

ZERO E UM: DESCRIÇÃO ETNOGRÁFICA SOBRE UMA EXPERIÊNCIA BINÁRIA

Amanda Daltro de Viveiros Pina¹

Deparo-me com o meu objeto de estudo situado à minha frente. Um pedaço de plástico inóspito e inanimado, composto por peças de metais sobrepostas formando um emaranhado de pequenas placas eletrônicas interligadas quase que de forma inteligente e autônoma.

A cadeira prostrada à frente do objeto é convidativa, sento-me e aperto no botão que faz com que o plástico, outrora sem vida, torne-se vívido de cores e imagens produzidas por átomos digitais, comumente conhecidos como pixels.

Envolta por uma janela brilhante, faço comandos de forma instintiva, sem saber do funcionamento binário de meus cliques. Apenas passeio por uma espécie de mesa digital, onde encontro funcionalidades que encontraria em qualquer escritório comum: bloco de notas, lápis, pastas, fotos e lixeira.

Noto que existe algo diferente em minha mesa binária que nunca tive acesso enquanto estava em minha mesa feita de átomos palpáveis. O diferencial seria o chamado “navegador”, famoso no mundo inteiro, por parecer conter todos os conhecimentos que o homem já fora capaz de produzir, não havendo limites e nem contestações para esse programa. Mero engano, o sistema é falho, controverso e precisa ser utilizado com cautela. Para os iniciantes, é utilizado de forma abrupta e inadvertida. Para os que tem mais experiência em seu manuseio, sua utilização é feita com parcimônia e atenção.

A sensação é de estar imersa em um mundo totalmente novo, com infinitas possibilidades. O que antes eram apenas imagens e letras paradas transformam-se em *frames* por segundo, criando a realidade de movimentação no que está sendo visto. A partir da união entre

¹Bacharel em Direito (CESUPA) e Museologia (UFPA). Atualmente é mestranda em Antropologia com ênfase em Arqueologia UFPA/2017. Suas áreas de interesse são: Museologia, Arqueologia Histórica, Arqueologia do Contemporâneo.



programação, pixel, imagem e frames, consigo ter um vislumbre do que seria um jogo. A partir deste momento, sou capturada. Afinal, o não vivo é capaz de responder aos meus instintivos cliques, como um ser vivo!

A experiência não está exaurida apenas na resposta da máquina. O tal “jogo” me desafia, instiga, move. Não sei se ainda controlo a máquina, ela está agindo por si só, e eu estou respondendo aos seus comandos. Está feito. Enlaço-me em uma relação entre humano e não humano, recuar não é uma escolha disponível. Os limites para o complexo digital ainda são desconhecidos.

