

EU NÃO SOU EU nem sou o outro,

Sou qualquer coisa de intermédio:

Pilar da ponte de tédio

Que vai de mim para o Outro¹.

Mário de Sá-Carneiro, 7

I Simpósio do LaRS . 2002



Na atual humanidade, a presença assombrosa dos aviões negros no ataque suicida aos prédios americanos – no fatídico onze de setembro de 2001 – formaram uma das imagens mais marcantes do início deste milênio. Dos edifícios escolhidos para o ataque, nenhum é mais presente em nosso imaginário do que as torres gêmeas do World Trade Center. Não por ter sido o único alvo mas, talvez, pelo seu completo e estarrecedor desfecho, o total desaparecimento do cenário de Nova York e da visão humana, após ter sido atingido pelos aviões comerciais norte-americanos pilotados por terroristas. O desabamento do World Trade Center é como cena do fim de um ato: explosões, fogo, fumaça, da sua verticalidade à poeira de cinzas, e daí como que tragado pela terra, levando junto o flagelo de suas vítimas. As torres gêmeas tornaram-se símbolo máximo de uma sepultura: para alguns, o encerramento do Século XX, para outros o marco de início do novo milênio.

* * *

No dia 30 de maio de 2002, após oito meses do atentado, foi realizada pelos nova-iorquinos a cerimônia de retirada do último pilar do segundo prédio de 110 andares. Ato público sem palavras, apenas com o uso de símbolos: uma maca vazia representando as vítimas desaparecidas, os últimos aços retorcidos, envoltos pela bandeira americana, ao som de sirenes dos carros de bombeiros, sob o olhar de centenas de pessoas. Tudo isso somado ao hino dos Estados Unidos, em uma das maiores manifestações patrióticas norte-americanas dos últimos tempos.

¹ “O ‘eu’, o ‘outro’, e ainda o ‘Outro’ que nessas quatro linhas se insinuam não constituíram um problema apenas para SÁ-CARNEIRO: sob diferentes modalidades, ficariam aparecendo às gerações seguintes, perturbando-as até hoje, atraindo-as para a sua captura, neste mundo e num extramundo que se tornaria familiar à nova poesia de Portugal.” (MEIRELES, Cecília. Poetas Novos de Portugal. (Seleção e prefácio de Cecília Meireles.) Rio de Janeiro, Edições Dois Mundos, 1944. pp. 37/38).

Mais de duas mil e oitocentas pessoas morreram no ataque a Nova York, vítimas do sentimento de ódio, guiado por motivos diversos: político, religioso, ideológico e imperialista. As torres gêmeas simbolizam essa população civil mundial, constantemente violentada pela ânsia de poder – uns se sobrepondo aos outros. Os americanos viram pela primeira vez, de forma avassaladora, dentro de sua fronteira, a rude realidade dos conflitos que se perpetuam pelas décadas posteriores às duas grandes guerras. Batalhas confinadas a territórios distantes do norte da América, porém financiadas pelas superpotências mundiais – Estados Unidos e a antiga União Soviética – opositores no conflito, uníssonos na justificativa dos crimes de luta armada. Mantinham, assim, longe de seus territórios o uso da máxima tecnologia de guerra, evitando um destino definitivo para a humanidade. Coincidentemente, na mesma semana do enterro simbólico e do reaviamento do patriotismo americano é anunciado o fim da guerra fria, após novo acordo de redução de armas atômicas entre os atuais aliados, Rússia e Estados Unidos. Agora, as duas nações estão unidas contra um Outro inimigo comum: Al-Qaeda² e o terrorismo mundial.

“A guerra contra o terror” é o slogan desta nova batalha do mundo globalizado. A nação americana convoca seus aliados contra aqueles que, segundo o presidente americano George W. Bush “quer matar todos os americanos, os judeus, os cristãos”³. Este Outro – extremista islâmico – que se apresenta como inimigo americano, nos remete ao imaginário do antigo mouro, ressurgido das cruzadas para transformar-se no abjeto do mundo ocidental cristão atual. Na versão pós-moderna de um filme de Western, a internet foi utilizada para divulgar fotos e o valor da recompensa para os que enviassem informações ao FBI, polícia federal americana⁴.

Em pronunciamento, o presidente americano dirigia-se aos outros países, invocando uma resposta ao incidente e ultrapassando a fronteira do território americano, transformava-o no acontecimento mundial “Todos os nossos aliados e amigos conhecerão

² Até o momento, 1.600 membros da Al-Qaeda, rede comandada pelo extremista islâmico Osama bin Laden, foram presos e mais de 130 países são aliados americanos na política antiterror após o atentado de 11 de Setembro. <http://jbonline.terra.com.br/papel/internacional/2001/10/10/jorint20011010006.html>.
Quinta-feira, 11 de Outubro de 2001

³ Sexta-feira, 9 de Novembro de 2001.
<http://jbonline.terra.com.br/papel/internacional/2001/11/08/jorint20011108002.html>

⁴ Pela internet, através do site <http://www.rewardsforjustice.net/>, é possível enviar informações sobre os terroristas procurados. A F.B.I., polícia federal americana, anunciou a intenção de pagar cinco milhões de dólares como recompensa.

agora os rostos destes malfeitores e de seus colaboradores. Daqueles que se uniram à nossa coalizão, esperamos resultados”⁵. Para este “esforço de guerra”⁶ a preservação da pátria americana confunde-se com a da humanidade, convocada para a luta, numa “guerra para salvar a própria civilização”⁷.

O Outro, para os americanos, surgido a partir do onze de setembro, não está no distante oriente, mas surge como um aterrorizante fantasma na clara manhã do outono americano. De um dos terroristas resta o espectro em uma gravação do circuito interno de TV do aeroporto, momentos antes do embarque suicida. Este Outro, ser amorfo, incorpora o seu ato e se transforma num simples instrumento de uma organização criminosa maior. O fato exerceu uma repercussão diferente nos pesadelos da sociedade americana até então, pois o Outro infiltrou-se entre os cidadãos. Não se limita a uma guerra fora do continente, acompanhada apenas pelas notícias diárias dos jornais. Para a sociedade norte-americana, a atual guerra não mais se assemelha aos jogos de *vídeo game*, como na Guerra do Golfo, pois é concreta e deixa marcas físicas: a guerra fede, penetra nos poros com a fumaça, queima, corta, fere o solo – o amontoado de ferro e cimento retorcido são provas do real terror da guerra.

Como roteiro de ficção, este novo milênio nasce com aspecto falso: a realidade assemelha-se a filmes, catástrofes são profetizadas numa visão apocalíptica por diretores e roteiristas de cinema e soldados são guiados e instrumentalizados por jogos eletrônicos de computador. Porém, este Outro é real e amedronta a civilização. Originário de terras áridas do terceiro mundo, apresenta-se de forma incomum e, surpreendentemente, apropria-se da tecnologia da superpotência, provavelmente se especializa em conhecer o território de Nova York através da tela do computador⁸ e utilizando um *software* como *Microsoft Flight Simulator 2000*, executa na prática, aquilo que muitos jovens americanos fantasiavam no jogo. Um vídeo de instrução deste *game* sugeria, ironicamente, que o jogador chocasse o avião contra o prédio do Empire

⁵ Quinta-feira, 11 de Outubro de 2001.

<http://jbonline.terra.com.br/papel/internacional/2001/10/10/jorint20011010006.html>

⁶ Frase do presidente americano G.W.Bush. Sexta-feira, 9 de Novembro de 2001.

<http://jbonline.terra.com.br/papel/internacional/2001/11/08/jorint20011108002.html>

tamanho 32.502 bytes - 09/11/2001 03:08:33 GMT

⁷ Sexta-feira, 9 de Novembro de 2001.

<http://jbonline.terra.com.br/papel/internacional/2001/11/08/jorint20011108002.html>

States⁹, em Nova York, como parte do divertimento. Dois apresentadores, Martha e John King, segundo o crédito do jogo instrutores de vídeo de aviação, informavam que seria possível a qualquer um “usar as mesmas habilidades que ensinamos a pilotos em todo o mundo” e complementavam afirmando que “muitos pilotos usam *Microsoft Flight Simulator* como auxílio no treinamento”.

A tecnologia dos simuladores é culturalmente associada à indústria do entretenimento, devido a sua presença em parques de diversão, no cinema e especialmente nos vídeo games, mas está também presente em muitos setores essenciais da nossa sociedade como na medicina e na ciência. Porém, é na indústria bélica que esta tecnologia vem sendo aperfeiçoada. *Games* de computador estão cada vez mais presentes, substituindo exercícios de treinamento convencionais na preparação dos soldados americanos. São simuladores de tanques, treinamentos de vôo, estágio de tiro, tudo a fim de deixá-los preparados a qualquer momento para agir contra o Outro.

Todo esse aparato bélico de simuladores americanos é originário de jogos de entretenimento, vendidos em qualquer loja especializada em *games* e, posteriormente, adaptados à realidade militar. Segundo os oficiais americanos, Tenente Scott Barnett e o Sargento Dan Snyder, devido ao baixo orçamento destinado ao setor pelo Departamento de Defesa americano – em 1997, 4,1 % do orçamento total do Departamento previsto, o que equivaleria a dizer, 10,3 bilhões de dólares¹⁰ na época – os oficiais buscavam nas prateleiras do comércio, os jogos que se ajustariam ao objetivo de treinamento dos *mariners*. Um dos *softwares* utilizados no aperfeiçoamento da equipe, é uma variação do *Doom*¹¹. Dentro deste cenário de ficção, os militares americanos simulam a guerra no computador: gritos, ordens, gestos e roupas camufladas fazem parte da realidade. Entretanto, as armas que são usadas não são reais e sim virtuais, elaboradas no computador, com estreita semelhança de som e imagem ao artefato original: “(...) eles

⁸ Leia sobre o assunto na reportagem de Bob Arnold da NBC em 13 de setembro de 2001: Could flight simulator software have trained four pilots to kill? <http://msnbc.com/news/628194.asp?0si&cp1=1>

⁹ “John, you just about crashed into the Empire State Building! Hey, that would be cool.” <http://www.cnn.com/2001/TECH/ptech/09/14/microsoft.flight.sim/>. Na versão do jogo em português, pode ser encontrado o vídeo na pasta do cd nº1: x:/media/Kings.avi

¹⁰ segundo a revista Wired, em reportagem de Rob Riddell. Doom Goes To War. Abril, 1997. http://www.wired.com/wired/archive/5.04/ff_doom.html?pg=4.

¹¹ Jogo polêmico devido a suspeitas sobre seu uso pelos dois adolescentes que invadiram uma escola americana atirando em professores, funcionários e alunos. Incidente ocorrido em Columbine High School em Littleton nos Estados Unidos.

digitalizaram pinturas e colocaram o som real do equipamento (...) ¹²”. Quanto aos inimigos, substituíram os seres demoníacos do jogo original pelo imaginário do Outro da Segunda Guerra Mundial: os nazistas.

A expressão “guerra de *videogame* ¹³”, surgida a partir da Guerra do Golfo Pérsico, retirava da sombra e transparecia ao público uma associação de mais de meio século entre entretenimento e Forças Armadas. As imagens capturadas pela rede de televisão americana CNN mostravam de forma contundente que os bombardeios à capital do Iraque consolidariam definitivamente a associação entre *game*, entretenimento e guerra no início dos anos 90.

Visores, miras, enquadramento, luzes, bombas (inteligentes) caindo, tudo lembrava os gráficos desenvolvidos nos jogos e transformava a guerra num excitante vídeo de entretenimento exibido pela TV. Os alvos, às vezes carros de combates ou armazéns militares, eram presas fáceis diante de tamanha tecnologia que transformava o suposto erro numa mera casualidade. A animação marcava de vez sua presença no imaginário mundial, através da precisão dos simuladores, transformando-se em um dos mais sofisticados recursos de guerra.

Um dos simuladores mudou a história da segunda guerra mundial, possibilitando ataques precisos dos Bombardeiros americanos sobre o Japão. Durante a Guerra, o esforço civil foi voltado para o desenvolvimento militar. A indústria cinematográfica, inclusive a animação, estiveram lado a lado com o governo dos EUA, quando o país entrou no conflito, e diversos estúdios realizaram campanhas em desenhos animados destinadas aos soldados que estavam no *front* e à população civil. Neste contexto, os Outros eram as potências fascistas do Eixo – aliança entre a Alemanha, Itália e Japão.

Quando os Estados Unidos entraram na Guerra, o governo não tinha informação sobre o Japão; “eles nunca haviam feito vôo de reconhecimento para tirar fotos” afirmou Joe Smith, um dos animadores mais envolvidos com o projeto. A maquete das cidades japonesas para a simulação dos vôos que lançariam as bombas foram

¹² segundo a revista Wired, em reportagem de Rob Riddell. Doom Goes To War. Abril, 1997. http://www.wired.com/wired/archive/5.04/ff_doom.html?pg=4.

¹³ “Tempestade no deserto” foi o slogan do governo norte-americano para esta guerra.

construídas a partir de mapas minuciosamente desenhados, comprados em livrarias do Japão por um coronel americano, pouco antes do incidente em Pearl Harbor.

“eles mostravam cada casa, cada árvore, cada estrada de ferro, cada prédio. As forças armadas traduziram os mapas e aumentaram em grande escala do qual nós fizemos uma enorme maquete.

(...) A câmera ‘voava’ sobre a maquete em feixes na escala da velocidade que o bombardeiro voaria sobre cidade em tempo real e periodicamente parava para destacar um alvo. As películas foram filmadas em Los Angeles e estudadas no caminho para Guam a bordo de um especial avião que foi equipado com um laboratório. Os pilotos estudaram estas películas antes de executar seus bombardeios.”¹⁴

Em setembro de 1945, um mês após o lançamento das bombas atômicas sobre Hiroshima e Nagasaki, os japoneses rendiam-se e era decretado o fim da Segunda Guerra Mundial. Atualmente as três potências, antes inimigas, são aliadas ao governo americano no combate contra o terrorismo. Após cinco décadas, a ofensiva militar à Kabul foi a primeira participação efetiva das forças armadas japonesas desde a sua derrota na Segunda Guerra Mundial, somando-se a outras forças internacionais. Entretanto, o imaginário militar americano ainda convive com os mesmos fantasmas. Em pronunciamento, na cerimônia de sessenta anos do ataque à Pearl Harbor pelos japoneses, o presidente americano George Bush afirmou que “agora, outra data ficará para sempre junto ao 7 de dezembro de 1941: o 11 de setembro de 2001.”¹⁵ Unindo veteranos da Segunda Guerra e parentes das vítimas do atentado ao World Trade Center, o Presidente destacava as semelhanças dos ataques, dizendo que “No dia 11 de setembro nosso povo foi novamente atacado de surpresa e de forma brutal”¹⁶.

Durante a Segunda Guerra, a visão do Outro foi exaustivamente trabalhada pelos governos aliados com o objetivo de mostrar à população mundial qual inimigo deveria ser perseguido, combatido e odiado. Essa leitura clara do Outro – o inimigo –, muitas vezes confundia-se com alguns governos aliados aos americanos. Como exemplo, o então presidente do Brasil, Getúlio Vargas, proibiu a exibição do filme *O Grande ditador* de Charles Chaplin, procurando camuflar uma possível semelhança entre seu

¹⁴ SOLOMON, Charles. The history of animation; enchanted drawings. New York, Wings Books, 1989.

¹⁵ ARTHUR ITUASSU. Dia de paralelos históricos. Americanos se unem em torno do 11 de setembro ao lembrar Pearl Harbor. 08/DEZ/2001.

<http://jbonline.terra.com.br/papel/internacional/2001/12/07/jorint20011207008.html>

¹⁶ ARTHUR ITUASSU. Dia de paralelos históricos. Americanos se unem em torno do 11 de setembro ao lembrar Pearl Harbor. 08/DEZ/2001.

<http://jbonline.terra.com.br/papel/internacional/2001/12/07/jorint20011207008.html>

governo e o dos ditadores mundiais – os Outros. A aliança atual norte-americana, na “guerra contra o terror”, com países declaradamente de governo ditatorial no oriente médio, denota a frágil linha divisória entre as vítimas e o próprio terror. Da mesma forma que Osama bin Laden e seus seguidores foram aliados e treinados pela C.I.A., Agência Central de Informações do governo americano, durante a Guerra do Golfo, para combater o inimigo comum: Saddam Hussein.

É neste paradoxo, que se desmitifica o Outro. O Outro é criado, reinventado. Como num baile de máscaras, moldado a cada instante em um novo corpo: o Outro é sempre a mesma personagem. Na reprodução estilizada e caricata do humano, cada “ator” perde seu rosto, ou esconde apenas parte dele, e é aprisionado em sua personagem. Encarnado, gera fantasias e vira enigma, pois apresenta-se com uma face, mas também possui a outra. Nesta nova guerra, o fundamentalismo religioso serve de cortina justificando tanto a ação terrorista como a avassaladora reação da superpotência. A representação do Outro, portanto, serve de motivo para ressurgir as alianças de guerra, aguçar antigos conflitos, e junto com o World Trade Center, leva ao vento a solução pacífica para a existência multicultural da humanidade.

Comprova-se que o jogo de interesses entre esses diversos mundos são mais complexos e imersos em contrastes. O que retira o mundo do eixo das obviedades, aquele que surpreende é o Outro. Os Outros são como os índios que se opõem aos cowboys americanos nos filmes do diretor John Ford: adaptam-se aos novos instrumentos de tecnologia dos “civilizados” homens brancos e, revidando a imposição do mundo imperialista, servem-se da mesma arma, winchester¹⁷, para surpreender, desorientar e amedrontar.

O Outro não é o elemento deflagrador desse conflito, mas o nítido estopim da fusão entre o real acontecimento e o ameaçador imaginário americano de catástrofes, como no dia 30 de outubro de 1938 quando foi ao ar no programa de rádio da CBS a adaptação de Orson Welles – com 23 anos de idade nesta época – da peça *The War of the Worlds*. Transmitida para a população americana através do repórter Carl Phillips

¹⁷ Marca de arma de fogo famosa por dizimar os índios americanos. É citada em um dos clássicos filmes de John Wayne: No Tempo das diligências (Stagecoach), direção de John Ford, Estados Unidos, 1939. Atualmente, os computadores PC (Personal Computer) utilizam esta mesma nomenclatura em um de seus componentes.

que anunciava a invasão dos marcianos na América do Norte provocando pânico nos Estados Unidos. Famílias em Boston subiam nos telhados para ver Nova York em chamas, muitos foram atendidos no hospital em estado de choque, enquanto outros corriam para rezar nas igrejas, mas nenhum deles se lembrava de que era *Halloween* e não suspeitaram que era ficção criada pelo futuro cineasta de Hollywood.

Quase sessenta e três anos depois, algumas frases ficcionais da peça poderiam ter sido as mesmas da atual invasão no território americano. O Outro, enfim, concretizou a fantasia, incorporou-se ao espírito do fantasma americano: “Senhoras e senhores... Estou no ar? (...) Daqui eu tenho uma visão de toda a cena. Darei todo os detalhes até onde puder falar e no máximo que puder enxergar.¹⁸”

Mas o fantasma é parte integrante de nós mesmos. O Outro é aquele que surpreende no absurdo, pois apodera-se do objeto de desejo tornando vil realidade aquilo que sempre deveria ter permanecido na fantasia. Quando a fantasia-objeto surge na realidade exteriorizada pelo Outro, tornando-se publicamente transparente em absoluta materialização do prazer desejado, isso nos é repugnante. Porque antes habitava a fantasia mas agora é apreendido no outro, conforme sugere ZIZEK ao afirmar:

O sujeito apaga a si mesmo ao confrontar-se com este estranho, ‘ex-timado’ corpo (crença, desejo, afirmação) o qual forma a essência de sua existência. (...) nós ficamos ruborizados como uma rosa quando nosso prazer mais íntimo é publicamente revelado (...) ou, em termos Lacanianos, o grande Outro (o simbólico ordena) desmorona no pequeno outro, *o objeto pequeno a*, a fantasia-objeto. A extração do *objeto a* para o campo da realidade dá a este campo sua consistência: na *aphanisis* o *o objeto pequeno a* não é mais extraído, adquire completa presença – como consequência, não apenas cria a textura simbólica a qual fora constituída em minha realidade desintegrada, mas o núcleo muito fantasmagórico do meu prazer torna-se aparente, e desta forma o ataque inicia.¹⁹

¹⁸ “Ladies and gentlemen... Am I on? (...) From here I get a sweep of the whole scene. I’ll give you every detail as long as I can talk and as long as I can see”. The day the martians landed. Rory O’Moore. Speak up magazine. November 1991. Nº 56. Editora Globo.

¹⁹ “the subject’s self-erasure in the face of this strange, ‘ex-timate’ body (belief, desire, proposition) which forms the core of his or her being. Suffice it to recall how we blush red as a rose when our most intimate mode of enjoyment is publicly revealed (...) or, in Lacanian terms, the big Other (the symbolic order) collapses into the small other, *objet petit a*, the fantasy-object. The extraction of *objet a* from the field of reality gives this field its consistency: in *aphanisis*, *the objet a* is no longer extracted, it acquires full presence - in consequence, not only does the symbolic texture which constituted my reality disintegrate, but the very phantasmic kernel of my enjoyment is laid open, and thus comes under attack.” ZIZEK, Slavoj. . P.77

Para os Estados Unidos, a ação cinematográfica dos terroristas no ataque suicida concretizou uma fantasia que jamais deveria ter saído do mundo irreal. A sociedade americana, presente no rústico cotidiano e ainda imersa no atentado, cria artifícios para justificar sua reação agressiva, como em uma cena do filme de ficção dirigido pelo cineasta Steven Spielberg, *E.T. - O extraterrestre*. Na cópia comemorativa dos vinte anos de lançamento da película, algumas cenas foram modificadas depois do atentado em onze de setembro; uma das principais mudanças foi retirar do diálogo de uma das personagens a palavra “terrorista” e a substituir por “hippie”. Porém, a ênfase na cena continua tão presente quanto as imagens dos aviões americanos: Elliot está conversando com a irmã, combinando um plano para que o extraterrestre saia de sua casa sem ser notado. Era *Halloween*. Escuta-se a mãe de Elliott, Mary (Dee Wallace), censurando a fantasia que o filho mais velho, Michael (Robert MasNaughton) vestia: “Você não pode sair para o *Halloween* fantasiado como um terrorista²⁰”. Na cena seguinte aparecem as crianças e o extraterrestre disfarçados e prontos para a festa. O fato é que Michael está vestido como um adulto e usa uma falsa faca atravessando-lhe a cabeça ensangüentada.

O enterro simbólico do último pilar que restava do World Trade Center é a derradeira representação desta faca cortando o corpo de um lado a outro. Da mesma forma, a cena idealizada pelo diretor Steven Spielberg estabelece sua relação com a realidade: ao ser revelado em sua fantasia, Michael não tinha outra escolha a não ser imaginar-se como VÍTIMA.

²⁰ No vídeo dublado em português do filme original de 1982, a frase da mãe de Michael foi modificada para: “Escuta aqui, você não vai andar por aí pela vizinhança vestido deste jeito! Já está decidido!”

As mudanças no original em inglês, poderão ser pesquisadas no site:

<http://www.estado.estadao.com.br/editorias/2002/03/29/cad041.html>. Pesquisado: 07/05/2002

Ou <http://www.repubblica.it/online/spettacoli/et/et/et.html>