligada à transcendência e à experimentação com realidades paralelas do inconsciente. Precisamente tais experiências remetem ao xamanismo e as imagens arcaicas produzidas por este processo.

Xamanismo como interface, tecnologia e arte

Xamã ou *shaman*, é um termo derivado da palavra tungue, idioma dos Evencos, da Sibéria, e ficou conhecido a partir, principalmente, dos estudos de Mircea Eliade (FERREIRA, 2003), durante a década de 1960. É do pesquisador também o conceito básico do termo xamanismo – a habilidade do xamã. Para este, xamanismo são práticas ritualísticas de se alcançar o êxtase, ou melhor, seria uma técnica arcaica do êxtase. Entretanto, para Eliade, xamanismo só pode ser entendido como tal dentro da cultura centro-asiática, sendo todas as outras práticas similares, feitas ao redor do mundo, simples arremedos (FERREIRA, 2003). Como é possível notar, a partir da ampla bibliografia antropológica, histórica e social que abarca o tema, o conceito de xamanismo não ficou restrito as limitações impostas por Eliade. Mesmo o termo xamanismo sendo de difícil conceituação, como indica Ferreira (2003), tem-se como pressuposto que todo xamã possui como característica a habilidade de transitar entre mundos (LEWIS-WILLIAMS & CLOTTE, 2009) e curar ou adoecer pessoas. Em outras palavras, o xamã, ou pajé, curandeiro, feiticeiro, etc., possui a capacidade de visitar uma realidade paralela – ou espiritual – e dela voltar com a solução de um dado problema. Mais do que ir a este local além do ordinário, o xamã distingue-se pela capacidade de controle do estado de êxtase.

O êxtase, no caso especial dos xamãs, pajés ou mesmo psiconautas, caracteriza-se por uma série de ocorrências físico/químicas no organismo, com resultados drásticos na percepção espaço-temporal e apreensão cognitiva do indivíduo. O transe, por assim dizer, geralmente proporciona distorções visuais e até mesmo intensas “alucinações” – na falta de termo melhor, apesar do quão pejorativo este possa parecer. Tão intenso se torna o estado de alucinação que o indivíduo é arrebatado por imagens provenientes de suas memórias, na maior parte das vezes, ligadas a profundas experiências emocionais. Dinâmicas, essas imagens são suscitadas pela mente de forma rápida e em constante mutação. Essa alternância pode ser acompanhada pelo aumento de vivacidade das imagens, fazendo com que “os sujeitos deixem de usar similares para descrever a experiência e [passem a] afirmar que as imagens são realmente o que parecem ser” (LEWIS-WILLIAMS, 2005, p. 132). Dado esse que nos induz a concordar com o Lewis-Williams (2005) quando ele indica isso significar certa perda de consciência quanto ao significado literal e até mesmo conotativo das imagens. Já no clímax, para o indivíduo, a separação entre ele e o ambiente deixa de existir:

Não obstante, nessa fase fundamentalmente icônica, podem persistir os fenômenos entópticos: as imagens icônicas projetam-se sobre o fundo de formas geométricas ou podem estar marcadas por fenômenos entópticos. Mediante um processo de fragmentação e integração formam-se imagens compostas: por exemplo, um homem com pernas em zigzag. Finalmente, nesta fase, os sujeitos penetram e participam nas próprias imagens: formam parte de um estranho reino. Se fundem com suas imagens, tanto com as geométricas como com as icônicas. É nesta fase final quando as pessoas em ocasião creem tornar-se animais e experimentar outras espantosas e arrebatadoras transformações (LEWIS-WILLIAMS, 2005, p. 132).

O antropólogo Daniel Martinez de Oliveira (2010) ajuda-nos a entender o efeito dos psicotrópicos ao citar dez características presentes nos estados não-ordinários de consciência:

1. Alteração do pensamento;
2. Sentido alterado do tempo;
3. Medo de perder o controle;
4. Transformações na expressão emocional;
5. Transformações na imagem corporal;
6. Alterações da percepção;
7. Transformações dos significados;
8. Sensação do indizível;
9. Sensação de rejuvenescimento;
10. Hiper-sugestionabilidade. (OLIVEIRA, 2010, p. 4)

Nas obstante, mesmo a parecer algo rígido essas características elencadas por Oliveira (2010) atuam no indivíduo de modo relacional com o ambiente e com a própria subjetividade do indivíduo, possuindo, cada uma delas, grau e intensidades diferentes. Servem, aqui, apenas como estruturação, sem possui a intenção de determinismo.

De modo abrangente, dentro de nossa perspectiva, os meios aos quais são utilizados para se chegar aos *ENOC* são altamente tecnológicos. Seja por manipulação e ingestão de plantas e/ou fungos, ou mesmo por privação de sentidos, hiper-estimulação, jejum, respiração, por ondas sonoras, etc. Todos esse métodos são formas tecnológicas de se chegar a um objetivo: a expansão da consciência. Alguns desses aparatos tecnológicos são gigantescos, como o Salão do Oráculo, situado no Hal Saflieni Hypogeum, na ilha de Malta e que é uma construção neolítica (idade da pedra polida). Recentemente, em 2012, surgiu a hipótese de que a estrutura arquitetônica do local foi construída com o intuito de possibilitar estados não-ordinários de consciência por meio do canto vocal (ENEIX, 2012, s/p). O que, mais uma vez, dentre tantos exemplos espalhados pelo mundo, mostra como a alteração de consciência foi e é importante para nós enquanto espécie. Talvez por elas criarem justamente o que a arte virtual busca: a fusão do indivíduo com a imagem – informação – por meio da imersão (GRAU, 2007). Ou melhor, a criação/recriação de um realidade a parte da realidade ordinária que consiga “por algum tempo, suspender a relação entre sujeito e objeto, e o 'faz-de-conta' [surtir] efeito sobre a consciência” (GRAU, 2007, p.36).

Por sua vez, Roy Ascott (2009) trabalha o conceito de telemática, virtualidade e imersão já a ligá-los às perspectivas das experiências xamânicas:

Uma das mais estranhas sensações provocada pela imersão em ambientes de arte telemática é o sentimento de quase-transe "devenir" que é experimentado quando navegamos através deste tipo de realidade. Encontramos paralelos entre este tipo de

experiência e a extasiante jornada para outros estados de consciência produzidos pelos transe xamânicos, às vezes denominadas descidas para dentro de si. As analogias que apontamos remetem às sensações produzidas por duas manifestações: a suspensão da percepção do tempo e o restabelecimento de uma outra sensação. (apud VILLALTA, 2010, p. 65)

A partir desses estados, o xamã, pajé ou psiconauta, retira o que mais lhe apraz. De modo geral, tais experiências possuem uma rica história de representações imagéticas. Atualmente, os produtos artísticos que têm como intuito a revelação das visões conseguidas por essas práticas são chamadas de Arte Visionária. Como Arte Visionária entende-se o que foi definido pelo artista Laurence Caruana, em 2001, no *Manifesto of Visionary Art*, sendo esta toda manifestação artística que busca retratar visões. Para o artista pesquisador brasileiro José Eliézer Mikosz (2009):

Arte Visionária busca, portanto, representar plasticamente experiências concretas de um universo invisível ao qual têm acesso o artista, o xamã, o místico e alguns outros. Mesmo em meio às intempestivas e inestimáveis agitações artísticas contemporâneas, a Arte Visionária encontra espaço privilegiado de expressão proveniente dos lados mais recônditos da condição e da natureza humana. (2009, s/p)

Não importa em qual linguagem das artes; seja música, pintura, teatro. Nas histórias em quadrinhos, assim como na história da arte – como é demonstrado por Mikosz (2009) – as representações de visões, independentemente do método para alcançá-las tanto por meio de uso de psicotrópicos ou não, é realizado há anos, ou melhor, milhares de anos. “Considerando-se a Arte Visionária como fruto de 'visões interiores', as imagens entópticas da Arte Rupestre se enquadram no visionário. O mesmo se pode dizer do Romantismo e do Simbolismo e, ainda, do Surrealismo” (MIKOSZ, 2009, s/p).

Mas foi apenas a partir da obra de Pablo Amaringo (1938-2009), publicada no livro *Ayahuasca Visions: The Religious Iconography of a Peruvian Shaman*, em 1991, que se definiu o que viria a ser a Arte Visionária. Amaringo passou a ser conhecido e reconhecido como artista espiritual e visionário propriamente dito a influenciar diversos outros visionários pelo mundo. A obra do artista caracteriza-se pelas cores vivas e profusão de símbolos. De acordo com Mikosz (2009), quem já experimentou Ayahuasca (chá indígena com propriedades psicoativas resultante da mistura de folhas com cipó nativos da floresta amazônica) percebe nitidamente a influência visionária do trabalho. No entanto, a ideia de Amaringo pintar suas visões não surgiu dele, mas do pesquisador Luis Eduardo Luna (1947–), que conheceu o artista numa expedição ao Peru, em conjunto com Dennis McKenna (1950–), no início dos anos de 1990.

Como destacado anteriormente por Mikosz (2009) a respeito da arte rupestre, de acordo com o antropólogo sul-africano David Lewis-Williams (2005), parte dos registros rupestres deriva de *ENOC*. Isso implica em dizer que o próprio surgimento da arte, e da imagem, está relacionado à ampliação das faculdades mentais. Em outras palavras, foi necessário uma interface biológica para a criação de determinadas imagens do passado.

Lewis-Williams, atualmente, pode ser considerado como um dos principais pesquisadores dos *ENOC* e arte. É dele a teoria dos *ENOC* como mola propulsora

da criatividade humana para a representação pictórica – o que, de acordo com o pesquisador, determina o surgimento da estética e da religião (mundo espiritual). Tendo em vista a associação entre xamanismo, como técnica do êxtase e modo de aquisição de imagens e sensações (mentais e extrassensoriais), com a própria produção de imagens; percebemos existir aí uma correlação de caminhos com a busca genuína da arte tecnologia (em especial a virtual): a imersão total do indivíduo num mundo “artificial”, que extrapole todo e qualquer modo de apreensão sensorio ordinário. Ou seja, a arte tecnologia, em grande parte, como aponta Santaella (2009), estimula um futuro de máquinas inteligentes, hipercérebros e pós-humanidade por ter em seu bojo as possibilidades tecnomaquínicas, com crescimento exponencial em fase acelerada, a proporcionar a criação de meta-realidades. O xamanismo, ou os *ENOC*, funcionam como a interface dos meios eletrônicos para os usuários na criação de realidades extrassensoriais. Por exemplo, quando Santaella (2009) trata das “tecnologias de inteligência” ela diz:

Um novo e revolucionário limiar começou a adquirir forma no horizonte humano, já que não estamos mais lidando simplesmente com uma *extensão da capacidade sensorial e visual da humanidade*, como era o caso do mundo mecânico e eletrônico. O que vemos agora é a *extensão de algumas das propriedades do cérebro*, e também, pela primeira vez, a possibilidade de *comunicação interativa coletiva a longa distância*. Além disso, ela *permite acesso direto à informação*. Afinal, o que são as redes globais, as quais qualquer um pode estar conectado, senão cérebros gigantes, *fontes de competência e conhecimento inesgotáveis*, disponíveis para uso seletivo por indivíduos e comunidades inteiras? (SANTAELLA, 2009, p.506 – *grifos nossos*)

Podemos perceber o quão similar é a fala de Santaella, ao descrever as novas possibilidades de máquinas inteligentes, com o que é descrito como alguns dos efeitos dos psicotrópicos sobre os indivíduos que deles compactuam. A “extensão da capacidade visual e sensorial”, como já mencionado antes, é nítida durante o êxtase xamânico, sendo até mesmo um dos critérios básicos para a classificação do xamanismo *stricto sensu*. A autora remete a McLuhan ao falar da “extensão de algumas propriedades do cérebro”, ou seja, a máquina como parte do cérebro – ou mesmo prótese. Se pensarmos que os psicotrópicos possibilitam a mente acessar áreas recônditas do emaranhado neuronal, eles funcionariam também, dentro desta perspectiva, pois aumentariam as capacidades do cérebro. Com relação a “comunicação coletiva a longa distância” surge um fato interessante. As plantas de poder (vegetais ou fungos psicotrópicos), além de outras técnicas (já abordadas), têm a propriedade de elevarem a consciência dos indivíduos a um estado até certo ponto comum. Não é raro verificarmos nas artes visionárias ancestrais e contemporâneas semelhanças em motivos, símbolos e interpretações da experiência vivida. De certa forma é uma espécie de comunicação, um código a ser decodificado por todos que comungam de experiência similar, sempre a se renovar, mas nunca totalmente decifrável. Não é à-toa que Ferreira (2005, p. 6) destaca que

Exemplos são diversos. Entre eles: os Desana encaram o xamã como um “transmissor”, uma “pessoa-que comunica”, à moda de um “telefone” ou de um “rádio” (Reichel-Dolmatoff 1997:233); os Ashanica contam que as almas dos mortos são como “ondas de

rádio voando por aí" e cujas canções podem ser capturadas por rádios e gravadas/reproduzidas por gravadores (Narby 1998:31 e 125); os Yanomami definem as longas penas de um de seus adornos rituais como "antenas de rádio" (Laymert Garcia dos Santos, comunicação pessoal); vegetalista mestiços do Peru ocasionalmente descrevem suas visões como "um tipo de fenômeno eletromagnético" (Luna 1992:242); um xamã Campa diz que "os espíritos se comunicam entre si por ondas de rádio" (Luna 1992:247); 9 "'[M]úsica das divindades', é uma expressão tanto genitiva quanto possessiva. Isto é: as canções são 'dos [...] ['deuses"]', o xamã não as aprende de outro xamã, e não tem controle sobre elas." (Viveiros de Castro 1986, p.543)

Quanto ao "acesso direto a informação" e "fonte de conhecimento inesgotável", como destacado por Santaella (2009), são duas características similares e bastante experienciadas por xamãs, sendo o próprio êxtase uma fonte de consulta para soluções de problemas – o que pode ser entendido como "clarividência" (OLIVEIRA, 2010), além de coadunar com o destacado por Ferreira (2005) anteriormente. Roy Ascott também aborda essa característica dos estados ampliados de consciência, ao discorrer o quanto a ciência se utilizou do conhecimento xamânico para desenvolver novas drogas farmacológicas (ASCOTT, 2003).

Ainda em Santaella, a autora diz que a era pós-humana foi iniciada pelo "desenvolvimento do neocórtex (...) e com o crescimento dos signos e da capacidade simbólica em geral" (2009, p.507). Do nosso ponto de vista, antes desse desenvolvimento ser fruto das práticas de interação com imagens externas, há o uso dos psicodélicos e da experiência xamânica como promotora e propagadora dessas novas capacidades mentais por meio das imagens interiores. Enquanto Santaella e outros pensadores refletem no crescimento do cérebro extra corpóreo por meio das máquinas, entendemos que as técnicas ancestrais de êxtase ampliam o próprio crescimento do cérebro de modo intracraniano e biológico.

Baudrillard (1981), no artigo *A Clony Story*, discute várias problemáticas com referência ao corpo e as relações das pessoas consigo mesmas. São postos em cheque diversas situações de choque entre indivíduo, ser interior, corpo, sociedade e tecnologia. Em muitos dos exemplos o autor aponta para um desgarramento da identidade individual e transmutação corporal focada na modificação do corpo por meio de próteses tecnológicas. Por outro lado, modificações corporais como as descritas pelo autor ainda mantêm o modelo geral do corpo (BAUDRILLARD, 1981, p. 130). Com os psicotrópicos isso não ocorre, pois não é o físico que muda "mas a cena do corpo", como nos aponta Baudrillard (1981, p. 131). No entendimento do autor, tais substâncias formam um "corpo psicotrópico (...) modelizado do 'interior', sem passar já pelo espaço perspectivo da representação, do espelho e do discurso" (BAUDRILLARD, 1981, p.131). Ele justifica tremenda singularidade ao dizer que os psicotrópicos – indo além incluímos aí os ENOC em geral – criam corpos "enucleados do seu ser e do seu sentido" – ou seja, transcendem a pessoa, elevando ela para um novo patamar de reconhecimento do entorno – exatamente como a arte virtual ou arte tecnologia procuram fazer (GRAU, 2007; SANTAELLA, 2009).

Incorpore-me: ENOC, arte e tecnologia como base de criação artística

Com base nas provocações levantadas anteriormente, compreendemos que a arte, a tecnologia e o xamanismo (incluindo aí os ENOC em geral) formam a base para o desenvolvimento intelectual humano. É um tripé simbiótico auto-dependente. Sem a arte não haveria desenvolvimento tecnológico, sem a tecnologia não haveria arte. Da mesma forma que ambas são dependentes das práticas xamânicas para a ampliação da consciência e alcance de conhecimentos/imagens diversos e inacessíveis de outras maneiras, o xamanismo é refém da tecnologia, enquanto técnica, e da arte para a replicação do mito. Sem tais práticas ao longo da história (LEWIS-WILLIAMS, 2005) não seria possível chegarmos ao patamar de avanço hoje encontrado pela humanidade.

Inspirados em tais reflexões, buscamos com a obra *Incorpore-me* (2014) dar a possibilidade ao fruidor (ou interator) de experimentar outros Estados Não-Ordinários de Consciência, porém sem o uso de aditivos químicos. A proposta é a privação de sentidos ao deslocar o indivíduo para a realidade interna dele mesmo. A partir desse deslocamento, prevemos que o interator passe a ter visualizações de imagens e a sentir o entorno de modo diferenciado, desligando-se cada vez mais da realidade externa. Uma espécie de imersão que parte do avesso do proposto por Oliver Grau (2007). Não é mais a realidade ordinária que passa a ser modificada a fim de sobrepujar os sentidos do fruidor, mas o próprio centro de controle do que determina ser a realidade: a consciência.

A mimética como apontada por Grau (2007), de certa forma, é rompida nesse sentido. Não há interesse em replicar o ambiente comum. Ao contrário, a intenção parte em retirar do público o referencial de cenário. Jogá-lo em um mundo comum e ao mesmo tempo estranho: para dentro dele mesmo.

Porém, o trabalho não deixa de repetir práticas de outros. Como mencionado, a ideia é levar o fruidor da obra a experienciar novos estados de consciência ao ponto de ter visões. Para tanto escolhemos um método de privação de sentidos. Ele trabalha com dois sentidos específicos: audição e visão. De certa forma com o tato também – mas em menor medida. O artefato principal da obra é uma máscara, como as usadas por alguns xamãs em seus rituais. Mas não uma máscara comum. Ela possui os orifícios dos olhos cobertos por películas de um branco opaco – na verdade uma bola de ping-pong partida ao meio e acoplada à máscara. Isso serve para impedir os olhos de verem o exterior prendendo a visão num campo unicamente branco. É uma maneira de hiper-estimular os olhos – a técnica é baseada no Experimento de Ganzfeld, desenvolvido por Wolfgang Metzger (1899-1979). Como vimos anteriormente, o uso de vestimentas e adornos corporais com funções xamânicas são comuns e, as vezes, necessários para o êxtase. No entanto, ao invés de a máscara remeter a um animal de poder que o xamã se identifique, a de *Incorpore-me* serve como uma transição entre o aqui e o agora. *Aqui* enquanto espaço externo e *agora* como percepção do que ocorre consigo mesmo.

Os estímulos auditivos se dão por uma música tribal, tocada por aborígenes da Austrália em um instrumento típico deles: o *didgeridoo*. Este consiste num longo tubo levemente arqueado, que varia de tamanho e forma, a lembrar um berrante, mas sem as torções do chifre. O *didgeridoo* em si é um instrumento de sopro que pode levar a pessoa que o toca a experimentar um estado não-ordinário de consciência. Em seu modo de tocar, ele possibilita o instrumentista extrair-lhe som sem precisar de pegar folego – pode-se tanto inspirar quanto expirar ao tocar. O que torna o instrumento também uma ferramenta de êxtase. Dessa forma, para a obra foi

selecionada uma faixa sem muita variação, colocada em *looping*, ou seja, em repetição contínua, com dez horas de duração.

Para complementar os estímulos sensoriais, incluímos ainda uma luz estroboscópica. A ideia para a inclusão da luz é inspirada no depoimento do médico psiquiatra, e estudioso dos ENOC, Stanislav Grof (2008). Na época em que ainda estudava medicina, em 1956, Grof experimentou LSD numa sessão dirigida a uma pesquisa do Hospital Psiquiátrico de Praga. Na ocasião, como parte dos procedimentos da pesquisa, foram usadas nele diversas variações de luzes estroboscópicas. De acordo com o relato de Grof (2008), após o início do estroboscópio a intensidade dos efeitos do LSD se multiplicou diversas vezes levando-o a um estado muito além do que ele podia imaginar ser possível a mente alcançar. Depois dessa experiência, todos os esforços intelectuais de Grof foram direcionados às pesquisas com ENOC (GROF, 2008). Um dos resultados do intento foi o desenvolvimento da Respiração Holotrópica, que possibilita, por meio de técnica respiratória, chegar ao êxtase. Ou seja, *Incorpore-me* é uma obra formada por três princípios básicos: a máscara, o som e a luz estroboscópica – e todos esses elementos, de uma forma ou de outra, têm ligação com *ENOC*.

No primeiro experimento com a obra não foi possível organizá-la da maneira como concebida. A ideia é criar um espaço que sirva de atrativo para o público. Como é necessário uma área considerável para a propagação da luz estroboscópica (caso fique muito perto e diretamente virada para quem usa a máscara, a intensidade da luz fica muito forte, e inibe a aproximação do público), pensamos em um ambiente aberto e escuro. Ao centro uma penteadeira, de preferência com a moldura do espelho em madeira. A máscara fica dependurada no espelho. O título da obra, *Incorpore-me*, escrito no espelho, a convidar o público a vestira a máscara. A luz estroboscópica pulsa de cima para baixo, quase que centralizada. No som ambiente, em volume alto, o som do *didgeridoo*. Dessa forma a obra, além de trabalhar intimamente com o interator que vestiu a máscara e esta ali, sentado ao centro da sala, com luz piscantes sob a cabeça e ao som de música tribal, se torna também uma figura esteticamente atraente para quem o vê naquela situação.

Como é possível perceber, a imersão é centrada em quem se dispõe em vestir a máscara. O ato de se locomover por entre o ambiente criado, pegar, sentar e colocar a máscara no rosto, se torna uma ação performático/ritualística. A interação do fruidor com o ambiente e com a obra, antes mesmo deste vestir a máscara, já alterou sua própria percepção com relação a realidade comum. A música, como aponta Gazy Andraus (2009), é capaz de mudar as ondas cerebrais a modificar o maneira de pensar do indivíduo – este se torna mais aberto a percepções criativas.

Os materiais aparentemente simples para a criação do trabalho (luz estroboscópica, som ambiente e máscara), teve como referência obras de arte tecnologia desenvolvidas por artistas como Lucas Bambozzi. Ele, de certa forma, flerta com o que podemos chamar de baixa tecnologia, em conjunto com a alta tecnologia. Um bom exemplo é o trabalho intitulado *Puxadinho*, de 2010, em que foram usados apenas um aparelho de DVD, tela de LCD e construção em alvenaria.

Bibliografia

ASCOTT, R. Quando a onça se deita com a ovelha: a arte com mídias úmidas e a cultura pósbiológica. In: DOMINGUES, D. (Org.) Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Editora da UNESP, 2003. p. 273-

283.

CALDAS AULETE. Dicionário contemporâneo da língua portuguesa. AULETE, Francisco J. Caldas, VALENTE, Antonio Lopes dos Santos. Rio de Janeiro: Lexikon Editora Digital, 2008.

CARNEIRO, Henrique. A odisséria psiconáutica: A história de um século e meio de pesquisas sobre plantas e substâncias psicoativas. In: LABATE, Beatriz Caiuby; GOULART, Sandra Lucia (Orgs). O uso ritual das Plantas de Poder. São Paulo: FAPESP/Mercado das Letras, p. 57-82, 2005.

CARUANA, Lawrence. First draft of a manifesto of visionary art. Paris: Recluse Pub, 2001.

FERREIRA, Pedro Peixoto. Os xamãs e as máquinas: sobre algumas técnicas contemporâneas do êxtase. Disponível em <http://pt.scribd.com/doc/187852469/O-Xamanismo-e-as-Tecnicas-Arcaicas-Do-Extase-Eliade-Revisitado> - Acessado em 30/06/2014.

FERREIRA, Pedro Peixoto. O Xamanismo e as Técnicas Arcaicas do Êxtase: Eliade revisitado. Disponível em www.alegrar.com.br/02/02pedro.pdf - Acessado em 30/06/2014.

GRAU, Oliver. Lembrem a Fantasmagoria! Política da Ilusão do Século XVIII e sua vida após a morte Multimídia. In: DOMINGUES, Diana : Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios. São Paulo, Editora Unesp: 2009

GRAU, Oliver. Introdução. In: GRAU, Oliver : Arte virtual: da ilusão à imersão. São Paulo, Editora Unesp: 2007

LEWIS-WILLIAMS, J. D. La mente en la caverna: la consciencia e las orígenes del arte. Madrid: Akal Editor, 2005.

Linda Eneix, The Ancient Architects of Sound, Popular Archaeology Magazine, Vol. 6, March 2012

MCLUHAN, Marshall. McLuhan por McLuhan, entrevistas e conferências inéditas do profeta da globalização. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

MIKOSZ, José Eliézer. A Arte Visionária e a Ayahuasca: Representações Visuais de Esperais e Vórtices Inspiradas nos Estados Não Ordinários de Consciência (ENOC). 2009. 291 f. Tese (Doutorado em Ciências Humanas) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.

_____. Arte Visionária: A Arte de Retratar Visões. Disponível em: <http://www.artevisionaria.com.br/conceito.htm>. Acessado em: 01 Julho de 2013.

OLIVEIRA, Daniel Martinez de. A ayahuasca e seus usos culturais. Revista Tessituras, Número 1 – Maio / 2010, ISSN: 2177-0441.

VILLALTA, Daniela. Arte digital telemática: comunicações entre a tecnologia de silício e a tecnologia vegetal. Comunicologia - UCB [online]. 2010, v. 3 n.1, p. 56-68. ISSN 1981-2132.

<http://portalrevistas.ucb.br/index.php/RCEUCB/article/view/1716/1148>