

Wasteband
de Patrícia Portela

CAMINHO

Índice

Modelo de Houston para jogadores de Wasteband.....	17
Como ser virtual sem ser digital?	18
O encontro	24
Nota introdutória sobre Espaços de Transferência.....	28
Apresentação esquemática do funcionamento de um virtualómetro.....	32
Espaços auditivos primários	34
O primeiro modelo bem-sucedido da Wasteband	36
Rua da Praia Grande	38
O ritual chinês	40
Prescrições para jogadores principiantes de Wasteband	43
Vamos dar início à primeira descolagem	50
 NÍVEL 1 – Skip intro	 57
Imagem 1.....	59
Imagem 2.....	60
Imagem 3.....	62
Imagem 4.....	63
Imagem 5.....	64
Contraverso da imagem 5	65
Imagem 6.....	66

Imagem 7.....	67
Imagem 7,5	68
Introdução da primeira associação de dados em Wasteband.....	69
Primeira informação virtual captada com sucesso	75
Nível 1 – Over com sucesso.....	77
Espaço: entre níveis	78
Imagem 8.....	80
 NÍVEL 2 – Losing gravity	81
Imagem 8,5	83
Imagem 9.....	84
Imagem 9,8	85
Imagem 10	86
Imagem 11	87
Imagem 12	88
Imagem 13	89
Imagem 14	90
Imagem 15	91
Imagem 16	92
Imagem 17	93
Imagem 18	94
Imagem 19	95
Imagem 20	96
Páginas cinzentas: página número um	98
Página seguinte: quase cinzenta	100
Imagem 21	101
Imagem 22	102
Imagem 23	103
Imagem 24	104
Imagem 25	105
Imagem 26	106
Imagem 27	107
Imagem 28	108
Imagem 29	109

Imagem 30	110
Imagem 31	111
Imagem 32	113
Imagem 33	114
Imagem 34	115
Entalados	116
Imagem 35	117
Dar início ao programa	118
Imagem 36	120
Nível 2 – Over a tempo.....	121
 NÍVEL 3 – Undo.....	 123
Diário de bordo de Sergei Krikalev	126
Comentário ao diário de bordo de Sergei Krikalev	127
MIR, a meio de novembro	129
Lembro-me de ler o jornal de manhã com o café.....	130
Enquanto aguardamos.....	131
Principais razões para a inevitável queda da Lua	132
Eu tomei uma pequena liberdade	135
Undo.....	137
Páginas cinzentas: página número dois	140
Páginas cinzentas: muitas páginas mais tarde	142
Entretanto	144
Páginas cinzentas: página número três	145
Ponto comum	146
Nível 3 – Over com relativo sucesso.....	147
 NÍVEL 4 – Restart.....	 149
21 de julho de 2013/1969 (domingo/segunda-feira)	151
Houston – Columbus	153
Refletores laser	154
Páginas cinzentas: página número dez	157
Não muito mais tarde	159
22 de julho de 1969 (terça-feira)	160
Krikalev e Tânia.....	162

Krikalev, 20 anos mais tarde	163
Entretanto	165
Eu tomei a liberdade	166
Preparação para o regresso	170
Oito minutos e meio atrás: rewind again	174
25 de março de 1992, quarta-feira	176
A última ponte de Tânia.....	178
Tânia mostra	180
José e Tânia.....	182
Afinal	184
Fim	185
Nível 4 – Over	186
Tânia acaba de ler este livro	189
22 de março de 2001 (quinta-feira)	190
A história do mundo	192
A partir deste momento.....	193
Todas as personagens	194
Fly me to the moon.....	195
D-e-l-e-t-e.....	197
Índice de imagens.....	201,5

Modelo de Houston para jogadores de Wasteband

1 – Como funciona a realidade?

Alguém se fecha num quarto, tem uma ideia e concretiza-a.

2 – Como funciona a virtualidade?

Alguém se fecha num quarto e imagina.

3 – Como funciona a virtualidade na realidade?

Alguém sai do quarto e cola o que imagina àquilo que concretiza.

Como ser virtual sem ser digital?

Em 1969, um grupo internacional de alquimistas marginais e devidamente obscuros reuniu-se pela primeira vez em Macau, na Rua da Praia Grande, para tomar uns banhos de sol e se lançar na construção do primeiro espaço virtual concreto que permitisse a transferência da memória de um ser humano para outro através do aproveitamento e reciclagem do tempo perdido de ambos.

As primeiras tentativas obtiveram sucesso imediato e desmedido e a afluência ao espaço Wasteband (nome como fora batizado após a primeira «viagem virtual» bem-sucedida) foi um fenómeno sem precedentes na pacata vida da península das patacas, onde por breves meses os casinos e as viagens de jetfoil até Hong Kong ficaram para segundo plano na vida dos seus habitantes.

O aventureiro processo era ilegal e tentador e envolvia senhas muito específicas com vários algoritmos, blind dates, falsas identidades e garrafas de vinho rosé ou tinto do Alentejo como forma de pagamento. Para que o processo de virtualização fosse possível longe dos olhares voyeuristas dos mais julgadores, entrava-se por um armazém infinito, tirava-se uma senha complexa, ocupava-se um lugar inesperado, apertava-se um cinto como qualquer outro e

ficava-se à espera que a Lua caísse. Através de um revolucionário processo de desfragmentação da memória de todos os presentes, muito avant la lettre da invenção do disco rígido, o lixo mental de cada um era disponibilizado e partilhado por todos em múltiplas combinações. No final da viagem trazia-se para casa um livrito virtual sem páginas nem badanas, em formato de cartão multibanco dos anos 2000, contendo toda a informação necessária à construção de uma vida paralela, única e exclusiva, criada por e para cada um dos participantes.

Infelizmente, o projeto foi interrompido abruptamente no verão desse mesmo ano, após a captura dos principais coordenadores, acusados de falso tráfico de almas, de obviedade, oportunismo social e de fraude: tempo perdido já toda a gente tem! Gritaram os principais jornais da época.

O porta-voz do projeto, que era russo mas também louro platinado, tentou ripostar na comunicação social e mais tarde na sala principal da casa do governador de Macau, primeiro com palavras, depois com demonstrações e por fim com lai sis (envelopes vermelhinhos com ornamentos dourados e com dinheiro lá dentro, que se oferecem na passagem do ano lunar, como sinal de boa sorte e felicidade para o ano seguinte), mas o facto é que o projeto não tinha pernas para andar mesmo que não tivesse mãos a medir: a Wasteband era revolucionária, era inovadora, era o que todos queriam, mas a Wasteband não obedecia às leis do mercado: E PORQUÊ?

Segundo as acusações de um dos mais prestigiados advogados de uma das mais prestigiadas empresas de advocacia, daquelas que libertam assassinos tenebrosos e políticos irresponsáveis mas que são incapazes de defender um rasgo de genialidade de um qualquer louco, «vender tempo perdido é impossível»: e mais uma vez PORQUÊ? Porque ao explicar o produto aos potenciais compradores, o próprio

produto acontece, ou seja, o facto de os ouvintes perderem tempo a ouvir a explicação do produto Wasteband ou mesmo só a tentar perceber como funciona já os obriga a perder um tempo que de outra forma não perderiam – ou pior: que perderiam noutra coisa qualquer. Tempo esse que embora já estejam a utilizar, perdendo-o, ainda não o adquiriram através do ato da sua compra. Sendo o ato de uma compra de tempo perdido sempre posterior ao ato de saber se se pode ou se se quer comprar o tempo que no entanto já se perdeu, o vendedor está a impor um preço a uma mercadoria que já vendeu e que seria sempre vendida mesmo que ninguém a quisesse comprar, não sendo possível nem contabilizar o tipo, nem a quantidade, nem o tamanho desse tempo perdido e, consequentemente, avaliar a pertinência do valor imposto.

O porta-voz da Wasteband ainda tentou argumentar que o pagamento era uma fase muito secundária e por vezes até esquecida em todo o processo e que a Wasteband era considerada um investimento garantido por contabilizar ficções e não factos, rendendo não de uma forma clássica nem através da moeda corrente, mas através da maximização dos seus efeitos colaterais na vida diária dos participantes ao aceder ao tempo perdido não só do próprio (o comprador) como ao de todos os que se quisessem juntar. A discussão descarilou para a ténue separação entre realidade e ficção, discussão absolutamente necessária para uns, e absolutamente idiota para outros, mas que ainda assim cativou todos os presentes quando terminou na inesperada conclusão de que só os poetas acreditam em factos senão não escreviam¹.

¹ Pequena nota de rodapé para aqueles que como o autor suspeitam da palavra facto. Facto – 1) uma verdade verificável através da experiência ou observação (*ou seja, uma proposição que possa ser verdadeira ou falsa?*); 2) (*sim, responde-me o dicionário*) uma proposição que pode ser falsa ou verdadeira em contraste com uma afirmação ou avaliação; (*a definição*

No dia que se seguiu ao dia em que mais tempo perdido se ganhou na Terra até hoje (isto de acordo com os registos disponíveis, pois tempo que se perde é coisa que nem sempre se dá por ela!) todos os elementos da equipa de investigação deste inovador projeto receberam uma carta pessoal e intransmissível mas muito igual e muito breve do Ministério dos Negócios Estrangeiros de um país ocidental que em tempos contribuíra (e em muito) para um percurso financeiro estável do virtual (ainda que dispendioso) empreendimento. A carta listava um sem-número de atividades consideradas «desnecessárias» ao desenvolvimento do país financiador, do financiado e ao mundo em geral, entre as quais se encontrava a «pesquisa demasiado elaborada sobre temáticas aparentemente banais». Por entre outros rodeios, a carta informava que não se podia (nem devia!) lucrar com coisas que não dão lucro. Tais atividades eram consideradas antes de mais impossíveis, consequentemente questionáveis, logicamente indesejáveis e finalmente perniciosas.

A breve mas incisiva carta informava ainda que «ganhar com uma coisa que se perde é uma fraude», e discorria sobre a preocupação deste país em se ver ligado a um projeto com tamanha má-fé. A carta terminava com a perentória afirmação de que era necessário apresentar as mais sinceras desculpas a todas as famílias que de alguma forma direta ou indireta se tivessem visto envolvidas em transações dimensionais desta natureza, e esclarecer, sem demora, a natureza impúdica e desleal de um projeto como este.

vai melhorando): 3) um assunto (*qualquer um?*); 4) um ato, uma ação, um evento, um *fait accompli*, um acontecimento, um incidente, uma ocorrência, uma performance, um *gospel*, uma realidade (?), (*mas também pode ser*) uma circunstância, uma característica, um item, uma particularidade, algo específico; De facto (*ou seja*) com efeito; na verdade, é muito para uma simples palavra. Não admira que (alguns) poetas acreditem em factos. E não digo todos porque nem todos os poetas escrevem.

Na manhã que se seguiu à dita carta, as fechaduras de todas as portas de possíveis armazéns suspeitos de pesquisas paratemporais foram mudadas e todos os colaboradores perderam o direito à utilização de qualquer equipamento eletrônico, elétrico, analógico, digital, manual, de cozinha, de limpeza ou de escritório ou ainda outros (há quem diga que se perde imenso tempo na cozinha para se evitar perder tempo noutras coisas), sob ameaça de prisão imediata. Toda a equipa envolvida na Wasteband foi convidada com descrição e imediatez (através de uma nota de rodapé de corpo 7 na mesma carta) a sair do território sob administração desse tal país ocidental, a pé e apenas com uma bagagem de mão com artigos de última necessidade. O protótipo da Wasteband desapareceu misteriosamente, nunca se chegando a saber se antes ou depois da mudança das fechaduras, se ficara nas mãos dos confiscadores, se nas dos confiscados.

Foi um dia doloroso e triste para todos os que contribuíam ativamente nesta empresa (incluindo as esposas, os esposos e os amigos entusiastas que se ofereciam para cobaias), mas descendendo estes cientistas de uma alta linhagem dos mais temidos alquimistas da mais desconhecida Antiguidade, sendo todos eles trisnetos e tetrane-tos de homens e mulheres já muito habituados à fogueira, à tortura e com certo traquejo para combater a censura, a injustiça e o desânimo, não se deixaram os nossos heróis intimidar, entregando os seus estudos aos caminhos labirínticos da escuridão do resto do século xx, criando um circuito paralelo e desconhecido de experimentação altamente inútil e ineficaz para o mundo atual, mas com efeitos maravilhosamente colaterais e secundários que, quiçá um dia, estarão novamente na moda num futuro próximo; isto se lá chegarmos antes da catástrofe.

O que se segue pretende ser uma homenagem a todos estes cientistas desconhecidos, a todas as bruxas medievais (ou outras) e a todos os marginais que cultivam todo e qualquer tipo de conhecimento alternativo. Uma homenagem concretizada a partir da compilação e análise da ata final do julgamento que condenou os principais coordenadores da Wasteband a prisão perpétua dentro das ideias dos outros, obrigados para sempre a evitarem ideias próprias ou pensamentos singulares inúteis.

Este livro corresponde ainda a uma nota de rodapé sobre a possível evolução histórica e tecnológica desta grande descoberta, acompanhada de uma transcrição de um relato de uma experiência virtual clássica nos tempos áureos de 60: o relato de uma espera, espera essa também ela apresentada como depoimento e prova pela defesa durante o julgamento.

O encontro

Foi em 1989 que colidi pela primeira vez com a Was-teband, no mesmo dia em que o regresso à Terra do astronauta Sergei Krikalev² fora anunciado na televisão. Por essas épocas bichanava-se com frequência pelos corredores mediáticos e académicos dos mundos ditos do Ocidente e quase pós-qualquer-coisa sobre a temática da virtualidade e da realidade. Encontrava-me a frequentar uma residência de verão (num daqueles programas de apoio à mobilidade que permitem a pessoas que já têm a oportunidade de viajar de o fazer com uma bolsa) e a desenvolver, por desporto, uma tese sobre situações «ucrónicas»³, quando me deparei com um inesperado número de biografias de homens absolutamente desconhecidos, impressas em papel quadriculado e arrumadas em pastas muito amarelas e divididas por pequenos clips cinzentos e ligeiramente enferrujados. Estas biografias pareciam colecionadas ao acaso se reparássemos apenas na ordenação por apelido ou tivéssemos em atenção apenas a data de nascimento ou morte de cada biografado; mas uma leitura mais atenta revelava o que as

² Mais informação sobre Sergei Krikalev adiante.

³ Tempos sem espaços, em oposição aos espaços sem tempo, tão aclamados no século xx.

suas singulares vidas tinham em comum: a tentativa de construir uma máquina do tempo através da pesquisa de uma forma eficaz de provocar ou descobrir uma qualquer interrupção natural na continuidade do universo. Confesso que o que me chamou primeiro a atenção foram as fotos dos biografados: eram todos jovens, todos com ar de poetas ou astronautas russos, todos com um corte de cabelo semelhante que implicava o desenho de certas, curiosas e quase minúsculas formas geométricas no couro cabeludo a máquina zero⁴.

Foi quando me debrucei sobre as biografias, para além do seu registo fotográfico, com a seriedade que mereciam, que mergulhei na vida e obra de Émile Javal, um considerado oftalmologista francês do século XIX que descobriu que na realidade não lemos nem da esquerda para a direita, nem de trás para a frente, nem de baixo para cima como sempre se imaginou. Afinal os nossos olhos divertem-se a dar pequenos e sucessivos saltinhos enquanto lemos. Estes saltos ocorrem três a quatro vezes por segundo enquanto percorremos, uma a uma, as letras que constituem um objeto escrito em busca de algum significado. De acordo com as experiências a olho nu de Javal, não é a velocidade do movimento do olho deslocando-se pela página nem o momento em que o olho salta que nos permite ligar as letras, e sim somente a breve pausa entre cada movimento (entenda-se entre cada salto do olhar) que nos permite ler.

Apesar de esta ser uma pesquisa fascinante, não foi imediata a ligação entre estes documentos sobre técnicas oculares e a possibilidade de viajar no tempo; apenas quando encontrei os primeiros relatórios do projeto Was-teband anos mais tarde (durante uma outra viagem para pesquisar um outro assunto que me obrigou a deslocar até

⁴ Vim a saber mais tarde que estes desenhos geométricos se referiam a zonas como o córtex auditivo primário ou «espaços de transferências virtuais». Mais informação adiante.

outro continente), percebi que algures, em Macau, nos anos 60, uma equipa tentara decifrar através de experiências virtuais, qual o motivo que leva a nossa capacidade de leitura a relacionar-se com tanta facilidade a uma continuidade de um texto e a ignorar, sem qualquer dificuldade, os constantes «movimentos sacudidos dos olhos»⁵.

Uma vez feita a ligação, não foram precisos muitos mais «movimentos sacudidos dos olhos» para descobrir que a experiência Wasteband procurava não só uma explicação para esta curiosidade biológica para este problema como uma utilização muito prática deste sobressalto constante do olhar quando transposto para outras áreas do corpo e do conhecimento. Para os investigadores da Wasteband o segredo da virtualidade em tempo real poderia estar no prolongamento das pausas provocadas pelo movimento dos olhos. Ao realçar, em vez de ignorar, o momento em que os olhos nem estão a saltar, nem estão fechados, nem estão a ver durante o processo de uma leitura (fosse ela de um livro ou de um momento qualquer de uma vida), uma espécie de novo tempo de espera poderia ser concretizado. Para tal bastava construir uma máquina que conseguisse causar propositadamente essas pausas numa leitura.

Após uma intensa pesquisa sobre a história do tempo perdido, que me levou a sítios tão díspares como Hong Kong, a antiga URSS, São Francisco no outro lado do oceano Pacífico e o Espaço sideral, a 17 de março de 1992 (terça-feira) fui convidada através de um telefonema anónimo a participar numa sessão clandestina da Wasteband. Apanhei um avião, e depois um jet-foil, e depois um autocarro, terminando a viagem numa boleia num Mini azul até à entrada de um armazém infinito que encaixava na perfeição na descrição daquela primeira experiência de 69 (sobre a qual eu já sabia tudo o que havia a saber através de relatórios, fotografias, descrições e outra documentação dispersa

⁵ Alberto Manguel, *Uma História da Leitura*, Editorial Presença, 1998.

pelos 4 cantos do planeta). Tirei uma senha com o número 3, ocupei o meu lugar à volta de uma mesa redonda onde outros 30 leitores virtuais já se encontravam sentados, apertei o cinto e segui as instruções: «agora só tem de esperar que a lua caia».

Durante aquilo que me pareceu um tempo infinito disponibilizei o disco rígido da minha memória através de um processo de leitura de oscilações virtuais, o que consistiu na fusão arbitrária do registo da velocidade da trepidação dos meus olhos durante a leitura ocasional do mundo que me rodeava naquele momento e as oscilações virtuais e os consequentes tempos perdidos de todos os presentes. O processo foi intenso mas impercetível e ninguém deu pelo início ou fim de toda a experiência, mas após o término da sessão, quando os meus olhos deixaram de se concentrar na trepidação das ideias e se voltaram a concentrar na continuidade habitual existente na realidade de uma leitura normal, percebi que tinha adquirido uma história individual e original, feita para e por todos os outros participantes, uma história feita a partir de memórias comuns vividas em separado; uma história que poderia ser reativada (ou mesmo continuada) em qualquer espaço ou tempo exteriores ao desta experiência.

As páginas que se seguem refletem o resultado desta experiência e reúnem dados e factos importantes sobre o contexto e constituição da Wasteband, na esperança de contribuir para a compreensão daquele que é provavelmente o projeto mais radical do século passado, depois das invenções de Nikola Tesla, claro, que, ao que parece, teria estado muito interessado nesta pesquisa, não fosse a infelicidade de ter nascido no século anterior.

Imagem 000

(Não esquecer inserção de diagrama muito complicado do professor Abernati Silva Coelho explicando a trajetória da transferência de uma memória de um jogador Wasteband para outro, incluindo informações sobre clima, astronomia, densidade do ar, temperatura do corpo, relação atual com amigos próximos e amantes.)

Nota introdutória sobre Espaços de Transferência

Wasteband, até à presente data, é o único espaço onde a deslocação da memória entre pares é permitida sem que haja, aparentemente, qualquer perigo ou consequência mental imediata para qualquer um dos intervenientes. E PORQUÊ? A resposta é simples: porque é um processo que não exige qualquer tipo de ação (nem mesmo por parte do cérebro), uma vez que utiliza uma faixa de tempo perdido, estendendo os momentos de espera em detrimento dos que exigem «movimento», provocando assim uma maior possibilidade de acasos e efeitos colaterais em vidas demasiado programadas.

Ora é no efeito colateral que a oscilação virtual (as tais trepidações da realidade) se pode pressentir com maior facilidade.

Imagem 001

Interpretação visual de um processo Wasteband através da comparação de diferentes trajetórias de uma ideia vertiginosa percorrendo um virtualómetro e processos aerodinâmicos de variados meios de transporte espaciais. Não esquecer de incluir legenda para cada sigla.